





# BEANKAR OTEYECTBENHAR



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

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

Любую поставленную задачу можно выполнить разными тактическими приемами.

# ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

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

# ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Для того чтобы сыграть в кампанию, нужно четко по порядку выполнять сценарии. Некоторые сценарии заканчиваются по завершении определенного количества ходов и достигнутые результаты будут влиять на последующие сценарии. Некоторые сценарии имеют четкое указание, что победить нужно определенные армии. Данные сценарии необходимо завершить, выполнив это условие, чтобы дальше продолжить играть в кампанию. Основное значение таких сценариев в том, чтобы определить отряды победившей стороны, которые перейдут в следующие сценарии.

Отряды, которые в указании к сценарию рекомендовано запомнить, появятся вновь в новых сценариях. Нужно записать на бумаге, чтобы не забыть, название этих отрядов. Когда они появляются вновь в новом сценарии, они полностью восстановят все свои значения численности и боезапаса. Вдобавок, игрок может с переходом в новый сценарий повысить этим отрядам одно из значений: Защиту или Меткость для всей дальности стрельбы ровно на 1. Если такой улучшенный отряд вновь переходит в новый сценарий, ему вновь можно еще раз повысить Меткость или Защиту. Выбранное значение повышается на +1 за каждый переход в новый сценарий.

# СТОИМОСТЬ ОТРЯДОВ

# СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

# НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

KNMAN KNAJIBBUJ				
Номер набора	Название отряда	Стоимость отряда	Номер набора	
6231	Штаб	35	6232	
6103	Стрелковая рота	10	6105	
6104	Пулеметный взвод	12	6106	
6109	Батарея 82-мм минометов	15	6111	
6135	Взвод ПТРД	15	6163	
6108	Саперная рота	22	6110	
6137	Разведывательный взвод	20	6153	
6144	Рота пограничников	14	6154	
6138	Десантная рота	18	6136	
6146	Рота морской пехоты	15	6114	
6161	Кавалерийский эскадрон	13	6117	
6112	Батарея 45-мм пушек	17	6158	
6115	Батарея 37-мм зенитных орудий	20	6121	
6148	Батарея 85-мм зенитных орудий	50	6142	
6122	Батарея 122-мм гаубиц	28	6127	
6128	Батарея реактивных установок БМ-13	30	6126	
6124	Советский грузовик	15	6102	
6113	Взвод легких танков Т-26	19	6130	
6129	Взвод легких танков Бт-5	25	6119	
6101	Взвод средних танков Т-34	35	6151	
6141	Взвод тяжелых танков КВ-1	50	6139	
6140	Транспортный самолет Ли-2	20	6123	
6125	Авиазвено Ил-2	30	6116	
6118	Авиазвено ЛаГГ-3	25	6176	
6164	Бронекатер	38	6143	
6176	Бронепоезд	50	6155	
6176	Поезд	35	6156	
6145	Батарея 76-мм полковых пушек	23	6157	
6152	Санитары	8	6162	
6165	Огнеметный танк XT-26	18	6178	
6181	Народное ополчение	7	6180	
6193	Снайперы	10	6184	
6197	Пехота (зима)	14	6186	
6185	Бомбардировщик СБ-2	34	6194	
6199	Лыжники	16	6198	
6208	Батарея 82-мм минометов (зима)	15	6209	
6220	Батарея пулеметов (зима)	12	6210	
6203	Взвод тяжелых танков Т-35	33		
6202	Взвод тяжелых танков КВ-2	55		

Номер набора	Название отряда	Стоимост отряда
6232	Штаб	35
6105	Стрелковая рота	12
6106	Пулеметный взвод	13
6111	Батарея 81-мм минометов	15
6163	Румынская пехота	7
6110	Саперная рота	22
6153	Разведывательный взвод	20
6154	Горно-стрелковая рота	14
6136	Десантная рота	18
6114	Батарея 37-мм пушек	15
6117	Батарея 20-мм зенитных орудий	16
6158	Батарея 88-мм тяжелых зенитных орудий	50
6121	Батарея 105-мм гаубиц	29
6142	Мотоциклетный взвод	18
6127	Взвод бронетранспортеров	25
6126	Немецкий грузовик	15
6102	Взвод легких танков Pz-II	22
6130	Взвод легких танков Pz-38(t)	25
6119	Взвод стредних танков Pz-III	28
6151	Взвод средних танков Pz-IV	33
6139	Транспортный самолет Ju-52	20
6123	Авиазвено Ju-87	20
6116	Авиазвено Ме-109	27
6176	Поезд	35
6143	Санитары	8
6155	Штурмовое орудие Stug.III Ausf.B	30
6156	Батарея 75-мм пехотного орудия	25
6157	Взвод легких бронеавтомобилей Sdkfz.222	28
6162	Взвод огнеметных танков Pz.Kpfw.II	26
6178	Кадровая пехота	14
6180	Элитная пехота	15
6184	Авиазвено 126В	25
6186	Авиазвено JU-88A4	37
6194	Снайперы	10
6198	Пехота (зима)	14
6209	Батарея 81-мм минометов (зима)	15
6210	Батарея пулеметов MG-34 (зима)	13

Советская армия несла большие потери и была деморализована. Командир арт. батареи лейтенант Тапоков уводил свою батарею дальше от противника, чтобы выйти к своим частям для соединения. Принять бой самостоятельно он не мог, потому что противник стремительно наступал с преобладающей численностью. Но ему выпала хорошая возможность устроить засаду. Противников разделяла река, через которую готовилась переправа. Лейтенант Тапоков отдал приказ развернуть батарею на замаскированные позиции: обстрел для немцев на переправе будет полной неожиданностью.

СТРЕЛКОВАЯ РОТА

# СОРОКОПЯТКА

# СЦЕНАРИЙ 1

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 15 ходов.

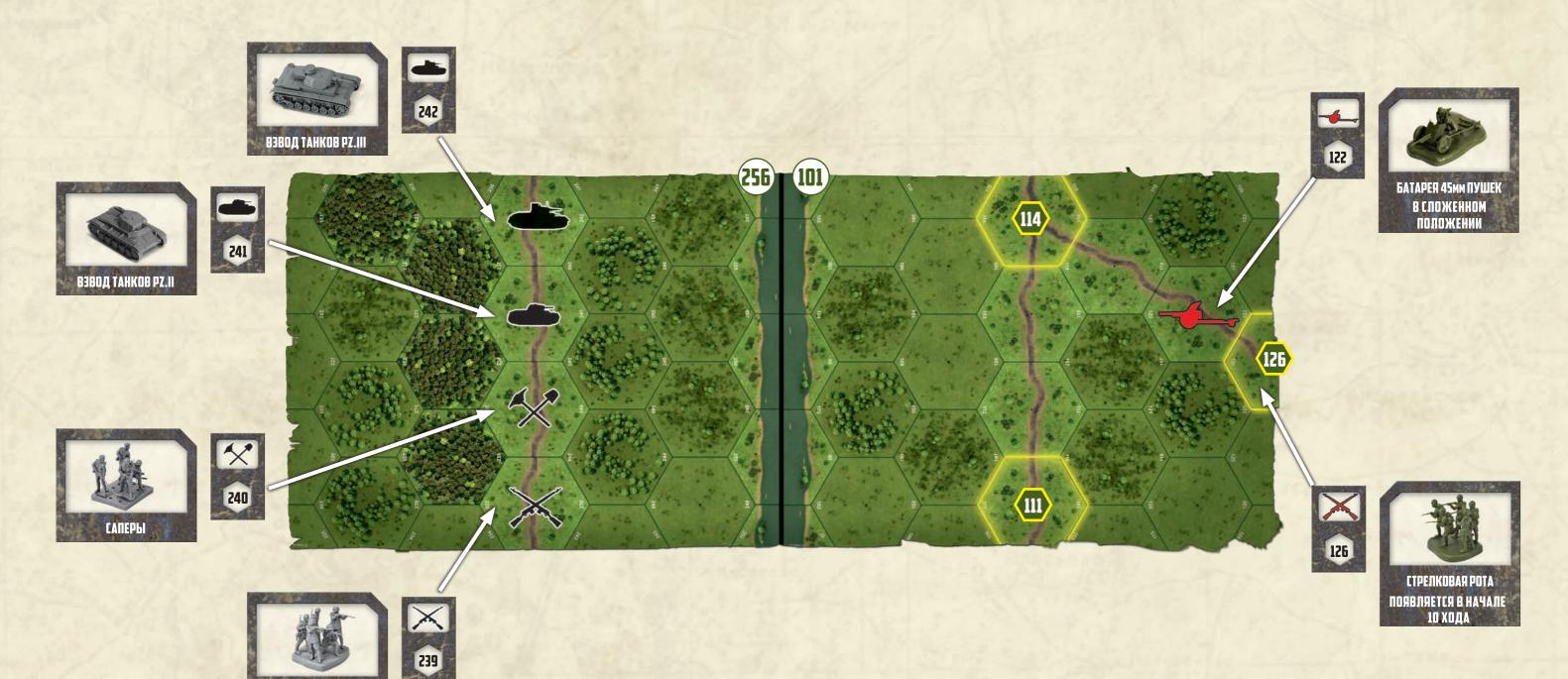
ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Немецкой армии нужно провести как можно больше отрядов к одному из гексов: 126 , 114 или 111 . Отряды должны быть только на одном из гексов, разделять их нельзя. От выбранного направления зависит в каком именно следующем сценарии вновь появятся эти отряды.

Для Советской армии необходимо сдержать как можно больше отрядов противника и не допустить их выход на 15 ходу.

УСЛОВИЯ ИГРЫ:

В начале 10 хода на гексе 126 появляется стрелковая рота.



После ожесточенных боев танк капитана Морозова получил серьезные повреждения ходовой. Он не мог отступать вместе со своей ротой и принял решение остаться и прикрыть отход. Но, пытаясь на сломанном танке занять позицию, механик не смог удержать танк и тот сполз в болота. Танк был на открытой местности и долго бой вести не смог бы, поэтому он срочно нуждался в ремонте, чтобы хоть как-то передвигаться. Недалеко от места, где встал танк, двигалась мобильная колонна стрелковой роты, именно они одновременно заметили нуждающийся в помощи танк в болоте и немецкие подразделения, которые подходили как раз со стороны дороги. Нужно было быстро принимать решение, принять неравный бой, прикрывая танковый экипаж, пока они ведут ремонт или наоборот, уйти под защиту танка и помочь с ремонтом.

# **TAHK T-34**

# СЦЕНАРИЙ 2

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Количество ходов не ограничено.

## ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Советской армии необходимо вывести оставшийся Т-34 и не допустить его уничтожения.

Немецкой армии нужно любой ценой уничтожить оставшийся советский танк и не дать ему уйти.

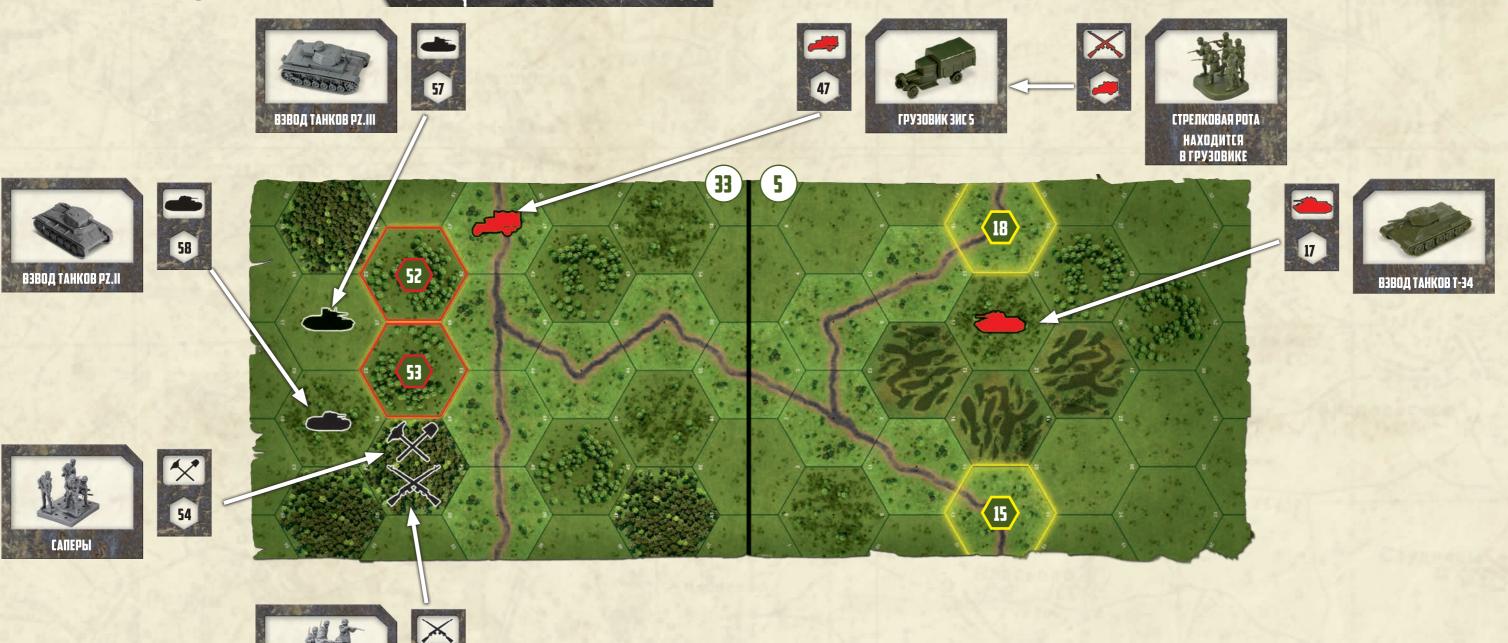
После того, как танк будет отремонтирован, он дожен покинуть игровое поле через гексы 18 или 15.

### УСЛОВИЯ ИГРЬ

Взвод танков Т-34 имеет численность 1 и 3 единицы боезапаса. Этот отряд пока не будет отремонтирован сможет получать только приказ "Огонь". Чтобы отремонтировать Т-34 можно силами экипажа в начале хода попытаться произвести ремонт. Для этого нужно бросить 1 кубик. Ремонт будет считаться успешным только при выпадении значения 6. В ход, когда осуществляется ремонт, танк не может получить приказ "Огонь". Если ремонт проведен успешно, то начиная со следующего хода танк может действовать как обычно (без ограничений). Если на гексе с ремонтируемым танком находится отряд пехоты, то ремонт считается успешным при выпадении значений 4; 5 или 6.

### дополнительные условия:

Гексы с редколесьем 52 и 53 считаются непроходимыми.



6

Отряды Советской армии сдерживают наступление противника из последних сил. Поступило указание, что на данном участке будет прорываться значительная группировка войск противника, с целью объединения с другими частями, прорывающимися на других участках. Намечается массированное наступление и нужно держаться любой ценой, чтобы не дать немцам соединиться. Если получится сдержать противника, то на другом участке наши войска смогут уничтожить группировку противника. Если прорыв удастся сдержать, то всем оставшимся соединениям необходимо будет отойти на другой участок и уже объединиться самим для последующего сдерживания противника на более выгодных позициях и в большем

# ПРОРЫВ

# СЦЕНАРИЙ З

**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ:** 15 ходов.

### ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Быстрое наступление. Немецкие войска должны в течение 10 ходов дойти до гекса 239. Все немецкие отряды, которые до 10 хода дошли до гекса 239 выводятся из игры, они появятся вновь в 6 сценарии и смогут быть улучшены.

Сдержать противника. Советские войска также должны дойти до гекса 239, но смогут быть выведены только с 10 по 15 ход. В этом случае они появятся в 6 сценарии и будут улучшены.

Игрок за советскую армию перед началом игры может: установить 1 любое минное поле на одном из гексов с дорогой.

Установить 4 окопа в любом месте по своему выбору.

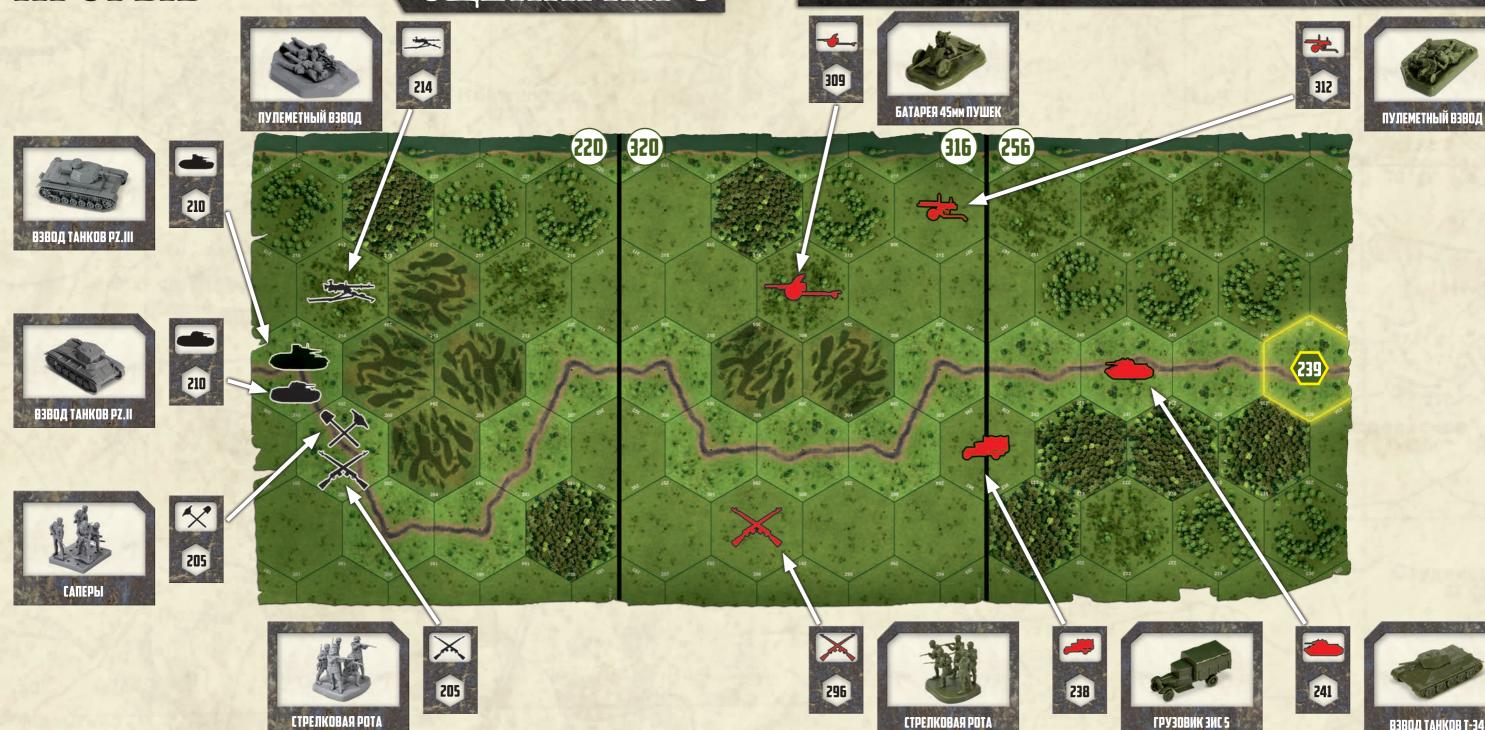
Установить 2 противотанковых заграждения в любом месте по выбору.

Установить 2 противопехотных заграждения в любом месте по выбору.

# дополнительные условия:

Если в сценарии 1 немецкие отряды вышли с гекса 💴, то в этом сценарии они должны быть усилены, как указано в правилах кампании.

Если эти отряды смогут выйти в этом сценарии с гекса 239, то в сценарии 6 они будут еще раз усилены.



Немецкие войска продвигаются «мощным тараном» вперед и их оказывается все труднее сдерживать, приходится принимать бой и тут же отступать, чтобы не попасть в окружение. На очередном участке немецкие войска столкнулись с подготовленными позициями противника. На этот раз советское командование отдало четкий приказ «стоять до последнего и не пропустить противника». Вдобавок капитан Морозов смог все таки выйти изпод удара и сейчас пытается соединиться со своими частями. Во главе танкового взвода капитан Морозов нанес неожиданный и сокрушительный удар по наступающим силам противника.

# ВТОРЖЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ 4

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Количество ходов не ограничено.

### ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Немецкие войска продолжают стремительное наступление. Немецкой армии необходимо вывести как можно больше отрядов с гекса Уберите отряд из игры сразу же как только он достигнет гекса (3).

Отрядам Советской армии необходимо сдерживать противника и уничтожить как можно больше отрядов, прежде чем они дойдут до гекса

### **УСЛОВИЯ ИГРЫ**

Игрок за советскую армию перед началом игры может: установить 1 любое минное поле на одном из гексов с дорогой.

Установить 4 окопа в любом месте по своему выбору.

Установить 1 противотанковое заграждение в любом месте по выбору.

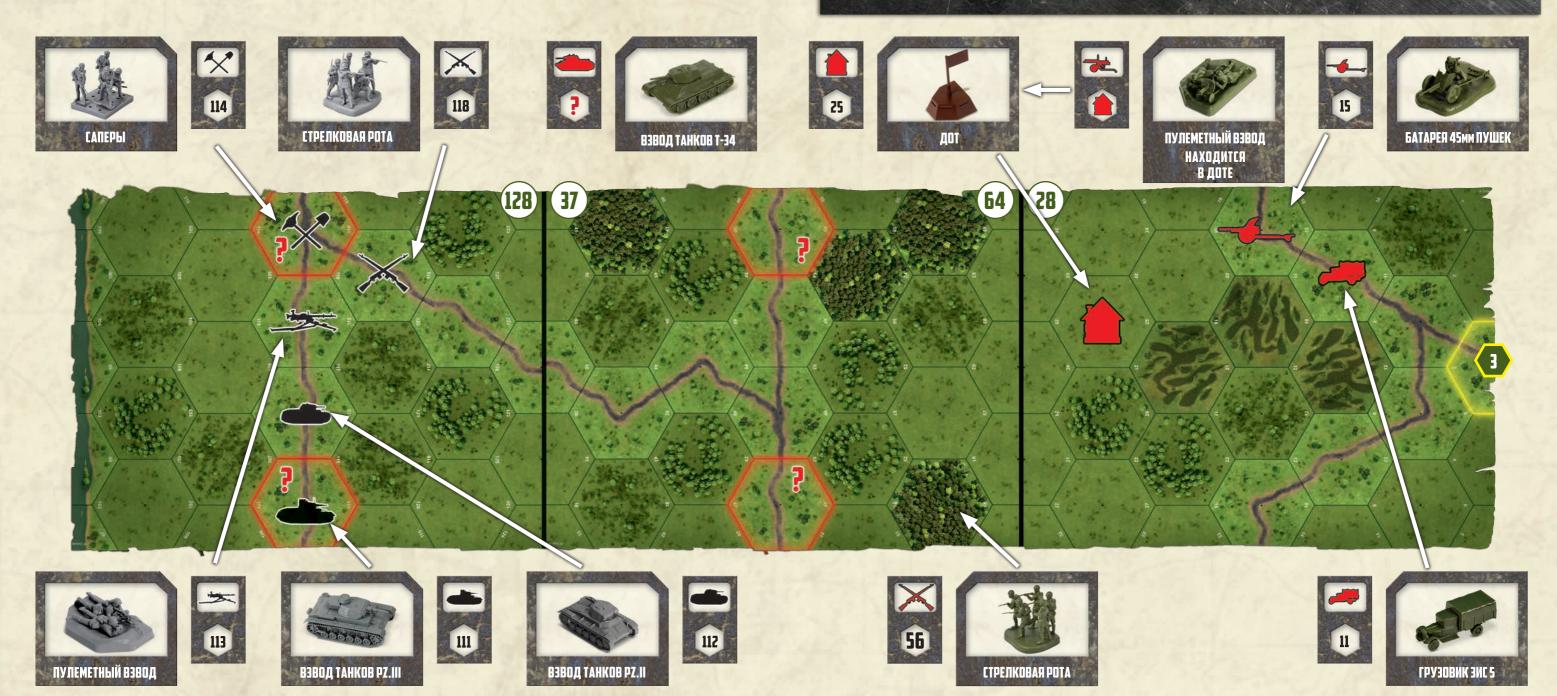
Установить 2 противопехотных заграждения в любом месте по выбору.

### ВЫХОД ИЗ ОКРУЖЕНИЯ:

В начале любого хода по выбору игрока за Советскую армию на поле может появится вышедший из окружения в сценарии 2 танк Т-34, но уже в полной численности и усиленный по правилам кампании. Взвод танков Т-34 может появится на любом из гексов 47, 50, 111 или 114 по выбору игрока.

### дополнительные условия:

Если в сценарии 1 немецкие отряды вышли с гекса 114, то в этом сценарии они должны быть усилены, как указано в правилах кампании. Если эти отряды смогут смогут выйти в этом сценарии с гекса 3, то в сценарии 6 они будут еще раз усилены.



Советские части уже не в силах сдерживать наступление противника. Немцы нападают организованно и большой численностью. Советские войска проводят отступление, последнее что передало командование – «держаться до подхода транспорта и перегруппироваться, транспорт отвезет всех на соседние позиции». Но когда подошла колонна, оказалась, что она подверглась бомбардировке в пути и теперь все отряды просто не могут быть транспортированы. Придется выбрать кто будет перевезен на другой участок для усиления, а кто будет прикрывать отступление и потом самостоятельно выходить к позициям основных сил.

ОТСТУПЛЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ 5

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 10 ходов.

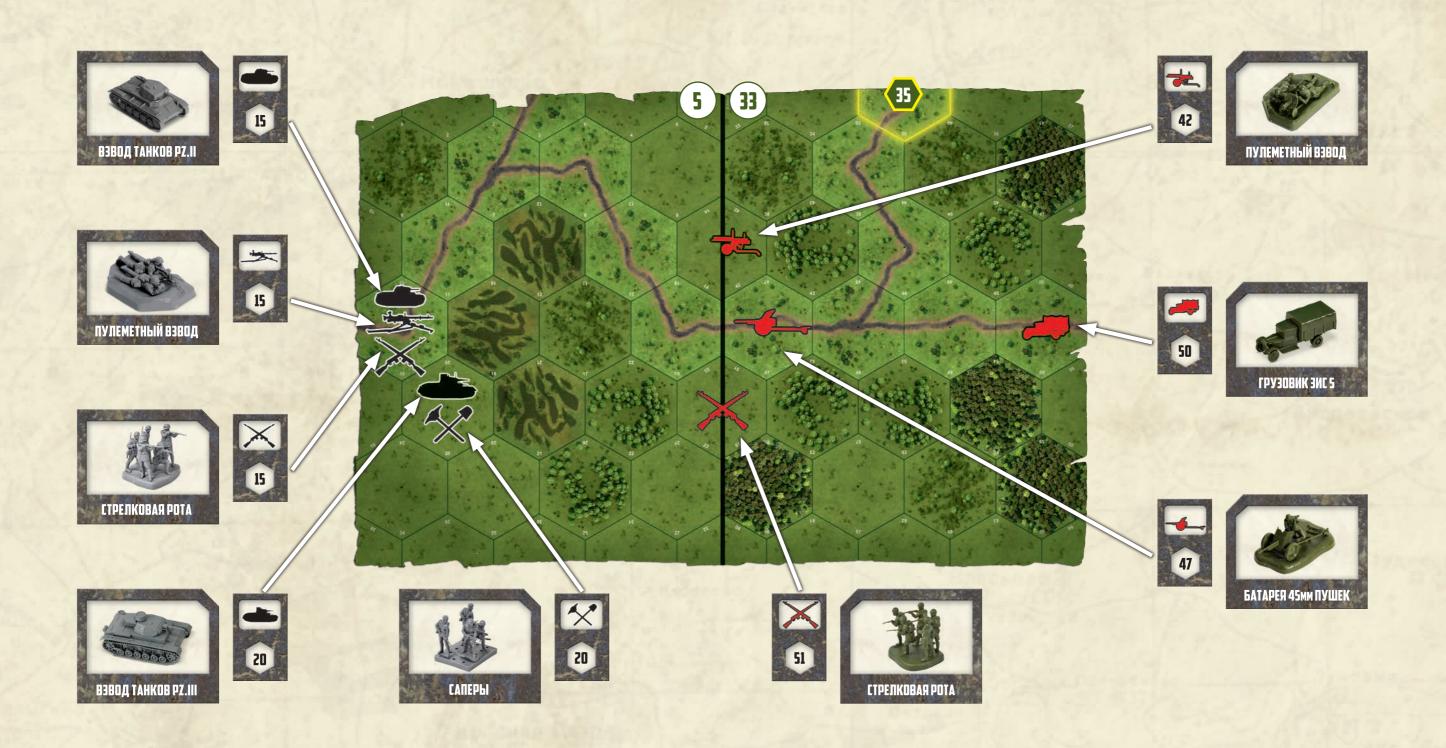
# ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

Отрядам немецкой армии необходимо уничтожить отступающего противника, чтобы не допустить его дальнейшее соединение с основными силами. Необходимо уничтожить как можно больше отрядов в течение 10 ходов.

Отступление. Игроку за советскую армию нужно вывести оставшиеся отряды на автотранспорте. Все отряды не могут быть вывезены, поэтому игроку предстоит выбрать: какие отряды останутся прикрывать отступление, а какие отряды надо вывезти.

### **УСПОВИЯ ИГРЫ**

Если в сценарии 1 немецкие отряды вышли с гекса 111, то в этом сценарии они должны быть усилены, как указано в правилах кампании. Если отряды Pz III и саперы не смогли выйти в сценарии 1 с гекса 111, то в этом сценарии они не участвуют.



Советские войска попали в окружение. Выйти самостоятельно не представляется возможным. Так же в окружении находится сам командующий данного участка. По рации были вызваны на помощь подразделения с соседнего участка, но прибудут они не скоро. До этого времени нужно любой ценой держать позиции и не позволить что бы что-нибудь случилось с командующим, который находится в транспорте.

# ОКРУЖЕНИЕ

# СЦЕНАРИЙ 6

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 10 ходов.

# ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

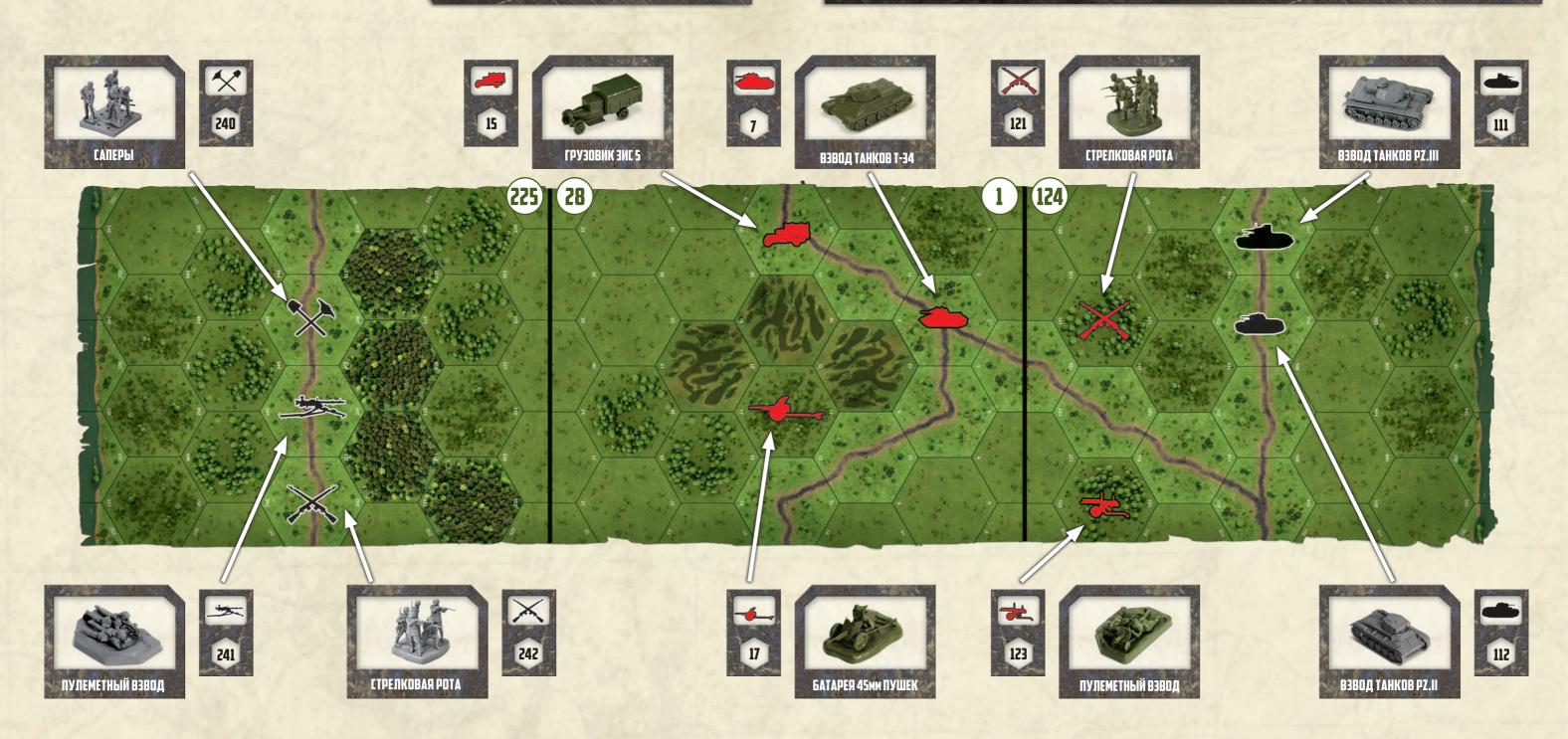
Игроку за немецкую армию необходимо уничтожить автотранспорт противника.

Игроку за советскую армию необходимо удерживать позиции в течение 10 ходов и не позволить противнику уничтожить автотранспорт.

### УСЛОВИЯ ИГРЫ

Немецкие отряды, выжившие в сценариях 3 и 4, должны быть усилены. Один и тот же отряд может быть усилен несколько раз за каждый сценарий.

Советские отряды, выжившие в сценариях 3 и 5, должны быть усилены. Один и тот же отряд может быть усилен несколько раз за каждый сценарий.



# НАД СОЗДАНИЕМ ИГРЫ РАБОТАЛИ:

Константин Кривенко — автор идеи и правил игры Антон Хвалько — бренд-менеджер; ведущий разработчик Евгений Курбатов — директор по маркетингу, PR и рекламе Константин Комаров — директор по производству настольных игр

Константин Ершов — бренд-менеджер Александр Кривенко — начальник отдела по подготовке к производству

Андрей Аксенов — главный конструктор Сергей Сергеев — заместитель главного конструктора Александр Кривенко — инженер-конструктор

Вы можете найти на сайтах: www.zvezda.org.ru, art-of-tactic.ru

Владимир Казаков — инженер-конструктор Андрей Смирнов — инженер-конструктор Ренат Залялиев — инженер-конструктор Тимур Астанов — инженер-конструктор Дмитрий Клочков — инженер-конструктор Дмитрий Дьяченко — фотограф Татьяна Романова — ведущий дизайнер Екатерина Самухина — дизайнер Никонова Лилия — дизайнер Иван Хивренко — художник Федор Бегеза — художник

