

6259



Автор игры Константин Кривенко

ART OF
TACTIC

www.art-of-tactic.com

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ СТАЛИНГРАДСКАЯ БИТВА 1942-1943 КАМПАНИЯ



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

Номер набора	Название отряда	Стоимость отряда
6231	Штаб	35
6103	Стрелковая рота	10
6104	Пулеметный взвод	12
6109	Батарея 82-мм минометов	15
6135	Взвод ПТРД	15
6108	Саперная рота	22
6137	Разведывательный взвод	20
6144	Рота пограничников	14
6138	Десантная рота	18
6146	Рота морской пехоты	15
6161	Кавалерийский эскадрон	13
6112	Батарея 45-мм пушек	17
6115	Батарея 37-мм зенитных орудий	20
6148	Батарея 85-мм зенитных орудий	50
6122	Батарея 122-мм гаубиц	28
6128	Батарея реактивных установок БМ-13	30
6124	Советский грузовик	15
6113	Взвод легких танков Т-26	19
6129	Взвод легких танков Бт-5	25
6101	Взвод средних танков Т-34	35
6141	Взвод тяжелых танков КВ-1	50
6140	Транспортный самолет Ли-2	20
6125	Авиазвено Ил-2	30
6118	Авиазвено ЛаГГ-3	25
6164	Бронекатер	38
6176	Бронепоезд	50
6176	Поезд	35
6145	Батарея 76-мм полковых пушек	23
6152	Санитары	8
6165	Огнеметный танк ХТ-26	18
6181	Народное ополчение	7
6193	Снайперы	10
6197	Пехота (зима)	14
6185	Бомбардировщик СБ-2	34
6199	Лыжники	16
6208	Батарея 82-мм минометов (зима)	15
6220	Пулеметный взвод (зима)	12
6203	Взвод тяжелых танков Т-35	33
6202	Взвод тяжелых танков КВ-2	55

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

Номер набора	Название отряда	Стоимость 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 средних танков Pz-III	28
6151	Взвод средних танков Pz-IV	33
6139	Транспортный самолет Ju-52	20
6123	Авиазвено Ju-87	20
6116	Авиазвено Me-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 броневых автомобилей 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	Пулеметный взвод MG-34 (зима)	13

Летом 1942 года немецкая армия, оправившаяся после поражения под Москвой, вновь перешла в наступление. Основной удар был нанесен на юге. Немецкое командование намеревалось закрепиться на Волге и прорваться к месторождениям нефти, что полностью парализовало бы Советское государство.

С тяжелыми боями советские войска отступали на восток, к Сталинграду...

НАСТУПЛЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ 1



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Игра длится 5 ходов.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ: Игрок за Советскую армию должен довести Штаб в гекс **P21** и находиться на нем к концу 5 хода, и при этом на гексе **P21**.

Игрок за Немецкую армию должен уничтожить Штаб противника к концу 5 хода.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: Игрок за Советскую армию перед началом игры может установить два любых минных поля, одно противотанковое заграждение и четыре окопа на любых гексах в секторе P.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ: Игра длится 5 ходов даже если Советский штаб был уничтожен раньше.

Все отряды, которые не были уничтожены до конца пятого хода, нужно запомнить, потому что они появятся вновь во втором сценарии. Если какой-либо отряд оказался уничтожен в этом сценарии, в следующем сценарии отряд с таким же названием не выставляется, кроме штаба.



M22



СТРЕЛКОВАЯ РОТА



P17



ВЗВОД ПТРД



M26

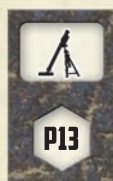


ШТАБ

Германская армия продолжала теснить советские войска на восток. Обстановка на фронтах становилась критической. 28 июля И. В. Сталин подписал приказ № 227, более известный под названием «Ни шагу назад!». Дальнейшее отступление без приказа категорически запрещалось; для его предотвращения были предусмотрены самые суровые меры.

Потрепанный в предыдущих боях с немецкой армией батальон под командованием майора Ильина готовился занять оборону на подступах к Сталинграду.

НИ ШАГУ НАЗАД! СЦЕНАРИЙ 2



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Количество ходов не ограничено.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ: Уничтожить штаб противника. Как только будет уничтожен чей либо штаб, игра прекращается и победа засчитывается игроку, уничтожившему штаб противника. Все не уничтоженные отряды победившего игрока необходимо запомнить, они появятся вновь в четвертом сценарии.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: Игрок за немецкую армию может установить в секторе Р два противотанковых заграждения, два окопа и одно противопехотное заграждение на любых гексах.

Игрок за Советскую армию может установить в секторе М два любых минных поля и два окопа на любых гексах.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ: В данном сценарии могут быть размещены улучшенные по правилам кампании отряды игроков, которые не были уничтожены в прошлом сценарии. Отряды, которые были уничтожены в прошлом сценарии, в этом сценарии не участвуют, даже если показаны на схеме сценария.

Исключение: штабы должны быть на игровом поле.

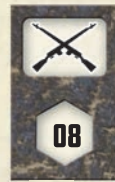


Бойцы батальона майора Ильина захватили в плен немецкого летчика, самолет которого был сбит зенитным огнем. При нем оказались штабные документы, содержащие важную информацию о планах немецкого командования. Было решено доставить документы и самого летчика в штаб дивизии.

Немецкое командование, не желая, чтобы руководство советской армии получило ценные сведения, отправило ближайшие части на перехват.

ПЕРЕХВАТ

СЦЕНАРИЙ 3



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Количество ходов не ограничено.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ: Игрок за Немецкую армию должен уничтожить Стрелковую роту противника.

Игрок за Советскую армию должен доставить документы и пленного в штаб. Передача пленного и документов может произойти в любом месте. Для передачи Стрелковая рота и Штаб должны быть на одном гексе. После передачи пленного и документов в Штаб, необходимо Штабом выйти на связь с командованием с гекса **M18**. Для этого Штаб должен оказаться на гексе **M18**.

Игра заканчивается, когда будет уничтожена Советская стрелковая рота или Советский штаб до связи со штабом с гекса **M18**, или когда игрок за Советскую армию сможет выйти на связь с командованием.

Победа в данном сценарии повлияет на условия игры в пятом сценарии.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: Пленный летчик и документы находятся у Советской стрелковой роты.

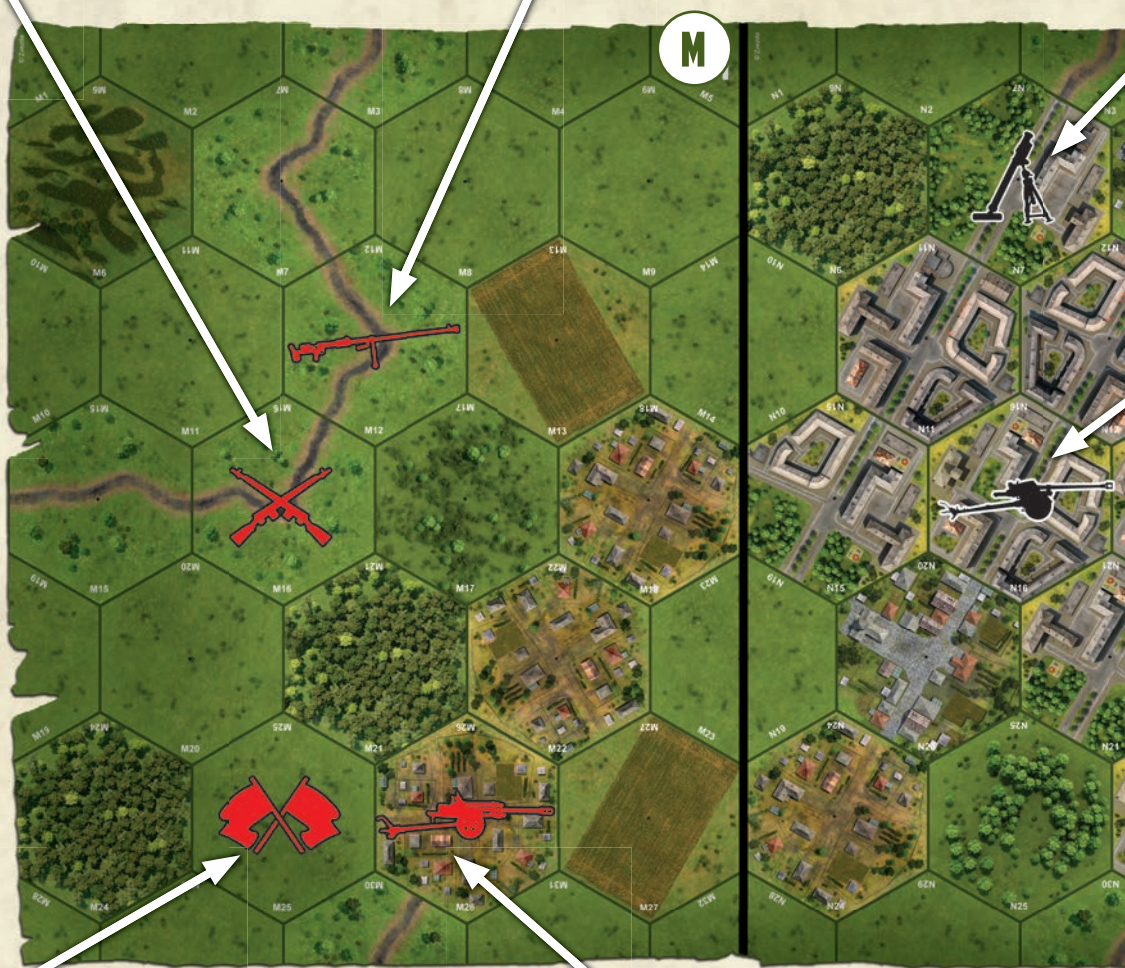


Бои за Сталинград продолжались. Немецкая армия медленно продвигалась к Волге, однако за наступление приходилось платить огромными потерями. Советские войска мужественно сражались с противником за каждую пядь земли.

Батальон майора Ильина получил новый приказ - дожидаться подхода подкреплений и контратаковать противника.

ГОРОДСКИЕ БОИ

СЦЕНАРИЙ 4



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Количество ходов не ограничено.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ: Уничтожить штаб противника. Как только будет уничтожен чей либо штаб, игра прекращается и победа засчитывается игроку, уничтожившему штаб противника. Все не уничтоженные отряды победившего игрока необходимо запомнить, они появятся вновь в шестом сценарии.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: Игрок за Немецкую армию может установить в секторе N два любых минных поля, два противопехотных заграждения и один ДОТ.

Игрок за Советскую армию может разместить в секторах M и P на любых гексах два противотанковых заграждения и три окопа.

Все не уничтоженные отряды игрока, одержавшего победу в сценарии 2 могут быть улучшены по правилам кампании.



Осенью 1942 года стало ясно, что немецкая армия прочно увязла в Сталинграде. Несмотря на то, что немецкое командование слало в бой все новые и новые силы, защитники города мужественно держали оборону. За все время боев немецкая армия так и не смогла полностью овладеть Сталинградом.

На флангах немецкой ударной группировки остались в основном слабые войска (по большей части состоящие из союзников Германии - итальянцев и румын). Советское командование решило воспользоваться этим, контратаковать и взять в окружение армию Паулюса.

19 ноября войска Юго-западного и Донского фронтов перешли в наступление.

КОНТРАТАКА

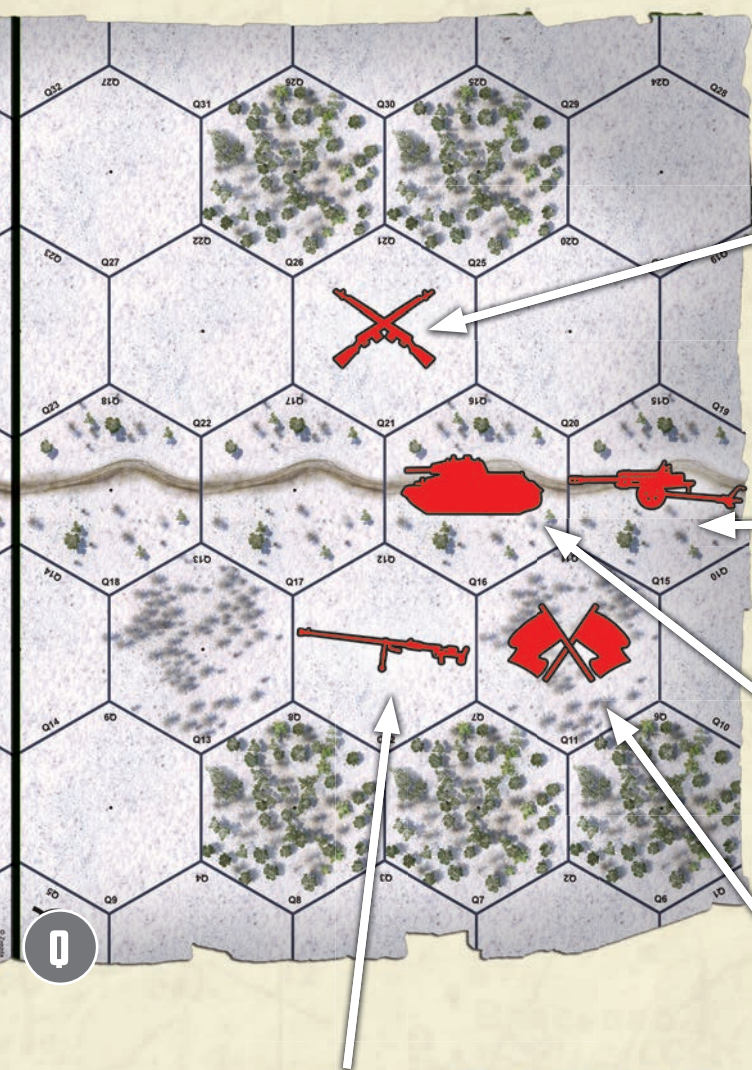
СЦЕНАРИЙ 5



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 10 ходов.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ: Уничтожить штаб противника и не дать уничтожить свой штаб до конца 10 хода. Если к концу 10 хода будут уничтожены оба штаба, то победившего игрока не будет. Победа в этом сценарии повлияет на условия игры шестого сценария.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: Игрок, который одержал победу в третьем сценарии, может улучшить два любых своих отряда по правилу кампании и установить ДОТ, два противотанковых заграждения, четыре окопа и два противопехотных заграждения на любых гексах в своем секторе расстановки.



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Количество ходов не ограничено.

ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ: Уничтожить штаб противника.

УСЛОВИЯ ИГРЫ: Отряды игрока, победившего в четвертом сценарии и которые не были уничтожены, могут быть улучшены по правилам кампании.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ: Игрок, который победил в пятом сценарии может выполнить одно из действий: установить на любых гексах, где находятся его отряды, четыре окопа, два противопехотных заграждения и одно противотанковое заграждение либо после расстановки и до начала игры убрать один любой отряд у противника. Штаб противника убрать из игры нельзя.



Q29



ШТАБ



Q30



БАТАРЕЯ ПУШЕК ПАК-40



Q12



СТРЕЛКОВАЯ РОТА



Q9



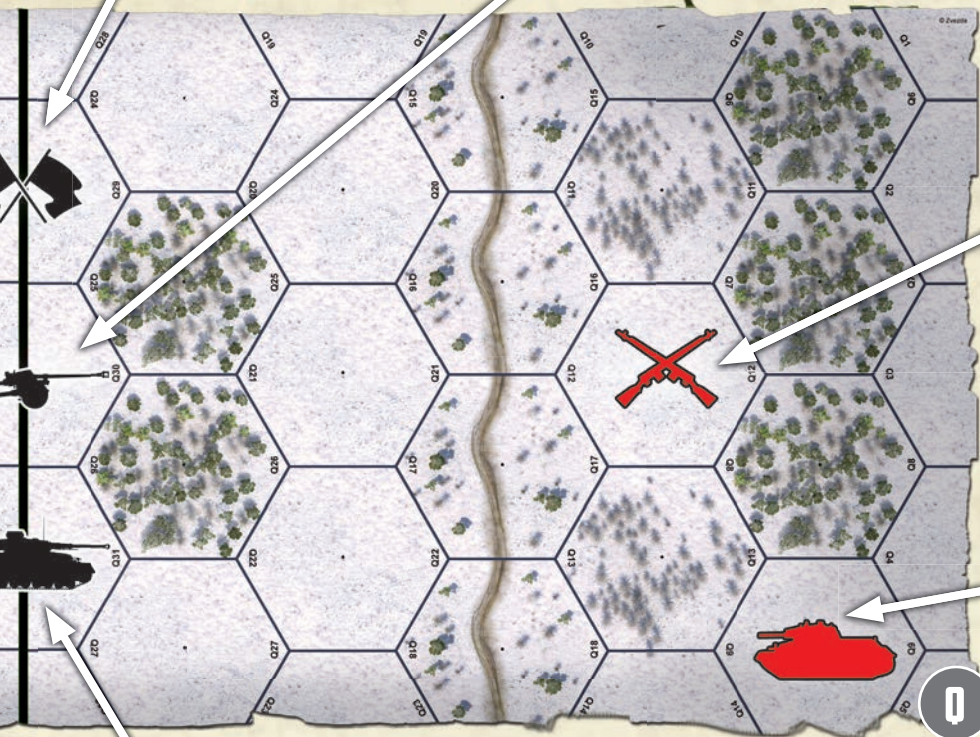
ВЗВОД ТАНКОВ Т-34



Q31



ВЗВОД ТАНКОВ PZ.IV



НАД СОЗДАНИЕМ ИГРЫ РАБОТАЛИ:

Константин Кривенко – автор идеи и правил игры
Антон Хвалько – бренд-менеджер; ведущий разработчик
Евгений Курбатов – директор по маркетингу и PR
Константин Комаров – директор по производству настольных игр
Константин Ершов – бренд-менеджер
Александр Кривенко – начальник отдела по подготовке производства
Андрей Аксенов – главный конструктор
Сергей Сергеев – заместитель главного конструктора
Александр Кривенко – инженер-конструктор

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



В игре можно использовать дополнительные наборы.
Подробная информация о наборах, их свойствах и сроках выхода
Вы можете найти на сайтах: www.zvezda.org.ru, art-of-tactic.com