

НИ ШАГУ НАЗАД!

Великая Отечественная война: 1941–1945 гг.



КНИГА СЦЕНАРИЕВ

3-е издание, 2016 г.



СОДЕРЖАНИЕ

[3.0] СЦЕНАРИИ	2	Ж. Турнирный сценарий	9
А. Операция «Барбаросса» и кампания	2	3. Без чисток в Красной армии	9
Б. План «Блау»	4	[17.0] ЗАМЕТКИ АВТОРА	10
В. Операция «Сатурн»	5	[18.0] СОВЕТЫ ИГРОКАМ	13
Г. Операция «Цитадель»	6	[19.0] ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ	15
Д. Операция «Багратион»	7	УТОЧНЕНИЯ ПРАВИЛ	22
Е. «На Берлин!»	8		

[3.0] СЦЕНАРИИ

Каждый из семи сценариев и кампания включают в себя начальную расстановку и указывают номер раунда, после которого заканчивается игра. Когда последний ход завершен, проверьте условия победы сценария и определите победителя.

Важно: сценарий не может закончиться ничьей; если игрок, обладающий инициативой (12.9), не выигрывает, побеждает другой игрок.

Кампания: как вариант, любой сценарий можно использовать как начальную точку для кампании, которая продолжается до конца 28-го раунда с использованием стандартных условий победы (12.0, таких как захват ключевых текстов и внезапный разгром, которые не используются в сценариях).

Карта «Джокер»: если это правило используется в игре, игрок за Германию получает джокер в начале кампании, а также в сценариях А, Б и Г, игрок за СССР — в сценариях В, Д и Е.

Дополнительные соединения и жетоны: если они используются, оба игрока могут иметь дополнительные соединения в начале сценариев, но они помещаются на поле только в случае согласия обоих игроков. В таком случае, немецкий игрок всегда размещает свои дополнительные соединения первым, а за ним следует игрок за СССР. Специальные правила дополнительных соединений должны быть соблюдены.

А. ОПЕРАЦИЯ «БАРБАРОССА» И ПОЛНАЯ КАМПАНИЯ

Подготовка

1. Поместите круглые жетоны в ячейку для неиспользованных жетонов.
2. Поместите круглый жетон раунда в ячейку «1» шкалы раундов на стороне Германии, квадратный жетон ПО — в ячейку «12» шкалы победных очков на стороне с надписью «*Drang Nach Osten*», а круглый жетон ПО — в ячейку «0» шкалы победных очков.
3. Каждый игрок берет свои оставшиеся квадратные фишки

соединений и переворачивает их лицевой стороной вверх. Фишки, у которых есть номер подкрепления, помещаются в соответствующую ячейку раунда на шкале раундов (например, советское соединение «Степной фронт» помещается в ячейку «13»). В качестве напоминания о получении первого жетона поддержки «Удар!» (10.6.2) поставьте жетон контроля СССР на деление «4» шкалы раундов.

4. Оба игрока берут оставшиеся квадратные фишки своих соединений и размещают их на поле, как показано на иллюстрации подготовки к сценарию.

5. **Начальные карты игрока за Германию:** немецкий игрок перемешивает колоду карт, убрав из нее 10 карт с **обведенным в зеленый круг числом «45»** (карты с обведенным в круг числом «45» используются только в 1945 году), и кладет их лицевой стороной вниз рядом с полем, образуя колоду. Затем он берет **шесть карт** с верха колоды.

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ АВТОРА. Игрок за СССР начинает без карт, чтобы имитировать внезапное нападение немцев 22 июня 1941 года.

Особые ограничения первого раунда: помимо неравного распределения карт во время подготовки, следующие особые ограничения применяются к силам игрока за Германию во время 1-го раунда.

- Соединения с отметкой «С» могут атаковать только соединение **Северо-Западного фронта**;
 - Соединения с отметкой «Ц» могут атаковать только соединение **Западного фронта**;
 - Соединения с отметкой «Ю» могут атаковать только соединение **Юго-Западного фронта**;
 - Соединения с отметкой «Р» не могут перемещаться во время 1-го (но могут атаковать).
6. Игроки должны принимать во внимание эффекты первого раунда. К ним относятся:

- **Погода:** ясная.
- **«Drang Nach Osten»:** Германия обладает инициативой до конца 11-го раунда, что влияет на способность разыгрывать определенные карты событий (согласно 5.3.3) и на то, как начисляются победные очки (правило 12.0).



- **Жетоны «Блиц!»:** игрок за Германию начинает игру с тремя жетонами «Блиц!».
- **Нарушение железнодорожного сообщения:** во время 1-го и 2-го раундов возможность перемещения по железной дороге ограничена (см. 13.5, раунды 1, 2).
- **Нет немецких пополнений:** с 1-го по 4-й раунд игрок за Германию не может сбрасывать карты для улучшения (7.1) или восстановления (7.9) соединений. Только определенные события могут позволить Германии совершить улучшение или восстановление в первые четыре раунда игры.

7. После выполнения этих шагов и соблюдения вышеука-

занных специальных правил игрок за Германию начинает 1-й раунд со своей фазы перемещения.

8. Окончание игры и условия победы.

А. Сценарий «Барбаросса»: в конце 5-го раунда игрок за Германию побеждает, если его итоговый счет составляет **21** или более победных очков — **ИЛИ** — если он контролирует Москву и по крайней мере еще один ключевой гекс в СССР. В противном случае побеждает игрок за СССР.

Б. Кампания (все 28 раундов): правило 12.0 применяется полностью.

Б. ПЛАН «БЛАУ»

Подготовка

1. Поместите круглые жетоны в ячейку неиспользованных жетонов.

2. Поместите круглый жетон раунда в 7-ю ячейку шкалы раундов на стороне Германии, квадратный жетон победных очков — в 21-ю ячейку шкалы победных очков (битва за *Мидуэй* уже учтена) на стороне с надписью «*Drang Nach Osten*», а круглый жетон ПО — во 2-ю ячейку на шкале победных очков стороной Германии вверх.

3. **Подкрепления:** каждый игрок берет фишки своих соединений и переворачивает их лицевой стороной вверх. Те, чей код подкрепления больше 6, помещаются в соответствующие ячейки на шкале раундов.

4. **Расстановка:** оба игрока берут фишки своих соединений и размещают их на поле сторонами, указанными на иллюстрации справа.

Не показано: 8-я итальянская армия начинает в ячейке перемещения по железной дороге. Центральный фронт СССР начинает в ячейке уничтоженных соединений.

5. **Начальная рука Германии:** игрок за Германию перемешивает колоду карт и карту «Джокер», исключив из нее 10 карт с пометкой «45» в зеленом круге, и кладет ее лицевой стороной вниз рядом полем. Затем он берет **семь** карт из колоды и затем **сбрасывает** две лицевой стороной вверх в стопку сброса.

6. **Начальная рука СССР:** игрок за СССР получает свои начальные карты. Он берет **три** карты и затем сбрасывает **одну**.

7. **Погода:** ясная.

8. **Первый ход:** после выполнения этих шагов игрок за Германию начинает 7-й раунд со своей фазы перемещения.

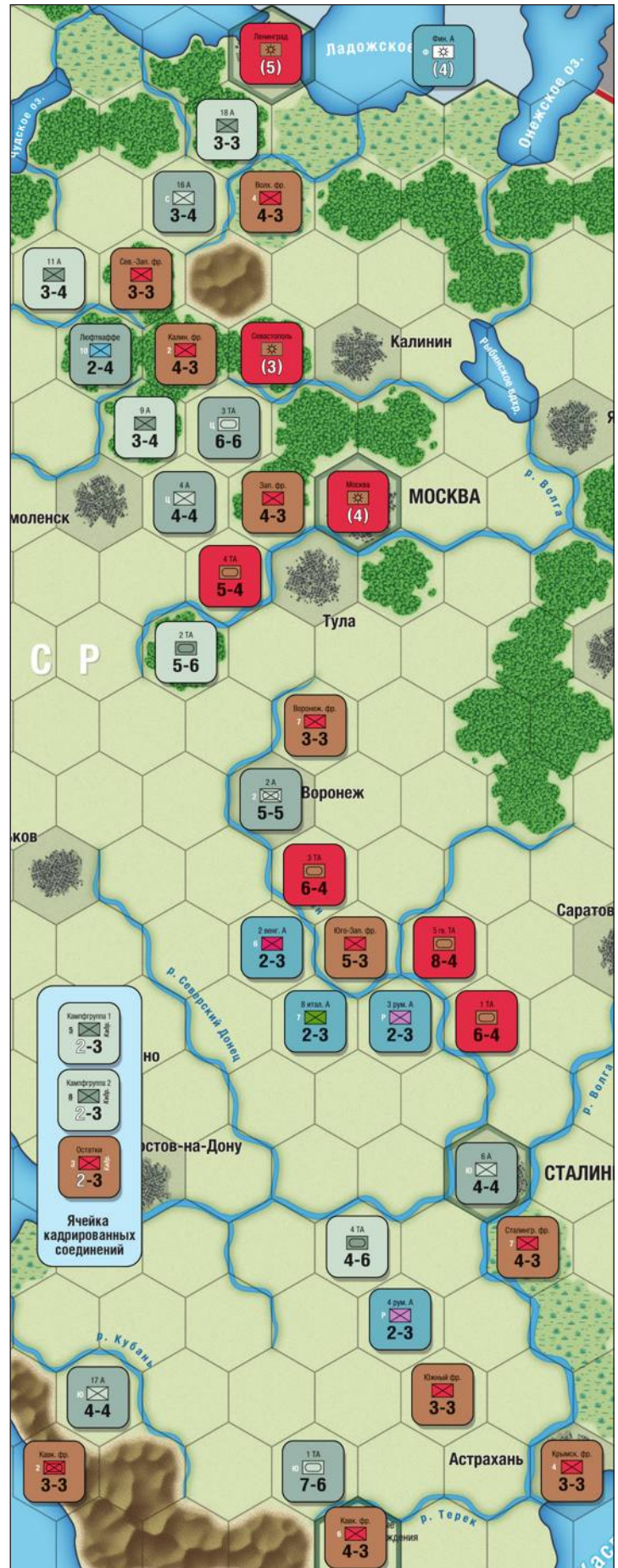
9. **Окончание сценария и условия победы:** в конце 10-го хода игрок за Германию выигрывает, если его итоговый счет составляет 26 или более победных очков — ИЛИ — если он контролирует 3 или более ключевых гекса в СССР. В противном случае побеждает игрок за СССР.



В. ОПЕРАЦИЯ «САТУРН»

Подготовка

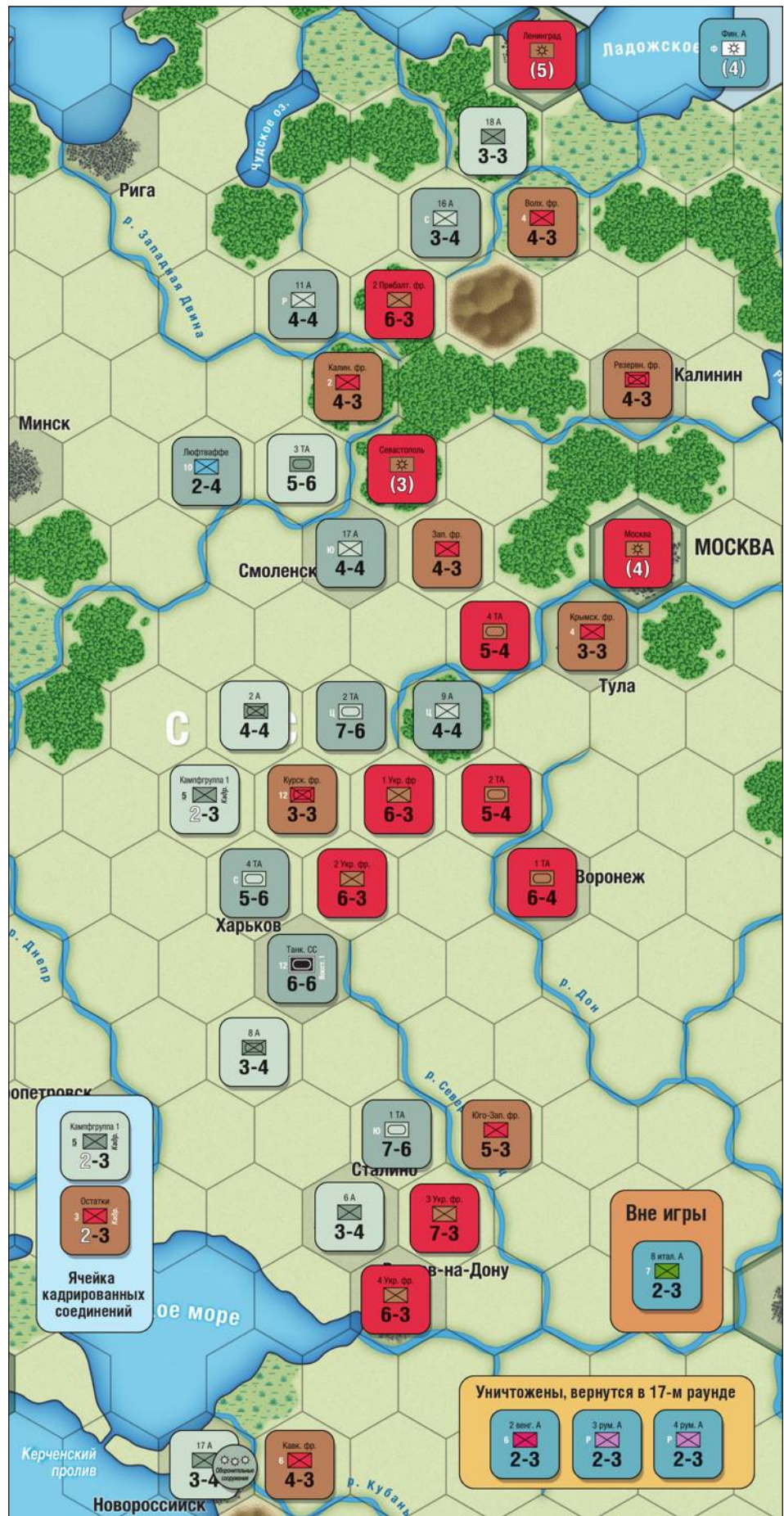
1. Поместите круглые жетоны в ячейку неиспользованных жетонов.
2. Поместите круглый жетон раунда в 10-ю ячейку шкалы раундов стороной СССР, квадратный жетон победных очков — в 25-ю ячейку шкалы победных очков (*Эль-Аламейн* уже учтен) стороной «*Drang Nach Osten*», а круглый жетон ПО — в ячейку «0» на шкале победных очков стороной Германии вверх.
3. **Подкрепления:** каждый игрок берет фишки своих соединений и переворачивает их лицевой стороной вверх. Те, чей код подкрепления больше 9, помещаются в соответствующие ячейки на шкале раундов.
4. **Расстановка:** оба игрока берут фишки своих соединений и размещают их на карте, как показано на иллюстрации справа.
5. **Начальная рука Германии:** игрок за Германию перемешивает колоду карт, *исключив из нее 10 карт с пометкой «45» в зеленом круге*, и кладет ее лицевой стороной вниз рядом полем. Затем он берет **две карты** из колоды, изучает их и сбрасывает **одну** из них лицевой стороной вверх в стопку сброса.
6. **Начальная рука СССР:** игрок за СССР получает свои начальные карты. Он берет **шесть карт** и сбрасывает **две**.
7. **Погода:** снежная.
8. **Первый ход:** после выполнения этих шагов игрок за СССР начинает со своей половины 10-го раунда, с организационной фазы (сценарий начинается с окончания хода игрока за Германию). Все жетоны «*Блиц!*» считаются потраченными.
9. [12.9 изменение] **Смена инициативы:** во время фазы проверки условий победы в 12-м раунде игрок за СССР получает 1 ПО за каждый город или нефтяное месторождение, которое он контролирует, добавляя любые советские (красные) ПО ИЛИ вычитая любые немецкие (серые) ПО, отмеченные круглым жетоном ПО. Переверните квадратный жетон ПО на советскую сторону и передвиньте его (если необходимо), чтобы он отражал определенную выше общую сумму советских ПО.
10. **Окончание сценария и условия победы:** в конце 13-го раунда игрок за СССР побеждает, если его итоговый счет составляет 16 или более победных очков. В противном случае побеждает игрок за Германию.



Г. ОПЕРАЦИЯ «ЦИТАДЕЛЬ»

Подготовка

1. Поместите круглые жетоны в ячейку неиспользованных жетонов.
2. Поместите круглый жетон раунда в 14-ю ячейку шкалы раундов стороной Германии, квадратный жетон победных очков — в 15-ю ячейку шкалы победных очков («Вторжение в Италию» уже учтено) стороной с надписью «На Берлин!», круглый жетон ПО — в 3-ю ячейку на шкале учета ПО стороной СССР вверх, а квадратный жетон «Высшая точка» — в 24-ю ячейку на шкале победных очков.
3. **Расстановка:** оба игрока берут фишки своих соединений и размещают их на поле сторонами, указанными на иллюстрации справа.
4. **Подкрепления:** каждый игрок берет фишки своих соединений и переворачивает их лицевой стороной вверх. Те, чей код подкрепления больше 14, помещаются в соответствующие ячейки на шкале раундов.
5. Найдите в колоде карту с событием «Гитлер приказывает атаковать» (№ 19). Игрок за СССР берет ее в руку.
6. **Начальная рука Германии:** игрок за Германию перемешивает колоду карт, исключив из нее 10 карт с пометкой «45» в зеленом круге и карту «Джокер», и кладет ее лицевой стороной вниз рядом с полем. Затем он берет шесть карт из колоды, а затем сбрасывает две лицевой стороной вверх в стопку сброса.
7. **Начальная рука СССР:** игрок за СССР берет четыре карты и добавляет их к карте «Гитлер приказывает нападать», при этом ничего не сбрасывая. Таким образом у него в руке остается 5 карт.
8. **Погода:** ясная.
9. **Первый ход:** после выполнения этих шагов игрок за Германию начинает 14-й раунд со своей организационной фазы.
10. **Окончание сценария и условия победы:** в конце 19-го раунда игрок за СССР побеждает, если его итоговый счет составляет 22 или более победных очка. В противном случае побеждает игрок за Германию.



Д. ОПЕРАЦИЯ «БАГРАТИОН»

Подготовка

1. Поместите круглые жетоны в ячейку для неиспользованных жетонов.
 2. Поместите круглый жетон хода в 19-ю ячейку шкалы раундов стороной СССР (19-й раунд для Германии уже закончен), квадратный жетон победных очков — в 23-ю ячейку шкалы победных очков («Высадка в Нормандии» уже учтена) стороной «На Берлин!», круглый жетон ПО — в 3-ю ячейку на шкале учета ПО стороной СССР вверх, а квадратный жетон Германии «Высшая точка» — в 24-ю ячейку на шкале победных очков.
 3. **Расстановка:** оба игрока берут фишки своих соединений и размещают их на поле сторонами, указанными на иллюстрации справа.
- (Обратите внимание, что региональное соединение «Москва» не участвует в данном сценарии.)
4. **Подкрепления:** каждый игрок берет фишки своих соединений и переворачивает их лицевой стороной вверх. Те, чей код подкрепления больше 19, помещаются в соответствующие ячейки на шкале раундов. Те соединения, чей код подкрепления связан с определенными событиями (например, «Нефть»), кладутся возле шкалы раундов.
 5. **Начальная рука игрока за Германию:** игрок за Германию перемешивает колоду карт, исключив из нее 10 карт с пометкой «45» в зеленом круге, и кладет ее лицевой стороной вниз рядом с полем. Затем он берет три карты из колоды и сбрасывает одну лицевой стороной вверх в стопку сброса.

6. **Начальная рука СССР:** игрок за СССР получает свои начальные карты. Он берет **шесть** карт и сбрасывает **одну**.

7. **Погода:** ясная.

8. **Первый ход:** после выполнения этих шагов игрок за СССР начинает со своей половины 19-го раунда с организационной фазы (сценарий начинается с окончания хода игрока за Германию).

9. **Окончание сценария и условия победы:** в конце 22-го раунда игрок за СССР побеждает, если его итоговый счет составляет **30** или более победных очков. В противном случае побеждает игрок за Германию.



Е. «НА БЕРЛИН!»

Подготовка

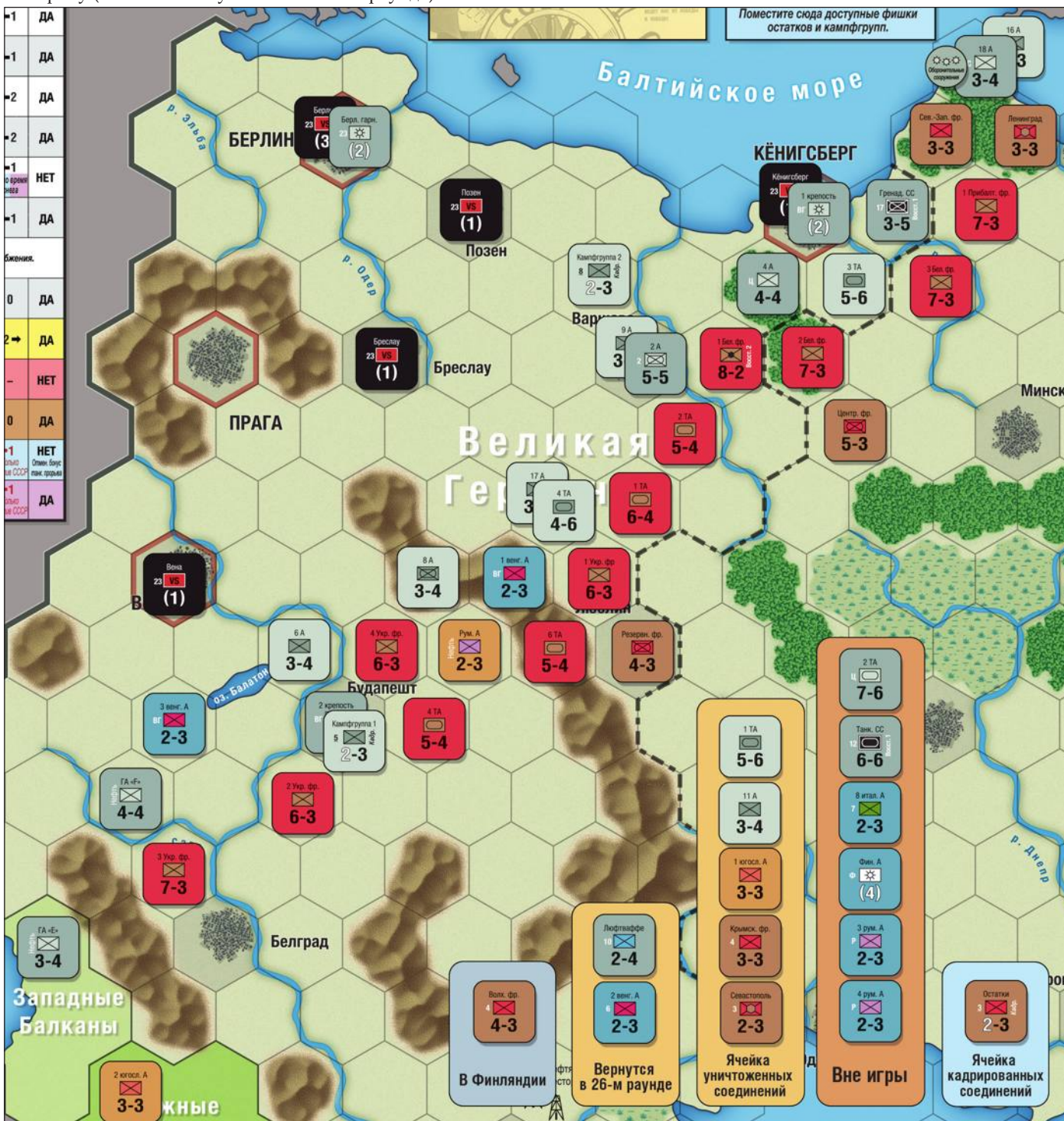
1. Поместите круглые жетоны в ячейку неиспользованных жетонов.
2. Поместите круглый жетон хода в 23-ю ячейку шкалы раундов стороной СССР (23-й ход для Германии уже закончен), квадратный жетон победных очков — в 6-ю ячейку шкалы победных очков стороной «На Берлин!», круглый жетон ПО — во 2-ю ячейку на шкале победных очков стороной СССР вверх, а квадратный жетон Германии «Высшая точка» отложите в сторону (он не используется после 22-го раунда).

Обратите внимание, что у СССР есть 4 ПО за контроль городов Великой Германии (Люблин, Белград, Бухарест и нефтяные месторождения в Румынии), а также еще 2 ПО за положение круглого жетона ПО.

3. Расстановка: оба игрока берут фишки своих соединений и размещают их на поле сторонами, указанными на иллюстрации ниже.

(Обратите внимание, что региональное соединение «Москва» не участвует в данном сценарии.)

4. Подкрепления: каждый игрок берет фишки своих соединений и переворачивает их лицевой стороной вверх. Те, чей



код подкрепления больше 22, помещаются в соответствующие ячейки на шкале раундов.

5. Игрок за СССР откладывает польское соединение с кодом подкрепления «Варшава» рядом со шкалой раундов.

6. **Начальная рука Германии:** игрок за Германию перемешивает колоду карт, *исключив из нее* 10 карт с перечеркнутой пометкой «45» (такие карты не используются в 1945 году), и кладет ее лицевой стороной вниз рядом с полем. Он берет две карты из колоды, а затем сбрасывает одну лицевой стороной вверх в стопку сброса.

7. **Начальная рука СССР:** игрок за СССР берет семь карт и сбрасывает одну. Он также получает карту «Джокер».

8. **Погода:** снежная.

9. **Первый ход:** после выполнения этих шагов игрок за СССР начинает со своей половины 22-го раунда, с организационной фазы. (Игра начинается с окончания хода игрока за Германию.)

10. **Окончание сценария и условия победы:** в конце 28-го раунда проведите проверку условий победы «*На Берлин!*» (12.0). Игрок за СССР побеждает в трех случаях: по условию внезапного разгрома, захватив три ключевых гекса в Великой Германии или убив Гитлера (12.5), в противном случае побеждает игрок за Германию.

Ж. ТУРНИРНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Подготовка и правила

1. Используйте ту же самую подготовку, что и для операции «Барбаросса» (сценарий А).

2. Дополнительные правила и фишки (кодом подкреплений которых является астериск (*)) не используются.

3. Кадрированные соединения (код подкреплений которых подчеркнут) не используются, правило 14.9 игнорируется.

4. Победа по условию захвата ключевых гексов действует, но СССР, чтобы победить, должен контролировать только один из четырех гексов в Великой Германии (а не три) (12.1). Победа по условию внезапного разгрома также возможна (12.2).

5. **Окончание сценария и условия победы:** если игра не заканчивается по условию внезапного разгрома (12.2), тогда в конце 1944 года, в 22-м раунде игры, проверьте, не одержали ли немцы операционную победу (12.4). Игрок за СССР победит, если жетон ПО «*На Берлин!*» находится дальше, чем жетон ПО «*Высшая точка*». В противном случае побеждает игрок за Германию.

Турнирный сценарий близок к оригинальной версии игры от Victory Point Games и играется быстрее, чем полная кампания. Игра не простит вам ошибок, если вы не будете использовать кадрированные соединения в поздней ее части.

И. БЕЗ ЧИСТОК В КРАСНОЙ АРМИИ

Этот сценарий предлагает альтернативно-исторический вариант развития событий. Предполагается, что «Большой террор» 1936–1938 гг. обошел стороной Красную армию, и из ее рядов были устранены лишь наиболее «неблагонадежные» элементы. Михаил Тухачевский не был расстрелян — его отправили в ссылку и реабилитировали после начала фашистского вторжения. Войска СССР готовы к атаке. Советские армии теперь сильнее, улучшения эффективнее, а атаки увереннее. Но и Германия, в свою очередь, планирует свой блицкриг более скрупулезно и готовится к еще более массивному вторжению.

Для подготовки к игре используйте сценарий «Операция „Барбаросса“», но со следующими специальными правилами:

Подготовка к игре

Игрок за Германию

- **Финское соединение** не используется в игре, уберите его фишку в коробку.

- **Немецкая 2-я армия** доступна с самого начала игры и располагается в любом гексе в пределах Великой Германии (вместо того чтобы прийти в качестве подкрепления во 2-м раунде).

- **Немецкое соединение «Кампфgruppe 1»** доступно с самого начала игры и кладется в ячейку кадрированных соединений сразу (вместо того чтобы стать доступным только в 5-м раунде).

- Специальные ограничения первого раунда для игрока за Германию: **не применяются**.

Игрок за СССР

- **Калининский фронт** доступен с самого начала игры и располагается в любом гексе в пределах СССР (вместо того чтобы прийти в качестве подкрепления во 2-м раунде).

- **Кавказский фронт** доступен с самого начала игры и располагается в любом гексе в пределах СССР (вместо того чтобы прийти в качестве подкрепления во 2-м раунде).

- Советское соединение «**Остатки 1**» доступно с самого начала игры и кладется в ячейку кадрированных соединений (вместо того чтобы стать доступным только в 3-м раунде).

- **Начальная рука СССР:** игрок за СССР берет две карты из колоды после того, как игрок за Германию получит свои карты (вместо того чтобы начинать **без карт**).

Изменения в правилах игры

- **Эффекты раунда (13.5):** эффект «Нет немецких пополнений», действующий с 1-го по 4-й раунд, **ОТМЕНЯЕТСЯ**.

- **Советские жетоны «Удар!» (10.5):** начиная со 2-го раунда игрок за СССР получает ОДИН жетон «Удар!» в тех раундах, в которых по обычным правилам он его не получал.

- **Бесплатное советское улучшение (7.2.1):** эффект советского «ОБРАЗОВАНИЯ» начинает действовать со 2-го раунда (вместо 6-го, по обычным правилам).

• **Начисление ПО (12.7):** игрок за СССР БОЛЬШЕ НЕ ПОЛУЧАЕТ +1 ПО в раундах с событиями других театров военных действий (День «Д», Наступление в Арденнах и т.д.).

• **Изменение инициативы (12.10):** НЕ обнуляйте круглый жетон ПО, если он на немецкой стороне.

Заметки автора

Так как финской армии больше не существует, советский игрок получает 1 ПО за контроль над Финляндией только пока в ней находится одно его соединение. Два дополнительных советских соединения и две карты станут отличным подспорьем для усиления обороны в начале игры. Но у Германии также увеличивается пространство для маневров. Кроме того, СССР будет быстрее улучшать свою армию, что станет серьезной проблемой для Германии. В то же время союзники станут присылать меньше помощи Сталину. Конечно, наиболее необходимое будет отправлено, но помощь станет ограниченной. Поэтому бонусные ПО за другие театры военных действий не будут начисляться. В итоге вы получите совершенно новый игровой опыт. Красная Армия способна играть более агрессивно в 1941, зато теперь немцы могут начать раньше восстанавливать потери, так как вступают в войну более подготовленными.

[17.0] ЗАМЕТКИ АВТОРА

Во-первых, я хотел бы поблагодарить Алана Эмриха и издательство Victory Point Games. Благодаря им, а теперь еще и GMT, вы держите делюкс-версию моего первого варгейма. Вау! С тех пор как в конце 1970-х годов, будучи подростком, я приобрел «The Russian Campaign» от Avalon Hill, Восточный фронт Второй Мировой войны не переставал меня привлекать. В течение многих лет мои поиски «идеальной» игры о Восточном фронте продолжались, и теперь я вношу свой вклад благодаря «Ни шагу назад!».

Это мой собственный «авторский взгляд» на борьбу СССР с нацистами во Второй мировой войне. Когда на веб-сайте VPG я прочитал, что они предлагают помощь начинающим авторам, и об их модели публикации игр «малого формата», я счел это сложной, но очень привлекательной задачей. Я хотел сделать достаточно точную игру, где будет всего 40 фишек, небольшое поле и 8 страниц основных правил.

Оглядываясь назад на сотни часов, в течение которых я с удовольствием работал над этим проектом, я понимаю, что усилия были намного больше, чем я когда-либо ожидал, но какой огромный опыт я при этом приобрел и сколько всего узнал! Теперь эта версия включает в себя два более поздних модуля («На Берлин!» и «Не сдаваться!») и еще некоторые доработки. Количество фишек по-прежнему не выходит за разумные рамки и составляет 80 штук, а основных правил — менее 10 страниц.

Во время исследования для работы по созданию игры многие мои стереотипы об этой войне были развеяны. Например, я узнал, что вплоть до конца 1944 года у немцев все еще была очень большая армия, несмотря на огромные потери. Я также узнал, что СССР никогда не имел численного превосходства на всем фронте больше, чем 2:1 (около 6 миллионов советских солдат против 3 миллионов солдат Оси). Меня поразило, что в течение каждого года войны армия СССР несла потери, превышающие их силы на линии фронта (это в 30 раз больше, чем потери армии США), но при этом русские никогда не сдавались. Кроме того, союзный ленд-лиз поставлял в СССР около 25 % всей военной продукции. Не заблуждайтесь, Вторая Мировая война была выиграна на Восточном фронте. Хотя победа была достигнута с помощью усилий союзников, она была в значительной степени оплачена русской кровью. Да, это была война маневров, но также и ужасная война на истощение.

Я надеюсь, что «Ни шагу назад!» побудит вас узнать больше об этой решающей военной кампании, покажет, насколько яростной была борьба, объяснит причины, по которым обе стороны использовали ту или иную стратегию, и подарит много часов любопытных испытаний и интересной игры.

Я также рекомендую вам посетить веб-сайты издательств Victory Point Games или GMT и изучить страницу «Ни шагу назад!» с дополнительными игровыми материалами (такими как компьютерные модули для Vassal и Zun Tsu).

Самое первое, что я попытался сделать в «Ни шагу назад!», — это максимально точно смоделировать, без каких-либо искусственных правил и «костылей», исторические возможности Германии и скорость продвижения в 1941 году.

Эволюция советской армии

Раунды

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
		Региональные пехотные соединения могут быть улучшены до двухшаговых укрепившихся соединений (7.5)																								
						1 Бесплатное усовершенствование СССР (7.2)																				
												Бонус танкового прорыва (10.8.2)														
												2 Бесплатные усовершенствования СССР (7.2.1)														
																		У соединений СССР становится по два шага (7.3)								
																						Группирование (8.4.1)				

Обладая небольшим опытом, игроки смогут, за исключением высшей степени невезения, достичь исторического успеха вермахта в начале игры. Существует даже реальная вероятность падения Москвы в 1941 году, если Германия сосредоточит на этом усилия. Но, в таком случае фланги ее армии будут весьма уязвимы. Так что это стратегия высокого риска/высокой награды.

Структура советских войск

Для относительно «простого» варгейма я провел немало исторических исследований. Изучил фактические характеристики и расположение всех армий и фронтов, разбив их на двухмесячные отрезки (один ход игры) в период с 1941 года по 1944 год. Ограниченный 40 фишками, был создан механизм моделирования относительных сильных и слабых сторон обеих армий. В случае с СССР это было сложно вдвойне из-за постепенной модернизации. В большинстве случаев я мог использовать реальные исторические названия и временные рамки модернизации фронтов. Я использовал фишки соединений раннего этапа войны, которые не были модернизированы (но исчезли) для создания поздних танковых армий. Эти фишки танковых армий представляют собой больше, чем просто армии, они также включают в себя вспомогательные войска! У вас должна быть возможность разыграть большинство исторических ситуаций с разумной степенью точности, используя игровые компоненты, и несмотря на незначительные «костыли», которые были необходимы.

Таблицы итогов битвы

Таблицы итогов битвы немного необычны. В качестве атакующего, даже при менее выгодном соотношении, вы не несете больших потерь (за исключением редкого результата «ОБ»), но вы можете получить результат «КА», и это открывает некоторые интересные возможности. Ваш оппонент сможет контратаковать и нарушить ваши планы — при этом соединениям будет проще атаковать вас во время своего хода, хотя он может решить не рисковать и оставаться в обороне. Таблицы итогов битвы также построены вокруг механики «контрудара». Изучив две разных ТИБ, вы заметите тонкие различия между ними, которые существенно влияют на стиль игры за каждую из сторон.

Контрудары

Что представляет собой правило «контрудара»?

Я хотел, чтобы игроки могли сделать что-то во время хода противника, и вознаградить бережное управление драгоценными картами. Игрокам следует воспринимать контрудары как локальные тревожащие контратаки, предпринятые в ответ на наступление противника. Я не пошел так далеко, чтобы позволить обороняющемуся по-настоящему атаковать (это то, что игроки должны делать во время своего хода), но контрудары все равно напоминают атаки. А поскольку ваши войска покидают свои позиции, чтобы нанести удар по врагу, они теряют свои оборонительные преимущества — таким образом, с нанесением контрудара связан некоторый риск.

Также хорошей идеей будет использовать это правило, чтобы быстро уничтожить окруженные вражеские соединения и дать вашим соединениям шанс продвинуться в течение хода оппонента (если на кубике выпало «КА», и контратака оказалась успешна). Вы также можете использовать его, чтобы оказать давление на укрепленные города, оставшиеся без поддержки основных войск, понизив их оборонительные преимущества, или даже в качестве обманного маневра. В новой версии GMT этот результат также может быть результатом ТИБ, который должен быть разрешен на следующем ходу, потому что это затянувшееся сражение. Существует множество возможностей для своевременного контрудара, но, увы, все эти изощренные приемы обходятся тратой карт, а их у вас никогда не будет достаточно.

Карты

Самым сердцем игры является карточный «движок». Игроки просто-напросто не знают, какой сюрприз их противник может преподнести благодаря своим картам. Таким образом невозможно идеально все спланировать. Например, можете ли вы позволить себе временно оставить брешь в своей линии фронта или ваш противник сможет разыграть карту, позволяющую ему переместить туда соединение во время вашего собственного хода, создав, таким образом, неожиданный прорыв?

Эти карты точно отражают количество ресурсов, которые есть в вашем распоряжении. Если вы начинаете ход, имея в руке 6 карт, а у вашего оппонента нет ни одной, значит в перспективе у вас все хорошо!

Карты в вашем распоряжении — это своего рода валюта, которую вы тратите на восстановление войск, перемещение по железной дороге, контрудары и т. д. При небольшом количестве карт ваши возможности ограничены. Конечно, игрок может продержаться, имея только одну или две карты в руке, но инициативой в игре, вероятно, будет обладать его противник, у которого пять или шесть карт!

Например, в первые годы войны СССР может легко восстановить большинство своих потерь. Но это оставит игрока с небольшим количеством карт, которых может быть недостаточно, чтобы отреагировать на действия противника и вернуть контроль над ситуацией на поле. Если обе стороны изнуряют себя кровопролитными атаками с малыми шансами на успех, им, вероятно, придется использовать очень много карт, чтобы восстановить потери. Поэтому вряд ли у них получится претворять в жизнь дерзкие планы, ведь для этого просто не будет карт.

Условия победы

Кстати, об инициативе. Вам действительно нужно внимательно прочитать и убедиться, что вы понимаете правило 12.0 «Как победить». В то время как сценарии имеют свои собственные определенные условия победы, именно это правило рассказывает вам, как выиграть кампанию. Есть много способов выиграть кампанию, и все они важны.

Победа путем захвата ключевых гексов прямолинейна и работает так, как ожидает большинство варгеймеров,

захватите ключевые города — и вы выиграете игру. На самом деле, чтобы сыграть в упрощенную версию «Ни шагу назад!», вы можете использовать только это условие победы. Все равно партия будет интересной, и оба игрока хорошо проведут время.

Победа по условию внезапного разгрома очень интригующая и заставляет игрока обращать внимание на текущее число победных очков (ПО). Вот как это работает: каждые три игровых хода это условие проверяется. ПО игрока, обладающего инициативой (Германия в первой половине игры, СССР во второй половине, обе стороны на 12-м ходу) сравнивается со значением внезапного разгрома. Если ПО больше этого значения, игра заканчивается, и обладающий инициативой игрок побеждает.

Получить достаточное количество ПО не так уж просто, но и не невозможно. Этот факт не даст вашему оппоненту расслабиться (то есть он не может заранее «знать», каким будет исход войны в игре, даже если знает каким он был исторически. Например, «Ба, да я могу просто уйти и сдать Киев без боя! В любом случае Германия так и не дошла дальше Сталинграда, и я получу кучу новых соединений в 1944 году»). Поскольку по условию внезапного разгрома может выиграть только сторона, обладающая инициативой, ни один из игроков не может позволить себе быстро потерять слишком много территории. Даже если с тактической точки зрения это выглядит хорошей идеей. Отсюда и название игры — «Ни шагу назад!»

Если вы хотите завершить игру как можно быстрее, постарайтесь потерять как можно больше своих соединений, оставив их без снабжения, никогда не делайте того же с врагом и никогда не выполняйте требований карт «Гитлер/Сталин приказывает атаковать», разыгрываемых вашим оппонентом. Все это верный путь к краху!

Наконец, существует оперативная победа немцев. Если все сложится так, что никто не победит по условию захвата ключевых гексов и внезапной смерти, то шансы Германии на спасение будут тем выше, чем больше территории она захватит к 11-му раунду, до того, как дела станут по-настоящему плохи (а жетон «Высшая точка» появится на шкале ПО). Если игрок за Германию был робок и неуверенно продвигался вглубь СССР, скорее всего, он не победит, и игра продолжится до самого конца в 1945 году. А возможно и нет, если игрок за СССР так же нерешителен. Одно можно сказать наверняка: немцы должны держать как можно больше своих соединений в СССР, чтобы осторожно, но верно, продвигаться к победе. Сложность заключается в том, что весь немецкий фронт может рухнуть на удивление быстро в 1944 году!

Если игра продолжится после декабря 1944 года, у СССР будет возможность довести войну до самого порога Гитлера. Да, это означает, что СССР не может победить, используя правило 12.4. Это лишь этап на пути к победе! Чтобы передать возрастающий темп операций и гонку за возможностью захватить Берлин, раунды будут соответствовать одному месяцу, а не двум.

Финляндия

Почему у Финляндии особое положение в игре?

Учитывая, что Финляндия в значительной степени придерживалась своей собственной линии во время войны (возвращение утраченной финской территории) и никогда не совершала серьезного продвижения вглубь СССР после того, как вышла на старые границы, я решил представить ее войска в виде укрепившегося соединения: оно не может перемещаться или атаковать, у него нет ЗК, чтобы влиять на советские соединения за пределами границы.

То, что это именно укрепившееся соединение, также отражает ряд факторов. Таких как суровость финского края и свирепость финской армии в обороне. Аналогичное объяснение применимо и к югославским «партизанским» областям на Балканах.

Союзники Германии

Почему же нет ограничений на размещение других союзников Германии?

Помимо того, что финские войска не могут перемещаться (и финнам это вряд ли понравится), я решил не добавлять дополнительных правил, ограничивающих соединения румын, венгров и итальянцев в южной части поля (хотя так сделано примерно в половине варгеймов большого масштаба на данную тему). Я не нашел никаких веских исторических причин для этого, кроме того факта, что они не совершали таких маневров в реальной войне. Кроме того, я хотел сделать игру максимально простой, чтобы соответствовать правилам «малого формата» (речь о небольших играх от VPG — прим. ред.). Я имею в виду, что в Ленинградской области действовали испанские (и другие) войска, и, если бы Гитлер пожелал, я не вижу причин, по которым национальные войска (например венгры, румыны или итальянцы) не могли бы переместиться на север. Если вы с этим не согласны, то непременно создайте свое собственное правило, искусственно ограничивающее перемещение соединений союзников Германии в верхнюю половину поля.

Зоны контроля

Почему разрешается перемещаться через зону контроля противника, а затем останавливаться, если в гексе назначения есть дружественное соединение? Не каждый варгейм допускает такое.

На этот вопрос легко ответить. Учитывая очень большой масштаб поля (100 км на гекс), зоны контроля в основном представляют собой ситуации, когда соединения занимают также некоторое пространство в соседних гексах, но не имеет фактического огневого контроля над ними. Это правило также моделирует «ответные перемещения», то есть, когда вы перемещаете в соседние гексы несколько подразделений своего соединения, чтобы остановить продвижение противника. Но это не сработает, если в гексе есть дружественное соединение, которое помогает избежать подобных неприятностей и сохраняет путь к отступлению.

Заключение

Надеюсь, вам понравится играть в делюкс-версию «Ни шагу назад!», и эта напряженная маленькая игра даст вам некоторое представление о том, что происходило во время той разрушительной и трагической войны. В продолжении этих заметок следует еще несколько базовых советов для обоих игроков. Кроме того, я с нетерпением жду ваших комментариев и предложений в ветке с обсуждением игры на сайтах www.consimworld.com и www.boardgamegeek.com.

[18.0] СОВЕТЫ ИГРОКАМ

Вот несколько очень примерных рекомендаций о том, как играть в эту игру. Научиться этому несложно, но вам может потребоваться время, чтобы освоиться, особенно когда вы играете за сторону, находящуюся в обороне.

Директивы ОКХ (Избежать «гибели богов»)

- Концентрируйте свои войска и атакуйте с соотношением сил в свою пользу, тем самым снижая свои потери, особенно в 1941 году, когда у вас нет возможности их восстанавливать соединения.
- Контрудары — ваши лучшие друзья, особенно в начале игры, когда вы хотите продвигаться быстрее. Если у вас есть группа соединений рядом с советским городом, это может стать очень эффективным способом захвата территории во время хода противника, если он не окажет городу должной поддержки.
- При каждой возможности окружайте советские войска и уничтожайте их, оставив без снабжения. Это уберезит вас от потерь и принесет драгоценные ПО, необходимые для победы по условию внезапного разгрома. Вдобавок это заставит врага платить удвоенную стоимость, чтобы восстановить потери.
- Не преследуйте советские войска, чтобы атаковать их в лоб. Будьте уверены, они быстро восстановят свои силы, в то время как вы понесете потери, которые будет трудно восполнить.
- Всегда держите несколько соединений в ячейке перемещения по железной дороге, чтобы в нужный момент перебросить их в те области, где вы ведете активное наступление.
- Качество вашей армии будет неизменно ухудшаться (так как вы платите вдвое больше за то, чтобы перевернуть соединение на сторону с полной силой). Так что научитесь понимать, когда стоит сократить свои потери и переключиться на оборону, если абсолютная победа кажется недостижимой.
- Когда все начнет рушиться в 1944 году, помните, что в конце 22-го раунда вы все равно можете выиграть по условию оперативной победы, если у вас достаточно гексов с по-



бедными очками. Так что для немцев не все еще потеряно. Например, окруженные части, которые располагаются вдоль Балтийского побережья, снабжаются морем и могут быть полезны, отвлекая на себя советские силы. Они могут держаться практически бесконечно (как это и было исторически).

Германия в войне

1941 г. Вы неудержимая и монструозная немецкая армия блицкрига, все боятся вас и трепещут перед вами! Поэтому вы перемещаться куда угодно, НО вы не можете быть везде одновременно. Что же делать жаждущему завоевать весь мир? Интересным вариантом является изначальный исторический план ОКХ. Продвигаться полным ходом к Ленинграду и Москве, в сочетании с неуклонным продвижением на юг с целью захвата Киева, Одессы и Днепропетровска. Но остерегайтесь сложной северной местности, ваши танки могут в конечном счете застрять в лесах и болотах. Вы же не хотите вести еще одну войну на истощение, верно?

1942 г. Если вы выдержали зимнее контрнаступление СССР и удерживаете два ключевых гекса, сейчас самое время попытаться полностью разбить врага до того, как его армия значительно улучшится. Если вы еще не удерживаете ключевые гексы, тогда лучший выбор — идти на юг, пытаться захватить как можно больше городов, окружая войска, чтобы заработать максимальное количество ПО до того, как жетон будет перевернут в 11-м раунде. Следите за своими потерями, они могут накапливаться очень быстро, особенно когда вы сражаетесь с постоянно улучшающейся советской армией, и, конечно, следите за своими флангами и ненадежными союзниками.

1943 г. Если игра все еще продолжается, ход войны, вероятно, начинает поворачиваться против вас. Время «Drang Nach Osten!» прошло. Настало время операции «На Берлин!». Вы потеряете много отличных атакующих карт, а взамен получите в основном слабые оборонительные карты. Исчезнет вероятность победы по условию внезапного разгрома, но ваша армия все еще сильна, и вы получаете элитное танковое соединение, которое может возглавить ваше последнее большое наступление. Так что не бойтесь контратаковать растянувшиеся советские порядки, но будьте всегда бдительны, чтобы понесенные потери не привели вашу армию к гибели! Грязная погода — хорошее время, чтобы залатать свою линию фронта и восстановить потери. Если вы удерживаете хорошие позиции на поле, победа по захвату ключевых гексов все еще возможна!

1944 г. Что ж, надписи на стенах (на стенах Берлина!). Теперь вы, вероятно, столкнулись с огромной, злой и опасной Красной армией, способной нанести чудовищной силы ответный удар за потери, которые она понесла в 1941–42 годах.

Постарайтесь не допустить окружения своих соединений (это будет непросто сделать), удерживайте Кёнигсберг любой ценой и держите как можно больше немецких войск в СССР до самого конца. Если на юге дела пойдут действительно плохо, и вы потеряете Румынию и много войск, то, возможно, настанет время поискать в Аргентине хорошую ферму, куда можно удалиться...

1945 г. Постарайтесь удерживать линию фронта как можно дольше, так как теперь можно легко проиграть по условию внезапного разгрома, если оставить Югославию и Будапешт и слишком сосредоточиться на обороне Берлина. Тщательно изучите карты и правила!

Директивы Ставки СССР (победа в Великой Отечественной войне)

- В большинстве случаев вы будете восстанавливать свои соединения каждый раунд. Постарайтесь не допускать, чтобы они были уничтожены, оставшись без снабжения, и не переоценивайте себя, совершая слишком много нападений в начале игры, так как у вас изначально недостаточно соединений, чтобы покрыть весь фронт. Ленинградское укрепившееся соединение — очень важный опорный пункт, не теряйте его!
- Открытую местность почти невозможно защитить от опытного игрока за Германию обычной пехотой, поэтому имейте в виду, что вашу линию фронта почти наверняка нарушат.
- Вы должны начать изматывать немцев как можно скорее. Итог боя «ОБ» вам в этом поможет. Но не переусердствуйте и не нарушайте своих построений! На ранней стадии ограничьтесь мелкими контратаками.
- «Контрудары» могут быть очень эффективными в первую зиму, когда у вас есть много жетонов «Удар!». Кроме того, потерянные войска будут восстанавливаться сразу же в ваш ход!
- ВСЕГДА, если это возможно, оставляйте как минимум одно соединение в ячейке перемещения по железной дороге, если вы собираетесь атаковать в свой ход, чтобы ликвидировать любые прорывы линии фронта, которые могут возникнуть благодаря результату битвы «ОБ».
- Истребление на севере, маневры на юге. Если вы можете уничтожить немецкие соединения, находящиеся «Без снабжения», сделайте это! Это безмерно поможет окончательной победе.
- Старайтесь поскорее разделаться со стоящими обособленно соединениями, особенно с союзниками Германии.
- Начиная с конца 1943 года вы, вероятно, можете делать все, что пожелаете, поэтому самое время перейти к агрессивному наступлению, теперь пришло время расквитаться! «На Берлин!»

Обзор событий военных лет СССР

1941 г.: держу пари, вы очень сожалеете о том, что проводили все эти чистки среди военных! Ваши силы начинают войну ослабленными и плохо подготовленными. В этот ужасный год вам придется зализывать раны. Но не отчаивайтесь: со всеми подкреплениями и заменами, которые вы получите, огромная Красная армия восстановит былую мощь.

Постарайтесь выставлять все доступные войска каждый ход. Если фишки будут оставаться в ячейке уничтоженных

соединений, то ваши дела быстро станут плохи! И постарайтесь получить укрепленные соединения в Ленинграде и Севастополе как можно скорее. Если у вас будет возможность, перейдите до зимы в контрнаступление и пустите кровь фашистам. Помните, что они не могут восстанавливать соединения до 1942 года и будут стремиться не понести больших потерь при наступлении. Так что попытайтесь уничтожить как можно больше их войск. Если дела пойдут плохо, постарайтесь не потерять Ленинград и Москву.

1942 г.: впереди еще один опасный год, но сдаваться пока рано. Сила вашей армии стремительно растет, хотя пока вы еще и не готовы сразиться с немцами на равных. Продолжайте истощать их. Заставьте заплатить за каждый захваченный гекс! Ни шагу назад! В конце года, когда наступит зима, вы можете проводить более мощные атаки на слабые участки немецкого фронта. Теперь у вас должно быть поддюжины улучшенных соединений: вы ведь помните, что на этом участке построили пару танковых армий и ударный фронт?

1943 г.: теперь наконец баланс сил начинает меняться. Советский Союз дождался часа своей расплаты. Вы получаете много сильных карт событий, ориентированных на наступление: используйте их! В конце года у вас будет возможность добиться впечатляющих завоеваний, многие немецкие соединения уже будут ослаблены, не дайте им прийти в себя! Но всегда имейте в виду, что ненужные потери приведут к перенаправлению этих драгоценных карт на пополнения, вместо того, чтобы использовать их для победоносных наступлений.

1944 г.: русский паровой каток! У соединений СССР теперь есть по два шага. Это благословение (больше выносливости), но также и проклятие (вы можете улучшать их, только используя карты, нет дополнительных бесплатных усовершенствований), поэтому старайтесь не терять слишком много за каждый ход: действительно, ваши огромные резервы войск устают. Ах да, разберитесь с финнами и получите легкие ПО. Помните, что если жетон «Кульминационный момент» показывает большое количество ПО, СССР придется вступить в ожесточенные бои на севере и использовать последнюю возможность отбросить фрицев назад. Если ПО у Германии не так много, вы можете позволить себе роскошь сосредоточить свое внимание на юге, захватив Румынию, и, таким образом, начать забивать гвозди (конечно, полученные по ленд-лизу!) в крышку гроба Гитлера. Если все пойдет хорошо, начинайте полировать медали для большого парада победы в Берлине!

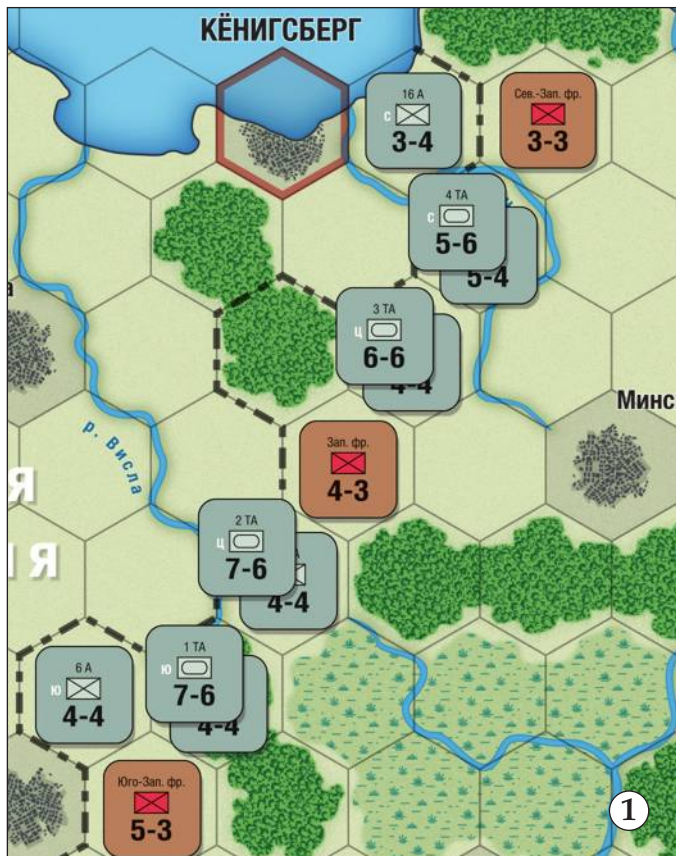
1945 г.: игрок за СССР не должен почивать на лаврах. Враг все еще может преподнести ему неприятные сюрпризы, несмотря на подавляющее превосходство Красной армии. Так что, товарищ, не дайте западным буржуа победить вас до конца кампании! Атакуйте, атакуйте, атакуйте! «На Берлин!»

— Карл Пароди

[19.0] ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ

Гамбит группы армий «Центр»

Такая ситуация сложилась после фазы перемещения игрока за Германию в 1-м раунде.

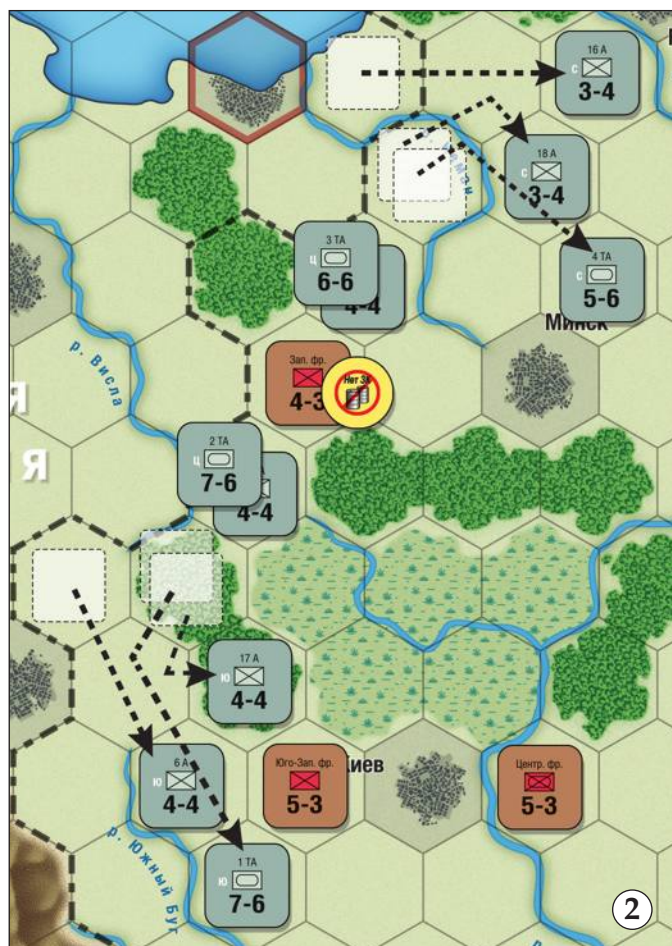


Впрочем, ничего необычного. Каждая немецкая группа армий (С, Ц и Ю) может атаковать только противостоящие им фронты (Северо-Западный, Западный и Южный). Здесь я покажу вам интересный прием, если, конечно, игрок за Германию чувствует себя достаточно смелым и у него есть карты в запасе (обычно это так, ведь он начинает игру с шестью картами, в отличие от игрока за СССР, у которого нет ни одной).

См. рисунок № 2, который показывает положение дел в конце раунда. Да, действительно, группа армий «Центр» не напала на Западный фронт, а просто окружила его, оставив без снабжения.

В течение 1-го хода СССР немцы положат два жетона контрудара на обе группы рядом с окруженным соединением. Поскольку соотношение ниже, чем 1-3, это автоматически дает результат «КА» (с соотношением уже 6-1). Что гарантирует уничтожение Западного фронта (да еще и находящегося без снабжения!) и 1 ПО для игрока за Германию.

Для СССР единственный способ спасти свое соединение — это восстановить ранее уничтоженное соединение в Минске, а затем прорваться из окружения. Но это, скорее всего, не сильно задержит немцев и наверняка приведет к тому, что не один, а два советских фронта погибнут, оставаясь без снабжения! Примечание для немцев. Если ваш оппонент известен тем,



что идет на риск подобно камикадзе, и вы подозреваете, что он может попытаться спасти Западный фронт (есть очень небольшая вероятность, что он сможет добиться успеха при наличии нужных карт), тогда убедитесь, прежде чем использовать этот прием, что у вас в руке есть три карты и один жетон «Блиц!». Такому СССР противостоять не сможет!

1-й раунд СССР — Оборона

Рисунок № 3 показывает пример обороны в 1-й ход СССР. Немцы решили испробовать описанный выше гамбит против Западного фронта в 1-м раунде, чтобы с легкостью получить 1 ПО, и окружили соединение (игрок за Германию собирается использовать две карты для контрударов в советской фазе боя). На рисунке приведена расстановка на начало хода СССР. Юго-Западный и Северо-Западный фронты были уничтожены, но Южный фронт выстоял в одиночку против румынской группы армий. Что может сделать СССР, чтобы минимизировать немецкие завоевания? Предположим, что он будет использовать две карты, чтобы восстановить уничтоженные соединения, и оставит последние две карты для будущих раундов (всегда полезно сохранить несколько карт, если это возможно).

Окруженный Западный фронт почти наверняка будет потерян. Так что давайте не будем тратить ресурсы, пытаясь спасти его. Резервный фронт находится слишком далеко от места действия, давайте поместим его в ячейку перемещения по железной дороге (помните, что в течение



первых двух раундов вы не можете перемещать более одного соединения по одной железной дороге).

Мы перемещаем два восстановленных соединения (А и Б на рисунке ниже). Обратите внимание, что Юго-Западный фронт (В) может быть выставлен рядом с Киевом, даже если город находится во вражеской ЗК.

Он был размещен рядом с городом, чтобы игрок за Герма-



нию не смог нанести еще один контрудар. Шансы довольно низкие, но это может привести к катастрофическим последствиям, так что будьте осторожны!

Заметьте также, что я пытаюсь разместить обычные пехотные соединения не на открытой местности, чтобы отменить немецкий бонус за танки. Расстановка в конце хода показана на рисунке № 5.



Ситуация не безоблачная, но в следующем раунде следует избегать крупных окружений. Вам не хватает одного соединения (оказавшийся без снабжения Западный фронт), поэтому линия обороны довольно слабая, но скоро вы получите два новых соединения.

Территория к западу от Смоленска довольно слабо защищена, но вы ничего не можете с этим поделать, если не хотите еще больше ослаблять юг. Два соединения с 5 очками силы обеспечивают оборону (одно может наносить контрудары, когда другое атаковано). Ленинградский фронт может быть перемещен на один или два гекса перед городом, если вы думаете, что у немцев есть карта, дающая дополнительные очки движения. Да, непросто быть СССР в 1941 году!

Задача по обороне юга СССР

См. рисунок № 6. Это 1-й ход СССР в игре, так как в этом ходу вам нужно восстановить тяжелые потери, у вас в руке осталась только одна карта, зато какая — карта №18 («Оперативные перемещения / Противоречивые директивы Гитлера»).

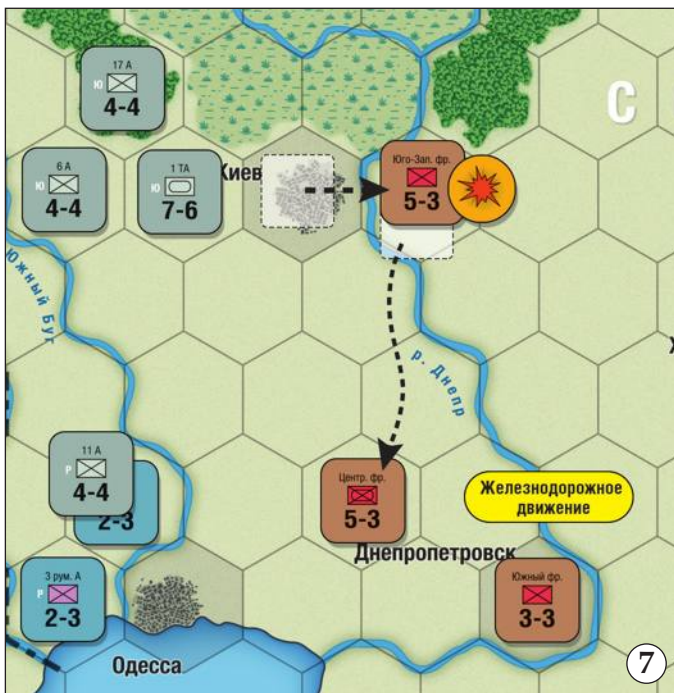
У немцев по-прежнему три карты, давайте предположим, что они могут быть любыми.



У вас есть одно соединение, которое можно использовать в качестве подкрепления (Юго-Западный фронт, показанный на поле с жетоном дезорганизации), и Сталин, поступив мудро, выделил вам одно перемещение по железной дороге.

Поскольку на севере дела идут плохо, велика вероятность того, что в следующем раунде немцы перебросят свою 2-ю армию на юг.

Сталин рассчитывает, что вы не дадите немцам захватить все три города на поле к концу следующего раунда. Вам также передадут в подчинение Кавказский фронт, находящийся в Севастополе, во 2-м раунде. Сможете ли вы обеспечить ЛУЧШУЮ оборону? Какие ваши дальнейшие действия, товарищ маршал?



Далее следует решение этой задачки, но помните, вы должны быть уверены, что три города не будут захвачены к концу 2-го раунда.

Вы знаете, что немцы не смогут перемещаться в течение своего хода (так как у вас есть карта № 18 с немецким событием «Оперативные перемещения»).

Плюс с помощью этой карты вы можете отменить любую другую карту, которую немцы могут разыграть (например «Генеральный штаб»).

Вам придется сдать Одессу и Киев, так как существует опасность того, что немцы могут нанести вам серию контрударов. Если вам не повезет и вы потеряете одно из своих соединений, оборона будет вскрыта, и в следующем раунде случится катастрофа.

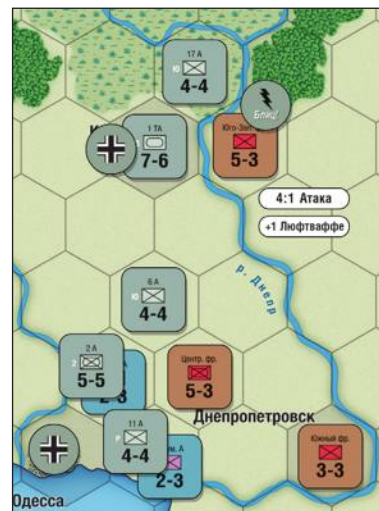
Переместите Юго-Западный фронт на безопасную территорию за Днепр. Центральный фронт будет обороняться на открытой местности (поскольку это моторизованное соединение, немцы не получат сдвиг за танки). Используйте драгоценное перемещение по железной дороге, чтоб переместить Южный фронт в Днепропетровск и защитить город от возможного немецкого продвижения после успешной битвы. См. рисунок № 7.

Если немцам очень повезет, возможно, они смогут нанести контрудар по городу в следующем раунде. Но вы сможете использовать только что полученный Кавказский фронт, чтобы сдерживать оборону. Давайте же посмотрим, что произойдет «на самом деле», и разыграем эту ситуацию!

Начало 2-го раунда группы армий «Юг»

На рисунке № 8 изображено начало 2-го раунда. ОКХ предоставляет в распоряжение командира группы армий «Юг», три карты и один жетон «Блиц!».

- № 06 «Поддержка Люфтваффе».
- № 37 «Хайнц Гудериан».
- № 19 «Блуждающий котел» (неприменимо в данном случае, потому что это карта с символом красной звезды). У СССР все еще есть карта № 34 («Противоречивые директивы Гитлера»).

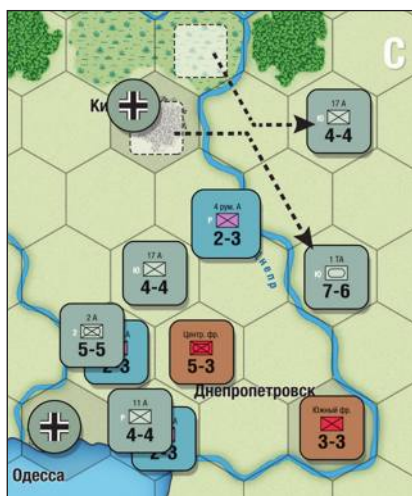


Атака № 1

Немцы решают использовать стратегию высокого риска, пытаются захватить все три города (что даст хороший шанс одержать победу по условию внезапного разгрома в начале 3-го раунда из-за обстановки в других местах на поле). Поэтому они используют большую часть своих войск, чтобы нанести удар на юге, в направлении Днепр-

петровска и сохранить весьма ценную карту «Гудериан» про запас до хода СССР, надеясь, что они смогут нанести контрудар по городу.

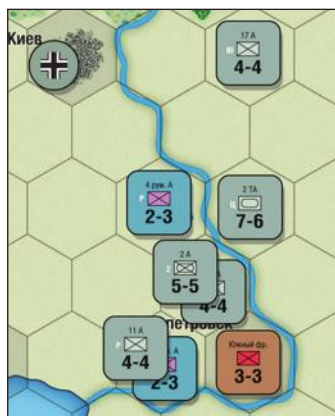
Первая атака направлена на Юго-Западный фронт с соотношением 4:1 (2:1, -1 из-за реки, +1 за атаку танками пехоты на открытой местности, +1 за «Блиц!» и +1 за разыгранную карту «Люфтваффе»). На кубике выпадает 6! **ОБОРОНЯЮЩИЕСЯ УНИЧТОЖЕНЫ.**



Немцы победоносно продвигаются на восток и окружают Центральный фронт своей ЗК. Похоже, у нацистов все просто прекрасно.

Атака №2

Вот теперь начинается большая игра. Игрок за Германию атакует Центральный фронт с соотношением 3:1. У него 66% на успех, а если использовать карту с событием «Гудериан» (атака 2:1 или лучше — «ОО» автоматически), успех гарантирован. Но он откладывает эту карту на потом. Результат: 5! **ОБОРОНЯЮЩИЕСЯ РАЗБИТЫ!** Итогом боя становится «Обороняющиеся уничтожены», так как игрок за СССР не может отступить. Вот так обстоят дела после немецкого продвижения:



У СССР все плохо.

2-й ход СССР

Но помощь идет. Ставка не даст вам больше новых карт, а на то, чтобы реализовать карту № 34, у вас есть последний ход. Юго-Западный фронт восстановится и будет защищать Харьков, Кавказский фронт появляется в Севастополе и движется с юга к Днепропетровску. СССР не объявляет никаких атак.

С некоторым ехидством игрок за Германию сбрасывает карту №19 «Блуждающий котел», чтобы поместить жетон контрудара на свою группу. Игрок за СССР должен будет снова атаковать с соотношением 1:3 и с вероятностью 66% получит КА. А немцы смогут использовать карту «Гудериан» в контратаке и получат гарантированный успех!

2-й ход СССР (окончание)

Тогда СССР разыгрывает свой козырь — карту № 34 «Противоречивые директивы Гитлера», которая отменяет только что разыгранную немецкую карту.

Проклятье! У игрока за Германию теперь нет иного выбора, кроме как сбросить карту № 37 «Гудериан», чтобы вновь положить жетон контрудара на свою группу. Теперь они смогут биться на равных!



Южный фронт должен атаковать две немецкие армии с соотношением 1:3. На кубике выпадает 1: **КОНТРАТАКА!**

Боги войны немилостивы к коммунистам. **ТЕПЕРЬ** немцы получают возможность снова атаковать. А поскольку битва происходит из-за результата КА, город не дает бонусов обороняющимся. Атака с соотношением 3:1.

На кубике выпадает 2: **РАЗМЕН!** Южный фронт уничтожен, а одна из немецких армий несет потери. Продвижение невозможно. Таким образом, несмотря на соотношение, город еще держится (но едва-едва!)

Обратите внимание, что, если бы у СССР было одно соединение в ячейке перемещения по железной дороге, оно могло бы быть передислоцировано в город в самом конце хода.

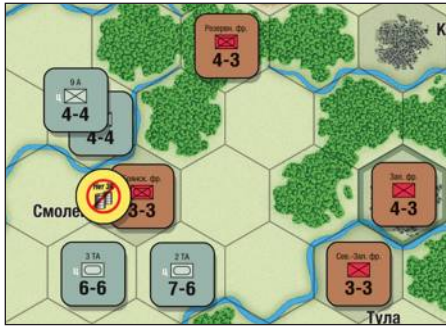
Увы, теперь в обороне СССР есть огромная дыра, которой немцы наверняка воспользуются, но 3-й раунд — это раунд с грязной погодой, и победа по условию внезапного разгрома отменяется! А зима неумолимо приближается...



Ситуация после немецких атак

Спасите Смоленск и Брянский фронт!

Фаза перемещения хода СССР во 2-м раунде. Ситуация критическая из-за тяжелых поражений на южном участке фронта. Германии не хватает всего **ОДНОГО** очка для победы по условию внезапного разгрома в начале следующего раунда! Два долгожданных подкрепления только что прибыли в Москву и Тулу (Западный и Северо-Западный фронты). Вечная благодарность, товарищ Сталин!



Кроме территории вокруг Смоленска, остальные участки фронта в относительной безопасности.

У СССР осталась одна карта («Противоречивые директивы Гитлера»), остальные были использованы для восстановления огромных потерь. У немцев по-прежнему осталось три карты (и, как вы помните, это могут быть любые карты, кроме карт СССР), а также один жетон «Блиц!».

Как же вам переместить войска (и в случае необходимости атаковать) и при этом на 100% быть уверенным, что вы не потеряете в итоге 1 ПО (и не проиграете игру)? Было бы неплохо не сдать Москву фашистским захватчикам в 3-м раунде. Если, конечно, вы не хотите отправиться на обзорную экскурсию по свинцовым рудникам Сибири. Представим, что только часть карты, изображенная на рисунке, доступна для игры. Только на части показанной карты можно играть.

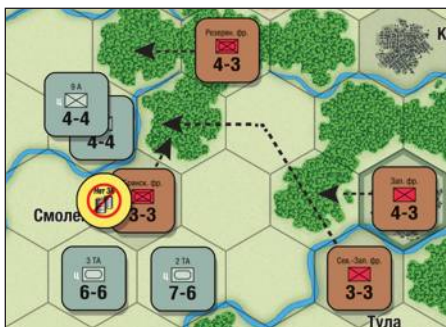
Подсказка: не жалейте своих солдат (все они герои!).

РЕШЕНИЕ

«Это выглядит как вопрос с подвохом: я считаю, что это невозможно!».

Твое отсутствие веры в победу тревожит, товарищ!

Есть способ гарантировать, что СССР не потеряет 1 ПО (и не проиграет игру). Помните мою подсказку о том, чтобы не жалеть солдат? Северо-Западный фронт в Туле пожертвует собой ради Родины!



Первый рисунок показывает, как вы перемещаете свои соединения. Сначала вы размещаете Северо-Западный фронт рядом со Смоленском, что позволяет Брянскому фронту выйти из окружения. Прочитайте это правило:

[8.5.3] Нельзя перемещаться из одного гекса в ЗКП в другой, кроме тех случаев, когда тот гекс, в который входит соединение, уже занят дружественным соединением.

Конечно, теперь превышен предел группирования. Таким образом, Северо-Западный фронт уничтожается и отправляется в ячейку «разбитых соединений». Но его жертва была не напрасной, так как Брянский фронт теперь в безопасности (помните, что вы теряете 1 ПО, когда соединение без снабжения уничтожено). Захватчики также не смогут ни нанести контрудар, ни захватить Смоленск.

Еще одно важное перемещение: резервный фронт размещен рядом с двумя немецкими армиями, чтобы совершить возможный контрудар. Вы же не хотите, чтобы Брянский фронт, оставшийся без снабжения, был вынужден атаковать!

Западный фронт занимает оборонительную позицию перед Москвой на линии леса/укреплений (гекс леса также имитирует построенные в конце 1941 года укрепления).

Есть отличный шанс сохранить свою столицу (особенно если у вас в руке карта «Противоречивые директивы Гитлера»), по крайней мере во время хода немцев. И, скорее всего, во время вашего собственного хода (с помощью подкреплений). Но после этой успешной обороны есть шанс, что немецкие танки повернут на юг в поисках более легкой цели.



НЕ РАЗМЕЩАЙТЕ войска рядом с вражеской бронетехникой! Ваша пехота может быть спровоцирована на контрудар на открытой местности. А это не очень хорошо, так как танки могут прорваться прямо в Тулу или Смоленск.

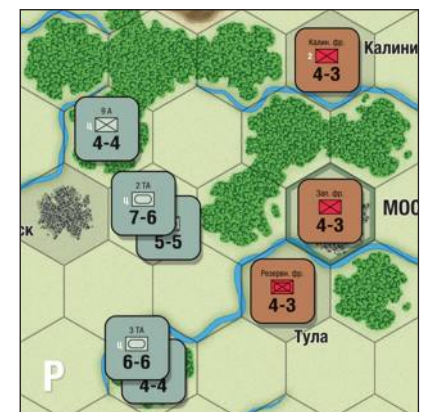
Защити Москву любой ценой!

Начало фазы перемещения 3-го хода игрока за СССР. Группа армий «Центр» готова попытаться захватить Москву в следующем раунде. Из-за больших потерь, которые вы восстановили во втором раунде, у вас не осталось карт в руке.

У немцев по-прежнему есть две карты, но «ОКХ» и «Генеральный штаб» (на данный момент) находятся в сбросе.

Как вы защитите Москву, Калинин и Тулу всего с тремя фронтами на поле?

«Я считаю, что крайне важно, чтобы Москва



была снабжена, и, таким образом, в ней можно было бы разместить соединение в следующем раунде».

Именно так! Помимо остановки немецкого продвижения, путем размещения ваших соединений в лесах ВОЗЛЕ Москвы, важным фактором является уверенность в том, что линия снабжения к городу не будет перекрыта. Тогда вы сможете расположить свои подкрепления, полученные в 4-м раунде (или Волховский фронт), в Москве, даже если немцы захватят гексы, обороняемые Западным и Калининским фронтами. Конечно, Тула обречена («Тот, кто хочет защитить все, не защищает ничего» — Фридрих Великий). Но у вас еще будет два снежных раунда, чтобы вернуть ее обратно.

НЕ размещайте соединения рядом с большими немецкими группами армий (если только не считаете, что вам очень везет), так как велика вероятность катастрофы из-за навязанного вам контрудара. В январе/феврале 1942 года немцы получают -2 сдвига по ТБИ в атаке из-за погоды. Так что удачи им в захвате Москвы с таким модификатором!

Столица спасена, молодец, товарищ!

Как «расколоть» укрепленный город?

Вот классическая ситуация конца 1941 / начала 1942 года. Манштейн с 11-й армией и румынскими соединениями находится у ворот Севастополя. Это начало немецкого хода. К сожалению, у вас нет в руке карты «Осадная артиллерия», которая могла бы помочь справиться с укреплениями.



Каковы перспективы победы, если вы атакуете укрепившееся советское соединение без этой карты? Максимум, что вы можете получить: 8 очков силы против 3 очков силы, так что шансы 2:1. Но оно сдвигается на две колонки влево из-за местности (Севастополь — город, да еще и ключевой гекс). Окончательное соотношение: 1:1.

Здесь не поможет даже жетон «Блиц!», т. к. соотношение 3:2 не особенно лучше.

Перспективы не очень хорошие. Результат «ОО» не влияет на укрепившиеся соединения, поэтому лучшее, на что вы можете надеяться, это результат «ОБ», но наверняка игрок за СССР затем потратит карту, чтобы вернуть соединение на укрепившуюся сторону во время организационной фазы.

Так что шансов на захват города нет.

Что же делать немецкому командующему?

Есть идея — не нападайте на город прямо сейчас во время своего хода! Сначала спровоцируйте контрудар во время хода оппонента, надеясь нанести урон, а затем атакуйте во время своего хода одним-двумя ударами. Как видите, окруженные укрепившиеся соединения гораздо более уязвимы, чем те, рядом с которыми есть союзники. Дружественные войска, находящиеся поблизости, могли бы совершить вынужденную контратаку вместо укрепившегося соединения. Исторически Советский Союз именно так и поступал — совершал атаки с Керченского пролива для поддержки Севастополя и к югу от Ладожского озера, чтобы ослабить блокаду Ленинграда.



Посмотрите, какая огромная будет разница, если Кавказский фронт окажется рядом с Севастополем вместо 4-й румынской армии!

Итак, давайте предположим, что немцы смогли получить результат «КА» с соотношением 3:1

и в итоге выбросили «ОБ» (шанс на это 50%). Во время обмена урон укрепившееся соединение было перевернуто на ослабленную сторону, и 3-я румынская армия была уничтожена. Кавказский фронт также атакует 4-ю румынскую армию и получает результат «ОО».

Теперь все уже не так радужно для немцев. Даже с хорошими картами и жетоном «Блиц!». Почему? Потому что СССР может выполнить тот же самый трюк, который немцы провернули в последний ход, и положить жетон контрудара на Кавказской фронт. Немцы не смогут атаковать двумя своими соединениями Севастополь. Им придется отвлечь свои силы на контрудар!

Конечно, все эти хитрые маневры стоят карт, которых вам никогда не хватает. Но вы ведь придержали несколько в запасе в этот ход, верно, товарищ?

Сумеречная Борьба

«Сумеречная борьба» — игра для двух игроков, моделирующая 45-летний период геополитических интриг и непрямых вооруженных столкновений между СССР и США. Земной шар становится ареной противостояния двух совершенно разных государств, народов, идеологий. Игра начинается в 1945 году посреди «руин» Европы, когда две сверхдержавы только начали делить мир на сферы влияния, и заканчивается в 1989 году, когда СССР вышел из гонки.

«Сумеречная борьба» идет по стопам классики карточных варгеймов We the People и «Ганнибал. Рим против Карфагена». Несложные правила и динамичные ходы позволяют полностью погрузиться в игровой процесс. Игровое поле представляет из себя карту мира, на которой игроки будут распространять влияние, пытаясь взять под контроль своей сверхдержавы как можно больше стран.

Карты событий добавляют в «Сумеречную борьбу» деталей и атмосферы. Они охватывают огромный пласт исторических вех того периода: арабо-израильские войны, революция во Вьетнаме, пацифистское движение в США, Карибский кризис и другие инциденты. Вам также предстоит бороться за престиж своего государства в космической гонке и снижать градус международной напряженности, ведь начало ядерной войны означает поражение в игре. Сможете ли вы в качестве президента Соединенных Штатов или генерального секретаря Советского Союза привести свою страну к победе?

Сыграйте в «Сумеречную борьбу» и узнайте!



Уточнения правил

РАУНД ВСТУПЛЕНИЯ В ИГРУ

- У некоторых соединений номер раунда отмечен астериском (*). Это означает, что они являются особыми соединениями.
- У некоторых соединений номер раунда подчеркнут. Это означает, что они являются кадрированными соединениями и при вступлении в игру отправляются в ячейку кадрированных соединений.

РИСУНКИ ТАНКОВ

В комплект игры входят фишки танковых войск в двух оформлениях: символика НАТО и рисунки танков. Используйте фишки в том оформлении, которое вам больше нравится.

КОНТРУДАРЫ

Всегда кладите жетон контрудара того же цвета, что и соединение, на которое он выкладывается (см. пример на стр. 13).

- Контрудары СССР (красные) всегда размещаются на советские соединения.
- Контрудары Германии (серые) всегда размещаются на соединения немцев и их союзников.
- В ТИБ под «активным игроком» при результате «КУ» всегда подразумевается тот игрок, чей сейчас ход. Например: во время хода игрока за СССР, жетоны контрударов, полученные в результате битвы, ВСЕГДА должны выкладываться на советские соединения. Даже если «КУ» был получен в результате немецкой контратаки!

БОНУСЫ ЭФФЕКТОВ МЕСТНОСТИ

Если битва происходит в нескольких гексах, обороняющийся выбирает тот гекс, местность которого будет использоваться для этой битвы.

УЛУЧШЕНИЯ СОВЕТСКИХ ВОЙСК

Не забывайте, что в соответствии с правилом 7.1 вы можете улучшать соединения, только сбрасывая карты.

- Региональные соединения — до укрепившихся, начиная с 3-го раунда.
- Все остальные советские соединения, начиная с 17-го раунда (до этого их можно перевернуть на усиленную сторону только с помощью бесплатных улучшений (7.2)).

Отличия от 2-го издания

Обратите внимание на следующие разделы правил, поскольку они содержат существенные отличия от 2-го англоязычного издания.

[6.2] Альтернативные источники снабжения.

[7.5] Строительство укреплений.

[7.6] Расстановка соединений.

[9.2] Высадка войск.

[15.1] Абтайлунг (армейская группа).

[15.2] Укрепленные фронты.

[15.5] Продвижение при контрударе.

[15.8] Резервное соединение.

[15.11] Переменчивая инициатива карт (правило удалено).

Время срабатывания эффектов карт было уточнено, а некоторые события немного изменены.

