

ТАНКОВЫЕ

БРАЖЕНИЯ

Правила игровой системы



Автор Алексей Разыграев ©

1. Введение.

Игровая система «Танковые сражения» моделирует сражения эпохи XX века на оперативно-тактическом уровне, что позволяет воссоздать с большой степенью достоверности реальные исторические события.

Местность на игровом поле-карте разделена на ячейки-гексагоны (далее гексагоны); представленный масштаб составляет около 5 км в одном гексагоне, одна игровая фишка соответствует пехотному или артиллерийскому полку/дивизиону, танковой бригаде/полку/батальону.

Один ход в игре равен одним суткам реального времени.

3. Фишки.

Фишки в игровом комплекте состоят из игровых фишек, которые обозначают боевые части и подразделения; а также из вспомогательных фишек-маркеров, которые отражают тот или иной игровой процесс.

3.1. Боевые части.

Игровые фишки отражают реальные боевые части, соединения и подразделения¹, участвовавшие в сражении. В большинстве случаев фишки двусторонние. На фишках наносится специальная необходимая для игрового процесса информация:

- значения боевой силы фишек (атака и оборона) и их скорость движения. Все значения даны в численном эквиваленте (обозначены цифрами);

- номера боевых частей, а также условные обозначения в системе войскового подчинения (в зависимости от того, что собой представляет данная игровая фишка – батальон, дивизион, полк, бригаду и т.д.);

- условные обозначения рода войск, а также различные значки, отражающие специальные возможности части.

3.1.1. Потери частей. Если в ходе игры часть несет потери (т.е. теряет один условный “Уровень потерь”), то игровая фишка данной части переворачивается на обратную “ослабленную” сторону (на “ослабленной” стороне поле фишки помечено сплошной белой полосой внизу).

Односторонние фишки частей и подразделений убираются из игры сразу же после нанесения одного “Уровня потерь”.

4. Карта и игровое поле. Система обозначений на фишках.

4.1. Карта игры изображает местность сражения с нанесенной масштабной сеткой шестиугольных ячеек-гексагонов. Это дает возможность упорядочивать движение и четко определяет характеристики местности, в которой находится фишка.

Масштаб карты – один гексагон равен 5 км.

4.2. На игровом поле, помимо карты, также есть

2. Набор игры.

В игровую комплектацию входят:

- **коробка;**
- **карты;**
- **набор плат с фишками;**
- **буклет с правилами;**
- **буклет со сценариями;**
- **кубики;**
- **лист-подсказка.**

3.3. Маркеры.

3.3.1. Маркеры являются вспомогательными фишками, отражающими особое состояние боевых частей, а также те или иные характеристики позиции или местности. Примерами могут служить:

- маркеры “Авиационный удар”, “Части без снабжения”, “Потеря командования” и т.п.;
- маркеры состояния оборонительных сооружений и маркеры взорванных мостов;
- маркеры случайностей (далее – МС).

Функции разных маркеров будут рассмотрены ниже.

3.4. “Модификатор” и “Сдвиг”.

В игре используются термины “Модификатор” и “Сдвиг”.

“Модификатор” – это количество очков, которое нужно либо прибавить, либо вычесть из численного значения, определяемого броском игрового кубика. Т.е. это “плюс” или “минус” к значению, которое выпало на кубике после броска.

“Сдвиг” относится к «Таблице результатов боя». В ней указаны колонки соотношения сил участвующих в бою сторон (например, «1:1», «3:1», «6:1» и т.д.). Использование “сдвига” позволяет изменить колонку соотношения сил в «Таблице результатов боя» в худшую или лучшую сторону.

Например, соотношение «1:1» можно, используя 2 “сдвига” в свою пользу, преобразовать в соотношение 3:1. Также и наоборот, 2 “сдвига” в пользу противника ухудшает соотношение с «1:1» до «1:3».

вспомогательная информация:

- легенда карты;
- “Таблица результатов боя”;
- «дорожка» для маркера хода, нанесенная на игровое поле в виде хронологической линейки, на которой игроки могут отмечать число сыгранных ходов;
- другая информация, указываемая в конкретных играх или сценариях.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА ФИШКАХ

Пехота

Идентификация части и система подчинения: 196Гв/67Гв

Размер части: 4-6-4

Род войск (цвет показывает принадлежность к соединению): 4-6-4

Сила атаки: 4

Сила обороны: 4

Движение в гексагонах: черный цвет - пехотное; синий цвет - моторизованное; красный цвет - механизированное.

196Гв/67Гв

2-3-4

Часть ослаблена

Инженерные танки

11 Pz 1

2-1-8

Штурмовой инженерный модификатор

Размер частей

Рота Батальон Полк (батарея)(дивизион)

Бригада Дивизия Корпус

Армия Фронт

Танки

96

5-4-8

Цвет принадлежности к соединению: 2

Танковый сдвиг: X

Размер части: 5-4-8

Тип техники: танк

Бронепоезд

60 одн брп

(2)-4-30

Цвет принадлежности к соединению: II

Сила огня: 2

Сила обороны: 30

Движение: 4

Значки войск

- ☒ - пехота
- ☒ - моторизованная пехота
- ☒ - кавалерия
- ☒ - механизированная пехота
- ☒ - пулеметная часть
- ☒ - танки
- ☒ - разведка
- ☒ - мотоциклисты
- ☒ - артиллерия
- ☒ - моторизованная артиллерия
- ☒ - тяжелая артиллерия
- ☒ - противотанковая артиллерия
- ☒ - самоходная артиллерия
- ☒ - самоходная п/т артиллерия
- ☒ - реактивная артиллерия
- ☒ - инженеры
- ☒ - механизированные инженеры (на БТР)
- ☒ - понтонные части

Самоходная артиллерия

Значок самоходной артиллерии: GD

Противотанковый сдвиг: X

Сила обороны: 8

2-2-8

Штурмовая артиллерия

911

(-2)-4-8

Противотанковый сдвиг: X

Сила обороны: 8

Очки боевой силы, которые вычитаются из боевой силы противника: 2

Артиллерия

3 МК

150 (3)

(4)-1-0

Калибр: 150

Сила огня: 4

Сила обороны (если одна): 0

Дальность огня (в гексагонах): 3

Движение: 1

Состояние артиллерийской колонны: 4

Движение: 5

Инженеры

297

2-2-4

19 Pz

2-2-6

Значок инженеров (дает инженерный модификатор)

Разведка

Фишка используется при дополнительных правилах

57 1

2-2-8

77/10тк

2-2-12

3Pz 1

2-2-8

Разведывательная часть (зеленый цвет цифр атаки и обороны означает разведывательную часть)

Противотанковая артиллерия

Калибр: 76

27 2

3-[10]-5

Противотанковый сдвиг: X

Сила атаки: 3

Сила обороны против танков (во всех прочих случаях - "1")

Движение: 5

Штаб

6 Гв.А

Чистяков

0-1-5

Сила атаки: 0

Сила обороны: 5

Движение: 1

5. Последовательность хода.

Игра состоит из ряда чередующихся ходов, в процессе которых игрок обязан придерживаться строгой последовательности действий, называемых фазами. Фазы нельзя менять местами или пропускать.

А. Предварительная фаза.

1. Определение погоды. По «Таблице погоды», указанной в сценарии, один из игроков бросает кубик и определяет метеорологические условия на предстоящий ход.

2. Закладка маркеров случайностей. Оба игрока закладывают в непрозрачную емкость (например, в стаканчик) маркеры случайностей, характер, количество и принадлежность которых определяется сценарием.

Б. Ход 1-го игрока. (Очередность хода сторон определяется сценарием).

I. Фаза снабжения. В эту фазу игрок определяет, все ли его части находятся «в снабжении» и «в командовании». Те части, которые остались «вне снабжения» или «вне командования», помечаются соответствующими маркерами.

II. Фаза подготовленной атаки. Игрок может атаковать всеми своими частями, прилегающими к вражеским частям (без 2 отрицательных сдвигов по «Таблице результатов боя» за неподготовленность атаки).

III. Фаза движения. Игрок может переместить все свои части в соответствии с правилами движения. В эту фазу

он может проводить атаки с марша в количестве, в котором ему позволяют очки движения частей.

IV. Фаза неподготовленной атаки. Игрок может атаковать части противника всеми своими частями, прилегающими к вражеским с учетом 2 отрицательных сдвигов по «Таблице результатов боя» (за неподготовленность атаки).

В. Ход 2-го игрока.

Повторяются все действия первого игрока.

Г. Повторные ходы моторизованных корпусов² и розыгрыш маркеров случайностей.

Один из игроков (выбирается по договоренности) последовательно вытягивает из емкости по одному маркеру случайностей (МС) и выдает его обладателю маркера. Игрок, получивший МС, может или разыграть его, или сохранить на следующие ходы.

При вытягивании маркера моторизованного корпуса данный корпус активизируется и повторяет фазы I-IV. Обратите внимание, что активизируется только данный корпус.

Процесс распределения маркеров случайностей для обеих сторон прекращается с вытягиванием маркера «Конец маркеров случайностей». После этого могут разыгрываться только маркеры повторной активизации моторизованных корпусов.

Д. Конец хода.

Маркер хода перемещается на одну ячейку вперед.

6. Погода.

6.1. На каждую операцию в сценариях дается своя «Таблица погоды» в зависимости от климата и времени года.

Нелепо было бы сводить в одни правила метеоро-

логические условия лета в Северной Африке, весны в Бирме и зимы в России.

6.2. Влияние погоды на движение и бой указывается в каждом сценарии.

7. Движение.

7.1. Движение части определяется имеющимися в ее наличии очками движения (ОД) – цифра указана на фишке. Разные типы местности требуют разной траты числа очков движения. Очки движения расходуются за вход в гексагон, за пересечение некоторых видов сторон гексагона (например, с рекой), за выход из зоны контроля, за проведение атак с марша. Род войск (пехота, кавалерия или моторизованные части) влияет на перемещение по некоторым видам местности. Эта разница указывается в «Таблице влияния местности».

7.2. Часть не может тратить больше имеющихся у нее ОД, накапливать их на следующий ход, во время движения перескакивать через гексагоны, заимствовать ОД другой части.

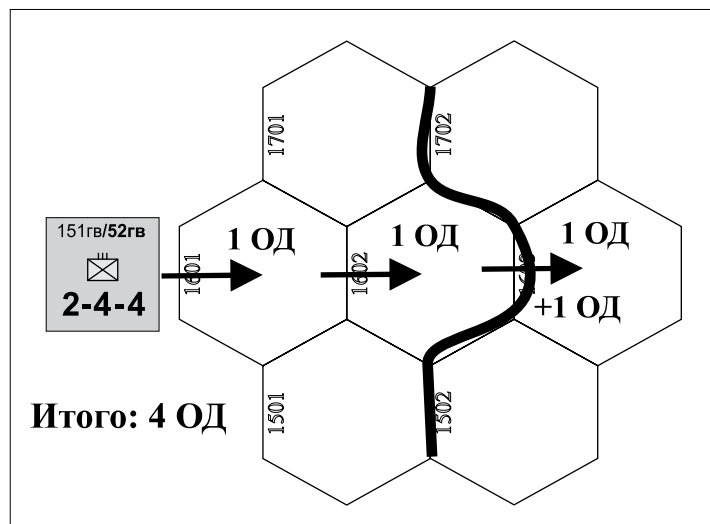
7.3. В свою фазу движения игрок может передвинуть любое количество своих частей, имеющих возможность движения. Он не обязан двигать все свои части или тратить все их очки движения.

7.4. Часть должна перемещаться по цепочке смежных гексагонов. При перемещении (за вход) в следующий гексагон часть должна «заплатить» столько своих ОД, сколько «стоит» данный вид местности для этого типа частей (указано в «Таблице влияния местности»).

7.4.1. «Таблица влияния местности» («ТВМ»). В «ТВМ» применительно к каждому виду местности указано число. Это количество очков движения, которое должна «заплатить» часть за вход в данный гексагон.

При пересечении препятствий, проходящих по грани-

це гексагонов (например, рек), указано число «+N». Это значит, что часть прибавляет к своим уже потраченным очкам движения указанное количество.



Например, часть при движении прошла по чистой местности (стоит «1» ОД) 2 гексагона. Она потратила на это 2 ОД. Далее она пересекает реку (стоит «+1» ОД за пересечение реки) и входит в следующий гексагон с чистой местностью. В итоге часть «потратила» 4 ОД за движение на 3 гексагона с пересечением реки.

7.5. Во время своего движения часть не может ходить в гексагоны, занятые вражескими частями или в гексагоны с непроходимой для данного типа частей местностью.

7.6. Вход во вражескую ЗК. Часть обязана остановиться, когда войдет во вражескую зону контроля (ЗК).

7.7. Окапывание. Если позволяет сценарий, то любые части (кроме артиллерийских, танковых и бронепоездов) могут окапываться. Окапывание в ЗК противника может производиться только в том случае, если часть не была атакована на предыдущую активизацию противника. За один ход часть может создать только 1-й уровень укреплений. Создавать уровни укреплений выше 1-го могут только строительные части по условиям сценария по одному уровню в ход.

7.8. Подрыв мостов. В конце своей фазы движения игрок, чьи части примыкают к мосту, может попытаться взорвать его при значениях «3+» на кубике. Если мост находится в ЗК противника, то модификатор на взрыв моста происходит на «5+». Если во взрывающей части есть инженеры, то они дают модификатор «+1» на бросок кубика. Взорванный мост обозначается соответствующим маркером.

7.9. Атака с марша. Игрок во время фазы движения может проводить атаку с марша, если потратит 1 ОД из имеющихся (на организацию атаки). Ата-

ка с марша проводится из одного гексагона. В атаке с марша могут участвовать только 3 боевые части из одной группировки атакующего. Атака с марша проводится как обычная атака, за исключением того, что оба игрока не имеют права использовать артиллерию, авиацию и маркеры случайностей. Кроме того, атакующий игрок получает 3 отрицательных сдвига по «Таблице результатов боя».

Если атакующий игрок не отбросил противника, то его фаза движения немедленно заканчивается.

Если атаковавший игрок отбросил противника, то он может его преследовать его по обычным правилам или продолжить движение. Гексагоны, пройденные во время преследования, учитываются в очках движения. За один ход можно провести несколько атак с марша, если позволяют ОД. Если сценарий предполагает особые сдвиги в бою (например, за тактическую внезапность), то они не используются при атаке с марша.

7.10. Типы движения. В игре есть три разных типа движения (в скобках указан цвет, характеризующий тип движения части): пехотное (4-6 ОД, черный цвет), моторизованное (6 ОД, синий цвет) и механизированное (моторизованное гусеничное; 6-8 ОД, красный цвет). Разный тип движения влияет на проходимость частей (см. «Таблицу влияния местности»).

7.11. Ж/д движение. В некоторых сценариях допускается использование ж/д движения. В сценарии должно быть оговорено, сколько частей может перевозиться по ж/д. Погрузка должна производиться на ж/д станциях и занимает 1 ход. Выгрузка может производиться не ближе 4 гексагонов до противника, а выгрузка артиллерии и танков только на ж/д станциях. Дальность ж/д движения для всех типов частей – 30 гексагонов. При движении по ж/д войска не могут приближаться к противнику ближе 4 гексагонов.

7.12. Движение по дорогам. Если часть использует движение по дороге и увеличивает свою скорость за ее счет, то она обязана двигаться вне состава группировки (части по дорогам должны двигаться по одной на гексагоне). Когда части двигаются в группировке, то они не могут использовать бонус за дорогу.

Части при появлении в качестве подкреплений по дорогам из-за края карты должны учитывать правило: первая появившаяся по дороге часть двигается на максимальное число ОД, все последующие части, двигающиеся по этой дороге, вычитают по 1 ОД за каждую уже вышедшую по этой дороге часть. Правило отражает походную колонну при появлении по дороге из-за края карты.

8. Зоны контроля.

8.1. Зона контроля части (ЗК) состоит из 6 гексагонов, окружающих ее. Зоны контроля могут не распространяться в/через некоторые типы местности. Такие типы местности указаны в «Таблице влияния местности».

8.2. Вход в зону контроля. Часть, которая входит в ЗК противника, обязана немедленно в ней остановиться.

8.3. Выход из зоны контроля. Часть может покинуть ЗК по результатам боя. Также часть может выйти из ЗК противника на фазу движения на 1 гексагон, потратив все свои ОД (т.е. на выход части из ЗК уходит вся фаза движения).

Важно. Часть не может перемещаться из одной ЗК противника непосредственно в другую.

8.4. Влияние зон контроля на линию снабжения. ЗК противника блокируют линию снабжения. Присутствие

своей боевой части в гексагоне, куда распространяется вражеская ЗК, восстанавливает линию снабжения.

8.5. Отступление через ЗК противника. Если по результатам боя часть вынуждена отступить через вражескую ЗК, то часть (или группировка) несет один дополнительный уровень потерь за каждый гексагон отступления через вражескую ЗК. Этот уровень потерь может быть выбран игроком-обладателем отступающей группировки.

Обратите внимание, что потери за отступление через ЗК противника несет только одна часть из всей группировки.

Пример. Через вражескую ЗК отступает группировка из трех частей. Она теряет только один уровень потерь, а не три, как если бы потери вычислялись от каждой фишки.

9. Группирование.

9.1. В одном гексагоне может находиться любое количество своих частей.

9.2. Кто может атаковать из одного гексагона. Из всей группировки в атаке могут участвовать части только одной дивизии.

9.3. Кто может обороняться в одном гексагоне. В одном гексагоне могут обороняться не более трех частей любого подчинения. Части выбирает обороняющийся игрок.

9.3.1. Отражение подчиненности частей на фишках. Идентификация частей. Номер части напечатан на поле фишки наверху первым. Через черту указано название соединения, к которому принадлежит часть. Для облегчения идентификации принадлежность к корпусам (армиям) выделена цветом.

9.3.2. Отдельные части. У отдельных частей более высокого подчинения, которые могут участвовать в ата-

ке любых своих войск, показатель идентификации напечатан отдельно. Части не выделяются цветом, показатель их идентификации подчеркнут.

Не более двух отдельных частей могут поддерживать одну атаку.

9.4. Отступление из гексагона частей, не участвовавших в бою. Если сражавшаяся часть (или части) из группировки вынуждены отступить по результатам боя, то и вся группировка обязана отступить из гексагона.

9.5. «Туман войны». Игрок не обязан показывать противнику состав своих частей внутри группировки, за исключением и так видимой верхней фишки.

Противник обязан вскрыть всю свою группировку, если она атакована.

Кроме боя, состав группировки оппонента может быть выявлен при помощи наземной и авиационной разведки (см. п. 11.13.4.; п. 11.11. «Дополнительных правил»).

10. Бой.

10.1. Бой проводится между соприкасающимися друг с другом частями (группировками частей) противников.

10.1.1. Порядок проведения атаки.

Атакующий игрок конкретно указывает, какие его части участвуют в атаке и на какие части противника проводится атака. Используя силу атаки боевых характеристик фишек, он суммирует общую силу атакующих частей. Сила атаки – первая цифра в нижней части на поле фишки.

Далее атакующий игрок определяет все используемые сдвиги по колонкам соотношения в «Таблице результатов боя» (танковые, авиационные, артиллерийские и т. д.) и объявляет их обороняющемуся игроку.

После объявления атаки атакующий игрок не имеет права изменить заявленные параметры своей атаки. Обороняющийся игрок суммирует боевую силу обороняющихся частей, используя боевую силу обороны (сила обороны – вторая цифра в нижней части на поле фишки) и определяет сдвиги в свою пользу (танковые, авиационные, противотанковые, за местность, укрепления и т. д.), уже зная параметры атаки противника. Обороняющийся может поддержать свои части артиллерией или авиацией и изменить соотношение. При подсчете соотношения округление происходит в пользу обороняющегося.

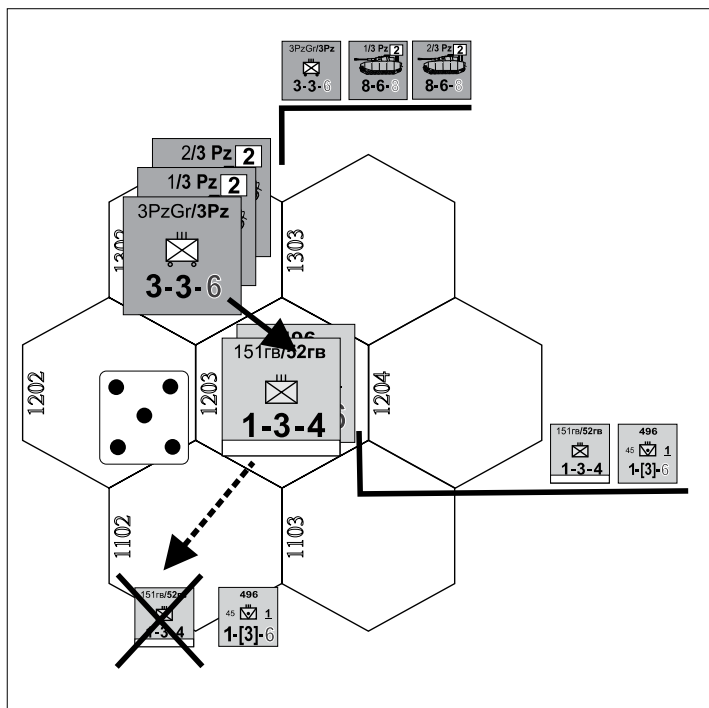
Например, 14:5 трактуется как 2:1.

Определив соотношение, игроки учитывают положительные и отрицательные сдвиги по колонкам

вправо-влево и окончательно определяют колонку в таблице, по которой будет определяться исход боя. Атакующий игрок бросает кубик. Выпавшее значение показывает строку «Таблицы результатов боя», которая пересекается с соответствующей колонкой соотношения. Пересечение указанной строки и колонки соотношения определяет результат боя.

Соотношения меньше, чем «1:4», трактуются как «1:4», соотношения, большие, чем «6:1», считаются как «6:1».

Например, соотношение сил «10:1» в «Таблице результатов боя» разрешается по колонке «6:1».



Пример боя. Немецкий игрок объявляет атаку одного советского стрелкового полка одним полным мотопехотным полком (характеристики «3-3-6») при поддержке двух батальонов танков с характеристиками «8-6-8» (у каждого) и с учетом их 2 танковых сдвига. Итого общая сила атаки составляет «19».

Советский стрелковый полк ослаблен (характеристики «1-3-4») и сгруппирован с противотанковым полком ПТО (45-мм) и характеристиками «1-[3]-6» с одним противотанковым сдвигом. Итого сила обороны советского полка с усилением равна «6». Советский игрок желает усилить оборону и использует находящийся у него в наличии маркер авиационной поддержки, что дает ему еще 1 сдвиг в его пользу.

Подсчитывается окончательное соотношение. Соотношение по силе – «19:6». Округление производится в пользу обороняющегося и составляет «3:1». У немецкого игрока есть 2 танковых сдвига, что изменяет соотношение по колонкам в «Таблице результатов боя» до «5:1», но немецкие сдвиги ком-

пенсируются 2 советскими сдвигами (1 танковым и 1 сдвигом за авиационную поддержку), т.е. соотношение остается «3:1».

Немецкий игрок бросает кубик и выкидывает «5». В таблице этому значению соответствует результат «О (1)». Советский игрок несет 1 уровень потерь (переворачивается на ослабленную сторону или уничтожается) и отступает на 1 гексагон.

10.1. Кто может участвовать в атаке. Атака с одного гексагона может проводиться частями только одной дивизии. В одной атаке (из разных гексагонов) совместно могут участвовать части только одного подчинения (из одного корпуса). Атака может быть поддержана двумя частями более высокого подчинения.

10.2. Кто может участвовать в обороне. В обороне не требуются части одного подчинения. В одном гексагоне в обороне участвует не более трех частей по выбору игрока-обладателя.

10.3. Результаты боя. В таблице указан результат боя.

«О» означает, что результат относится к обороняющемуся, «А» - к атакующему. Цифра в скобках показывает, на сколько гексагонов отступает проигравший и сколько уровней потерь он понес. Если цифра без скобок, то это только число гексагонов отступления.

«УБ» - упорные бои; обе стороны теряют по 1 уровню потерь и остаются на месте. При «УБ» нельзя преследовать, даже если одна из сторон уничтожена. Если значение потерь указано в квадратных скобках [N], то противник может сам выбрать одну фишку игрока из участвовавших в бою, которая несет потери. Противник таким образом может выбрать только один уровень потерь.

«О-УБ» - обороняющийся отступает с упорными боями. Обороняющийся отступает на 1 гексагон, обе стороны теряют по 1 уровню потерь.

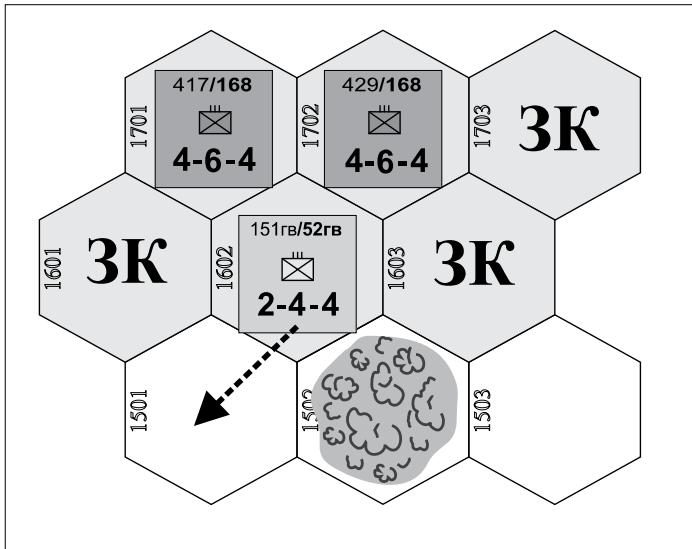
«*» - атакующий теряет 1 дополнительный уровень потерь при атаке укреплений и населенных пунктов, которые дают эффект по «Таблице результатов боя». При атаке в другую местность этот значок игнорируется.

10.4. Атакующий не отступает. Части атакующего игрока не отступают при любом результате боя.

10.5. Отступление и преследование после боя. Проигравшая сторона обязана отступить на указанное в «Таблице результатов боя» число гексагонов. Нельзя отступать в гексагоны, в которых есть части противника.

Важность условий для определения пути отступления указана по убыванию: 1) не во вражескую ЗК, 2) к сво-

ему краю карты (источникам снабжения), 3) на более чистую местность.



Например, по результатам боя группировка должна отступить на 1 гексагон. Впереди перед ней находятся два гексагона, занятые частями противника. Таким образом, у нее осталось четыре варианта: 2 гексагона, куда распространяется ЗК противника, гексагон с лесом, гексагон с чистой местностью. Так как у группировки есть возможность отступления вне ЗК противника, то вариант отступления через ЗК отменяется сразу. Оба оставшихся гексагона расположены на пути отхода к своему краю карты. Поэтому игрок обязан выбрать гексагон с чистой местностью, как приоритетный.

Отступающая часть должна отступить на полное число гексагонов, выпавшее по «Таблице результатов боя». Она не может заканчивать отступление так, чтобы между гексагоном, в котором часть закончила отступление и гексагоном, в котором происходил бой, осталось меньшее число гексагонов, чем части выпало по результатам боя.

10.5.1. Отступление через вражескую ЗК. Если часть или группировка вынуждены отступать через вражескую ЗК, то они обязаны потерять 1 уровень потерь за каждый гексагон отступления через ЗК противника. Обратите внимание, что потери рассчитываются от всей группировки, а не от каждой фишки (см п. 8.5.).

10.5.2. Отступление группировки. Если отступает группировка частей, то они должны закончить отступление как группировка.

10.5.3. Если часть не может отступить по условиям местности или окружения, то она остается на месте и несет потери за каждый непройденный гексагон отступления вплоть до ее уничтожения.

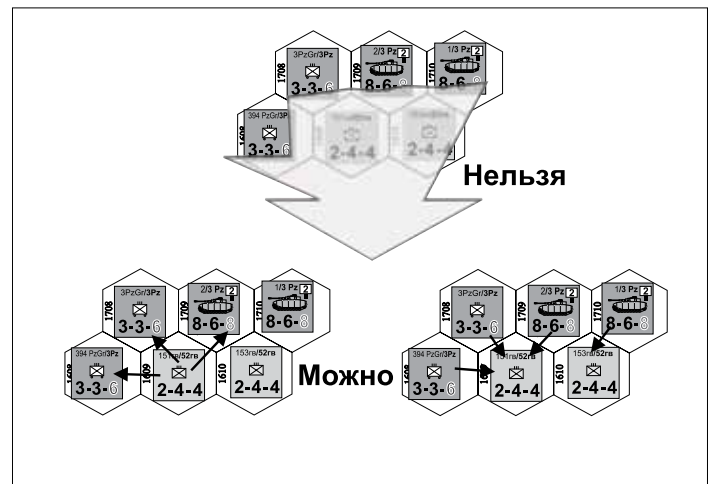
10.5.4. Преследование после боя. Победившая часть

может преследовать противника, следуя за отступающей частью и игнорируя вражеские зоны контроля. Победившая часть не обязана преследовать или преследовать на полное число гексагонов. Осуществлять преследование могут только атаковавшие части.

10.6. Все атаки проводятся последовательно. Следующая атака проводится только после выяснения и выполнения результатов предыдущей.

10.7. Обязательство по атаке. Часть не обязана атаковать, если находится в ЗК вражеской части. Однако если атака проводится, то должны быть атакованы (отвлечены атаками других своих частей) все части противника, в чьих ЗК находится атакующая часть. Указанные отвлекающие атаки должны быть проведены на текущую фазу боя.

10.8. Атаки из/в несколько гексагонов. Одной атакой нельзя из нескольких гексагонов атаковать несколько гексагонов. Атаки должны быть распределены или как одна группировка (часть) из одного гексагона атакует несколько гексагонов, или как несколько группировок (частей) из разных гексагонов атакуют один гексагон. Нельзя разными частями из группировки атаковать в разные стороны, т. е. из одного гексагона может быть проведена только одна атака.



10.9. Выбор фишки потерь. При несении потерь их выбирает игрок-владелец частей (исключение – п.10.10).

10.10. Результат «Потери по выбору противника». Если по «Таблице результатов боя» выпал результат [N] (несение потерь по выбору противника), то оппонент может выбрать один любой уровень потерь из участвовавших в бою частей (см. п. 10.3).

10.11. Игрок по желанию может объявить о неучастии каких-либо частей в бою. В этом случае он не учитывает их при подсчете соотношения, но в случае нанесения ему потерь не обязан их терять.

10.12. Таблица «Параметры боя». Для упрощения запоминания параметров боя (суммарной боевой силы атаки, сдвигов и модификаторов) на карте или

на выносном поле есть таблица «Параметры боя» с дорожками записи с цифрами. Атакующий игрок объявляет боевую силу атаки и фиксирует ее при помощи маркеров на соответствующих полях дорожки. Таким же образом фиксируются сдвиги и модификаторы.

Обороняющий также фиксирует свои параметры боя после объявления атаки.

11. Рода войск.

В системе игры различиям по родам войск уделено большое значение. Каждый из родов войск выполняет определенные, часто отличные от других функции. Сочетание разных войск в каждом конкретном случае может давать войскам самые неожиданные возможности.

11.1. Пехота. Пехота является основным родом войск. Бой пехоты принят как стандарт.

11.2. Кавалерия имеет 6 ОД и в бою рассматривается как пехота.

11.3. Танки. Танковые части обладают так называемым танковым сдвигом, который может использоваться как в атаке, так и в обороне. Если совместно атакуют части с разными типами танков, то игрок использует наивысший танковый сдвиг.

11.4. Противотанковая артиллерия. У противотанковой артиллерии есть противотанковый сдвиг (в отличие от танкового, он подчеркнут), который может использоваться только в обороне и только против танков. Помимо этого, значение силы обороны у противотанковой артиллерии заключено в квадратные скобки [N]. Это значение может использоваться только против танков и только в обороне, в любом другом случае сила обороны противотанковой артиллерии равна «1». Обратите внимание, что противотанковая артиллерия для движения не требует перехода в состояние артиллерийской колонны.

11.5. Артиллерия. Артиллерия в игре представлена очками артиллерийской поддержки.

Кроме того, в «Дополнительных правилах» есть расширенные правила на артиллерию.

На игровом или на выносном поле располагается «дорожка», на которой маркерами с указанием соответствующих калибров отмечаются артиллерийские очки (АО). Число артиллерийских очков и график их получения зависят от сценария. Цифра в скобках на маркере указывает боевую силу, которую игрок может использовать в атаке или обороне при использовании данного конкретного АО.

В одной атаке может быть использовано ограниченное число АО (указывается в сценарии), в обороне игрок может использовать не более 1 АО.

Число АО отражает артиллерийскую плотность орудий

Например, атакующий объявляет силу атаки 26. Он помещает маркер «Боевая сила x 10» на ячейку «20» и маркер «Боевая сила x 1» на ячейку «6» (т.е. «26»).

У атакующего 2 сдвига в его пользу (на ячейку «2» дорожки «Сдвиги» помещается маркер «Сдвиги»), и модификатор к броску кубика «1» (на ячейку «1» дорожки «Модификатор» помещается маркер «Модификатор»).

в конкретной операции, а также организацию ее применения.

Важно. Для поддержки артиллерией участвующие в бою части должны проводить линию снабжения.

11.5.1. Процедура поддержки артиллерии. Если игрок хочет поддержать атаку своей артиллерией, то он объявляет об этом, тратит артиллерийские очки и прибавляет к атаке указанную на маркере соответствующего калибра силу артиллерийского огня. Максимальное число АО для одной атаки указано в сценарии.

11.5.2. Участие в атаке самолетов-корректировщиков (маркер разведывательной авиации) прибавляет возможность использования одного дополнительного АО.

11.5.3. Тяжелая артиллерия дает дополнительный инженерный модификатор.

11.6. Реактивная артиллерия. В отличие от обычной артиллерии, реактивная артиллерия прибавляет не силу, а дает модификатор в пользу атакующего при броске кубика (максимальный модификатор за реактивную артиллерию «+1»).

11.7. Инженеры. Инженерные части представлены в игре инженерными очками (ИО). ИО отмечаются на той же «дорожке» записи очков, что и артиллерийские. ИО в атаке дают штурмовой инженерный модификатор.

Штурмовой инженерный модификатор. Используется при атаке укреплений и населенных пунктов. Он не может быть использован при разминировании и строительстве.

В одной атаке может быть использован только 1 инженерный модификатор. Более подробная информация находится на конкретном маркере с ИО.

11.8. Укрепления. За 1 ход части, оставаясь на месте вне вражеской ЗК, могут создавать 1 уровень укреплений (см. п. 7.7. «Окапывание»). Укрепления могут создавать любые части, кроме всех артиллерийских и танковых частей, а также бронепоездов³. Укрепления 2-го уровня и выше могут создавать только строительские части. Для создания укреплений 3-го уровня требуется использование маркера случайностей и участие строительных частей.

Влияние укреплений на бой указано в «Таблице влияния местности».

11.9. Долговременные укрепления. Части, которые находятся в долговременных укреплениях (указано в конкретных играх) 3-го уровня, могут игнорировать результат «Отступление».

11.10. Понтонные части. Понтонные части могут наводить понтонные мосты за 1 фазу движения. Если мост наводится во вражеской зоне контроля, то удачное наведение моста возможно при броске кубика «4-6». Неудача не означает уничтожение понтонного моста.

На обратной стороне фишки понтонной части есть изображение моста. Когда понтонный мост наведен, переверните фишку на сторону с мостом и разместите ее на стороне гексагонов, между которыми наведен мост.

11.11. Авиация. Авиация представлена в игре маркерами авиационной поддержки. Маркер авиационной поддержки может быть использован тремя способами.

11.11.1. Поддержка с воздуха. Игрок может поддерживать атаку и оборону своих частей. Один маркер авиационной поддержки дает один сдвиг в свою пользу. Однако если атакующий уже использовал авиацию в атаке, то обороняющийся игрок может обеспечить «поддержку с воздуха» только, если перед этим «собьет» авиационные маркеры атакующего (см. п. 11.11.3. «Истребители»). В поддержке частей обороняющегося участвуют только авиационные маркеры, оставшиеся после проведения «истребительных» действий обороняющегося.

11.11.2. Авиационный удар (бомбежка). Проводится в любой момент игры, даже в самом конце общего хода. Игрок ставит маркер авиационной поддержки на группировку противника. Группировка противника не должна находиться в ЗК частей игрока, наносящего авиационный удар, или в лесу. После указания гексагона нанесения авиационного удара игрок проверяет кубиком каждую часть в группировке противника. На «6» часть теряет один уровень потерь. Проверяются все части противника в гексагоне.

При проведении бомбежки учитывается «Зенитный фактор» (см. п. 11.4.1).

11.11.3. Истребители. Игрок может «сбивать» маркеры авиационной поддержки противника. Он должен сразу оговорить, сколько своих маркеров он использу-

ет для попытки сбить авиацию противника. За каждый свой маркер авиации «сбивающий» игрок бросает кубик. На «4-6» авиационный маркер противника «сбит» и выводится из игры до конца хода.

11.11.4. Удар по тылам. Игрок может потратить авиационный маркер на удар по тылам. Если этот авиационный маркер не был сбит зенитным огнем или авиацией противника, то он может попытаться уменьшить очки артиллерии противника.

За каждый свой маркер игрок бросает кубик.

«1, 2, 3, 4, 5» - число АО противника, уничтоженных авиацией по выбору игрока-обладателя АО.

«6» - уничтожено «3» АО по выбору игрока, нанесшего авиационный удар.

Авиационный удар по тылам может быть отбит зенитной артиллерией.

11.11.4. Разведывательная авиация. Маркеры авиационной разведки отличаются от обычных авиационных маркеров. Игрок может разведать состав любой группировки противника, поставив на интересующий гексагон указанный маркер, если только противник не находится в лесу или в укреплениях 2-го и 3-го уровней. После проведения разведки маркер выводится из игры до конца хода.

Разведывательная авиация может быть использована для корректировки огня артиллерии (см.п. 11.5.2.).

11.12. Зенитный фактор. В сценариях указывается зенитный фактор. Он отражает насыщенность армии зенитной артиллерией. Для ряда частей в одной армии может быть отдельный зенитный фактор.

Он показывает значение кубика, при котором «сбивается» любой авиационный маркер противника при атаке частей игрока.

Зенитный фактор не применяется против авиации противника, обеспечивающей «Поддержку с воздуха» своих частей.

11.13. Штабы. В игре присутствуют фишки штабов корпусов и штабов более высокого уровня. Штабы осуществляют управление. Через них проводится линия снабжения. Штабы перемещаются как моторизованные подразделения (8 ОД).

12. Управление.

12.1. Части не могут нормально передвигаться и вести бой без управления штабов. Для нахождения в командовании части должны находиться в радиусе 12 гексагонов от своего штаба. Линия командования не может быть прервана вражескими частями или их ЗК.

12.2. Во время фазы снабжения игрок определяет, какие из его подразделений остались вне командования и помечает их соответствующими маркерами. Он мо-

жет поменять статус своей части только на следующую свою фазу снабжения.

12.3. Части вне командования не могут самостоятельно двигаться, если не выкинут «5, 6» на движение на инициативу. Часть,двигающаяся на инициативу, двигается только на половину движения (округляется вниз). Она может покидать, но не может входить в ЗК противника.

12.4. Временные оперативные штабы. В некоторых

сценариях есть штабы, помеченные «?». Это штаб временного оперативного соединения, которое может при желании создаваться в любом месте на карте и управлять войсками как обычный штаб. Число таких штабов оговаривается в сценарии.

12.5. Восстановление разбитых частей. Потерянная в бою часть может быть восстановлена. После того, как часть была снята с поля, она помещается в условное «поле восстановления» (откладывается в сторону). Вместо своей «Фазы движения» игрок должен из нескольких однотипных частей выбрать одну и восстановить ее. Оставшиеся от восстановления части выбывают из игры навсегда. Если среди восстанавливаемых частей есть части с разными характеристиками, то выбирается часть с худшими из них. При наличии сдвигов лучшими считаются части с наивысшим сдвигом. Восстанавливаемая часть должна появляться в гексагоне или ЗК своего штаба не ближе 2 гексагонов до части

13. Снабжение.

13.1. Снабжение ведется от участков края карты, оговоренных в сценариях или от других источников снабжения. Если штаб находится в снабжении, то части могут снабжаться от своего штаба на 12 моторизованных ОД. Линия снабжения может быть прервана непроходимой местностью, вражескими частями и их ЗК. Присутствие своей части в гексагоне отменяет действие ЗК противника в целях снабжения. При ведении линии снабжения могут использоваться железные дороги. 1 ОД равно перемещению на 5 гексагонов по железной дороге.

13.2. Снабжение штаба. Для того чтобы штаб находился в снабжении, он должен находиться в 12 мотори-

противника. Свой штаб должен быть в снабжении.

Соотношение восстанавливаемых и полностью уничтожаемых частей указано в сценариях.

Например, в результате боев у немецкого игрока есть 3 танковых части (характеристики «10-8-6», «8-6-8» и «6-4-8»). Условия восстановления немецкого игрока в сценарии – «1:1». Это значит, что за каждую 1 восстанавливаемую фишку он должен сбросить 1 свою фишку. Поэтому из трех фишек в наличии он может восстановить только одну (игроку нужно из двух сбросить одну, а третья фишка остается на будущее). При условии, что в игре остается часть с худшими показателями, немецкому игроку нужно решить, восстановить ли сейчас часть «8-6-8» и сбросить «10-8-6» или восстановить «6-4-8», а «10-8-6» оставить на потом, учитывая возможность того, что впоследствии он должен будет выбирать из более качественных фишек.

зованных ОД от источника снабжения, от дороги или железной дороги, ведущей к нему.

13.3. Вне снабжения. Части, которые оказались вне снабжения, получают соответствующие маркеры.

13.3.1. Экстренное снабжение. На первый ход состояния вне снабжения игрок получает маркер «Экстренное снабжение». С этим маркерами неснабженные части могут свободно перемещаться и воевать.

13.3.2. Без снабжения. Если на «Фазу снабжения» у части или группировки уже есть маркер «Экстренное снабжение», то она получает маркер «Без снабжения». Части без снабжения делят пополам (округляется вверх) силу атаки, обороны и моторизованное/механизированное движение.

14. Маркеры случайностей.

14.1. Вместо создания новых правил для каждой операции автор решил отобразить особенности каждой битвы за счет маркеров случайностей (МС), которые играют большую роль в игре. Перед началом каждого общего хода в «Фазу закладки маркеров случайностей» игроки помещают в какую-нибудь удобную емкость (например, стаканчик) свои МС. На фазу «Повторный ход моторизованных корпусов и розыгрыш маркеров случайностей» они вслепую вытаскивают из стаканчика по одному МС.

Один из игроков (выбирается по договоренности) последовательно вытягивает из емкости по одному маркеру случайностей (МС) и выдает его обладателю маркера. Игрок, получивший МС, может или разыграть его, или сохранить на следующие ходы.

При вытягивании маркера моторизованного корпуса данный корпус активизируется и повторяет фазы I-IV.

Обратите внимание, что активизируется только данный корпус.

Процесс распределения маркеров случайностей для обеих сторон прекращается с появления маркера «Конец маркеров случайностей». После этого могут разыгрываться только маркеры повторной активизации моторизованных корпусов.

14.1.1. Если попадает маркер моторизованного корпуса, то моторизованный корпус может быть активизирован второй раз. На время повторной активизации моторизованного корпуса раздача МС прекращается. После завершения активизации корпуса тянется следующий МС.

14.1.2. Розыгрыш МС зависит от правил, изложенных в сценарии игры. У каждого из игроков есть свои МС. МС может сохраняться у игрока сколь угодно долго, если иное не оговорено в правилах применения этого маркера.

14.2. Конец маркеров случайностей. Если при распределении МС появляется маркер «Конец маркеров случайностей», то розыгрыш всех МС (кроме маркеров моторизованных корпусов) на этот ход немедленно прекращается. Все неразыгранные МС либо удаляются из емкости, либо игнорируются.

Последнее иногда бывает предпочтительней, т. к. при удалении МС чужой игрок может увидеть номера маркеров моторизованных корпусов и получить информацию, которую ему не следовало знать. В других ситуациях данный вопрос не имеет значения.

14.3. Нахождение маркеров случайностей в игре.

Разыгранные МС могут быть возвращены в емкость только на «Фазу закладки МС».

14.3.1. Некоторые МС (например, «Подвижные инженерные сооружения») могут находиться в игре несколько ходов (это указывается в сценарии). Они

возвращаются в игру, когда заканчивают свои действия в игре.

14.3.2. Некоторые МС (например, «Штрафные батальоны») используются в качестве фишек боевых частей и могут постоянно вращаться в игре.

14.4. Маркер «Тактическое превосходство». Маркеры «Тактическое превосходство» отражают повышенные тактические возможности одних войск сравнительно с другими. Какие войска могут разыгрывать «Тактическое превосходство», а также количество этих маркеров указывается в каждом сценарии.

Использование «Тактического превосходства». Игрок может использовать маркер, чтобы перебросить кубик в атаке или обороне, если его не удовлетворил первый бросок по «Таблице результатов боя». Всегда засчитывается результат второго броска. Принять решение о «перебросе» кубика игрок может после броска. Разрешен только один «переброс» за один бой.

15. Сценарии и условия победы.

Каждая игра снабжается буклетом со сценариями. В нем содержится краткая историческая справка об операции, организация армий, дается расстановка войск и их сила (не всегда войска в операции свежие и не понесшие потери), состав и описание действия оперативных маркеров, источники снабжения войск.

Каждый сценарий содержит условия победы для противоборствующих сторон. Как правило, это нанесение потерь противнику и захват важных стратегических пунктов. За выполнение каждого из условий даются очки победы. После окончания игры количество набранных очков победы сравнивается и по их соотношению определяется победитель.

Дополнительные правила

Дополнительные правила усложняют игру, но позволяют более подробно отразить некоторые особенности разыгрываемых операций. Дополнительные правила рекомендованы для опытных игроков.

Фишки, которые используются в игре с дополнительными правилами, отмечены белым треугольником слева сверху.

1. Выделение батальонов. По своему желанию игрок может выделять отдельные батальоны из своих полков. Каждое ослабление фишки на 1 уровень позволяет выделить один батальон соответствующего типа. Часть может восстанавливаться в обратном порядке за счет «впитывания» отдельных батальонов своего типа войск.

2. Артиллерия. Часть артиллерии может быть представлена отдельными фишками. У каждой фишки артиллерии есть значение дальности стрельбы, т. е. на сколько гексагонов она стреляет. В атаке артиллерия должна доставать до любого атакуемого гексагона, в обороне до любого гексагона обороны. «Сила огня» артиллерии заключена в круглые скобки. Чтобы полностью использовать свою «силу огня», артиллерия

должна вести огонь на расстоянии или быть сгруппирована с боевыми частями. В любых других случаях сила атаки и обороны артиллерии равна «1».

Артиллерия, представленная фишками, не имеет отношения к артиллерийским очкам.

2.1. «Артиллерийская колонна». Артиллерия (кроме противотанковой) должна для движения перейти в состояние артиллерийской колонны. Состояние артиллерийской колонны указывается при помощи переворота артиллерийской фишки на соответствующую сторону. Перед своей фазой движения игрок должен определить состояние артиллерийских частей. Для этого он может без траты ОД (до начала перемещения своих частей) перевести артиллерию в походное состояние. Следующее изменение состояния артиллерии он сможет сделать только перед началом следующей своей фазы движения (кроме отступления по результатам боя).

Когда артиллерия хочет развернуться, то она переворачивается на боевую сторону. Вести огонь может только развернутая артиллерия.

Артиллерия в колонне имеет значение боевой силы «0». Если артиллерия в колонне атакуется отдельно, то она немедленно уничтожается.

Отступающие артиллерийские фишки немедленно приводятся в состояние «Артиллерийской колонны».

3. Самоходная артиллерия. Самоходная артиллерия (в т. ч. противотанковая) сочетает в себе характеристики танков и артиллерии. У самоходной артиллерии может быть танковый и противотанковый сдвиг. Игрок может решать сам, какой сдвиг он использует в конкретном бою. Самоходная артиллерия не требует для движения перехода в состояние артиллерийской колонны.

Дальность огня любой самоходной артиллерии – 2 гексагона.

Самоходная артиллерия не имеет отношения к артиллерийским очкам.

3.1. Штурмовая артиллерия. Штурмовая артиллерия осуществляет непосредственную артиллерийскую поддержку своих частей на дистанции прямой видимости.

Значение атаки штурмовой артиллерии заключено в скобки и имеет отрицательное значение (-N). Цифра показывает, сколько очков силы вычитается из боевой силы противника при участии штурмовой артиллерии в атаке (минимально – до «1»).

Штурмовая артиллерия не может вести огонь на расстоянии.

У штурмовой артиллерии всегда есть танковый сдвиг «1» (дополнительно к противотанковому), если другое не оговорено особо.

3.2. Противотанковая самоходная артиллерия. Противотанковая самоходная артиллерия соответствует обычной противотанковой артиллерии, но у нее есть механизированное движение.

4. Бронепоезда. Бронепоезда используются как самоходная артиллерия. Они могут перемещаться только по железным дорогам на 30 гексагонов за одну фазу движения.

5. Разведка (сила атаки и обороны частей разведки отмечены зеленым цветом). Разведывательные части могут выяснять состав группировки противника.

5.1. Особенности поведения разведки. Оказавшись в контакте с частями противника, разведывательная часть может (а если часть одна в гексагоне, то обязана) провести разведку группировки противника.

Результат разведки определяется броском кубика:

«6» – разведка оказалась успешной, группировка противника вскрывается, и игрок получает 1 сдвиг по «Таблице результатов боя» в свою пользу при атаке вскрытой группировки. Для обозначения успешной разведки используется соответствующий маркер. Маркер успешной разведки снимается в начале следующего хода игрока;

«4, 5» – противник обязан вскрыть состав своих группировок;

«2, 3» – разведка не смогла вскрыть состав сил противника;

«1» – разведка уничтожена.

Игрок может проводить несколько разведывательных «поисков» в ход, если ему позволяют очки движения, в т. ч. несколько попыток разведки одной вражеской группировки.

5.2. Отступление разведки. Разведывательные части могут в конце вражеской фазы движения или перед его атакой покинуть ЗК частей противника, при этом игнорируя на своем пути любые ЗК противника и даже вражеские части (!). Отступающая таким образом разведывательная часть обязана проводить разведку в каждом гексагоне с ЗК или фишкой противника.

Если разведка начала выход из ЗК противника, то она обязана продолжать движение до полного выхода из нее. Разведка обязана отступать по кратчайшему возможному пути к частям своей дивизии.

Данное правило отражает гибкость и подвижность разведывательных частей. Отступление разведки сквозь ЗК и даже сквозь части противника отражает не возможности ее прорыва или невидимого просачивания, а то, что разведка, обладающая большей скоростью движения, может заблаговременно отступить перед противником. Чтобы не создавать громоздкий механизм уклонения от боя, автор решил отразить эти возможности разведки таким способом.

6. Строительные части. Строительные части могут создавать любые укрепления.

7. Зенитные части. Зенитные части в игре являются дополнительными к зенитному фактору (указанному в сценарии).

Зенитные части могут «сбивать» все маркеры авиационной поддержки противника в радиусе 1 гексагона на бросок кубика «4-6». У зенитной артиллерии есть противотанковый сдвиг. Зенитная артиллерия для движения обязана переходить в состояние артиллерийской колонны.

11.5. Огнететные танки и специальная инженерная техника. Такие части имеют возможность использовать специальный инженерный модификатор (желтый инженерный значок внутри красного квадрата). При их использовании игрок получает модификатор «+1» к результату броска кубика при атаке укреплений и населенных пунктов (которые дают эффект по «Таблице результатов боя»). Этот модификатор может быть дополнительным к обычному инженерному модификатору.

Примечания разработчика.

Первые контуры игровой системы «Танковые сражения» стали вырисовываться в далеком 1998 году. До этого знакомство в 1994 г. с игровой системой «Корсунь-Шевченковский котел» («Korsun Pocket») Джэка Рэйди, изданной в 1979 г., мне и моим товарищам впервые показало, как качественно и реалистично можно воспроизводить операции Второй мировой войны. В свою очередь, система Джэка Рэйди (он этого и не скрывал) сама была основана на игровом «движке» грандиозной игры «Wacht Am Rhein» про сражение в Арденнах, созданной легендарными Джимом Данниганом и Редмондом Симонсенем и изданной не менее легендарной фирмой «SPI» в 1977 г.

Поражал масштаб игры Рэйди: одна фишка – батальон, 1 миля в гексагоне, в сутках – три хода, в результате 2 400 фишек, 4 большие карты и трудно предсказуемые затраты времени на игру делали «Корсунь-Шевченковский котел» поистине «монстром». Однако мы с увлечением посвящали свое время этой захватывающей игре.

Как потом показало время, после знакомства с многочисленными играми других производителей настольных военных игр, нам здорово повезло. С первого раза мы встретились с очень удачной системой, сочетавшей в себе достоинства интересного игрового процесса и исторической правдоподобности. Кроме того, «Корсунь» был классической гексагональной военной игрой с точки зрения ее механики. Поэтому, когда возникло желание сделать игру по классической игровой схеме по Второй мировой войне, передо мной незримо стоял образ творения Джэка Рэйди, и я этого не скрываю.

Первая операция, которая была создана по системе «Танковые сражения», была «Дубно-Ровно. 1941». Потом появились и другие сражения: «Москва 1941», «Крусэйдер. 1941», «Курск. 1943» и несколько других. Я сразу для себя решил, что не буду использовать громоздкий масштаб «Корсуния» и «сместил масштаб на 1 уровень вверх». То есть от батальонного уровня перешел к полковому (одна фишка – полк) и, соответственно, определил, что в одном гексагоне – 5 км. Это позволяло дивизии при необходимости создавать исторически достоверные плотности в атаке и обороне.

Танковые и противотанковые «сдвиги», характеристики «атака-оборона-движение», разные типы техники и система боя в целом напоминает «Корсунь». По первому замыслу мне хотелось подробно отразить внутреннюю структуру войск и их наполнение разнообразной боевой техникой. Непосредственно на карте располагались фишки полков, на отдельных выносных полях находились их составные подразделения и отдельные типы бронетехники (приблизительно

20 машин в одной фишке). Как показала практика, такая подробность была слишком тяжелой для неопытных игроков, и от нее пришлось отказаться в сторону упрощения, хотя этот шаг и потребовал серьезных моральных жертв. В результате фишки стали больше соответствовать организационной структуре, а выносные поля, чреватые «китайской ничьей», отошли в небытие. За это игра заплатила фактически отказом от отдельных типов танков. Тем не менее, там, где можно было сохранить различия, я постарался это сделать. Например, в случае качественного усиления дивизий отдельно выделенными типами тяжелых танков. Или в неоднородных советских танковых бригадах (состоящих из Т-34 и Т-70) – при ослаблении такие фишки со стороны с «Т-34» переворачиваются на сторону с «Т-70», и у них меняется танковый сдвиг, чего не происходит с танковыми бригадами, состоящими исключительно из Т-34.

Сложности возникали также при выборе масштаба времени, ведь от него напрямую зависело движение частей. Сначала один ход был равен половине суток. Однако решение получилось слишком громоздким, хотя оно позволяло поддерживать необходимую динамику потерь. Я всегда держал в уме, что игра должна нормально укладываться в 6-8, максимально 10 ходов. В конце концов, удалось достичь варианта, в котором один ход был равен одним суткам. С учетом повторных активизаций моторизованных корпусов, атак с марша и увеличения размера представляемых фишками частей важнейший баланс между масштабом времени и динамикой потерь был достигнут.

Одной из моих собственных удачных находок я считаю фазы «подготовленных» и «неподготовленных» атак. Они позволяют осуществлять в течение хода прорыв обороны противника и развивать успех в глубину его позиций. С другой стороны, неподготовленность атаки в конце движения не позволяет войскам игрока слишком лихо маневрировать и наносить неотразимые удары противнику в момент, когда по правилам игры он не может среагировать ввиду очевидной пассивности при условии наличия очередности ходов.

Особенности каждой конкретной операции отражаются за счет маркеров случайностей, среди которых замешаны маркеры повторной активизации корпусов. Маркеры случайностей позволяют не создавать отдельный комплекс правил для каждой новой операции и делают процесс освоения особенностей сражения легким и доступным, причем непосредственно в течение игры. Случайный порядок повторного хода моторизованных корпусов призван отразить мобильность, непредсказуемость и скоротечность танкового боя.

Я хочу подчеркнуть, что «Танковые сражения» изначально создавались как система. При разработке это

позволяло проверять верность принятых дизайнерских решений в условиях разных армий и разных военных театров: лета на Украине, зимы под Москвой, осени в Африке. В итоге, надеюсь, получилась высоко историчная и удобная игровая система, призванная познакомить игроков с большим списком известных сражений Второй мировой войны.

На основании богатого опыта знакомства с военно-историческими играми могу утверждать, что они яв-

ляются одним из лучших способов познания истории. Уже после одной игры объем знаний о представленном событии вырастает многократно. За безликими красными и синими стрелочками с непонятным наполнением возникают конкретные люди и войска, а потом приходит глубокое понимание, какие трудности и какие возможности были у противоборствующих сторон.

Алексей Разыграев.

¹ В дальнейшем боевые части, соединения и подразделения именовются «боевыми частями» или просто «частями».

² Под моторизованными корпусами понимаются подвижные танковые, механизированные и моторизованные соединения.

³ Окапывание в рамках игры подразумевает создание серьезной системы траншей и укрытий в пределах всего пространства гексагона. Это способны делать только многочисленные пехотные и соответствующие им части. Самоокапывание отдельных артиллерийских и танковых частей такой инженерной системы создать не может.

Таблица результатов боя

Кубик \ Соотношение	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	A [3]	A [3]	A [2]	A [2]	A [2]	A (1)	A (1)	УБ*	УБ*
2	A [3]	A [2]	A (2)	A (1)	A (1)	О-УБ	О-УБ	О 1	О (1)
3	A (2)	A (2)	A (1)	УБ*	УБ*	О-УБ*	О 1*	О (1)*	О (1)*
4	A (1)	A (1)	УБ	УБ	О 1	О 1	О (1)	О (1)	О (2)
5	A (1)	УБ	УБ	О-УБ	О (1)	О (1)	О (1)	О (2)	О [2]
6	О-УБ	О 1	О (1)	О [1]	О [1]	О [1]	О [2]	О [2]	О [3]

О - результат относится к обороняющемуся. А - результат относится к атакующему. УБ - упорные бои. Обе стороны теряют по одному уровню потерь. О-УБ - обе стороны теряют по одному уровню потерь, и обороняющийся отстывает на 1 гексагон. N - число гексагонов отступления. (N) - число уровней потерь. [N] - победитель может выбрать 1 любой уровень потерь среди частей проигравшего, которые участвовали в бою.

Если цифра в скобках, то это одновременно число уровней потерь и число гексагонов отступления.

* - атакующий теряет 1 дополнительный уровень потерь при атаке укреплений и населенных пунктов.

Таблица влияния местности

Вид местности	Влияние на движение (ОД за 1 гексагон)			Влияние на бой
	Пехота	Моторизованное	Механизированное	
Чистая	1	1	1	
Лес	2	4	3	1 сдвиг в обороне; нельзя бомбить
Густой лес	4	нет	нет	1 сдвиг в обороне; +1 п/т сдвиг
Пересеченная	2	4	3	2 сдвига в обороне
Болотистая	2	5	3	Атака в/из - атака/2
Болото	4	нет	нет	Атака в/из - атака/3; нет танк. сдвигов; +1 п/т сдвиг
Населенный пункт	1	1	1	-
Город	1	1	1	1 сдвиг в обороне; +1 п/т сдвиг
Большой город	1	1	1	1 сдвиг в обороне; атака/2; «-1» танк. сдвиг; +1 п/т сдвиг
Центр большого города	2	2	2	2 сдвига в обороне; атака/2; оборона х 2; +1 п/т сдвиг
Высота	1	1	1	1 сдвиг в обороне
Река	+1			1 сдвиг в обороне, если об-ся не обойден
Большая река	Все ОД			3 сдвига в обороне, если об-ся не обойден
Великая река	Только по мосту			5 сдвигов, если атака не через мост
Мост	-	-	-	1 сдвиг в обороне
Мост ч/ бол. (великую) реку	+1	+1	+1	1 сдвиг в обороне
Дорога	1/2	1/3	1/2	-
Проселочная дорога	1	2/3	2/3	-
Шоссе	1/2	1/4	1/3	-
Ж/дорога	Местность/2 (но не менее 1 ОД)			-
Озеро	нет	нет	нет	-
Море	нет	нет	нет	-
Укрепления - 1	-	-	-	1 сдвиг в обороне, «-1» от броска кубика
Укрепления - 2	-	-	-	2 сдвига в обороне, «-1» от броска кубика
Укрепления - 3	-	-	-	3 сдвига в обороне, «-2» от броска кубика
Оборонительная линия	-	-	-	2 сдвига в обороне, «-2» от броска кубика