



6221

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ

ТАНКОВЫЙ БОЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

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

Любую поставленную задачу можно выполнить разными тактическими приемами.

ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ.

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

Этот сценарий не описывает исторический бой, хотя вполне возможно, что подобный бой мог произойти и в реальной истории. На примере первого хода боя мы покажем вам основные правила и особенности важнейших приказов в игре. Ну а второй и последующие ходы вы попробуете разыграть сами.



ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 8 ходов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- I** – Уничтожьте средний танк противника к концу 6 хода – 50 победных очков.
- I** – За каждый уничтоженный отряд противника игрок получает победные очки равные стоимости уничтоженного отряда.
- I** – Побеждает игрок, который к концу игры наберет больше победных очков.

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

| | |
|--|--|
| | Взвод средних танков Т-34: гекс Q207. |
| | Взвод легких танков БТ-5 (на начало игры выполняет приказ «Засада»): гекс P107. |
| | Взвод легких танков Т-26: гекс P108. |

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

| | |
|--|---|
| | Взвод легких танков Pz.Kpfw. II: гекс Q206. |
| | Взвод средних танков Pz.Kpfw. IV: N105. |
| | Взвод легких танков Pz.Kpfw. 38(t): гекс N111. |

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

— Сложите игровые поля так, как показано на схеме. Обратите внимание на четыре номера, которые выделены белым цветом. Это номера угловых неполных гексов на отдельных картах игрового поля. Вам нужно сложить карты так, чтобы указанные гексы соприкоснулись, как показано на схеме.

— Разместите на игровом поле отряды так, как показано на схеме и указано в таблице армий. Следуя специальному стартовому условию сценария, взвод советских легких танков БТ-5 на карту не выставляется, потому что на начало игры он выполняет приказ Засада, Сам отряд располагается на своей карточке отряда.

Итак, все готово для начала игры.

Ход начинается с фазы отдачи приказов..

1. Отдача приказов

Начинаем отдавать приказы отрядам. В игре все игроки должны одновременно отдавать приказы своим отрядам, но мы будем объяснять каждый приказ по порядку и сделаем вид, что не догадываемся о планах противника.

Советская армия

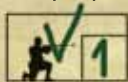
Взвод легких танков Т-26. Этот отряд получает приказ «Оборона». В карточке отряда мы отмечаем соответствующий приказ. Мы указываем номер гекса, в сторону которого направлен отряд и дальность зоны поражения. Она будет равна двум гексам, чтобы обстрелять противника, который попытается приблизиться к деревне.



Взвод легких танков БТ-5. Этот отряд уже выполняет приказ Засада. Согласно правилам, отряды легких, средних и тяжелых танков выполняют приказ «Засада» в течении двух ходов. Отряды переходят в состояние «Засада» на второй ход в фазу выполнения Специальных приказов. Однако для того, чтобы продемонстрировать вам все возможности и особенности данного приказа, согласно условиям данного сценария отряд легких танков БТ-5 будет уже находиться в состоянии Засада. На карточке отряда указываем номер гекса, где устроена засада, номер гекса, в сторону которого будет направлен отряд и дальность зоны поражения.



Взвод средних танков Т-34. Этот отряд обладает самой серьезной огневой мощностью, а на линии его огня находится самый сильный из отрядов противника, поэтому мы попробуем обстрелять взвод средних танков Pz.Kpfw. IV. Отмечаем на карточке отряда приказ Огонь и указываем номер отряда противника.



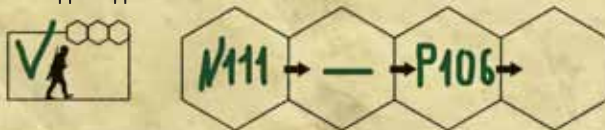
Немецкая армия

Взвод легких танков Pz.Kpfw. II. Данный отряд обладает неплохой огневой мощностью и при этом достаточно опасен на ближней дистанции. Поэтому ему стоит сблизиться с противником и открыть огонь с более близкого расстояния. Чтобы не растягивать такую атаку на два хода (передвижение, а потом Огонь), мы отдадим приказ «Стрельба в движении», хотя и получим при этом штраф к интенсивности огня. Отмечаем отдачу приказа, указываем на карточке отряда маршрут движения, подчеркиваем номер гекса, с которого будет производиться стрельба и указываем номер отряда противника.



Взвод легких танков Pz.Kpfw. 38(t). Этот отряд расположен на дороге, а следовательно, может пройти дополнительное расстояние, которое отряды получают, двигаясь по дороге, при выполнении приказа «Походное движение». Отряд выдвинется в сторону противника для того, чтобы сократить дистанцию с противником.

В карточке отряда ставим отметку в графе приказа и указываем номера гексов, по которым отряд будет совершать движение. Отряды легких танков, расположенные на начало хода на дороге, при выполнении приказа «Походное движение» от начала и до конца по гексам дороги, могут пройти на два гекса больше. Итак, отряд получает приказ «Походное движение» на гекс P106.



Взвод средних танков Pz.Kpfw. IV. Данный отряд является самым сильным в немецкой армии, и поэтому мы попробуем уничтожить с его помощью, находящийся на линии огня взвод легких танков Т-26. Есть шанс уничтожить взвод Т 26 за один ход, но огонь все равно лучше усилим, поэтом отдаем приказ «Огонь на подавление». Тратим больше единиц боезапаса, но зато производим более интенсивный обстрел противника за один ход. Отмечаем на карточке отряда соответствующий приказ и указываем номер отряда противника.



Итак, все отряды получили приказы и мы можем переходить к следующей игровой фазе. Следующая фаза игры - выполнение приказов.

2. Выполнение приказов

Самым первым выполняются приказы «Оборона». Отряды, которые выполняют данный приказ, получают дополнительную «Защиту», как указано в карточке каждого отряда. Так, взвод легких танков Т-26 к значению «Защиты» отряда, равному 2, получает еще +1 за нахождение в деревне и +1 за выполнение приказа «Оборона».



Таким образом, «Защита» взвода легких танков Т-26 в начале этого хода равна 4.

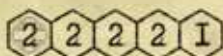


Больше никто не получил приказ «Оборона», поэтому приступаем к выполнению следующих приказов.

После выполнения приказа «Оборона», выполняются приказы «Огонь на подавление». В этом ходу данный приказ получил взвод средних танков Pz.Kpfw.IV. «Интенсивность огня» взвода танков Pz.Kpfw.IV при стрельбе по легким танкам в полной численности равна 11, что указывает на количество кубиков, которые нужно бросить при стрельбе.



Но так как мы выполняем приказ «Огонь на подавление», то количество кубиков увеличивается на половину указанного значения с округлением в большую сторону. Таким образом, к 11 кубикам добавляем еще 6, получается 17 кубиков. На данной дистанции меткость огня взвода танков Pz.Kpfw.IV составляет 2, что указывает на то, что при броске кубиков попаданиями будут кубики, на которых выпали значения 1 и 2.



Остальные значения будут считаться промахами.

Итак, бросаем 17 кубиков, попадания - 1 и 2.

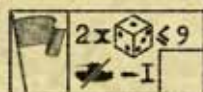
На кубиках выпало 1, 3, 4, 6, 3, 2, 3, 4, 5, 4, 5, 1, 6, 5, 4, 3, 6. Итого: 14 промахов и 3 попадания.

Теперь за каждое попадание вычтем один пункт «Защиты» взвода танков Т-26. Как только «Защита» станет равной 0, каждое последующее попадание будет уже снижать не Защиту, а численность. Три попадания по взводу танков Т-26 снизили его Защиту до 1, так и не нанеся потерь в численности. В карточке взвода немецких танков зачеркнем три единицы боезапаса, а в карточке советского взвода записываем новое значение защиты на этот ход.



Напомним, что в следующем ходу защита каждого отряда вновь будет иметь стартовое значения и все бонусы будут пересчитаны.

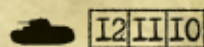
Не смотря на отсутствие потерь, мы должны пройти «Тест на стойкость» за взвод танков Т-26, так как отряд стал целью приказа «Огонь на подавление». Для этого нам нужно будет бросить два кубика. Сумма выпавших на кубиках значений должна быть меньше или равна значению «Стойкости» отряда.



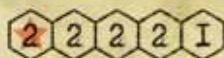
На кубиках выпадают значения 3 и 5, итого 8. «Стойкость» взвода танков Т-26 равна 9, следовательно, тест пройден успешно, и отряд продолжает действовать как обычно.

Переходим к выполнению остальных приказов.

Следующим выполняется приказ «Огонь». В этот ход данный приказ выполняет взвод средних танков Т-34. «Интенсивность огня» данного отряда в полной численности по средним танкам равна 11, что указывает на количество кубиков, которые нужно бросить при стрельбе.



Меткость на данной дистанции будет равна 2, что указывает на то, что при броске кубиков попаданиями будут кубики, на которых выпали значения 1 и 2.



Остальные значения будут считаться промахами. Бросаем 11 кубиков.

На кубиках выпадают значения: 1, 3, 4, 6, 3, 2, 1, 5, 1, 4, 1. выпало 5 попаданий и 6 промахов.

Теперь подсчитаем «Защиту» немецкого отряда. Начальное значение равно 4, нахождение танков в кустарнике дополнительной защиты им не дает, поэтому значение защиты остается равным 4. Вычитаем из значения «Защиты» 1 за каждое попадание. Первые четыре попадания уменьшают значение «Защиты» до 0. Оставшееся попадание уменьшает численность немецкого отряда на 1. В карточке отряда Pz.Kpfw.IV зачеркиваем одну единицу численности.



В карточке взвода Т-34 зачеркиваем одну единицу боезапаса.



Приказ «Огонь» не вынуждает как «Огонь на подавление» проходить «Тест на стойкость», но из-за понесенных потерь немецкий отряд должен пройти «Тест на стойкость». Каждая потеря в численности снижает «Стойкость» на 1. Таким образом, «Стойкость» Pz.Kpfw.IV в этом ходу понизилась до 8.



На кубиках выпало 4 и 5, всего 9, что превысило значение стойкости отряда, поэтому тест считается не пройденным. Взвод немецких средних танков переходит в состояние «Огневого подавления». Делаем соответствующую пометку в карточке отряда.



Переходим к следующим приказам. Приказ «Атака» в этот ход никем не выполняется, и мы переходим к приказу «Засада».

Взвод легких танков БТ-5 выполняет приказ «Засада». По условиям сценария он уже выполняет данный приказ и находится не на игровом поле, а на своей карточке отряда. Значение «Защиты» отряда в «Засаде» увеличивается на 1. Так же взвод БТ-5 увеличивает значение защиты еще

на 1, потому что расположен в деревне. В итоге, значение «Защиты» выполняющего приказ «Засада» отряда БТ-5 равно в этом ходу 5.



Следующий выполняем приказ «Движение». Данный приказ получил только взвод Pz.Krfw.38(t). При движении по указанному маршруту движения, на гексе N107 немецкий отряд попадает в «Зону поражения» БТ-5, который находился в «Засаде». Взвод танков БТ-5 открывает огонь. Интенсивность огня взвода танков БТ-5 в полном составе по легким танкам имеет значение 8, значит, как мы помним, нужно будет бросить 8 кубиков.



Меткость взвода БТ-5 на данной дистанции 2, однако так как отряд открывает огонь из засады, значение меткости увеличивается на один и становится равным 3. Таким образом, мы бросаем 8 кубиков, где попаданиями будут считаться все кубики, на которых выпадут значения 1, 2 и 3.

На кубиках выпало 2, 2, 3, 1, 5, 1, 2, 4. Итого 6 попаданий и 2 промаха.

Значение «Защиты» Pz.Krfw.38(t) равно 3. Три попадания уменьшают его до 0, а три оставшихся попадания уже уменьшают численность отряда на 3 единицы.

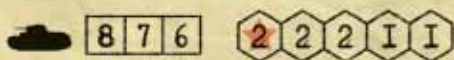


Отряд немецких танков полностью потерял свою численность, поэтому он считается уничтоженным, и мы убираем его из игры.

В карточке взвода БТ-5 нужно зачеркнуть одну единицу боезапаса.



Одновременно с приказом «Движение» выполняется приказ «Стрельба в движении». В этом ходу данный приказ получил отряд легких танков Pz.Krfw.II. Выполняя движение и следуя своему маршруту, на гексе 0202 он попадает в «Зону поражения» взвода Т-26, который находится в «Обороне». Теперь взвод Т-26 должен произвести обстрел немецкого взвода Pz.Krfw.II. Интенсивность огня взвода Т-26 равна 8, а меткость на данной дистанции 2.



Таким образом, при броске 8 кубиков попаданиями будут считаться кубики, на которых выпадут значения 1 и 2.

На кубиках выпало 1, 5, 4, 3, 2, 1, 6, 4. Всего 3 попадания и 5 промахов.

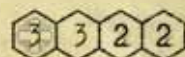
«Защита» Pz.Krfw.II равна 3 и, следовательно, отряд не несет потерь и не должен проходить «Тест на стойкость». В карточке взвода Т-26 нужно зачеркнуть одну единицу боезапаса.



Немецкий отряд продолжает выполнение полученного приказа. Достигнув гекса 0203, он открывает огонь по Т-26. Интенсивность огня Pz.Krfw.II по легким танкам равна 7, однако при выполнении приказа «Стрельба в движении» у данного отряда понижается на 1 и теперь она становится равной 6.



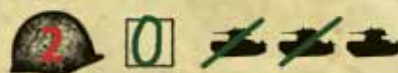
Меткость на данной дистанции равна 2.



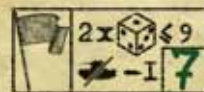
Следовательно, мы должны бросить 6 кубиков, где выпавшие на значения 1 и 2, будут считаться попаданиями.

На кубиках выпало 2, 3, 5, 1, 4, 2. Итого у нас выпало 3 попадания и 4 промаха.

Подсчитаем Защиту советского отряда. Отряд Т-26 уже был обстрелян ранее и сейчас его «Защита» равна 1. Следовательно, одно попадание снижает защиту до 0, а два оставшихся уже наносят две потери в численности.



Так как взвод Т-26 понес потери, он теперь вынужден будет пройти «Тест на стойкость». Значение стойкости отряда уменьшилась на 2 из-за двух потерь в численности, и теперь оно равно 7.



При броске двух кубиков выпадают значения 4 и 5, итого - 9. Тест не пройден, потому что сумма выпавших значений превысила «Стойкость» отряда. Взвод Т-26 переходит в состояние «Огневого подавления».

Делаем соответствующую пометку в карточке отряда.



В следующем ходу взвод Т-26 и взвод Pz.Krfw.IV должны будут вновь пройти тесты на стойкость с учетом понесенных потерь, чтобы вернуться в строй.

Итак, первый ход игры завершен. Мы рассказали вам об основных приказах и их особенностях. Этого вполне достаточно, чтобы принять на себя командование и вступить в свой первый бой.

УДАЧИ В БОЯХ!

Советскому командованию стало известно о том, что после неожиданной танковой атаки в руки немецких танковых частей попали секретные карты с планом готовящейся контратаки. В данный момент эти документы находятся у командира танковой роты, которую противник отводит назад для переформирования. На этом же участке в тылу немцев осталась одна неполная советская танковая рота, которая смогла связаться со своим командованием. Несмотря на тяжелые потери, командиру этой танковой роты была поставлена новая боевая задача: любой ценой остановить колонну противника, идущую навстречу и вернуть документы. Как крайняя мера, документы должны быть уничтожены.

Командир советской танковой роты принял решение избежать встречной атаки и устроить засаду на пути движения противника.





СЦЕНАРИЙ №1 ТАНКОВАЯ ЗАСАДА

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: не ограничено.




УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- 1** — Не дать противнику вывести важные документы. Уничтожить взвод противника, у которого находятся важные документы.
- 1** — Любой ценой провести важные документы через территорию противника. Выполнить приказ на передвижение взводом, у которого находятся важные документы, с гекса P106 в сторону гекса P102.

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

| | |
|--|---|
|  | Взвод средних танков Т-34: любой гекс в секторе O1 или N1. |
|  | Взвод легких танков БТ-5: любой гекс в секторе O1 или N1. |

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

| | |
|---|---|
|  | Взвод легких танков Pz.Kpfw. II: гекс Q111. |
|  | Взвод средних танков Pz.Kpfw. IV: гекс Q111. |
|  | Взвод легких танков Pz.Kpfw. 38(t): гекс Q111. |

Примечание. Один из немецких танковых взводов должен иметь важные документы. Скрытно от противника нужно указать номер отряда, в котором находятся документы, например, написать на листке бумаги. При уничтожении или выводе с игрового поля данного отряда, противнику нужно показать, что у этого отряда были документы.

Советская танковая рота, следующая в авангарде, обнаружила немецкий дозор в составе смешанной танковой роты. Командиру авангарда командованием была поставлена боевая задача: уничтожить немецкий дозор в кратчайшие сроки, чтобы не замедлять движение основных частей.

Немецким командованием было решено силами боевого дозора задержать продвижение противника, пока основные войска развертываются и готовятся к отражению атаки.




СЦЕНАРИЙ №2 ТАНКОВЫЙ БОЙ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 6 ходов.




УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- ! — Вывести из боя танки противника. За каждый уничтоженный танк противника игрок получает победные очки равные стоимости уничтоженного отряда. Побеждает игрок, который к концу игры наберет большее количество победных очков.

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

| | |
|--|--|
|  | Взвод средних танков Т-34: гекс Q205. |
|  | Взвод легких танков БТ-5: гекс Q214. |
|  | Взвод легких танков Т-26: гекс P208. |

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

| | |
|---|---|
|  | Взвод легких танков Pz.Kpfw. II: гекс N208. |
|  | Взвод средних танков Pz.Kpfw. IV: гекс N217. |
|  | Взвод легких танков Pz.Kpfw. 38(t): гекс Q212. |

Два взвода советских легких танков заняли оборону в расположенной на одной из важных фронтовых дорог деревне. Именно по этой дороге в самое ближайшее время начнется переброска советских войск на важный участок фронта и поэтому сюда направлен танковый батальон. В авангарде батальона следует взвод средних танков Т-34.

Но до прибытия советского батальона передовые немецкие части, безусловно, попытаются захватить деревню. Тем более что к ним на помощь немецкое командование также направило танковые части, оснащенные более тяжелыми машинами Т-IV.

Между советскими и немецкими танкистами начинается бой за время. Смогут ли советские танкисты удержаться в деревне или же немецкие танкисты захватят ее до подхода своих и вражеских частей . . .



СЦЕНАРИЙ №3 ШТУРМ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 8 ходов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- ! — Взять под контроль деревню. Гекс считается захваченным, если к концу игры на нем находится хотя бы один отряд игрока и ни одного отряда противника. Побеждает игрок, который захватит два гекса с деревней.

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

| | |
|--|---------------------------------------|
| | Взвод средних танков Т-34: гекс Q109. |
| | Взвод легких танков БТ-5: гекс P108. |
| | Взвод легких танков Т-26: гекс P107. |

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

| | |
|--|--|
| | Взвод легких танков Pz.Kpfw. II: гекс O107. |
| | Взвод средних танков Pz.Kpfw. IV: гекс O112. |
| | Взвод легких танков Pz.Kpfw. 38(t): гекс N107. |