

- **Индекс зоны:** номер в каждой зоне карты; чем дальше на запад от зоны, тем ниже номер.
- **Зоны победы:** зоны, содержащие очки победы.

Масштаб и время

Ход игры представляет собой один или два дня реального времени.

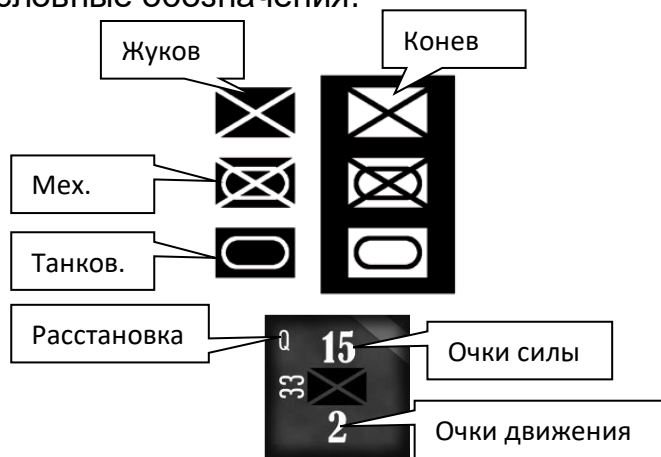
Примечание к дизайну: большинство ходов представляют собой 1 день, так как во время боев на Одере и Нейсе было много активных действий. Первый ход охватывает 2 дня, так как прорыв и пересечение рек было медленным. Модификатор кубика +2 на бросок для конца хода сделан для того чтобы позволить каждому юниту активироваться. По мере того, как советские подразделения продвигались все дальше и дальше в Берлин, операции за пределами Берлина стали менее важными, потому что ставка была сосредоточена на Берлине.

Юниты

Каждая советская армия представлена 2 жетонами, а каждая немецкая дивизия 1 жетоном.

Исключение: советская 31-я армия (лагерь Конева) представлена только одним жетоном.

Советские и немецкие подразделения игрока за Жукова имеют черные условные обозначения НАТО, подразделения Конева имеют белые условные обозначения.



Карта

• Карта разделена на зоны. Каждая зона очерчена границами (темными линиями) или реками. Две зоны считаются смежными, если они имеют общую границу (исключение: зоны во вставке карты обрабатываются по-другому - см. ниже). Две зоны, соединенные только в углу, не являются смежными. Например, зоны Zossen и Luckau, или зон Furstenber и Reppen не являются смежными.

• Каждая зона содержит число в черном круге. Это индекс зоны.

• Некоторые зоны содержат флаг с одной или несколькими буквами. Это для более простой расстановки. В начале игры те единицы, у которых есть буква на их жетоне, помещаются в зону с флагом, содержащую эту букву.

• Некоторые зоны имеют красную звездочку над числом. Это победные зоны и указано число победных очков, которое будут получено за эту зону.

• Некоторые зоны содержат зеленую и белую эмблему, отмеченную цифрой, (например Jüterbog). Эти зоны обозначают путь американского продвижения, и имеют номер конкретной трассы (1, 2 или 3).

• Зоны Берлина содержат символ щита с номером. Это число представляет значение гарнизона зоны.

• Линии, образованные черными треугольниками (например, в Guben зоне), представляют собой линии обороны Германии. Если нападение СССР производится через такую линию, оно получает штраф DRM -1 (см. CRT).

• Карта содержит вставку, которая является расширением зоны Зееловских высот.

Зоны во вставке считаются прилегающими к зонам на основной карте, для передвижения и для боя, если они соединены белой линией. Например, зона Prötzel примыкает к зонам Bernau, Strausberg и Fustenwalde. На этих линиях могут быть подписаны как "река" или "дорога". Это означает, что любое

движение или атака между этими двумя зонами считается вдоль дороги или через реку.

Примечание к дизайну: поскольку большая часть боев на севере проходила на ограниченной территории, пока немецкие линии не были разрушены, мне пришлось отделить и расширить эту часть карты. В противном случае в этой области было бы много жетонов только на 3 или 4 зоны, что уменьшило бы играбельность.

1. Последовательность Игры

А - Административная фаза

А.1 - Подкрепление

А.2 - Американское продвижение

А.3 - Приказы Гитлера

А.4 - Читы событий

Б - Фаза логистики

Б.1 - Припасы

Б.2 - Пополнение

В - Фаза операций

В.1 - Советский импульс - лагерь Жукова

В.2 - Советский импульс - лагерь Конева

В.3 - Немецкий импульс - Конева (север)

В.4 - Немецкий импульс – Жуков (юг)

В.5 - Тест на завершение операции

Г – Конец хода

2. Административная фаза

В административную фазу игроки проверяют наличие подкреплений, проверяют продвижение американцев и определяют приказы Гитлера. Наконец, каждый игрок может открыть событие.

2.1 Подкрепление А.1

2.1.1. В начале каждого хода игры каждая советская армия (Примечание: только один бросок, даже если армия состоит из двух жетонов), и каждая немецкая дивизия (11.5 – 11.6), должна выполнить бросок на подкрепление. Если результат выше 6 (1d6 + текущий ход), то юнит доступен и размещается на карте.

Этот тест не выполняется для немецких юнитов XII армии.

2.1.2 Начиная с 4-го хода, игрок за Жукова проверяет, доступны ли подразделения немецкой XII армии. При результате выше 8 (1d6 + текущий ход), юниты XII армии могут войти в игру со следующего хода. 2 единицы за ход выбираются случайным образом и размещаются на карте в зоне прибытия.

Примечание к дизайну: Немецкая XII армия была расположена для защиты Западной Германии, но была возвращена, чтобы разорвать окружение Берлина. Не питая иллюзий по поводу исхода сражения, ее командир предпочел прорвать окружение IX армии, чтобы ее подразделения могли пересечь Эльбу и сдаться западным союзникам. Ее концентрация была медленной, и XX корпус мог начать атаку только 24 апреля.

2.1.3 Юниты, которое прибывают в качестве подкрепления, помещаются в зону его прибытия. Если эта зона занята юнитами из другой национальности, она входит через ближайшую точку снабжения на краю карты.

2.2 Американское продвижение – А.2

2.2.1 Игроки проводят тест на продвижение американских войск каждый ход. Бросок 1d6, в зависимости от текущего хода игры.

- **Ход с 1 по 3:**

От 1 до 2: захват зоны на треке 1

3: захват зоны на треке 2

4 до 6: нет эффекта

- **Ход с 4 по 8:**

От 1 до 2: захват зоны на треке 1

3: захват зоны на треке 2

4: захват зоны на треке 3

5 до 6: нет эффекта

- **Ход с 9 по 10:**

От 1 до 2: захват зоны на треке 1

От 3 до 4: захват зоны на треке 2

От 5 до 6: захват зоны на треке 3

2.2.2 Американские треки 1 и 2 начинаются в зоне «Leipzig», а трек 3

начинается в зоне «Kyritz». Американцы продвигаются от соседней зоны к соседней зоне вдоль трасс. Каждый раз, когда американцы продвигаются по трассе, американский контрольный маркер помещается на захваченную зону. Для зоны Leipzig требуется только один маркер; когда в нее помещается контрольный маркер США, оба трека считаются продвинутыми.

2.2.3 Как только зона захвачена американцами, она становится недоступной для советских и немецких подразделений.

2.2.4 Если американские войска продвигаются к зоне, содержащей Советский юнит, американское наступление останавливается на этом треке, так происходит для каждого трека в отдельности. Советы сохраняют контроль над данной зоной.

Примечание к дизайну: вопреки мнению Сталина, западные союзники не намеревались захватывать Берлин. Они не собирались выступить против советских частей, как только столкнутся с ними.

2.2.5 Однако Американские войска могут продвигаться в зону, которая ранее контролировалась советскими войсками. В случае, если игрок, теряет контроль над этой зоной.

2.2.6 Если американцы переходят в зону, содержащую немецкие подразделения, каждое немецкое подразделение проходит тест (на 1d6). Если результат меньше или равен 4, то юнит выводится из игры. Если результат больше или равен 5, он помещается в соседнюю зону с более высоким индексом, чем рассматриваемая зона (по выбору игрока-владельца), без каких-либо советских единиц. Если это невозможно, юнит выходит из игры.

Примечание к дизайну: некоторые немецкие подразделения продолжали воевать в попытке прикрыть отступление гражданских лиц и других военных подразделений в сторону зоны, оккупированной западными союзниками.

2.2.7 Если немецкое подразделение отступает в американскую зону, оно выводится из игры.

2.2.8 Если советское подразделение отступает в американскую зону, оно не может атаковать до тех пор, пока остается там, и должно покинуть зону, как только она может быть активировано. Кроме того, продвижение США надолго приостановлено.

2.2.9 Если продвижение США достигнет одной из зон Берлина, оба игрока проигрывают игру.

Примечание к дизайну: у генерала Эйзенхауэра не было намерений идти до Берлина и провоцировать возможный инцидент с советами, но Сталин думал, что американцы скрывают от него свои истинные намерения. Поэтому он отдал приказ окружить город, чтобы не допустить прибытия американцев перед советами.

2.3 Приказы Гитлера А.3

2.3.1 Каждый ход, от хода 1 до хода 5 включительно, один из игроков бросает 1d6. Если результат 5, Гитлер приказывает контратаку немецких войск на севере (подразделения из лагеря Конева); если результат 6, он приказывает контратаку немецких войск на юге (подразделения из лагеря Жукова).

2.3.2 В течении следующей немецкой активации соответствующего лагеря, немецкие войска должны атаковать по крайней мере 2 дивизиями (если это возможно; в противном случае, с 1 дивизией), из которых по крайней мере одна должна быть бронетанковой дивизией (если это возможно; если нет то 2 дивизиями любого рода). Если рядом с советской формацией нет подразделений, то, по крайней мере, 2 дивизии (если это возможно; в противном случае 1 дивизией), из которых одна должна быть бронетанковая дивизия (если это возможно), должны быть перемещены ближе к зонам, содержащей советские подразделения. Эти

требования не распространяются на немецкие подразделения, находящиеся в зоне, содержащей линию укрепления, или находящиеся в зоне Берлина.

Примечание к дизайну: Адольф Гитлер отдал приказ на несколько контратак, которые были полностью оторваны от реальной ситуации на местах. После того, как Красная Армия нарушила немецкую связь, эти приказы больше не поступали в немецкие подразделения, заставляя отправлять свои приказы по радио.

2.4 Читы событий – А.4

2.4.1 Во время расстановки игрока Конева применяется чит событий №1 (Хейнрици), а остальные помещаются в непрозрачный контейнер.

2.4.2 Каждый игрок без чита события (за исключением № 1) берет чит события случайным образом, который он хранит в секрете. Игрок Конева берет первым.

2.4.3 Игрок в любой момент (с учетом ограничений, приведенных ниже) может применить свой чит, последствия которого применяются незамедлительно.

2.4.4 Все отброшенные или сыгранные читы событий немедленно возвращаются в розыгрыш, если не указано, что они могут быть использованы только один раз или не могут быть воспроизведены после того, как произошли определенные события, или после определенного срока.

2.4.5 Описание событий:

Смотреть приложение

3 Фаза логистики – Б

3.1 Припасы – Б.1

3.1.1 В этой фазе каждый игрок проверяет, могут ли его юниты проложить линию снабжения, свободной от вражеских юнитов, от своего юнита до источника снабжения его лагеря. Советские части Жукова могут поставляться только советскими зонами снабжения лагеря Жукова (см. карту), а советские части Конева могут

поставляться только зонами снабжения лагеря Конева. Немецкие подразделения обоих лагерей могут поставляться из любой немецкой зоны снабжения.

3.1.2 Советская линия снабжения не может проходить через зону, занятую советской единицей, из противоположного лагеря. Пустая зона не считается свободной от вражеских юнитов, если она контролируется американцами или если она примыкает к зоне, содержащей вражеский отряд.

Немецкое подразделение в берлинской зоне не считается прилегающим к пустой зоне за пределами Берлина, если советское подразделение занимает ту же берлинскую зону, что и оно.

Линия снабжения может быть прослежена через спорную зону (см. глоссарий), если зона оспаривается войсками из того же лагеря.

3.1.3 Юнит, находящийся вне зоны снабжения, уменьшает свои очки силы в 2 раза (округленные вверх). Он может перемещаться максимум на одну зону и не может быть активирован в резервном режиме. Соответствующий маркер (OOS) помещается на соответствующий юнит.

3.2 Пополнение Б.2

3.2.1 Каждый игрок имеет одно очко пополнения за ход, которую он может использовать для:

* вернуть сокращенный советский юнит (оборотная сторона жетона) в полную силу (лицевая сторона жетона). Юнит который без снабжения (OOS) не может быть пополнен.

* вернуть уничтоженный юнит в игру: этот юнит входит в игру как сокращенный. Он располагается в советской зоне снабжения, принадлежащей его собственному лагерю.

3.2.2 Каждый советский игрок может принять решение не использовать очко пополнения, преобразовав его в очко поддержки, которое может быть использована для текущего хода (см.

9.2). Он также может добровольно разместить на свои собственные юниты OOS. Каждый юнит, с размещенным OOS, создает очко поддержки для текущего хода. Маркер «Support» выставляется на его треке.

3.2.3 Очки подкрепления и поддержки не могут накапливаться от одного хода к другому. Если они не используются, они теряются.

4 Фаза операций - В

4.1 Основные понятия

4.1.1 Каждая фаза операции состоит из 4 импульсов. В начале этапа операций на дорожку операций помещается маркер "операции". Эта фаза воспроизводится определенное количество раз, определяется случайным образом (4.3).

4.1.2 Во время импульса, игрок может активировать до 4-х юнитов собственного лагеря (т.е. до 4-х советских подразделений в ходе его советского импульса и до 4 немецких частей во время немецкого импульса).

4.1.3. Когда юнит активирован, он может быть активирован в одном из трех режимов: движение, бой или резервный режим.

Первыми будут играть те, которые находятся в режиме движения, затем активируются в боевом режиме и, наконец, активируются в резервном режиме. Все юниты, которые должны быть активированы, должны быть обозначены как таковые до начала любого движения.

4.1.4 По завершении импульса все активированные юниты поворачиваются на 180°, что указывает на невозможность их повторного включения.

4.1.5 Игрок может принять решение не активировать какие-либо юниты во время импульса (т. е. пропустить свой ход). Если оба игрока пропускают свою очередь в последовательных советских импульсах (этапы В.1 и В.2), этап операций заканчивается автоматически, и игроки переходят к фазе конца хода.

4.2 Активация юнитов - В.1 - В.4

4.2.1 Подразделение, активированное в режиме передвижения, не может войти в зону противника, за исключением Берлинской зоны (7.4). Штабелирование (б) проверяется после движения.

4.2.2 Юнит активированный в режиме боя может участвовать в бою. После боя, если обороняющийся отступает, хотя бы один из атакующих отрядов должен продвинуться в атакуемую зону (8.4).

4.2.3 Юниты, которые являются OOS, никогда не может быть активированы в резервном режиме. Юнит, активированный в резервном режиме, может перемещаться на половину своих очков перемещения. Прежде чем сделать это, он может также следовать за подразделениями из своей зоны, которые продвинулись после боя (8.4), если это может быть сделано без превышения пределов штабелирования (это движение не стоит никаких очков движения).

4.3 Конец фазы операций

4.3.1 После того, как 4 импульса фазы операций были завершены, бросьте 1d6, чтобы определить, переходят ли игроки к фазе конца хода или проводят еще одну фазу операций. Если результат меньше или равен текущей фазе операции (см. маркер «операции» на треке), фаза завершается и игроки переходят к фазе конца хода. Если оба игрока начинают новую фазу операций (этап В. 1) то маркер "операции" продвигается по треку вперед на одно значение. DRM +2 применяется к d6 для теста в 1-м игровом ходу.

Исключение: если оба игрока пропустили свой ход по 2 советским импульсам (В1 и В2), ход заканчивается автоматически (4.1.5).

5. Фаза конца хода – Г

5.1 В фазе конца хода все не активированные юниты (т. е. те, которые не были повернуты на 180° - 4.1.4), и которые не являются OOS, могут передвинуться на одну зону. Это движение не допускает вход в берлинскую городскую зону, и по-прежнему действуют ограничения на передвижение немецких подразделений на запад (7.2.2). Это движение осуществляется в том же порядке, что и импульсы фазы операций.

5.2 На 7, 8 и 9 ходу, если в любой зоне Берлина есть советский юнит, проверьте, закончилась ли игра. Один из игроков бросает 1d6, модифицированный следующим образом.

* +1 За каждую берлинскую зону с уровнем советского прогресса 2 (9.1)

* +2 За каждую берлинскую зону с уровнем советского прогресса выше 2 (9.1), если результат выше 8, игра заканчивается и очки победы подсчитываются; в противном случае игра продолжается. В конце игрового хода 10 игра заканчивается автоматически.

5.3 Каждый юнит поворачивается таким образом, чтобы его можно было снова активировать в следующем ходу.

5.4 Все неиспользуемые очки поддержки теряются (3.2.3).

5.5 Если игрок все еще имеет свой чит событий, он может отказаться от него или сохранить его для использования в следующий ход.

Исключение: чит событий № 1 не может быть пропущен.

5.6 Маркер игрового хода перемещается на одно значение.

6. Штабелирование

6.1 Общее представление

6.1.1. Штабелирование проверяется в конце каждого движения, каждого боя, каждой резервной активации и в конце фазы хода (5.1).

6.1.2. Предел укладки - 2 советских юнита или 3 немецких юнита в одной зоне. Немецкие и советские

подразделения никогда не могут находиться в одной зоне.

Исключение 1: В каждой берлинской зоне предел укладки 2 советских юнита и 1 немецкий юнит.

Исключение 2: Зоны к востоку от линии Oder-Neisse, а также плацдарм над Oder могут содержать любое количество советских единиц.

7 Движение

7.1 Общее представление

7.1.1 Перемещение происходит из одной смежной зоны в другую, вплоть до предела очков перемещения каждой единицы.

7.1.2 Вход в зону стоит 1 МП. Пересечение реки для входа в зону добавляет + 1 МП. Перемещение по главной дороге, стоит ½ МП и отменяет штраф за пересечение через реку.

7.1.3 Юниты всегда могут выполнить минимальные перемещения в одну зону.

7.1.4 Если зоны касаются углами, то юнит не может перемещаться по диагонали из одной зоны в другую (исключение: 7.4.4).

7.2 Перемещение немецких подразделений

7.2.1 Немецкие юниты не могут пересекать линию Oder-Neisse.

7.2.2 Немецкий юнит, активированный для передвижения, должен пройти тест 1d6, чтобы иметь возможность свободно перемещаться. Тест успешно на результате больше, чем 3, до 4 хода, выше, чем 2 на 5, и выше чем 1 на 6. Если испытание завершилось неудачно, юнит не может войти в зону, индекс которой ниже, чем зона, занятая в начале движения юнита. Начиная с 7-го хода игры это ограничение больше не действует.

Примечание к дизайну: Адольф Гитлер запретил отступление и заставил немецкую IX армию продолжать сражаться с врагом, в

результате чего ее окружили в Шпревальде.

7.3 Перемещение советских юнитов

7.3.1 Два юнита, входящие в состав Советской Армии, должны в идеале оставаться в одной зоне или находиться в двух смежных зонах.

- Если это имеет место в начале советского импульса, то 2 единицы могут быть размещены в нарушение правила в результате движения или боя.

- Если, однако, в начале советского импульса это правило не выполняется и один из 2 юнитов активирован, он может быть активирован только в режиме движения, и затем только для того, чтобы соответствовать правилу к концу активации.

7.3.2 Советские части не могут добровольно пересекать границу, разделяющую два фронта. Если советское подразделение вынуждено отступить через границу, оно должно быть задействовано как можно скорее, чтобы вернуться в зону, принадлежащую фронту, на который оно было выделено.

Примечание к дизайну: у 2 маршалов были четко выделенные зоны наступления обозначенные самим Сталиным.

7.3.3 Советские части из 2 лагерей не могут добровольно оказаться в одной зоне. Если советская часть из одного лагеря вынуждена отступить в зону, содержащую советские части из другого лагеря:

- Она не участвует в обороне этой зоны;

- Если в результате боевых действий советские юниты из другого лагеря вынуждены отступать, то подразделение немедленно ликвидируется (сокращения пошаговых потерь не происходит);

- Он может быть активирован только в режиме передвижения, чтобы позволить ему покинуть зону и перейти в другую зону, свободную от любых советских подразделений из лагеря соперника.

7.3.4 Когда советское подразделение входит в зону с победными очками, оно помещает контрольный маркер из своего лагеря в эту зону.

Если советская часть из другого лагеря впоследствии входит в зону, уже контролируемую другим игроком, контроль над зоной не меняет лагерь для окончательного подсчета очков Победы (10.1).

Если, с другой стороны, немецкие подразделения вернут контроль над зоной, войдя в нее, маркер будет удален, и любой из 2 советских лагерей может попытаться восстановить контроль над ним.

7.4 Движение в городской зоне Берлина

7.4.1 Немецкое подразделение не может входить в берлинскую городскую зону из зоны за пределами города, если берлинская зона оспаривается (см. глоссарий) или контролируется (9.3.3) советами.

7.4.2 Немецкое подразделение в берлинской городской зоне, контролируемой или оспариваемой советами, не может перемещаться в зону за пределами города.

7.4.3 Движение немецкого подразделения прекращается сразу же, как оно входит в зону, контролируемую или оспариваемую советами.

7.4.4 Немецкие подразделения могут при перемещении или отступлении (8.3.5) использовать связь в центре Берлина для перемещения из одной зоны Берлина в другую.

7.4.5 Ни при каких обстоятельствах подразделения из обоих советских лагерей не могут находиться в одной и той же зоне одновременно.

7.4.6 Движение советского подразделения прекращается сразу же, как только оно входит в зону Берлина, которая не контролируется Советским Союзом.

Пример: зона Tempelhof содержит одну немецкую и одну советскую

единицу; она имеет уровень прогресса города 1 (см. 9). Вторая Советская единица, расположенная в Zossen, входит в Tempelhof и должна остановиться, потому что зона не контролируется советами.

Первое советское подразделение может войти в зону Zehlendorf (пусто) и должно остановиться там по той же причине.

8. Сражение

8.1 Общее представление

8.1.1 Сражение происходит между всеми подразделениями, защищающими зону, и несколькими атакующими подразделениями (по выбору атакующего), расположенными в одной или нескольких зонах, прилегающих к зоне защиты.

Зоны Берлина не могут быть атакованы: на них распространяются особые правила.

Исключение: смотри 9.2.4

8.1.2 Для боя игроки рассчитывают соотношение между суммой очков силы атакующих юнитов и суммой очков силы обороняющихся юнитов. Значение точек прочности объекта может быть изменено (ср. Таблица боевых результатов). Это соотношение округляется в пользу защитника.

8.1.3 Зона может быть атакована только один раз за импульс.

8.2 Шаг потерь

8.2.1 Результат "A#" означает, что атакующий несет потери на #. Результат "D#" означает, что защитник несет потери на #. Потери осуществляются путем уменьшения юнита (жетон переворачивается на свою обратную сторону) или исключением юнита который уже был уменьшен.

8.2.2 Во время боя все подразделения с одной стороны должны понести потери на один шаг, прежде чем какое-либо подразделение понесет потери на второй шаг (и, следовательно, будет устранено).

Если немецкие подразделения, принадлежащие обоим игрокам, защищаются, потери должны быть разделены поровну. В этом конкретном случае лагерь, который не атакует, терпит 1-ю потерю, атакующий лагерь терпит 2-ю потерю и так далее.

Пример сражения

Активированы 4 советских подразделения. 3 на плацдарме через Oder (2 юнита 1GTA, и 1 юнит из 8GA – механизированных жетонов 20), а четвертый находится по другую сторону Oder (1 единица 8 GA), в Göritz. Зона нападения - Lebus, который содержит 2 немецких подразделения (606 и 5Jäg). Сила немецкого подразделения удваивается (сложный рельеф), что составляет в общей сложности 22 очка силы. Советская единица, атакующая через Одер, делится на 2, что при добавлении к единицам на плацдарме составляет в общей сложности 74 очка силы. Советы получают от DRM +1, потому что, по крайней мере, одна полная советская армия атакует, +1, потому что атака запускается из 2 зон, -1, потому что бронированные подразделения атакуют зону в труднодоступной местности и -1 для оборонительной линии, давая окончательный DRM 0. Соотношение 3:1 ($74/22 = 3.3$ т. е. 3:1) и СССР бросает 5, давая в итоге результат D2R. Поэтому немецкие переворачивает его 2 юнита (он не может уничтожить их, он должен нанести один шаг потери на каждый блок, прежде чем он сможет выделить второй этап потери для жетона) и отступает в одной зоне. Советский игрок должен продвигать один из своих юнитов, и ему разрешено продвигаться до 2 (Максимальный уровень штабелирования - только советские стартовые зоны позволяют складывать более 2 единиц на зону). Он избирает для продвижения 2 юнита 8-й гвардейской армии.

8.3 Отступление

8.3.1 Результат "R" обязывает защитника отступить в соседнюю зону. Если нескольким юнитам придется отступить, они могут отступить в разные зоны.

8.3.2 В первом случае отступление должно быть сделано в зону с индексом ниже или равным исходной зоне для немцев, или зону с индексом выше или равным индексу исходной зоны для Советов. Из этих возможных зон игрок должен выбрать зону, свободную от юнитов из противоположного лагеря, или, если это невозможно, зону, свободную от юнитов другой национальности. В противном случае подразделения могут отступить в любую зону независимо от индекса, но в первую очередь в зону, свободную от единиц из противоположного лагеря, или, если это невозможно, зону, свободную от единиц другой национальности.

8.3.3 Отступления должны по возможности соответствовать ограничениям на штабелирование (6.1.2). Если пределы укладки не могут быть соблюдены, отступающая единица может пройти через дружественную зону, контролируруемую ее собственной национальностью, где уже достигнут предел укладки, с тем чтобы войти в соседнюю зону, куда возможно отступление.

8.3.4 Если отступление невозможно (т.е. все прилегающие зоны заняты вражескими юнитами), все обороняющиеся юниты теряют дополнительный шаг и не двигаются.

8.3.5 Немецкое подразделение не может отступать в берлинскую городскую зону из зоны за пределами Берлина, если берлинская зона оспаривается или контролируется советскими подразделениями. Немецкие подразделения могут использовать пехус в Берлине при отступлении в случае нарушения правил укладки (7.4.4). Советские части могут отступить в

берлинскую городскую зону, только если они уже контролируют ее (9.3.3).

8.3.6 Ограничения на движение Германии в западном направлении (7.2.2) не распространяются на отступающие немецких подразделений.

8.3.7 Отступления в зону, контролируемую американцами, регулируются специальными правилами (см. 2.2.7 и 2.2.8)

8.4 Продвижение после боя

8.4.1 Если защитник отступает или все его отряды уничтожены, атакующий должен продвинуть хотя бы один из своих отрядов в пустую зону. Он может продвигать столько единиц, которые принимали участие в бою, сколько он пожелает, в соответствии с ограничениями на штабелирования.

8.4.2 Все юниты в резервном режиме и в тех же зонах, что и атакующие юниты, могут также продвигаться в завоеванную зону (4.2.3), в соответствии с лимитами штабелирования.

8.4.3 Правило 7.2.2 не применяется к немецким подразделениям, наступающим после боя.

9 Прогресс в Берлине

9.1 Общее представление

9.1.1 Укладка и перемещение в зонах Берлина регулируются специальными правилами. См. 6.1.2 исключение 1 и 7.4.

9.1.2 Берлинская зона, не имеющая маркера городского прогресса, считается имеющей уровень городского прогресса 0. Этот уровень может быть увеличен только за счет броска городского прогресса CRT (9.2)

9.1.3 Берлинская зона с уровнем прогресса города ниже 2, содержащая по крайней мере одну Советскую единицу, считается спорной.

9.1.4 Берлинская зона контролируется одним из советских лагерей, когда уровень прогресса города равен 2 или выше.

9.1.5 Берлинская зона, которая оспаривается или контролируется советами, всегда должна содержать, по крайней мере, одну советскую единицу в конце импульса. Если это условие больше не выполняется, то уровень прогресса города возвращается к 0, и советский игрок, который покинул зону (оставив ее пустой), теряет значение зоны в VPs. Если юнит использовал для контроля зоны, то он теряет в два раза больше значения VP зоны.

Пример: Советское подразделение контролирует зону Tempelhof, но выходит из нее, оставляя зону пустой. Лагерь советского подразделения теряет контроль над зоной, 3 победных очка зоны в результате потери контроля над ней и 3 дополнительных VPs за то, что покинул берлинскую зону, тем самым вернув контроль над ней немцам.

Примечание к дизайну: отступление в Берлине было бы серьезной неудачей для соответствующего маршала и вызвало бы гнев Сталина.

9.2. Процедура

9.2.1 Когда советские части находятся в Берлинской зоне, их можно активировать в боевом режиме, чтобы попытаться проникнуть дальше в столицу. Точно так же немецкое подразделение в Берлинской зоне может быть активировано в боевом режиме, чтобы попытаться отразить советское вторжение в город. Для этого активированные в зоне юниты должны провести атаку на городской прогресс CRT. Каждый советский бросок на городской прогресс стоит 1 очко поддержки (3.2.2) в соответствующий лагерь.

9.2.2 Советские подразделения не могут выполнять городской ход, если они ООС. Немецкие подразделения в Берлине всегда в наличии.

Пример нападения на городской прогресс CRT

Советский игрок имеет 2 единицы 8-й гвардейской армии (механизированные жетон, по 20 очков силы) в зоне Tempelhof, а немецкий игрок имеет дивизию SS Nordland (жетон 6 очков силы). Текущий уровень прогресса +1. Советский игрок тратит очко снабжения чтобы выполнить бросок прогресса города CRT, а второе очко, чтобы дать DRM+1. Коэффициент силы составляет 40 против 20+6, т. е. 1 против 1, и Советский игрок пользуется DRM +1 за наличие полной армии и другого DRM +1 за дополнительное очко снабжения (т. е. +2). Советский игрок бросает 5, в итоге получаем 7. Таким образом, уровень Советского контроля повышается с +1 до +2. А дивизия "Nordland" сокращается. Зона Tempelhof теперь контролируется советами (что влияет на условия победы и дает DRM +1 для любого будущего прогресса города CRT в соседних зонах, даже если это советы из противоположного лагеря). Дальнейшие очки прогресса в Tempelhof будут засчитываться за прогресс в Берлине (однако они могут рассчитывать только на 5VP для советского игрока с самым высоким уровнем прогресса в городе).

9.2.3 Чтобы вычислить коэффициент для броска городского прогресса, добавьте значение гарнизона зоны в значение защищающего блока, если это подразделение является немецким. Если зона не содержит немецких единиц, защитные очки прочности составляют значение гарнизона зоны. Гарнизон не может быть активирован при атаке.

9.2.4 За исключением пункта 8.1.1, немецкий игрок может совершить атаку на городской прогресс CRT, используя в качестве подкрепления подразделения, расположенные в одной не городской зоне, прилегающей к соответствующей Берлинской городской зоне. Эти единицы включены в расчет общих очков силы атакующих немецких подразделений.

Пример: немецкий игрок совершает атаку на городской прогресс CRT в зоне Tempelhof, где находится немецкая единица с 8 очками силы и Советская единица с 7 очками силы. Немецкий игрок также выбирает активацию двух своих юнитов в зоне Треббина, добавив еще 8 очков силы, что в общей сложности составляет 16 очков силы и соотношение 2:1.

9.2.5 Советский игрок может потратить одно (и только одну) дополнительное очко поддержки, чтобы воспользоваться + 1 DRM на D6 на городского прогресса CRT.

9.3 Результаты

9.3.1 Результаты "A#" и "D#" рассматриваются как в 8.2. Гарнизоны никогда не страдают от пошаговых потерь.

9.3.2 Если результат "+/- #", уровень прогресса города увеличивается на # в зоне, если советы атакуют, или уменьшается на #, если немцы атакуют. В зоне размещается соответствующий маркер.

9.3.3 Берлинская зона считается контролируемой советами, если уровень прогресса города равен 2 или более. В Берлинской городской зоне нет верхнего предела городскому прогрессу. Уровень прогресса города не может быть ниже 0. Если немецкое подразделение получает результат "+ / - 1 " в таблице прогресса города в зоне, где уровень прогресса города равен 0, советские защитники терпят потерю шага, а уровень прогресса города остается на 0.

Примечание к дизайну: бой в Берлине был горьким, и советы развернули огромные ресурсы, чтобы взять город, пока немцы были сведены к мобилизации детей и стариков. Конечной целью Советского наступления был рейхстаг, который рассматривался как главный символ немецкой власти. Чтобы увести победу от другого Маршала, имели место

атаки, чтобы проникнуть как можно дальше в столицу Рейха.

10 Конец игры и победа

Победа определяется по окончании игры, т. е. на успешном тесте завершения игры в конечной фазе с 7-го хода (5.2), или автоматически в конце игры на 10 ходу. Очки Победы (VP) суммируются по ходу игры.

10.2.1 Артобстрел Берлина: первый игрок, активировавший Советское подразделение из своего лагеря в зоне, прилегающей к Берлинской городской зоне, но без проведения каких-либо дальнейших действий с ним (т. е. повернув его сразу на 180°), получает 1 VP.

Пример: Советский игрок активирует и сразу же поворачивает на 180° юнит в Zossen, не заставляя его делать ничего другого. Он набрал 1 VP.

10.2.2 Первый советский игрок, набравший уровень городского прогресса выше 0 в Берлинской зоне, получает 2 VPs.

10.2.3 Советский игрок с самым высоким уровнем прогресса города (это должно быть не менее 4) в конце игры выигрывает 5 VPs. Эти очки можно выиграть только в том случае, если каждая из 6 берлинских городских зон занята хотя бы одной Советской единицей, независимо от лагеря.

Примечание к дизайну: чтобы привлечь внимание к своему прогрессу, два Маршала попытались первыми обстрелять немецкую столицу и проникнуть в нее как можно дальше, чтобы завоевать расположение Сталина. Очевидно, что, поскольку окружение города оставалось приоритетом, вход в Берлин ничего не значил, пока город не был изолирован кольцом советских войск.

11. Расстановка

Читы событий с 2 до 11 помещаются в непрозрачный контейнер, и чит события

№1 (Хейнрици) отдается игроку Конева. Маркер хода игры и маркер операций помещаются на первом пространстве дорожки записи хода игры. Маркеры поддержки и VP размещаются рядом с дорожкой записи хода и будут подниматься на нее, как только они превысят 0. Единицы из обоих лагерей размещаются в соответствующих зонах.

11.1 Советские юниты Жукова (Красный с черным символом NATO)

- **Bärwalde (B):** 61-я армия (61), 1-я польская армия (1 POL)
- **Küstrin (D):** 47-я армия (47), 3-я ударная армия (3SHA), 2-я гвардейская танковая армия (2GTA)
- **Bridgehead (E):** 5-я ударная армия (5SHA), 8-я гвардейская армия (8GA)
- **Reppen (M):** 69-я армия (69)
- **Ziebingen (Q):** 33-я армия (33)
- **Goritz (F):** 1-я гвардейская танковая армия (1GTA)

11.2 Немецкие юниты Жукова (Зеленый с черным символ NATO)

- **Görlitz (DD):** 10-я танковая дивизия CC (10 SS Pz), 72-я дивизия (72), 17-я дивизия (17)
- **Niesky (CC):** Brandenburg (Branden)
- **Rietschen (Z):** 615-я дивизия (615)
- **Muskau (X):** 545-я дивизия (545)
- **Spremberg (FF):** 1-я танковая дивизии CC (1 CC P3), 344-я дивизия (344)
- **Dresden (EE):** 404-я дивизия (404)
- **Forst (V):** 342-я дивизия (342)
- **Guben (T):** 36-я дивизия CC (36 CC), 214-я дивизия (214)
- **Lieberose (S):** 275-я дивизия (275), 35-я дивизия CC (35 SS)
- **Cottbus (GG):** 21-я танковая дивизия (21 Pz)

11.3 Советские юниты Конева (Красный с белым символом NATO)

- **Triebel (W):** 3-я гвардейская армия (3ГА), 13-я армия (13), 3-я гвардейская танковая армия (3GTA)

- **Priebus (Y):** 5-я гвардейская армия (5GA), 4-й гвардейской танковой армии (4GTA)

- **Sanitz (AA):** 2-я польская армия (2 Пол)

- **Penzig (BB):** 52-я армия (52)

11.4 Немецкие юниты Конева (Зеленый с белым символом NATO)

- **Fürstenberg (P):** 391 st Division (391), 32nd SS Division (32 SS)

- **Beeskow (O):** Division Rägener (Ragen.)

- **Frankfurt an der Oder (N):** 286th Division

- **Lebus (L):** 712th Division (712), 169th Division (169) Seelow (G): 303rd Division (303), 20th Panzergrenadier Division (20 Pz Gr) Falkenhagen (K): Panzerdivision Kurmark (Kurmark), 156th Division (156)

- **Nördl. Oderbruch (A):** 606th Division (606), 5th Jäger Division (5 Jäger)

- **Südl. Oderbruch (B):** 9th Fallschirmjäger Division (9 Falsch), 309th Division (309)

- **Letschin (H):** Müncheberg (Münch)

- **Prötzel (J):** 25th Panzergrenadier Division (25 Pz Gr)

- **Müncheberg (I):** 541st Division (541)

11.5 Подкрепления Жукова

11.5.1 Советские Подкрепления

- 3-я армия (3): Через советскую зону снабжения (Лагерь Жукова)

11.5.3 немецкие подкрепления XII армии (см. 2.1.2): все входят через немецкую зону снабжения на западном краю карты. Theodor Körner (T. Körner), Ulrich von Hutten (U. v Hut), Ferdinand von Schill (F. v Schill), Scharnhorst (Scharn), Clausewitz (Clause), Hamburg (Hamburg), von Hake (v. Hake), 199th division (199), Herman Goering JagdPanzer (H. Goertz Friedrich Ludwig Jahn (F L Jahn)

11.6 Подкрепления – Конева

11.6.1 Советские Подкрепления

- 28-й армии (28): через Советскую зону питания (лагерь Куниев)

- 31-я армия (31): через Советскую зону снабжения (Конвертерный лагерь)

11.6.2 Немецкие подкрепления

- 11th SS Division (11 SS): Joachimsthal.
- 23rd SS Division (23 SS): Joachimsthal.
- 18th Panzergrenadier Division (18 Pz Gr) Joachimsthal.

События

1 - Хейнрици

Немецкие подразделения отступают перед боем и не несут потерь. Применяются обычные правила отступления (8.3). Советские части входят в зону как бы для наступления после боя (8.4). Затем Хейнрици событие передается другому игроку, который может (без каких-либо обязательств) использовать его со следующего хода.

>> Для использования немецким игроком в бою до того, как кубик будет брошен (не влияет на событие 8).

Примечание к дизайну: Генерал Хейнрици был мастером обороны, несколько раз спасая немецкие армии в России в 1942 году, или в Венгрии в 1944 году.

2 - Рыбалко пересекает Шпрее

Советская армия (оба счетчика) может быть активирована без воздействия речных штрафов за текущий импульс (выбирается в момент проведения события).

>> Играется в начале Советского импульса игрока.

Примечание к дизайну: вечером 17 апреля генерал Рыбалко решил не дожидаться прибытия инженерных понтонных, перебросив через Шпрее бронетанковую бригаду, которая заняла позицию на Дальнем берегу реки, позволив 2 танковым армиям Маршала Конева ночью пересечь Шпрее.

3 - Союзники рвутся к Берлину.

Американцы продвигают одну зону на трассе, выбранной игроком, играющим событие. Это событие не возвращается в розыгрыш после того, как американский продвижение было остановлено (2.2.4; 2.2.8).

>> Играть в начале немецкого импульса игрока.

4- Запланированное отступление

В свой ход, немецкие подразделения игрока, играющего это событие, снимают

ограничение Гитлера по движению на запад (7.2.2). Этот чит не возвращается к розыгрышу после хода 6.

>> Играть в начале немецкого импульса игрока.

5 - Шпеер и Хейнрици пытаются спасти Берлин

Берлинские зоны имеют значение гарнизона 10 для текущего хода игры. Это событие может быть сыграно только один раз.

>> Играть в начале Советского импульса игрока.

Примечание к дизайну: Альберт Шпеер и генерал Хейнрици попытались ограничить разрушение Берлина, подготовив вывод городского гарнизона, чтобы позволить Красной Армии быстрее войти в город. Таким образом, 18 апреля гарнизону был отдан приказ уйти, но лишь несколько батальонов были фактически выведены, командующий Рейманом вернул войска для обороны столицы.

6 - Все на фронт

Одной Советской Армии, задействованной в бою в текущем импульсе, дается DRM +2. Этот бонус применяется к каждому бою, если подразделения соответствующей армии сражаются в разных зонах. После боя эти подразделения действуют так, как если бы они были помещены в резерв.

>> Играть в начале Советского импульса игрока.

Примечание к дизайну: разъяренный неудачами наступления Маршала Жукова, Сталин дал понять, что ему может понадобиться совет со стороны ставки и 2-го Белорусского фронта. Чтобы избежать такого унижения, Жуков приказал 18 апреля усилить наступление и проводить его днем и ночью без ослабления.

7 - Грузовики

Одна Советская армия (1 или 2 жетона) может двигаться и атаковать в одном импульсе.

>> Играть в начале Советского импульса игрока.

8 - Крах немецких призывников

Одна немецкая единица сокращается перед боем (на выбор Советского игрока). Юнит не может быть уничтожен этим событием.

>> Играть перед боем Советским игроком.

Примечание к дизайну: к апрелю 1945 года немецкие подразделения часто составляли из остатков резервов, некоторые единицы буквально рушились под огнем, самым известным примером которого была 9 парашютная дивизия, призывники которой бежали от Советов, не смотря на гнев Германа Геринга.

9 - Разрушение мостов через Одер Люфтваффе

Игрок, использующий этот чит мероприятие выбирает зоны к западу от Одера и Нейсе и границы которой реке (например: "Форст"), или в зоне, прилегающей к зоне, которая граничит с рекой (например: "Kathlow"). Советские подразделения в этой зоне выходят из строя на текущем рубеже. Это событие может быть воспроизведено только один раз.

>> Играть на старте Советского импульса противника, прежде чем он активирует любой из своих подразделений или сыграет чит.

Примечание к дизайну: в начале Советского наступления то, что осталось от Люфтваффе, готовилось пожертвовать собой в попытке разрушить мосты, связывающие Советский плацдарм над Одером с его восточным берегом. Было разрушено лишь несколько мостов, что не повлияло на боевые действия.

10 - Координация

Шесть советских юнитов могут быть активированы вместо 4 для текущего импульса стороны, играющей событие.

>> Играть в начале Советского импульса игрока.

11 - Неожиданная контратака

За этот импульс очки силы атакующих немецких подразделений удваиваются. Нельзя использовать для атаки на городской прогресс CRT (9.2).

>> Играть в начале немецкого импульса игрока.

Над переводом работал:

Перевод: Кропотов Михаил

Вычитка, редакция: Вечный Бессмертный

Советы и рекомендации можно выслать на

JoMikel@mail.ru или <https://vk.com/kropotovmisha>

Специально для ВК Паблика о суровых варгеймах (<http://vk.com/sternwar>)