ACROSS THE Narva

RULES OF PLAY

REVOLUTION GAMES

1.0 ВВЕДЕНИЕ 2
- 1.1 О ЧЕМ ИГРА 2
- 1.2 СОСТАВ ИГРЫ 2

2.0 КОМПОНЕНТЫ 2
- 2.1 КАРТА 2
- 2.2 ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ 2
- 2.3 МАРКЕРЫ 2
- 2.4 ФИШКИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ 2
- 2.5 ЖЕТОНЫ-ПРИКАЗЫ 3
- 2.6 ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ 3

3.0 ПОРЯДОК ИГРЫ 3
- 3.1 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 3
- 3.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА 3
- 3.3 ЭТАП АВИАЦИИ 4
- 3.4 ЭТАП КОМАНДОВАНИЯ 4
- 3.5 ЭТАП ПОДКРЕПЛЕНИЙ 4
- 3.6 ЭТАП СНАБЖЕНИЯ 4
- 3.7 ЭТАП ЗАВЕРШЕНИЯ ХОДА 4

4.0 КОМАНДОВАНИЕ 4
- 4.1 РОЗЫГРЫШ ЖЕТОНОВ-ПРИКАЗОВ 4
- 4.2 ОБЛАСТЬ КОМАНДОВАНИЯ 4
- 4.3 КОМАНДОВАНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ 4

5.0 ЗОНЫ КОНТРОЛЯ 4
- 5.1 ЗК ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ 4
- 5.2 УСТРАНЕНИЕ ЗКП 4

6.0 ДВИЖЕНИЕ 5
- 6.1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ 5
- 6.2 ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ НА ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ... 5
- 6.3 СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ 5
- 6.4 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ 5

7.0 ГРУППИРОВАНИЕ 5

8.0 БОЙ 5
- 8.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ СООТНОШЕНИЯ СИЛ 5
- 8.2 ИСХОД БОЯ 6
- 8.3 ШАГИ ПОТЕРЬ 6
- 8.4 ОТСТУПЛЕНИЕ 6
- 8.5 ПРОДВИЖЕНИЕ 6

9.0 ПОДКРЕПЛЕНИЯ 6
- 9.1 РАЗМЕЩЕНИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ 6
- 9.2 ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ 6
- 9.2 260-Я МОРСКАЯ СТРЕЛКОВАЯ БРИГАДА 6

10.0 СНАБЖЕНИЕ И ИЗОЛЯЦИЯ 6
- 10.1 ИСТОЧНИКИ СНАБЖЕНИЯ 6
- 10.2 ПРОКЛАДЫВАНИЕ ЛИНИЙ СНАБЖЕНИЯ 7
- 10.3 ПОТЕРЯ СНАБЖЕНИЯ 7

11.0 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА 7
- 11.1 ОСОБЕННОСТИ ШТАБОВ 7
- 11.2 НЕМЕЦКИЕ ПОПОЛНЕНИЯ 7
- 11.3 ОБОРОНА Г. NARVA 7

12.0 КАК ПОБЕДИТЬ 7
- 12.1 МГНОВЕННАЯ ПОБЕДА 7
- 12.2 ПОБЕДА ПО ОЧКАМ 7
- 12.3 СОВЕТЫ ПО ТАКТИКАМ СТОРОН 8

13.0 НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА 8
- 13.1 НЕМЕЦКИЕ СИЛЫ 8
- 13.2 СОВЕТСКИЕ СИЛЫ 8

АББРЕВИАТУРЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ 8

1.0 ВВЕДЕНИЕ

1.1 О ЧЕМ ИГРА

«Across the Narva» воспроизводит бои, происходившие между 2 февраля и 25 апреля 1944 года вокруг г. Нарва в Эстонии.

1.2 СОСТАВ ИГРЫ

А. Комплект игры включает следующие компоненты:
- данный буклет правил;
- игровое поле размером 22” на 34”;
- 280 1/2”-фишек;
- обложка-памятка.

Б. В состав не включены, но понадобятся:
- шестигранный игральный кубик d6;
- емкость для использования в качестве пула жетонов.

2.0 КОМПОНЕНТЫ

2.1 КАРТА

На игровом поле изображена карта территорий Эстонии и СССР, на которых исторически велась военная кампания. Масштаб карты составляет приблизительно 1,3 км на гекс.

2.1.1 ДОРОГИ

А. Термин “дорога” относится к любому ее типу: шоссе [rohlbahn], асфальтированной [road], проселочной [track], тропе [trail], зимней тропе [winter trail], широко- и узкоколейной ж/д [Major, Minor railway].

Б. Ветка ширококолейной ж/д из точки входа А перерезана.

В. Зимняя тропа существует в морозы на протяжении ходов 1-7, и, если в результате случайного события тот продлится, в ход 8. Далее гексы зимней тропы становятся болотом.

2.1.2 РЕКИ

А. Эррата: название реки в гексе 1003 указано неверное, это Narva.

Б. На протяжении ходов 1-7 реки замерзают. Случайное событие может продлить замерзание на ход 8. Р. Нарва от д. Krivasoo выше по течению до о. Peipus (Чудское) поддерживалась немцами свободной от льда при помощи взрывчатки и не считается замерзшей.

2.1.3 МОСТЫ

Место пересечения дороги с рекой является мостом.

2.1.4 ПРОЧИЕ ОБЪЕКТЫ

Одиночные строения, озера, острова не оказывают влияния на игру.

2.2 ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Назначение таблиц, шкал, ячеек и полей, напечатанных вокруг карты, описано ниже:

2.2.1 ЛЕГЕНДА КАРТЫ

[Terrain Effect Chart] (Далее – ЛК.) Содержит информацию о типах местности, объектах на карте и оказываемом ими влиянии.

2.2.2 ШКАЛА ХОДОВ

[Turn Track] Служит для отслеживания номера текущего хода. Также каждая ее ячейка содержит указание, сколько жетонов-приказов может быть разыграно в данный ход каждой из сторон.



2.2.3 ШКАЛЫ РОЗЫГРЫША

[Activations] Фиксируют порядок розыгрыша сторонами жетонов-приказов.

2.2.4 ТАБЛИЦА ИСХОДОВ БОЕВ

[Combat Result Table] (далее – ТИБ) Служит для разрешения боев. В правой ее части находится колонка артиллерийского огня [Barrage].

2.2.5 ТАБЛИЦА ДОСТУПНОСТИ АРТИЛЛЕРИИ

[Barrage Roll Table] Используется для определения доступного количества артиллерийских атак.

2.2.6 ШКАЛА СОСТОЯНИЯ ОБОРОНИТЕЛЬНЫХ УКРЕПЛЕНИЙ

[Prepared Defense Track] *(см. 11.3.2)*

2.2.7 ЯЧЕЙКИ «ЛЮФТВАФФЕ», «13-Я ВОЗДУШНАЯ АРМИЯ»

[Luftwaffe Box, Air Army 13 Box] Готовая к бою авиация.

2.2.8 ЯЧЕЙКА АЭРОДРОМА

[Grounded Box] *(см. 8.0.4 Б)*

2.2.9 ШКАЛА ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЯ ВОЙСК

[German Entry Point Tracks] *(см. 9.2)*

2.3 МАРКЕРЫ

Для отслеживания игровой информации используются следующие маркеры:

2.3.1 МАРКЕР ХОДА

Размещается на шкале ходов, указывая номер текущего хода.



2.3.2 МАРКЕРЫ ОБОРОННЫХ ДИВИЗИЙ

Показывают состояние оборонительных укреплений *(см. 11.3.2)*.



2.3.3 МАРКЕРЫ «ПОДАВЛЕНО»

Отмечают гексы, подавленные артиллерийской атакой.



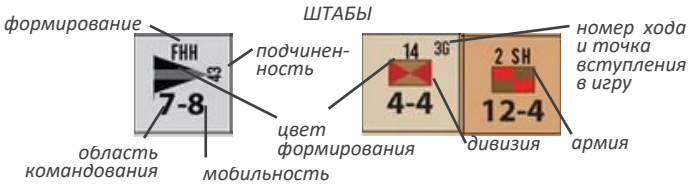
2.3.4 МАРКЕРЫ «БЕЗ СНАБЖЕНИЯ / ИЗОЛИРОВАНО»

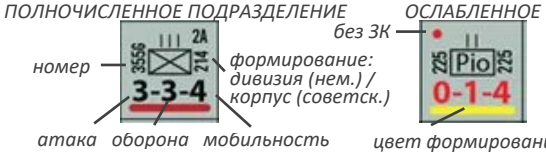
Одна сторона маркеров служит для обозначения подразделений, не имеющих снабжения, вторая – изолированных.



2.4 ФИШКИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

На каждой фишке подразделения напечатана информация о нём. Подразделения без цветной полосы не являются частью формирований.





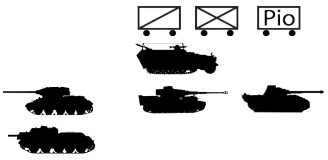
Вид:

☒	*пехотн.*
⚓	*морск.*
Pio	*саперн.*
⧄	*кавалерийск.*
⛨	*инженерн.*

Размер:

XX	*дивизия*
X	*бригада*
III	*полк*
II	*батальон*
KG	*боевая группа*

МЕХАНИЗИРОВАННЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



моторизованные подразделения

моторизованная пехота

танки

штурмовые орудия

АВИАЦИЯ



Большинство авиаединиц имеют два значения атаки: +2 на лицевой стороне – интенсивная, и +1 на оборотной – обычная. Советский бомбардировщик обладает только интенсивной атакой значением +3.

2.5 ЖЕТОНЫ-ПРИКАЗЫ

Советские жетоны-приказы соответствуют штабам армий, немецкие – корпусам.



2.4.1 ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ-ПРИКАЗЫ



Жетоны «Группа армий «Нарва» и «Вермахт» позволяют отдавать приказы дивизиям в особом порядке.

2.6 ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ

Позволяют совершать действия в дополнение к командованию. Символы служат указателем, какая из сторон его разыгрывает.

2.6.1 ЖЕТОНЫ «АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ ОГОНЬ»



А. Бросьте 1d6 и найдите выпавший результат в таблице доступности артиллерии. Совершите нужное количество артиллерийских атак.

Б. Артиллерийская атака проводится только по занятому противником гексу, соседнему с союзным подразделением. В одном сегменте нельзя дважды подряд выбрать целью один и тот же гекс, но можно – подразделение при условии, если оно отступило в гекс, который позже также подвергается атаке.

В. Если артиллерийская атака завершилась результатом «Р», обозначьте атакованный гекс маркером «Подавлено».

2.6.2 ЖЕТОН «СВОБОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ»



А. СССР может либо задействовать для движения штаб, а тот, в свою очередь, – все свои и три других подразделения в радиусе командования, либо три подразделения без штаба в любом месте.

Б. Эти подразделения не смогут двигаться, если находятся в ЗКП. Им нельзя пересекать ЗКП и участвовать в бою.

2.6.3 ЖЕТОН «СЛУЧАЙНОЕ СОБЫТИЕ»



Дважды бросьте d6 и найдите выпавшее значение ниже. Примените результат буквально. *(Если сказано «передвиньте подразделения одной дивизии», только это и сделайте, не вступая в бой, не обращая внимания на снабжение или командование и т.д.)*

2: Подразделения одной дивизии могут двигаться
3: Любые 2 подразделения могут двигаться
4: Можете дважды выполнить пополнение
5: Можете выполнить пополнение
6: Воздушные операции невозможны до конца хода
7: Событий не происходит
8: Можете бросить 1d6, а затем провести атаку в соответствии с результатом по таблице доступности артиллерии
9: Переместите авиацию из поля обслуживания в ячейку «13-я воздушная армия», из поля посадки – в поле обслуживания.
10: Переместите авиацию из обоих полей ячейки аэродромов в ячейку «13-я воздушная армия»
11: Крупные реки и зимняя тропа не оттаивают еще один ход, 8-й. Если событие произошло после хода 7, любые 2 подразделения могут двигаться
12: Подразделения одного корпуса могут двигаться

2.6.4 ЖЕТОН «ДИРЕКТИВА СТАВКИ»



А. СССР обязан атаковать два любых гекса, занятых противником, всеми силами из соседних гексов.

Б. Исход боя сдвигается на 1 колонку вправо. Силы СССР получают дополнительный результат «А1», а значение отступления преобразуется в потери.
Пример: в ход 6 вытянут жетон «Директива Ставки», совершена атака с результатом «Ar1». СССР дважды несет потери, первый раз вместо отступления, второй – из-за получения дополнительного результата «А1».

В. После розыгрыша жетон помещается на шкалу ходов вперед на 2 ячейки и далее снова входит в игру на соответствующем этапе подкреплений.

2.6.5 ЖЕТОН «ОТХОД 59-Й АРМИИ»



Поместите этот жетон в ячейку следующего хода. На этапе подкреплений следующего хода удалите штаб 59-й армии из игры вместе с жетонами-приказами. *(Т.о., у СССР есть остаток хода, в котором разыгран жетон, и весь следующий ход, чтобы подготовиться.)*

2.6.6 ЖЕТОН «2-Я УДАРНАЯ АРМИЯ НЕ СНАБЖАЕТСЯ»



А. Поместите этот жетон рядом с советской шкалой задействований. В следующий раз, когда будет вытянут жетон-приказ «2-я ударная армия», он разыгрывается и удаляется из игры.

Б. После этого жетон «2-я ударная армия не снабжается» помещается в следующую ячейку шкалы ходов (он вернется в пул на этапе подкреплений следующего хода).

2.6.7 ЖЕТОН «ОТХОД 214-Й ДИВИЗИИ»



Поместите этот жетон в ячейку следующего хода. На этапе подкреплений следующего хода удалите подразделения 214-й дивизии из игры. *(Т.о., у Германии есть остаток хода, в котором жетон разыгран, и весь следующий ход, чтобы к этому подготовиться.)*

3.0 ПОРЯДОК ИГРЫ

3.1 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

А. Выбрав сторону, игроки расставляют силы в соответствии с 13.0. Поместите фишки авиации в ячейки «13-я воздушная армия» и «Люфтваффе».

Б. Положите маркер хода в ячейку хода 1, маркеры оборонных дивизий – в начальную ячейку шкалы состояния ОУ. Разместите подкрепления и прочие жетоны, обозначенные номером хода, в соответствующих ячейках на шкале ходов.

В. Игрок за СССР получает жетон-приказ «2-я ударная армия». Оставшиеся жетоны-приказы и жетоны событий, не обозначенные номером хода, отправьте в пул. Начинайте игру.

3.1.1 ПЕРВЫЙ ХОД

СССР делает ход первым, разыгрывая жетон-приказ «2-я ударная армия». В этот ход СССР добавляет +1 к результатам бросков в бою.

3.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Каждый ход состоит из последовательности этапов, разделенных на сегменты:

ЭТАП АВИАЦИИ
- Сегмент вылета
- Сегмент обслуживания

ЭТАП КОМАНДОВАНИЯ
- Сегмент приказов
- Сегмент движения
- Сегмент боя

ЭТАП ПОДКРЕПЛЕНИЙ
- Сегмент немецких подкреплений
- Сегмент советских подкреплений

ЭТАП СНАБЖЕНИЯ

ЭТАП ЗАВЕРШЕНИЯ ХОДА
- Сегмент мгновенной победы
- Сегмент смены хода

3.3 ЭТАП АВИАЦИИ

3.3.1 СЕГМЕНТ ВЫЛЕТА
Переместите авиацию из поля обслуживания [Refit] ячейки аэродрома в ячейку «13-я воздушная армия» / «Люфтваффе».

3.3.2 СЕГМЕНТ ОБСЛУЖИВАНИЯ
Переместите авиаподразделения из поля посадки [Grounded] ячейки аэродрома в поле обслуживания.

3.4 ЭТАП КОМАНДОВАНИЯ

3.4.1 СЕГМЕНТ ПРИКАЗОВ
А. Вытягивайте из пула случайный жетон, разыгрывайте его. Владелец вытянутого жетона становится активным игроком. Поместите разыгранный жетон-приказ в доступную ячейку на соответствующей шкале розыгрыша.
Б. Сверяйтесь с пределом количества жетонов-приказов на ячейке хода. Как только он достигнут для какой-либо из сторон, разыгрывать далее ее жетоны-приказы в текущий ход нельзя.
В. Жетоны событий не учитываются в количестве разыгранных жетонов-приказов. Однако, как только жетоны-приказы вытянуты в предельном количестве обеими сторонами, розыгрыш жетонов событий в этот ход прекращается.

3.4.2 СЕГМЕНТ ДВИЖЕНИЯ
Активный игрок может двигать задействованный штаб и подразделения под его командованием, завершая движение каждого до начала движения следующего.

3.4.3 СЕГМЕНТ БОЯ
Активный игрок может атаковать задействованными войсками силы противника и применять авиацию.

3.5 ЭТАП ПОДКРЕПЛЕНИЙ
А. Если сейчас ход 3, уберите из игры жетоны-приказы «Вермахт».
Б. Добавьте в пул жетоны-приказы и жетоны событий, обозначенные номером текущего хода.
В. Разместите подкрепления в точках входа. Можно совершать движение подразделениями подкреплений.

3.6 ЭТАП СНАБЖЕНИЯ
Проверьте каждое подразделение на наличие снабжения. Если линия снабжения не подходит к подразделению, положите маркер «Без снабжения», если оно уже отмечено таким маркером, переверните его стороной «Изолировано». Изолированное подразделение далее не получает штрафов. Маркеры снимаются, если к подразделению удается отследить линию снабжения.

3.7 ЭТАП ЗАВЕРШЕНИЯ ХОДА

3.7.1 СЕГМЕНТ МГНОВЕННОЙ ПОБЕДЫ
Проверьте, достигнуты ли условия мгновенной победы *(см.12.1)*.

3.7.2 СЕГМЕНТ СМЕНЫ ХОДА
Верните разыгранные жетоны в пул, кроме жетона «2-я ударная армия не снабжается». Снимите маркеры «Подавлено». Германия может сдвинуть на ячейку вверх маркер одной из оборонных дивизий. Продвиньте маркер хода в следующую ячейку.

4.0 КОМАНДОВАНИЕ
Командование – отдача приказа подчиненному подразделению двигаться и/или атаковать.

4.1 РОЗЫГРЫШ ЖЕТОНОВ-ПРИКАЗОВ
А. Розыгрыш советского жетона-приказа позволяет командовать соответствующим штабом армии, а тот может отдать приказ любому штабу корпуса в пределах области командования.
Б. Розыгрыш немецкого жетона-приказа позволяет командовать соответствующим штабом дивизии, а именно:

жетон «3-й корпус СС»	→	штабами дивизий СС: KUST, 4, 11, 20
жетон «26-й корпус»	→	штабами дивизий: 11, 58, 214, 225
жетон «43-й корпус»	→	штабами дивизий: FHH, STRAC, 61, 122, 170, 227
жетон «Вермахт»	→	любыми штабами, кроме СС
жетон «Группа армий «Нарва»	→	любыми, в т.ч. KVO и 285S + двигать еще 2 подразделения

4.1.1 ПОВТОРНОЕ КОМАНДОВАНИЕ


А. Штабами немецких дивизий и штабами советских корпусов нельзя отдать приказ дважды подряд, в т.ч. после смены хода. Оборотная сторона фишек используется в качестве маркера последнего отданного приказа каждой из сторон.
Б. Розыгрыш жетона «Свободное передвижение» считается приказом штабу корпуса, даже если жетон был использован для движения подразделений без штаба: в этом случае при следующем розыгрыше советского жетона-приказа все штабы смогут получать приказы.

4.1.2 ПЕРЕДИСЛОЦИРОВАНИЕ ШТАБОВ АРМИЙ
Разыграв жетон-приказ, СССР вместо отдачи приказа может передислоцировать штаб армии в любое место на карте.

4.2 ОБЛАСТЬ КОМАНДОВАНИЯ
Значение области командования определяет, на каком расстоянии от гекса, в котором штаб находится, тот может командовать. Область командования устанавливается в момент задействования штаба. Подразделение может покинуть область командования штаба в результате движения или в исходе боя.

4.2.1 УТРАТА КОНТРОЛЯ
Подразделение, которое в момент задействования штаба находится за пределами области командования, не контролируется: оно не может двигаться или атаковать.

4.3 КОМАНДОВАНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
Получив приказ, советский штаб корпуса или немецкий штаб дивизии, может двигаться и, в свою очередь, отдать приказ двигаться и/или атаковать всем подразделениям своего формирования и трём не относящимся к нему (независимым или из другого формирования) в пределах области командования.

4.3.1 ШТАБ ШТРАХВИЦА


Эррата: цвет фона на фишке обозначен неверно, правильно: светло-серый. Не имеет подразделений под прямым командованием, но может отдавать приказы любым четырем подразделениям: прежде чем те двинутся, можно провести одну артиллерийскую атаку в соседнем с немецким подразделением гексе в любом месте карты. Штаб Штрахвица может быть задействован только один раз в ход.

4.3.2 260-Я МОРСКАЯ СТРЕЛКОВАЯ БРИГАДА
Может двигаться и атаковать каждый ход в первый розыгрыш жетона «2-я ударная армия».

5.0 ЗОНЫ КОНТРОЛЯ
А. Зоны контроля подразделений (далее – ЗК) отражают их способность препятствовать противнику в движении, отступлении, снабжении и размещении подкреплений в прилежащих гексах.
Б. Зоны контроля вражеских подразделений называются зонами контроля противника (далее – ЗКП).

5.1 ЗК ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ
А. ЗК подразделения распространяется в соседние гексы за исключением гексов с крупными (замерзшими или нет) реками, в которые ЗК распространяется только по мостам.
Б. Подразделения со значением атаки 1 и более обладают ЗК, за исключением штурмовых орудий (красная точка в левом верхнем углу фишки служит напоминанием об этом).
В. Штабы не имеют ЗК.

5.2 УСТРАНЕНИЕ ЗКП
Подразделения устраняют ЗКП в занимаемых гексах для целей снабжения.

6.0 ДВИЖЕНИЕ

А. В игре различаются следующие виды движения: передвижение, стратегическое перемещение, перемещение по ж/д.
Б. Не допускается движение в гекс, занятый боевыми подразделениями противника.
В. Движение в любой гекс (или через его сторону) требует расходования очков движения (далее – ОД). Информация о сложности движения в зависимости от условий, при которых оно совершается, собрана в ЛК .

6.1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Передвижение – это тактическое движение подразделения непосредственно по местности либо по дороге.

6.1.1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ДОРОГАМ

Передвижением по дороге считается продолжительное следование подразделения вдоль ее полотна: при этом, учитывается сложность передвижения по дороге (для механизированных и пехотных подразделений может различаться), по местности – игнорируется.

6.1.2 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В ЗКП

Чтобы передвинуться в гекс в ЗКП дополнительгно требуется 2 ОД и еще 2 ОД, чтобы ее покинуть. Движение через ЗКП ограничивается остатком ОД.

6.1.3 ПРАВИЛО МИНИМАЛЬНОГО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Подразделение всегда может передвинуться минимум на 1 гекс, за исключением гексов неприступной местности или если только оно не движется из одного гекса в ЗКП в другой гекс в ЗКП.

Пример: подразделению с 4 ОД нужно пересечь замерзшую крупную реку и попасть в болотный гекс в ЗКП. Попасть туда можно либо использовав 5 ОП, либо применив данное правило.

6.2 ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ НА ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Механизированные подразделения не могут передвигаться в гексы с болотом, им требуется больше ОД для передвижения в гексы с лесом, чем немеханизированным.

6.2.1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО СМЕШАННОЙ МЕСТНОСТИ

При передвижении в гекс с несколькими типами местности, учитывается влияние только наименее благоприятного из них.

6.2.2 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ КРУПНЫЕ РЕКИ

А. По замерзшей крупной реке могут передвигаться только пехотные подразделения, это требует 1 дополнительного ОД.
Б. Через незамерзшие крупные реки механизированные подразделения могут передвигаться только по мостам, а пехотные – еще и по паромным переправам. Каждый розыгрыш жетона-приказа позволяет переправить на каждом пароме (в т.ч. при продвижении или отступлении) лишь одно пехотное подразделение за полное количество ОД.

6.3 СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Подразделение, начавшее сегмент движения в гексе с любым типом дорог за исключением троп, сможет перемещаться стратегически, если станет двигаться только вдоль полотна дорог: это позволит расходовать меньше ОД *(см. ЛК)*.

6.3.1 ОСОБЕННОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКОГО ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

А. Недопустимо начинать и заканчивать стратегическое перемещение в гексе в ЗКП, а также пересекать ЗКП в процессе.
Б. При стратегическом перемещении не допускается превышение предела группирования на протяжении всего пути следования.

6.4 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ

Подразделение подкрепления, начинающее перемещение в гексе с ширококолейной ж/д, может переместиться на любое расстояние вдоль этой ветки ж/д.

6.4.1 ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПО Ж/Д

А. Не допускается совмещать с другими видами движения.
Б. Недопустимо начинать перемещение по ж/д, находясь в ЗКП.
В. Перемещение останавливается в ЗКП или если ж/д физически заблокирована силами противника без ЗК.

7.0 ГРУППИРОВАНИЕ

Группа – несколько подразделений, размещенных в одном гексе.

7.0.1 ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

А. Сгруппировать можно:
- до двух боевых подразделений **и**
- штаб **и**
- одно штурмовое орудие.

Б. Соблюдайте предел группирования в конце каждого этапа, а также, завершая передвижение, отступление и продвижение.

8.0 БОЙ

А. Атаковать можно любое боевое подразделение с любого или нескольких направлений любым количеством подразделений.
Б. Каждое подразделение участвует только в одной атаке.
В. Сгруппированные подразделения могут атаковать разные гексы, но обороняются вместе.
Г. Штабы не участвуют в боях, но могут быть захвачены или ликвидированы *(см. 11.1.2)*.

8.0.1 ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ С НУЛЕВОЙ БОЕВОЙ МОЩЬЮ

Подразделения с нулевой боевой мощью могут принимать участие в атаке наряду с подразделениями с ненулевой мощью. Хотя они не влияют на боевую мощь группы, такие подразделения могут помочь поглотить потери, а также могут продвигаться после боя.

8.0.2 ПОДДЕРЖКА АВИАЦИЕЙ

А. Атакующий игрок может обеспечить поддержку в бою, направив до двух авиаединиц из ячейки «13-я воздушная армия» / «Люфтваффе» на цель.
Б. Авиаединица, выполнившая интенсивную атаку, помещается в поле посадки, обычную – в поле обслуживания .

8.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ СООТНОШЕНИЯ СИЛ

А. После применения всех модификаторов, разделите итоговое значение атаки подразделений нападающего на итоговое значение обороны подразделений защищающегося, округлите до ближайшего значения в таблице ТИБ. Примените сдвиги. Это соотношение сил атакующего к силам обороняющегося.
Б. Германия и СССР используют разные строки соотношения сил.
В. Если итоговое соотношение сил меньше, чем значение в крайней левой колонке, атака отменяется. Если больше, чем в крайней правой колонке – по крайней правой колонке.
Г. Если итоговое значение обороны после округления снижено до нуля, исход боя определяется по крайней правой колонке, независимо от сдвигов в соотношении сил.

8.1.1 МОДИФИКАТОРЫ

А. Размещение в гексе с холмами или болотом вдвое повышает (x2) значение обороны (данный модификатор применяется до применения модификаторов от потери снабжения или изоляции). При сочетании указанных типов местности в одном гексе учитывается влияние только одного из них.
Б. Вступление в бой через сторону гекса с рекой вдвое понижает (x0,5) значение атаки.
В. Значения атаки и обороны подразделений без снабжения или в изоляции понижаются вдвое (x0,5).

8.1.2 ПРАВИЛО ОКРУГЛЕНИЯ

Значения характеристик подразделений после применения модификаторов округляются в меньшую сторону.

8.1.3 СДВИГИ В СООТНОШЕНИИ СИЛ

А. Размещение сил в гексе с лесом обеспечивает обороняющемуся благоприятный сдвиг в соотношении сил: 1 влево.
Б. Применение авиации сдвигает соотношение сил в пользу атакующего: от 1 до 3 вправо.
В. Атака на гекс, отмеченный маркером «Подавлено», сдвигает соотношение сил в пользу атакующего: 1 вправо.
Г. Атака на гекс с символом ОУ, сдвигает соотношение сил в пользу Германии: влево столько, на каком значении находится маркер соответствующей оборонной дивизии.

8.2 ИСХОД БОЯ

А. Исход боя определяется по ТИБ: это пересечение колонки с соотношением сил сторон и строки со значением броска 1d6.
Б. Обороняющийся применяет результат первым. К силам, обороняющимся в ОУ, исход применяется в особом порядке *(см. 11.3.2)*.
В. Индекс «А» – исход для атакующего, «D» – для обороняющегося. Исходы, выделенные красным цветом, применяются в случаях атак сил СССР:
NR = безрезультатная атака;
# = количество шагов потерь;
r# = расстояние отступления в гексах.
Пример. Исход «D1r2» означает: обороняющийся несет 1 шаг потерь и отступает на 2 гекса.

8.3 ШАГИ ПОТЕРЬ

Полночисленное боевое подразделение, понесшее шаг потерь, ослаблено, его фишка переворачивается. Ослабленное – понесшее шаг потерь, ликвидировано. Получение потерь одношаговым подразделением ликвидирует его.

8.3.1 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОТЕРЬ

А. Первый шаг потерь несет самое мощное подразделение (атакующего с самым высоким значением атаки / обороняющегося с самым высоким значением обороны. Если подразделения имеют равные значения, выбор – за игроком).
Б. Второй и последующие шаги потерь распределяются по усмотрению несущей потери стороны.

8.3.2 ИЗБЕГАНИЕ ПОТЕРЬ

При неартиллерийских атаках подразделения, расположенные в городе, избегают получения первого шага потерь.

8.4 ОТСТУПЛЕНИЕ

Подразделения, получившие в бою результат «r», обязаны отступить. Отступление не требует ОД.

8.4.1 ПУТЬ ОТСТУПЛЕНИЯ

А. Отступление возможно только в/через гекс, в который подразделение может двигаться. Подразделение, которое не может отступить ввиду неприступности местности, несет один шаг потерь за каждый гекс несостоявшегося отступления, потери распределяются на усмотрение игрока.
Б. Подразделения могут отступить в группе или разными путями.

8.4.2 ДАЛЬНОСТЬ ОТСТУПЛЕНИЯ

Каждый последующий гекс отступления должен находиться дальше предыдущего от гекса, в котором происходил бой. Если полностью отступить невозможно, подразделения несут шаг потерь за каждый гекс несостоявшегося отступления, потери распределяет игрок.

8.4.3 ОТСТУПЛЕНИЕ В ЗКП

Если возможно, подразделение не должно отступать в ЗКП. Если же оно вынуждено сделать это, оно отступает на наименьшее возможное расстояние. За каждый гекс с ЗКП, в который ступили отступающие подразделения, они несут один шаг потерь, их несет наиболее мощное подразделение (обороняющегося с наибольшим значением обороны / атакующего с наибольшим значением атаки).

8.4.4 ОТСТУПЛЕНИЕ И ПРЕДЕЛ ГРУППИРОВАНИЯ

Если в последнем гексе отступления превышается предел группирования, подразделение должно попытаться отступить еще на гекс. Если это невозможно, оно ликвидируется.

8.4.5 ОТМЕНА ОТСТУПЛЕНИЯ

При неартиллерийских атаках подразделения, расположенные в городе или деревне, игнорируют первый результат «r», а оборонявшиеся немецкие – еще и в оборонительных укреплениях. (Гекс с деревней и оборонительными укреплениями не дает дополнительного эффекта: игнорируется только первый результат.)

8.5 ПРОДВИЖЕНИЕ

Если в исходе боя гекс оборонявшегося опустел, атаковавшие силы могут, не нарушая предел группирования, продвинуться любым количеством подразделений. Продвижение не требует ОД и игнорирует ЗКП.

8.5.1 ДАЛЬНОСТЬ ПРОДВИЖЕНИЯ

А. Пехотные подразделения продвигаются на 1 гекс.
Б. Механизированные – на 2, гекс оборонявшегося должен стать первым. Подразделения, участвовавшие в одном бою, могут продвинуться в разные гексы.
В. Пересекая малую реку вне моста, или входя в деревню или город в первом гексе продвижения, механизированное подразделение останавливается.

8.5.2 ПРОДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ РЕКИ

А. Пехотные подразделения могут продвигаться через крупную реку по мосту или паромной переправе, а также непосредственно по реке, если та замерзла.
Б. Механированые подразделения могут продвигаться через крупную реку только по мосту.

8.5.3 ПРОДВИЖЕНИЕ ШТАБОВ

А. Штаб может продвигаться вместе с подразделениями, с которыми сгруппирован.
Б. Штаб может продвигаться на 2 гекса, если сгруппирован с продвигающимся механизированным подразделением.

9.0 ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Подразделения, фишки которых обозначены числом и буквой или астериском (*) в правом верхнем углу, являются подкреплениями. Цифра обозначает номер хода, в котором они войдут в игру, буква – точку входа, * – особые условия.

9.1 РАЗМЕЩЕНИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

А. Подкрепления могут превышать предел группирования в точках входа до окончания сегмента.
Б. Размещенные в точках входа подразделения подкреплений находятся в снабжении и под командованием, они могут двигаться в течение сегмента подкреплений.

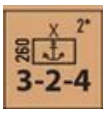
9.1.1 ПОДКРЕПЛЕНИЯ И ЗКП

А. Если гекс с точкой входа занят противником или находится в ЗКП, подразделение подкрепления прибывает в пределах 10 гексов от гекса с точкой входа вдоль того же края карты.
В. Подрепления, которые ни при каких условиях не могут попасть на карту, ликвидируются.

9.2 ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Германия имеет возможность перенаправлять подкрепления. Задержав подразделение на ход, можно разместить его в любой точке входа, кроме исходной: поместите фишку подразделения на шкалу перенаправления войск в ячейку, соответствующую новой точке входа. Повторное перенаправление недопустимо.

9.3 260-Я МОРСКАЯ СТРЕЛКОВАЯ БРИГАДА



В ход 2 или любой более поздний ход может быть размещена в любом из двух гексов в д. Merekula. Если те заняты противником – в один из двух свободных прилежащих прибрежных гексов. Может быть размещена в гекс с одиночно расположенным штабом противника. Германия может немедленно применить артиллерийский огонь по гексу высадки (это правило отражает присутствие немецкой прибрежной артиллерии).

10.0 СНАБЖЕНИЕ И ИЗОЛЯЦИЯ

10.1 ИСТОЧНИКИ СНАБЖЕНИЯ

Гексы с черно-белыми символами источника снабжения являются источниками снабжения для немецких подразделений, с красно-белыми символами – для советских. Стороны могут получать снабжение из любого своего источника.

10.1.1 ЦЕНТР ОГРАНИЧЕННОГО СНАБЖЕНИЯ

Если на этапе снабжения любой гекс шоссе между точкой входа А и г. Narva занят советскими силами, то все немецкие подразделения в г. Narva и область на другом берегу, ограниченная оборонительными укреплениями (включительно) считаются неснабженными, независимо от того, проходит ли к ним другой путь снабжения. Подразделения в этой области нельзя изолировать, т.к. г. Narva является центром ограниченного снабжения.

10.2 ПРОКЛАДЫВАНИЕ ЛИНИЙ СНАБЖЕНИЯ

Линия снабжения – это путь, проходящий от источника снабжения к подразделению.

10.2.1 ПУТЬ ЛИНИИ СНАБЖЕНИЯ

А. Путь линии снабжения может проходить только по гексам с дорогами, холмами и полями [clear], а также по гексам с болотом и лесом, если в них находятся союзные подразделения.

Б. Он может пересекать крупную реку (в т.ч. замерзшую) только по мосту и паромной переправе, соединяющей дороги на берегах.

В. Гексы с подразделениями противника и ЗКП прерывают линию снабжения. *(Искл.: см. 5.2.)*

10.2.2 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ СНАБЖЕНИЯ

После проверки подразделения остаются снабженными до следующего этапа снабжения, вне зависимости от изменившихся обстоятельств. И наоборот, подразделения без снабжения смогут его получить не ранее следующего этапа снабжения

10.2.3 260-Я МОРСКАЯ СТРЕЛКОВАЯ БРИГАДА

Подразделению не требуется снабжение.

10.3 ПОТЕРЯ СНАБЖЕНИЯ

Потеря подразделениями снабжения понижает вдвое (x0,5) их значения атаки и обороны, изоляция – также и значение движения.

11.0 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

11.0.1 ТУМАН ВОЙНЫ (ОПЦИОНАЛЬНОЕ)

А. До начала боя игроки могут просматривать только верхнюю фишку противника: подразделение или маркер.

Б. Игрок, объявивший атаку, может ее отменить лишь в том случае, если им не было достигнуто соотношения сил 1:2.

11.1 ОСОБЕННОСТИ ШТАБОВ

Штабы являются небоевыми подразделениями.

11.1.1 РАЗМЕЩЕНИЕ ШТАБОВ АРМИЙ

А. Области командования штабов советских армий не должны пересекаться, в т.ч. при размещении в качестве подкреплений.

Б. В качестве подкрепления штаб армии, размещается в снабжаемый гекс вне ЗКП, вне области командования другого штаба армии. Если это невозможно, он вынужден дождаться этапа подкреплений, в который правило будет соблюдаться.

11.1.2 ЗАХВАТ И ЛИКВИДАЦИЯ ШТАБОВ

А. Боевое подразделение, вошедшее в гекс с одиночно расположенным штабом противника, захватывает его.

Б. Если в бою ликвидированы подразделения, с которыми был сгруппирован штаб, он также ликвидируется.

11.1.3 ВЫТЕСНЕНИЕ ШТАБОВ

А. Фишка захваченного или ликвидированного штаба вытесняется в снабжаемый гекс вне ЗКП на расстоянии не ближе 5 гексов от текущего гекса.

Б. Если штаб армии был вытеснен в гекс в области командования другого штаба армии, он вытесняется дальше, пока не достигнет гекса за ее пределами.

11.2 НЕМЕЦКИЕ ПОПОЛНЕНИЯ

В результате случайных событий Германия может получить возможность выполнить действие пополнения:

- восстановить снабжаемое ослабленное пехотное подразделение **или**
- вернуть в игру ликвидированное двухшаговое пехотное подразделение ослабленной стороной (не чаще раза в ход) *(см. 11.2.1)* **или**
- восстановить ОУ, сдвинув маркер оборонных дивизий на 2 ячейки.

11.2.1 ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛИКВИДИРОВАННЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

А. Пополненные подразделения размещаются в гекс с подходящим снабжаемым штабом (независимые – с союзным штабом). Допускается размещение в ЗКП. Допускается размещение с превышением предела группирования.

Б. Пополненное подразделение может передвигаться или перемещаться стратегически сразу после размещения.

11.3 ОБОРОНА Г. NARVA

Г. Narva и область у р. Narva, ограниченную ОУ, обороняют подразделения СС: только этим немецким подразделениям допустимо двигаться в указанной области.

11.3.1 ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ

А. Некоторые гексы восточнее р. Narva обозначены символами оборонительных укреплений (ОУ): красными – голландской дивизии, оранжевыми – северной дивизии.

Б. Любые гексы с ОУ допускается занимать только подразделениями 4-й и 11-й дивизий СС.

11.3.2 ОБОРОНА В УКРЕПЛЕНИЯХ

Текущее состояние ОУ отмечается на соответствующей шкале с помощью маркеров оборонных дивизий. Пока оно не равно нулю исход боя в гексах с ОУ не применяется к немецким подразделениям: вместо этого сдвигайте маркер нужной дивизии на одну ячейку за каждый шаг потерь и каждый неотмененный результат «г». Как только маркер достигнет нуля, результаты боя будут применятся уже к подразделениям.

Пример. Немецкое подразделение в гексе с ОУ Голландской дивизии атаковано с исходом «D2r2». Маркер Nederland будет смещен по шкале состояния ОУ на 2 ячейки вместо потерь и на 1 вместо отступления (т.к., первое отступление игнорируется). Если бы маркер достиг нуля после первой потери, подразделения понесли бы 1 шаг потерь и отступили на 1 гекс.

11.3.3 ВОССТАНОВЛЕНИЕ УКРЕПЛЕНИЙ

Германия имеет возможность восстанавливать ОУ в сегменте смены хода *(см. 3.7.2)*, а также действием пополнения *(см. 11.2)*.

12.0 КАК ПОБЕДИТЬ

12.1 МГНОВЕННАЯ ПОБЕДА

Если в сегменте мгновенной победы любой гекс г. Narva (3030, 3029, 3028, 2930) занят снабжаемым советским подразделением, игра заканчивается победой СССР.

12.2 ПОБЕДА ПО ОЧКАМ

Если к концу игры не выполнены условия мгновенной победы, победитель определяется подсчетом количества победных очков (далее – ПО), набранных советской стороной:

56+ ПО	Блистательная победа СССР
46-55 ПО	Решительная победа СССР
36-45 ПО	Скромная победа СССР
26-35 ПО	Историческая победа Германии
16-25 ПО	Решительная победа Германии
0-15 ПО	Блистательная победа Германии

12.2.1 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Для получения ПО игроку за СССР необходимо последним пересечь нужный гекс боевым подразделением, обладающим ЗК, или сдвинуть маркер оборонных дивизий в сторону нуля:

1 ПО	Каждый сдвиг маркеров на шкале состояний ОУ
15 ПО	Гекс входа A
10 ПО	Гексы входа B (всего 2)
10 ПО	Гекс входа C
2 ПО	Гексы холмов 1429, 1530, 1629 (каждый)
3 ПО	Гексы Ivangorod: 3129, 3130, 3131 (каждый)
2 ПО	Гекс Narva Joesu (Hungerburg): 2337
1 ПО	Гекс Krivasoo: 1820
1 ПО	Гексы с деревнями к западу от р. Нарва (всего 84)
2 ПО	Каждый захваченный СССР гекс шоссе от гекса входа A до Narva 2930 (всего 28)

12.3 СОВЕТЫ ПО ТАКТИКАМ СТОРОН

12.3.1 ТАКТИКА СССР

Советские войска могут победить, подойдя к Нарве с севера, юга или прорвавшись через ОУ (это трудно сделать, пока немцы полностью их не лишатся). Одержать победу также можно при достаточном количество ПО: полностью заняв территории на юге или добравшись до шоссе по мостам в центре карты или по зимней тропе. Если немцы блокируют какую-либо территорию, перебросив туда множество подкреплений, следует рассмотреть возможность атаки в других местах. Передислоцирование штабов армий – чрезвычайно мощный инструмент, способный сильно повлиять на активность фронта.

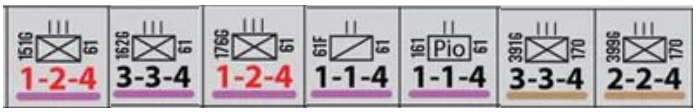
12.3.2 ТАКТИКА ГЕРМАНИИ

А. Сохраняйте баланс сил в разных частях карты, реагируйте на действия СССР и следите за ПО. Потери не имеют значения, главное – контролировать территорию. Атакуйте ограниченно, используйте артиллерийский огонь для уничтожения советской бронетехники.

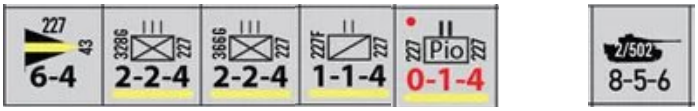
Б. 20-я дивизия СС может войти в г. Narva для помощи в защите района между рекой и ОУ, но не поможет в ОУ. Подразделения Вермахта не участвуют в обороне города: держите поблизости достаточно подразделений СС, чтобы не допустить мгновенной победы СССР.

13.0 НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

13.1 НЕМЕЦКИЕ СИЛЫ


2626 0920 1220 1312 1210 2326 2732


1827 1029 1820 1928 2423 2022 2431


2030 2633 2832 2634 2132 2533


0213 1107 0607 1109 0804 2126


2134 2235 2337 2432


3130 3330 3331 3231 3132 3031


3029 2830 2829 2928 3127 3329 2931


3227 3228 3027 1005 1721 1532

13.2 СОВЕТСКИЕ СИЛЫ


3024 1306 1207 1409 2305 1105 1103


2306 2020 2020 2021 1507 1408 1507


2120 2122 2122 2422 2021 1921 1921


3026 3226 3429 2935 3333 3332


3332 2635 2636 2736 2734 3032 2733


2538 3430 3232 3015 3108 3406


3108 3014 2816 2716 2719 2820 2718

АББРЕВИАТУРЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

AA:	Aufklarungs Abteilung (развед. взвод)	KVO:	берегов. оборона восток
FBB:	Fuhrer Begleit Battalion (батальон сопровожд. фюрера)	PZ:	Panzer (танков.)
F/FUS:	Fusilier (фузилёрн.)	PZG:	Panzergrenadier (моториз. пехотн.)
FHH:	Фельдхернхалле	MOK:	Mokulis
G:	Grenadiers (гранатометн.)	MS:	морск. стрелков. бригада
GD:	гвардейск.	P:	полиц.
GNES:	Gnesen	PARN:	Пярнумаа (полк «Ревель», 2-й бат.)
GRZ:	Grenz (пограничн.)	S:	Security
Hame:	Хамель	SCHN:	Шнайдер
HOHN:	Хохшильд	SH:	ударная армия
HVS:	Герман фон Зальца	STRAC:	Штрахвиц
KAUS:	Кауш	TART:	Тартумаа (полк «Ревель», 3-й бат.)
KG:	Kampfgruppe (боевая группа)	UR:	укреп. район
KRUG:	Крюгель	VILJ:	Вильяндимаа (п-к «Ревель», 1-й бат.)
KUST:	Kuste (берегов.)		