

Битва за Черкасское

Эта серия сценариев была создана для игры большим количеством игроков, для чего 4-е карты должны быть размещены бок обок друг с другом, с расстоянием в 30см между собой. Каждый отдельный сценарий был создан под 2-х игроков, а отыгрываемые все вместе – рассчитаны на 8 игроков. Одна коробка с игрой позволяет одновременно сыграть все 4 сценария.

Для одновременной игры Вам понадобятся дополнительные поля игроков.

Карта 9
Западный Фланг



Новички
Только пехота

Карта 7
Центр



Средний уровень
Пехота, минометы, и грузовики

Карта 10
Восточный / Центральный Фланг



Средний уровень
Танки и пехота.
Очень короткий сценарий

Карта 8
Восточный Фланг



Новички / Средний уровень
Только танки

Сценарии необходимо начать отыгрывать одновременно.

Игроки играют в своем собственном темпе.

Игроки должны играть как «команды» для общего командного счета. Вы также можете играть и на личные победы.

Каждый сценарий оказывает влияние на другие сценарии:

- Западный Фланг – Советский командир может вести артиллерийский огонь по любому из 4-х полей боя
- Центральный Фланг – Советский командир определяет, в какой из боев ввести подкрепления
- Восточный / Центральный Фланг – Немецкий Командир может вести артиллерийский огонь по любому из 4-х полей боя
- Восточный Фланг – Немецкий командир может потерять по 1-му очку CAPs для всех немецких игроков

Если в игре участвуют только 6 игроков, то уберите карту 10 – Восточный / Центральный Фланг.

Для большой игры на 2-4 игроков необходимо взять Западный и Центральный фланги, и сложить из них одну карту. Каждый командир управляет своими собственными силами, но отряды могут свободно перемещаться между картами.

Сценарии Восточного / Центрального и Восточного Флангов могут также быть сыграны как одна большая игра для 2-4 игроков. Каждый командир управляет своими собственными силами, но отряды могут свободно перемещаться между картами.

SoS Бонусный Сценарий – Черкасское (Восточный Фланг)

Общая ситуация: 5 июля, 1943. Дивизия «Гросс-Дойчланд» встретила сильное сопротивление перед селом Черкасское. 11-ая танковая дивизия была отправлена к востоку от села, чтобы обойти советские отряды. Немцам было необходимо укрепить свои позиции и стабилизировать поток снабжения перед лицом серьезной контратаки Советов.

Игроки: 2 **Распределение CAP на каждый раунд:** Немцы – 6 CAPs, Советы – 7 CAPs

Карты: Используйте все зеленые карты действия под номером 30. Каждый игрок берет 2 карты в начале 1-го раунда, и по 1 карте каждый следующий раунд.

Расстановка на карте: карта 8. Положите шаблон холма 3, соотнося гексы Н3-1 с 8-E16 и Н3-4 с 8-G13. Положите шаблон холма 6, соотнося гексы Н6-1 с 8-E07 и Н6-5 с 8-C06. Положите маркер контроля, немецкой стороной вверх, на гекс 8-G10.

Силы немцев: 11th Pz Div

Выставляются в 1-й раунд: Поместите отряды на дорогу в центре карты или на расстояние 1 гекса от нее (вдоль колонки 10).



Цели: Удерживать ключевой перекресток (гекс 8-G10)

Победные очки (VP):

1 VP – незамедлительно за каждый уничтоженный советский отряд.

Силы Советов: 6th Guards

Группа 1: Входят с восточной границы карты.



Группа 2: Входят с северной границы карты.



Цели: Захватить перекресток (гекс 8-G10)

Победные очки (VP):

1 VP – незамедлительно за каждый уничтоженный немецкий отряд.

2 VP – за маркер контроля на гексе 8-G10, удерживаемый в конце каждого раунда.

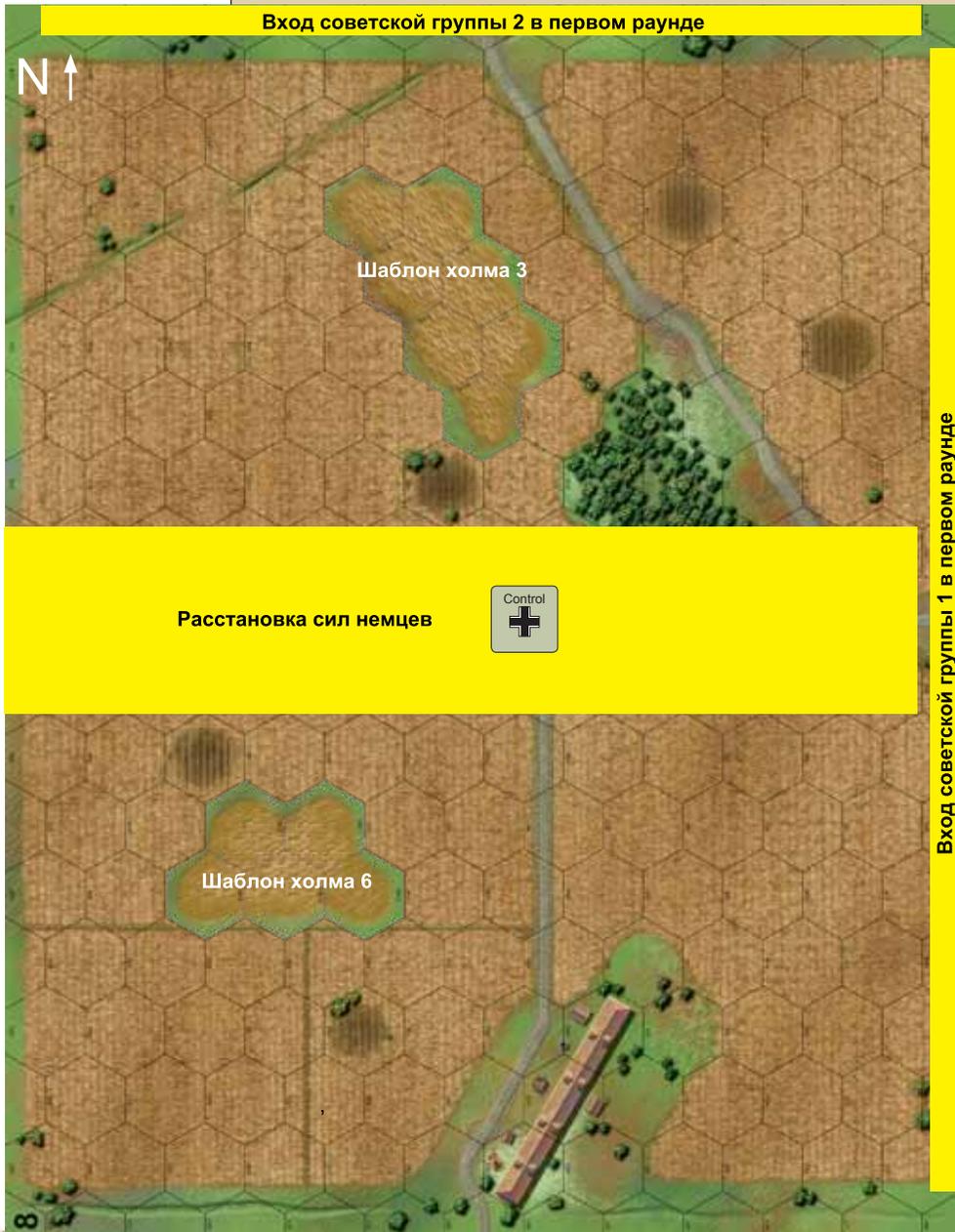
Специальное немецкое правило CAP: Если немцы не контролируют гекс 8-G10 в начале раунда, то все немецкие игроки, участвующие в боях за Черкасское, незамедлительно теряют 1 CAP до того момента, пока этот гекс не будет снова захвачен немцами. Потерянные CAP теряются всеми немецкими игроками сразу же после потери контроля над перекрестком, в не зависимости ни от чего.

Пример: Советы контролируют перекресток на начало 3-го раунда. Все немецкие игроки теряют 1 CAP сразу же, даже если у них раунд идет в самом разгаре.

У игрока на Западном Фланге осталось 2 CAPs. Он сдвигает маркер CAP, чтобы показать, что у него осталось только 1 CAP для использования в этом раунде. Последующий раунд, все немецкие игроки начинают с количеством CAPs уменьшенным на 1. Если немцы вернут контроль над гексом 8-G10, то происходит обратное, и все немецкие игроки возвращают себе потерянное 1 очко CAP.

Немецкий игрок НЕ возвращает себе очко CAP, когда гекс 8-G10 снова отбит у русских, если он не может добавить CAPs из-за своих потерянных отрядов.

Заметка дизайнера: Мы предлагаем более опытному игроку играть за Советы, так как ему потребуется управлять группами.



Раунд 1

Раунд 2

Немцы: Теряют 1 CAP если Советы контролируют маркер

Раунд 4

Немцы: Теряют 1 CAP если Советы контролируют маркер

Раунд 3

Немцы: Теряют 1 CAP если Советы контролируют маркер

Раунд 5

Немцы: Теряют 1 CAP если Советы контролируют маркер

Конец игры

SoS Бонусный Сценарий – Черкасское (Восточный / Центральный Фланг)

Общая ситуация: 5 июля, 1943. Немцам необходимо вернуть контроль над высотами восточнее Черкасского для того, чтобы развернуть свою мобильную артиллерию. Эти высоты дают великолепную позицию для огня по танкам, сражающимся немного восточнее. Советский генерал Чистяков развернул противотанковый полк для удержания этих позиций.

Игроки: 2 **Распределение CAP на каждый раунд:** Немцы – 6 CAPs, Советы – 5 CAPs

Карты: Используйте все зеленые карты действия под номером 30. Каждый игрок берет 2 карты в начале 1-го раунда, и по 1 карте каждый следующий раунд.

Расстановка на карте: карта 10. Положите шаблон холма 5, соотнося гексы H5-1 с 10-G11 и H5-3 с 10-E11. Положите шаблон оврага T2, соотнося гексы T2-1 с 10-D14 и T2-7 с 10-B12. Положите маркер контроля, советской стороной вверх, на гекс H5-8.

Силы немцев: Mobile Artillery Platoon

Входят в 1-ом раунде: Входят с восточной границы карты 10.



Цели: Захватить холм (гекс H5-8)

Победные очки (VP):

1 VP – незамедлительно за каждый уничтоженный советский отряд

Силы Советов: 67th Guards Anti-Tank Platoon

Выставляются в 1-й раунд: Выставляются в любом месте карты 10.



Цели: Удержать холм (гекс H5-8)

Победные очки (VP):

1 VP – незамедлительно за каждый уничтоженный немецкий отряд.

Специальное правило немецкой артиллерии: Когда немецкий игрок захватит гекс H5-8 и приведет туда Marder, он сможет вести огонь по отрядам на Восточном и Центральном Флангах, в независимости от линии видимости.

Заметка дизайнера: Мы предлагаем более опытному игроку играть за немцев, так как ему потребуется управлять группами.

Раунд 1

Немцы: Контролируя гекс H5-8, могут стрелять по отрядам на соседних картах

Раунд 2

Немцы: Контролируя гекс H5-8, могут стрелять по отрядам на соседних картах

Раунд 3

Немцы: Контролируя гекс H5-8, могут стрелять по отрядам на соседних картах

Раунд 4

Немцы: Контролируя гекс H5-8, могут стрелять по отрядам на соседних картах

Конец игры



SoS Бонусный Сценарий – Черкасское (Центральный Фланг)

Общая ситуация: 5 июля, 1943. Немецкий генерал панцер-гренадеров из дивизии «Гросс-Дойчланд» Хёрнлейн прорывался с боями к окраинам Черкасского. Советский генерал Чистяков в отчаянии отправил туда подкрепления, в виде 6-й гвардейской армии, чтобы удержать деревню и ее фланги.

Игроки: 2 **Распределение CAP на каждый раунд:** Немцы – 6 CAPs, Советы – 5 CAPs

Карты: Используйте все зеленые карты действия под номером 30. Каждый игрок берет 2 карты в начале 1-го раунда, и по 1 карте каждый следующий раунд.

Расстановка на карте: карта 7. Положите шаблон деревни, соотнесите гексы V1-1 с 7-D13 и V1-23 с 7-I11. Положите маркер контроля, советской стороной вверх, на гекс V1-13.

Силы немцев: Gross-Deutschland Pz Grenadiers

Входят в 1-ом раунде: Входят с южной границы карты 7

	3x Pz Gren		3x Inf '43		1x HMG 42
	2x Opel Trucks				

Цели: Захватить здание штаба (гекс V1-13)

Победные очки (VP):
1 VP – незамедлительно за каждый уничтоженный советский отряд.

Силы Советов: 6 Guards

Выставляются в 1-й раунд: Выставляются на севере от дороги, проходящей через деревню.

	2x Rifles '41		1x SMG
	1x Maxim MMG		2x 82mm Mortars

Входят в 1-ом раунде: Входят с северной границы карты.

	2x SMG
--	---------------

Цели: Удержать здание штаба (гекс V1-13)

Победные очки (VP):
1 VP – незамедлительно за каждый уничтоженный немецкий отряд.

Специальное правило советских подкреплений: Если Советы контролируют гекс V1-13 на начало 3-го, 4-го, и 5-го раундов, то советский командир может отправить подкрепления в виде Rifle'41. Советский командир в этом сценарии может выбрать любой из 4-х флангов, куда он хочет отправить подкрепления. Подкрепления всегда входят с северной границы карты.



Если играется только этот сценарий, то советский игрок бросает 1d6 в начале каждого раунда (3-й, 4-й, и 5-й), чтобы понять пришли подкрепления или нет.

1-4 Нет, 5-6 Да. Игрок может изменить результат броска с помощью CAPs.

Подкрепления в 3-5 раундах: отряд Rifle'41, если Советы контролируют гекс V1-13.



Пример: Советы контролируют гекс V1-13 на начало 3-го раунда. Советский игрок решает отправить подкрепления на Западный Фланг. Этот отряд сразу же становится доступным, даже если на Западном Фланге игра находится в середине раунда.

Раунд 1	Раунд 3 Советы: Подкрепления, если Советы контролируют гекс V1-13
Раунд 2	Раунд 4 Советы: Подкрепления, если Советы контролируют гекс V1-13
	Раунд 5 Советы: Подкрепления, если Советы контролируют гекс V1-13 Конец игры

SoS Бонусный Сценарий – Черкасское (Западный Фланг)

Общая ситуация: 5 июля, 1943. Немецкие танки застопорились в боях на хорошо заминированном и укрепленном западном фланге. Пехота и инженеры были отправлены вперед, чтобы попытаться вывести из строя советскую артиллерию, нацеленную на этот район.

Игроки: 2 **Распределение CAP на каждый раунд:** Немцы – 6 CAPs, Советы – 5 CAPs

Карты: Используйте все зеленые карты действия под номером 20. Каждый игрок берет 2 карты в начале 1-го раунда, и по 1 карте каждый следующий раунд.

Расстановка на карте: карта 9. Положите шаблон холма 4, соотнося гексы H4-1 с 9-H06 и H4-23 с 9-F06. Положите маркер контроля, советской стороной вверх, на гекс H4-6. Поместите маркеры траншей на гексы 9-A10, 9-C10, 9-D10 и 9-E10.



Силы немцев: Gross-Deutschland Infantry

Входят в 1-ом раунде: Входят с южной границы карты 9



Цели: Захватить холм (гекс H4-6)

Победные очки (VP):

- 1 VP – незамедлительно за каждый уничтоженный советский отряд.
- 1 VP – если контролируют маркер на холме в конце каждого хода.



Силы Советов: 6 Guards

Выставляются в 1-й раунд: Входят в 1-ом раунде: 152mm m.36

На 10 колонке или к северу от нее.

Входят с северной границы карты.

Артиллерия за полем



Цели: Удержать холм (гекс H4-6)

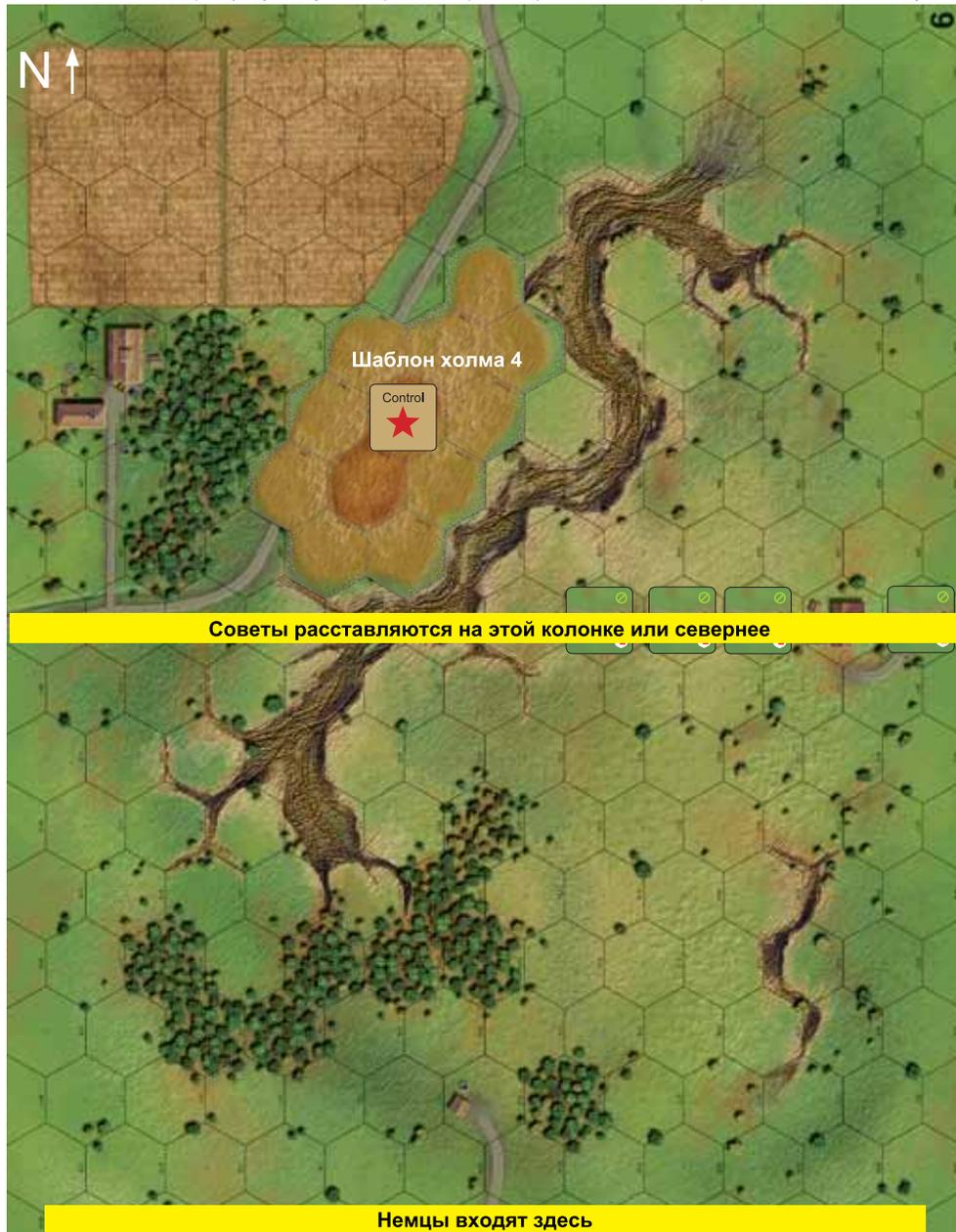
Победные очки (VP):

- 1 VP – незамедлительно за каждый уничтоженный немецкий отряд.
- 1 VP – если контролируют маркер на холме в конце каждого хода.

Специальное правило советской артиллерии за полем: Если советский игрок контролирует гекс H4-6 на начало раунда, то в следующем раунде он сможет использовать свою артиллерию за полем. Он может использовать артиллерию, как в своем бою, так и в другом соседнем (чтобы помочь другим советским командирам). Куда будет стрелять артиллерия необходимо решить в начале следующего раунда этого боя.

Если артиллерия будет стрелять по другой карте, то эффект от ее стрельбы применяется сразу же, не зависимо от того, что на другой карте игра находится в середине раунда.

Пример: Советы контролируют гекс H4-6 в начале 3-го раунда. Советский командир с Центрального Фланга просит об артиллерийской поддержке командира Западного Фланга. Игрок соглашается помочь и запоминает гекс на карте 7, по которому он выстрелит из артиллерии в 4-ом раунде.



Советы расставляются на этой колонке или севернее

Немцы входят здесь

Раунд 1

Советы: Выберите цель для артиллерии, если контролируете маркер

Раунд 2

Советы: Сделайте выстрел из артиллерии, намеченный в 1-ом раунде. Если контролируете маркер, выберете цель для 3-го раунда

Раунд 3

Советы: Сделайте выстрел из артиллерии, намеченный во 2-ом раунде. Если контролируете маркер, выберете цель для 4-го раунда

Раунд 4

Советы: Сделайте выстрел из артиллерии, намеченный в 3-ем раунде. Если контролируете маркер, выберете цель для 5-го раунда

Раунд 5

Советы: Сделайте выстрел из артиллерии, намеченный в 4-ом раунде.

Конец игры