

# ПРОБУЖДЕНИЕ МЕДВЕДЯ



ОПЕРАЦИЯ «БАРБАРОССА» 1941



## СОЛО-СЦЕНАРИИ



Авторы сценариев: Гюнтер Эйкерт и Уве Эйкерт



C ↑





# Соло-сценарий 1 – Найти и уничтожить

**12 июля 1941 г.** Советские партизаны постоянно нападают на немецкие повозки снабжения. В попытке ликвидации сопротивления немецкий специальный «охотничий» взвод обыскивает близлежащую заброшенную деревню в поисках партизан и схронов оружия. Вместе с первым стуком в дверь из леса раздаётся стрельба. Партизаны должны уничтожить элитный немецкий патруль до того, как их база будет обнаружена.

**Игрок:** СССР. **Начальная инициатива:** СССР. **Советские ОК:** 4. **Начальные ПО:** 1 у Германии. **Боевые карты:** № 01–05. Игрок получает 1 карту в раунде 1 и по 1 карте каждый следующий раунд. **Карты приказов:** № 15–55. **Подготовка поля:** поле 2. Разместите жетон контроля немецкой стороной вверх на гексе G08. **Изменение сложности:** для облегчения сценария уберите карту приказов № 55 из колоды.



## Силы ИИ: «охотничий» взвод



3 × Стрелки  
G06, H07, H08



1 × Sd.Kfz. 251  
H09

**Подготовка:** разместите ИИ в указанные гексы, соблюдая их направление.  
*Sd.Kfz. 251 может въехать в гекс G08 только для захвата контроля и только если он последний ИИ на поле.*



## Силы игрока: партизаны



3 × Стрелки  
G04, J05, C11



1 × Автоматчики  
G10

**Подготовка:** разместите подразделения в указанные гексы, соблюдая их направление.

## Контрдействия

Если ни одно подразделение не атаковало в прошлый ход:  
ИИ, ближайший к измотанному подразделению  
▶ Движение в сторону цели

## Приказы сценария

ИИ на открытой местности, ближайший к подразделению  
▶ Движение в сторону укрытия

Поражённый ИИ, ближайший к подразделению  
▶ Перегруппировка

## Победные очки

СССР:

- ▶ Немедленно: за каждый уничтоженный немецкий ИИ.
- ▶ Немедленно: за контроль гекса G08. Потеряйте это ПО, если контроль утрачен.

Германия:

- ▶ Немедленно: за каждое уничтоженное советское подразделение.

## Шкала сценария

### 1. Начало сценария

### 2. Снайперский огонь

СССР теряет ОК на этот раунд.  
Бросьте 1d6:

- 1 = 0 ОК,
- 2–3 = -1 ОК,
- 4–5 = -2 ОК,
- 6 = -3 ОК.

### 3.

### 4. Успешная перегруппировка

**Как действие ИИ:**  
Поражённый ИИ, ближайший к подразделению, успешно перегруппировывается.  
Стоимость этого действия – 0 ОД.

### 5.

### 6. Завязнуть

Бросьте 1d6:  
1–4 = Sd.Kfz. 251 обездвижен до конца раунда (поместите под него жетон обездвиженности).

### 7.

### 8. Стремительные действия

ИИ выполняет 2 действия подряд. Для второго действия откройте новую карту приказов.  
Ход игрока наступает только после второго действия ИИ.

### 9.

### 10. Воодушевление

Игрок получает 2 дополнительных ОК на этот раунд.

### 11.

### 12. Конец сценария

## Шкала сценария

**Ячейка 4:** поражённый ИИ, ближайший к подразделению, выполняет успешную перегруппировку. Затем наступает ход игрока. Если нет поражённых ИИ, ИИ выполняет приказ с карты приказов по обычным правилам.

**Ячейка 8:** ИИ пытается выполнить приказ с текущей карты приказов. После проверки на измотанность открывается новая карта, и ИИ приступает к выполнению ещё одного приказа. После выполнения второго приказа начинается ход игрока.

Все остальные действия на шкале выполняются перед обычным выполнением приказа ИИ в этот ход, в дополнение к нему.

**Примечание:** такие же формулировки используются в последующих сценариях. «Как действие ИИ» заменяет собой выполнение приказа с карты, если возможно. Все остальные события выполняются в дополнение к приказу с карты.

## Повторное прохождение сценария за Германию

Игрок может сыграть этот сценарий за Германию, передав СССР под управление ИИ. При подготовке игрок за Германию получает начальные 4 ОК и по 1 карте в начале каждого раунда. Используйте карты приказов № 1–42. Также изменяйте события на шкале сценария так, чтобы они влияли на противоположную сторону, кроме события из ячейки 6. Всё остальное в сценарии остаётся неизменным, включая начальное 1 ПО у Германии.

**Авторы сценариев:** Понтер Эйкерт и Уве Эйкерт.

Большое спасибо игрокам, которые потратили бесчисленное количество часов на тестирование и помощь в доработке сценариев.

**Тестировщики:** Филипп Джеймс, Мэтт Дедрик, Тьерри Мэттрей, Джеймс Палмер, Джеймс Стерретт, Андреа Кантаторе, Дарио Кантаторе, Билл Дикерсон, Кристиан Сейдлер, Дин Халли, Андрей Филип, Стивен Дикки.





Три советских танка Т-34 (40) размещаются в колонке L. Для каждого танка бросьте 2d6 и разместите его в гексе с выпавшим номером. Направление всех танков – на юг, к центру поля. Перебрасывайте кубик, если в гексе, где нужно разместить танк, находится вода либо другой танк.





# Соло-сценарий 2 – Истребители танков

**31 ноября 1941 г., Тула.** «В прошлом месяце меня ранили в ногу. Но врачи сочли меня годным для продолжения службы и вернули на фронт, чёрт бы их побрал. Командование направило меня в развалины города, в которых, как я слышал, мы всё ещё продолжаем сражаться с русскими за каждый квартал. Я нахожусь в группе ветеранов, которым приказано охранять колонну снабжения, двигающуюся к линии фронта. Однако впереди мы заметили движение противника. И у них были танки! Я уверен, что они хотят «освободить» нашу колонну от повозок. Чёрт бы их побрал, они не получают наши рационы с эрзац-кофе, какими бы дерьмовыми они ни были! Нам был дан приказ устроить засаду на их танки. Надеюсь, мы выживем, а повозки пройдут в целости и сохранности».

– Из дневника Эриха Бельша

**Игрок:** Германия. **Начальная инициатива:** Германия. **Немецкие ОК:** 6. **Начальные ПО:** 1 у СССР. **Боевые карты:** № 01–05, 08, 09, 11–13, 15 и 17. Игрок получает карту № 15 «Завязнуть» в раунде 1 и по 1 карте каждый следующий раунд. Игрок также получает карту вооружения В01 «Гранаты», которую может использовать 1 раз любым подразделением. **Карты приказов:** № 13–55. **Подготовка поля:** поле 5. **Цель сценария:** немецкие повозки являются целями сценария. **Изменение сложности:** для облегчения сценария игрок может разместить 1 скрытую мину в любом месте игрового поля. Кроме того, он получает карту № 11 «Прицельная стрельба» дополнительно к карте № 15 «Завязнуть» в начале раунда 1.



## ★ Силы ИИ: танковая разведка

**Подготовка:** танки Т-34 (40) размещаются в ряду L. Для каждого танка бросьте 2d6 и разместите его в гексе с выпавшим номером. **Пример: результат броска равен 8 – в гексе L08.** Направление всех танков – на юг, к центру поля. Перебрасывайте кубик, если в гексе, где нужно разместить танк, находится вода либо другой танк.



3 × Т-34 (40)

## ⊕ Силы игрока: охрана колонны снабжения

**Подготовка:** разместите скрытые подразделения в любых гексах в ряду I или южнее. Одну повозку разместите в гексе С06. Две оставшиеся повозки войдут на поле позже, по событиям сценария.



1 × Истребители танков (скрыты)

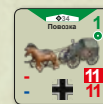


1 × 81-мм миномёт (скрыт)

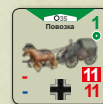


3 × Сапёры (скрыты)

Скрытые подразделения не могут быть целью для приказа ИИ.



1 × Повозка С06



2 × Повозка

## Контрдействия

Если все подразделения скрыты

▶ Пас и +1

*Примечание: повозки не могут быть скрыты, поэтому если они на поле, этот приказ всегда игнорируется.*

## Приказы сценария

ИИ, самый дальний от повозки

▶ Движение в сторону цели

## Победные очки

СССР:

1 Немедленно: за каждую уничтоженную немецкую повозку.

Германия:

1 Немедленно: за каждый уничтоженный советский ИИ.

1 Немедленно: за каждую повозку, покинувшую игровое поле или оставшуюся не уничтоженной в конце сценария.

## ⌚ Шкала сценария

1. Начало сценария

2. Движение повозок

3. Новая повозка

4. Движение повозок

Переместите все повозки по дороге.

Разместите одну немецкую повозку в гекс В07 1. Затем переместите все повозки по дороге.

Переместите все повозки по дороге.

5. Новая повозка

6. Движение повозок

7. Движение повозок

8. Движение повозок

Разместите одну немецкую повозку в гекс В07 1. Затем переместите все повозки по дороге.

Переместите все повозки по дороге.

Переместите все повозки по дороге.

Переместите все повозки по дороге.

9. Движение повозок

10. Движение повозок

11. Движение повозок

12. Движение повозок

Переместите все повозки по дороге.

Переместите все повозки по дороге.

Переместите все повозки по дороге.

Переместите все повозки по дороге, после чего сценарий заканчивается.

## Особые правила

**Движение повозок:** игрок не может выполнять никакие действия повозками, и для них никогда не проводится проверка на измотанность. Когда событие сценария предписывает переместить повозки, то они перемещаются на 2 гекса по дороге, ведущей к J12 2, и далее за пределы поля. Повозки перемещаются в том числе и в гексы с ИИ или дымовыми завесами и через них. Если повозка не может двигаться из-за эффектов жетона попадания, вместо движения выполняется попытка её перегруппировки.

**Примечание:** событие на жёлтом фоне выполняется, даже если маркер прошёл ячейку с ним без остановки.

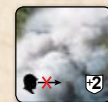
**Повозки считаются целями сценария при выполнении приказов ИИ.**

**Продвижение по шкале сценария:** если все танки Т-34 (40) измотаны, продвижение по шкале сценария не происходит.

**Дымовая завеса:** сапёры и миномёт могут ставить дымовые завесы. Скрытые подразделения могут ставить дымовые завесы, не обнаруживая себя, если не находятся на ЛВ ИИ.

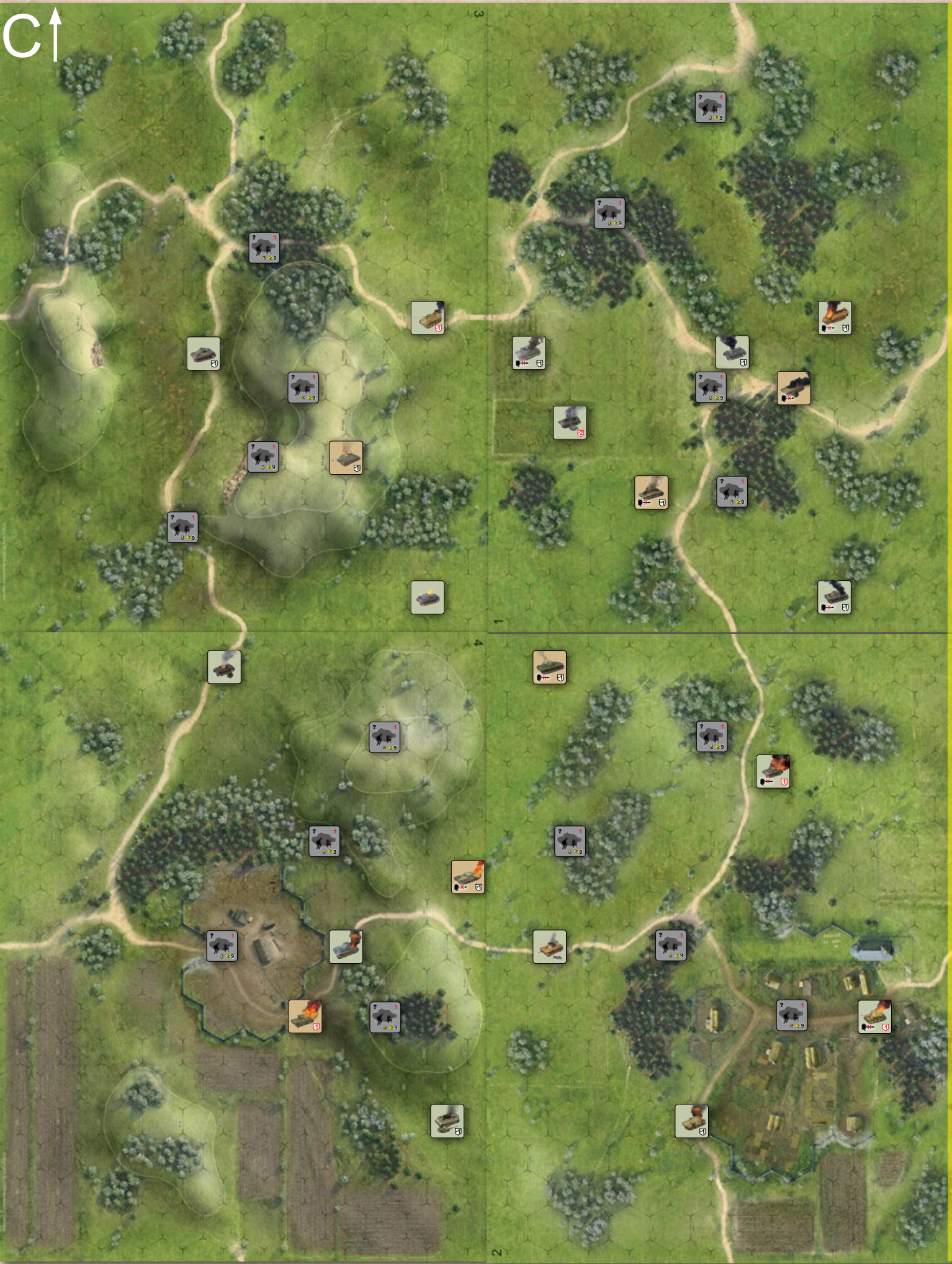
**Мины:** истребители танков могут разместить мины в своём гексе за стоимость атаки. Скрытые истребители танков могут разместить мины, не обнаружив себя, если не находятся на ЛВ ИИ. Если гекс, в котором размещаются мины, не находится на ЛВ ИИ, эти мины скрыты.

**Гранаты:** после розыгрыша карты «Гранаты» сбросьте её.





C ↑



Область входа немецких подразделений



# Соло-сценарий 3 – Охота на Чернова

**2 октября 1941 г., село Григорово возле Мценска.** Немецкий 46-й танковый корпус прорвал советскую оборону южнее Варшавы. Но у него мало топлива, а теперь ещё над ним нависла угроза от спешно переформированных оставшихся частей 26-й советской армии. Немцы с большим трудом могут остановить тяжёлые советские танки, ведь до этого они побеждали благодаря отличной связи и тактике. Опытный советский полковник Пётр Чернов, командующий 141-й танковой бригадой, серьёзно угрожает немецкой 4-й танковой дивизии. Его 219-й и 220-й танковые полки вывели из строя несколько немецких танков и представляют опасность немецкому северному флангу. Для предотвращения полного срыва немецкого продвижения к Москве оставшиеся немецкие танки предпринимают поспешно организованную контратаку. Чернов должен быть найден и уничтожен любой ценой.

**Игрок:** Германия. **Начальная инициатива:** Германия. **Немецкие ОК:** 8. **Начальные ПО:** 1 у СССР. **Боевые карты:** № 01–05. Игрок получает карту № 11 «Прицельная стрельба», карту № 13 «Удача!» и 2 случайные карты из колоды в раунде 1. Игрок больше не получит новых боевых карт в этом сценарии!  
**Карты приказов:** № 1–43. **Подготовка поля:** поля 1, 2, 3 и 4. **Подбитая техника:** если вы играете с дополнением «Разрушения и подбитые танки», разместите случайные жетоны подбитой техники на указанных гексах: поле 1 – I01, G02, E04, I06, H08, B09, J09; поле 2 – J02, R02, E05, O07, H10; поле 3 – J02, R02, N04, K07; поле 4 – H01, O01, J04, L05, B07. **Изменение сложности:** для облегчения сценария используйте только карты приказов № 3–43. Кроме того, игрок получает 1 дополнительную боевую карту и танк Pz III E в начале раунда 1.



## Силы игрока: части 4-й танковой дивизии

**Раунд 1:** немецкие подразделения входят через любые гексы с восточной части поля.

2 × Pz IV E	1 × Pz III E	1 × Pz 38(t) E	1 × Sd.Kfz. 232L	3 × Pz II F



## Силы ИИ: 141-я усиленная танковая бригада

**Подготовка:** поместите фишки ИИ в запас предполагаемых противников.

4 × T-26	2 × BA-10	2 × BT-7	1 × T-35	2 × KV-1	5 × Нет врага

**Подготовка:** разместите предполагаемых противников в указанные гексы.

	16 × ПП	<b>Поле 1:</b> M03, H06, P06, E06	<b>Поле 2:</b> M02, J05, P06, H08
		<b>Поле 3:</b> H06, L05, N06, P08	<b>Поле 4:</b> D03, L03, G04, J07

## Контрдействия

ИИ, на ЛВ которого больше подразделений, находящихся в пределах 5 гексов от него, чем других ИИ

► **Движение с низким риском** в сторону ближайшего ИИ

## Приказы сценария

ИИ с наибольшим ПА, ближайший к подразделению с наименьшим ПЗ

► **Атака**

Если **измотанных** ИИ (включая ПП) больше, чем **измотанных** подразделений

► **Пас**

ИИ, самый дальний от подразделения

► **Движение** в сторону цели

## Победные очки

СССР:

1 **Немедленно:** за каждое уничтоженное немецкое подразделение.

3 **В конце сценария:** если командирский танк KV-1 не был уничтожен.

Германия:

1 **Немедленно:** за каждый уничтоженный советский ИИ.

3 **Немедленно:** если командирский танк KV-1 был уничтожен.

**Примечание:** уничтоженный KV-1 также приносит ещё 1 ПО как уничтоженный советский ИИ. Сценарий немедленно заканчивается.

## Шкала сценария

1. <b>Начало сценария</b>	2. <b>Снайперский огонь</b> Германия теряет ОК на этот раунд. Бросьте 1d6: 1 = 0 ОК, 2–3 = -1 ОК, 4–5 = -2 ОК, 6 = -3 ОК.	3.	4. <b>Завязнуть в бою</b> <b>Как действие ИИ:</b> Бросьте 1d6: 1–4 = Свежий немецкий танк с наибольшим ПА, ближайший к ИИ, обездвижен до конца раунда (поместите под него жетон обездвиженности).
5.	6. <b>В укрытии!</b> Разместите жетон поспешно оборудованной позиции на ИИ с наименьшим ПЗ, ближайшем к подразделению.	7.	8. <b>Дезориентация в бою</b> <b>Как действие ИИ:</b> Свежее подразделение с наибольшим ПА, ближайшее к ИИ, становится измотанным.
9.	10. <b>Стремительные действия</b> ИИ выполняет 2 действия подряд. Для второго действия откройте новую карту приказов.	11.	12. <b>Конец сценария</b>  Начислите ПО в конце сценария.

## Особые правила

**Предполагаемые противники – танки:** все ПП имеют 1 бонус движения с символом гусеницы и подчиняются всем правилам техники ИИ (5.11).

При выполнении приоритетного приказа «Свежие ИИ < Свежие подразделения > Пас» не учитывайте ПП как свежие ИИ.

**Командирский KV-1:** когда из запаса ПП достаётся и размещается на поле вторая фишка KV-1, поместите под неё жетон контроля, чтобы отметить это подразделение как командирский танк (в дальнейшем перемещайте этот жетон вместе с ним).

Затем удалите карты № 1–12 из колоды приказов и сброса и добавьте в неё карты № 44–55. Замешайте сброс карт приказов в колоду.

**Примечание:** теперь советские войска станут более агрессивными!

При уничтожении командирского KV-1 сценарий немедленно заканчивается.



2 C ↑

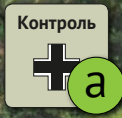
1 Гекс входа грузовиков при результате броска 1-3



6



J11



Любое ИИ или подразделение, занимающее этот гекс, удаляет немецкий жетон контроля (см. «Цели сценария ИИ»).



B

B04

3 Гекс входа грузовиков при результате броска 4-6.

Область входа немецких подразделений



# Соло-сценарий 4 – Партизаны

**17 октября, 1941 г.** «Товарищи, это главная дорога для снабжения немцев. Мы заминировали её и устроим засаду на следующий конвой. Уничтожьте как можно больше грузовиков, а затем уходите на восток. Встретимся в лагере».

– Партизанский вожак Виктор С.

**Общая обстановка:** остатки отрезанных советских пехотных подразделений, рассеянные после падения Киева, начали партизанскую деятельность. Тяжеловооружённый отряд партизан, действовавший под Прилуками, был выслежен солдатами немецкой 161-й пехотной дивизии, посланными на зачистку района. Ситуация для партизан усугубляется тем, что специальный «охотничий» эсэсовский отряд преследует прибывающие партизанские подкрепления.

**Игрок:** Германия. **Начальная инициатива:** Германия. **Немецкие ОК:** 6. **Начальные ПО:** 1 у СССР. **Боевые карты:** № 01–06, 08, 09, 11 и 12. Игрок получает 1 карту в раунде 1 и по 1 карте каждый следующий раунд. **Карты приказов:** № 01–41. **Подготовка поля:** поле 1. Разместите жетон контроля советской стороной вверх на гекс I06 и жетон контроля немецкой стороной на гекс G07. **Изменение сложности:** для облегчения сценария добавьте карты приказов № 42, 43 в колоду приказов и удалите из неё карту приказов № 1.

## Силы игрока: половина стрелкового взвода

**Раунд 1:** немецкие подразделения входят через любые гексы с южного края поля.

«Охотничий» эсэсовский отряд: входят на поле по событию сценария из ячейки 10.



2 × Стрелки 2 × MG 34



1 × Сапёры (без огнёмёта)

## Силы ИИ: партизаны

**Подготовка:** разместите ИИ в указанные гексы, соблюдая направление.

**Скрытые ИИ:** поместите фишки ИИ в запас ПП.



1 × Пулемёт Максима K03

Пулемёт Максима никогда не будет перемещаться в открытую местность.



4 × ПП E01, L06, K07, N10



2 × Стрелки



1 × Автоматчики



1 × Нет врага

## Контрдействия

ИИ, в 3 гексах от которого нет подразделения, ближайший к немецкому жетону контроля

► Движение с низким риском в сторону цели

## Цели сценария ИИ

При выполнении условия поместите жетон контроля немецкой стороной вверх на указанный гекс.

На гекс J11: если ИИ переместился в гекс G07 и удалил оттуда немецкий жетон контроля (см. далее), а гекс M10 не находится в зоне ведения огня ни одного немецкого MG 34.

На гекс B04: если оба немецких MG 34 вошли на поле, и ни один из них не находится на ЛВ от гекса C02, и ни одно подразделение не находится в пределах 4 гексов от B04.

Эти немецкие жетоны контроля, как и жетон контроля в гексе G07, удаляются как только в гекс с ними переместится любое ИИ или подразделение. Это не касается жетона контроля в гексе I06.

## Приказы сценария

ИИ, самый дальний от подразделения или немецкого жетона контроля

► Движение в сторону цели

## Победные очки

СССР:

◆ Немедленно: за каждое уничтоженное немецкое подразделение.

◆ При выполнении события сценария «Начислите ПО за контроль»: если I06 под контролем СССР.

Германия:

◆ Немедленно: за каждый уничтоженный советский ИИ.

◆ При выполнении события сценария «Начислите ПО за контроль»: если I06 под контролем Германии.

◆ Немедленно: за каждый грузовик, который успешно покинул поле.

## Шкала сценария

1. Начало сценария

2. Разместите ПП

3. Разместите ПП

4.

5.

Начислите ПО за контроль I06.

6. Подкрепления

Добавьте фишку советских стрелков в запас ПП. Разместите фишку ПП в гексе R07 1.

7. Разместите ПП

8. Подкрепления

Добавьте фишку советских стрелков в запас ПП. Разместите фишку ПП в гексе R07 1.

9.

Начислите ПО за контроль I06.

10. «Охотничий» эсэсовский отряд

Разместите немецкое подразделение сапёров в гексе R01 2.

11. Грузовик снабжения

Грузовик снабжения въезжает на поле по дороге. См. особые правила ниже.

12. Мины

Добавьте жетон мин в запас ПП. Разместите фишку ПП в гексе L04.

13. Грузовик снабжения

Грузовик снабжения въезжает на поле по дороге.

Начислите ПО за контроль I06.

14. Разместите ПП

15. Разместите ПП

16.

17.

Начислите ПО за контроль I06.

18. Водка

Поражённый ИИ, ближайший к подразделению, выполняет успешную перегруппировку.

19.

20. Конец сценария

Начислите ПО за контроль I06.

## Особые правила

**Размещение ПП:** когда маркер сценария продвигается в ячейку «Разместите ПП», добавьте фишку «Нет врага» в запас неподтверждённых разведанных. Затем разместите новую фишку ПП на расстоянии 2 гексов от другого ПП, ближайшего к подразделению. Бросьте 1d6, чтобы определить, в какую сторону отсчитываются 2 гекса (см. картинку справа). Если в этом гексе уже есть ИИ или подразделение или по соседству с ним есть гекс с лучшим укрытием, то вместо этого разместите ПП в соседний от выбранного гекса, имеющий наибольший бонус ПЗ и ближайший к подразделению. Если на поле не осталось ПП, новые ПП не размещаются.

**Грузовики снабжения:** когда маркер сценария продвигается в ячейку «Грузовик снабжения», бросьте 1d6. Если результат 1–3 – немецкий грузовик Opel Blitz размещается в гексе R07 1 и немедленно совершает движение по дороге к гексу выхода B06 3. Если результат 4–6 – немецкий грузовик Opel Blitz размещается в гексе B06 3 и немедленно совершает движение по дороге к гексу выхода R07 1. Игрок не может выполнять никакие действия грузовиками, и для них никогда не проводится проверка на измотанность.

За каждую ячейку, в которую передвигается (или проходит) маркер сценария, каждый немецкий грузовик перемещается на 3 гекса по дороге в сторону своего гекса выхода и далее за пределы поля. Грузовики перемещаются в том числе и в гексы с ИИ.





# Лист учёта соло-кампании 1

**ПО за сценарий 1**  
Отрицательное значение, если ПО у ИИ

+

**ПО за сценарий 2**  
Отрицательное значение, если ПО у ИИ

+

**ПО за сценарий 3**  
Отрицательное значение, если ПО у ИИ

+

**ПО за сценарий 4**  
Отрицательное значение, если ПО у ИИ

=

**Всего ПО за кампанию**

От автора: игроки могут выбрать любой сценарий из кампании и пройти его как обычный одиночный сценарий.

## Подразделения

Сценарий 1    Сценарий 2    Сценарий 3

Стрелки		_____	_____	_____
MG 34		_____	_____	_____
Сапёры		_____	_____	_____
Опель Blitz		_____	_____	_____
Повозка		_____	_____	_____
50-мм миномёт		_____	_____	_____
Мотоциклисты		_____	_____	_____
Истребители танков		_____	_____	_____
T-34 747 (r)		_____	_____	_____
Sd.Kfz. 252L		_____	_____	_____
Protze PaK 36		_____	_____	_____
Тяж. MG 34		_____	_____	_____
PaK 36		_____	_____	_____

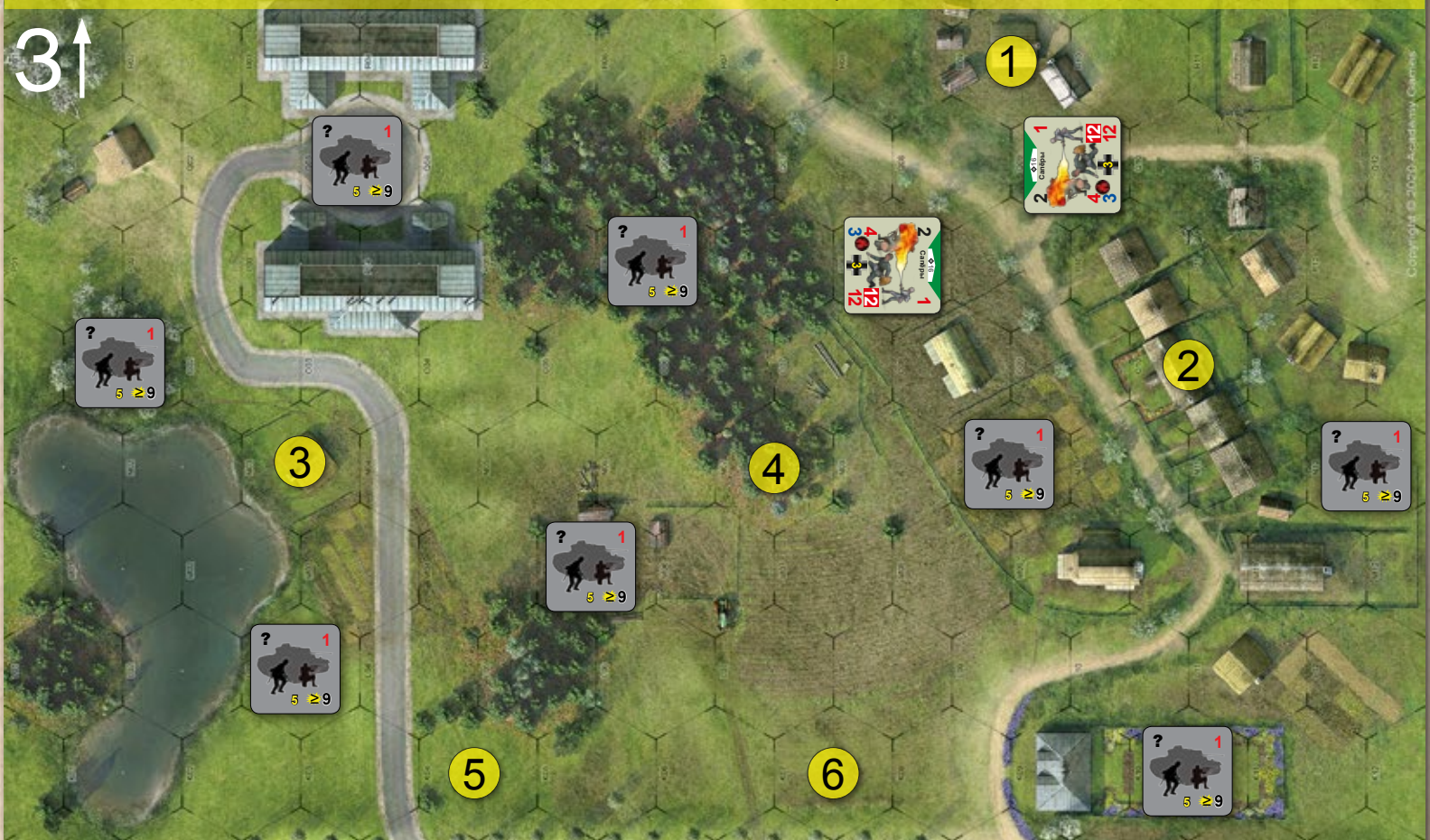
В начале нового сценария все жетоны попаданий удаляются и все подразделения начинают его непоражёнными.







3 ↑





# Соло-кампания 1, сценарий 1 – Высадка в тылу

**3 октября, 1941 г., Юхнов.** «После тяжёлых потерь, понесённых десантниками (Fallschirmjäger) во время сражения на Крите, крупные воздушно-десантные операции больше не рассматриваются в плане стратегических действий. Вместо этого было решено проверить эффективность малых тыловых точечных воздушно-десантных операций. Вермахт захватил много советских заводов, но ценное оборудование русские успевали эвакуировать. Верховное командование приказывает прикрепить воздушно-десантные силы к дивизии СС «Рейх» под командование генерала Штумме, чтобы затем перебросить их в советский тыл и за пределы города Юхнов. Им поручено сорвать эвакуацию ценного оборудования. Второй целью является освобождение пленных, содержащихся в городе. После чего отряд должен выйти в безопасное место в полосе наступления 10-й танковой дивизии. Дальнейшее использование малых тактических воздушно-десантных групп будет зависеть от успеха этой операции».

– Отчёт немецкого верховного командования

**Игрок:** Германия. **Начальная инициатива:** Германия. **Немецкие ОК:** 7. **Начальные ПО:** 1 у СССР. **Боевые карты:** № 01–06, 08, 09 и 11–13. Игрок получает 1 карту в раунде 1 и по 1 карте каждый раз, когда немецкое подразделение размещается на поле из запаса ПП. **Карты приказов:** № 03–43. **Подготовка поля:** поле 5. Разместите жетоны контроля советской стороной вверх на гексы E02 и E03 (они обозначают немецких военнопленных). **Дополнения:** в этом сценарии используется дополнение «Тяжёлые танки». Если вы играете без него, игнорируйте событие «Собаки!» на шкале сценария. **Изменение сложности:** для облегчения сценария и кампании замените 1 фишку советских стрелков из запаса ПП на немецких стрелков. Также игрок получает 1 дополнительную боевую карту в раунде 1.



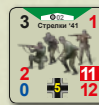
## Силы игрока: воздушно-десантный взвод

**Подготовка:** разместите подразделения в указанные гексы, соблюдая направление.

**Разбросанный десант:** поместите подразделения в запас ПП вместе с советскими фишками.



2 × Сапёры P08, Q09  
(без огнёмёта)



4 × Стрелки



2 × MG 34



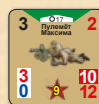
## Силы ИИ: гарнизон города

**Подготовка:** разместите ИИ в указанные гексы, соблюдая направление.

**Скрытые ИИ:** поместите фишки ИИ в запас ПП.



1 × НКВД  
G05



1 × Пулемёт  
Максима  
I03



15 × ПП  
H01, O01, L03,  
Q03, C04, M05,  
P06, E07, H08,  
N09, C09, F10,  
K10, H11, N12



1 × НКВД



8 × Стрелки

## Контрдействия

Если игрок спасовал и все ИИ, не являющиеся ПП в пределах 3 гексов от подразделений, измотаны  
▶ **Пас**

ИИ, ближайший к подразделению, атаковавшему на прошлом ходу

▶ **Атака (+1 ОК) или движение в сторону цели**

## Приказы сценария

Все свежие ПП с таким же символом, как и на открытой карте приказов

▶ **Движение на 2 гекса в сторону ближайшего жетона контроля**

(выполните 1 проверку на измотанность для всех этих ПП)

## Победные очки

СССР:

1 **Немедленно:** за каждое уничтоженное немецкое подразделение.

1 **При выполнении события сценария «Начислите ПО за контроль»:** за каждый жетон контроля на поле советской стороной вверх (за один гекс – 1 ПО, за оба – 2 ПО).

1 **В конце сценария:** за каждое немецкое подразделение, которое осталось в запасе ПП.

Германия:

4 **Немедленно:** при получении контроля над гексом с советским жетоном контроля. Затем удалите этот жетон.

1 **Немедленно:** за каждое немецкое подразделение, которое покинуло поле, после того как оба жетона контроля были удалены.



## Шкала сценария

1. Начало сценария

2. Разместите ПП

3. Вспышки

ЛВ до подразделений и ИИ, находящихся на открытой местности (но не в обратную сторону), вычисляется по обычным правилам (без ограничения дальности в 2 гекса). Это действует в этот ход ИИ и следующий ход игрока.

4. Собаки!

Если НКВД на поле, разместите собак – истребителей танков в гексе с НКВД, ближайшем к подразделению.

5. Разместите ПП

5. Разместите ПП

Начислите ПО за контроль.

7. Подкрепления

Разместите фишку ПП в гексе J01 (7). Затем добавьте фишку советских стрелков в запас ПП.

8. Вспышки

ЛВ до подразделений и ИИ, находящихся на открытой местности, вычисляется по обычным правилам. Это действует в этот ход ИИ и следующий ход игрока.

9. Дезинформация

Переместите советский жетон контроля из гекса E03 в гекс E08.

10. Вспышки

ЛВ до подразделений и ИИ, находящихся на открытой местности, вычисляется по обычным правилам. Это действует в этот ход ИИ и следующий ход игрока.

11. Разместите ПП

Начислите ПО за контроль. Замешайте карты приказов № 1 и 2 в колоду приказов.

12. Пропавшие без вести

Замените случайное немецкое подразделение в запасе ПП фишкой «Нет врага». СССР получает 1 ПО.

13. Разместите ПП

14. Подкрепления

Разместите фишку ПП в гексе J12 (8). Затем добавьте фишку советских стрелков в запас ПП.

15. Вспышки

ЛВ до подразделений и ИИ, находящихся на открытой местности, вычисляется по обычным правилам. Это действует в этот ход ИИ и следующий ход игрока.

16. Разместите ПП

Начислите ПО за контроль.

17. Пропавшие без вести

Замените случайное немецкое подразделение в запасе ПП фишкой «Нет врага». СССР получает 1 ПО.

18. Вспышки

ЛВ до подразделений и ИИ, находящихся на открытой местности, вычисляется по обычным правилам. Это действует в этот ход ИИ и следующий ход игрока.

19. Разместите ПП

20. Конец сценария

Начислите ПО в конце сценария.

## Особые правила

**Ночь:** максимальная дистанция ЛВ равна 2 гексам. Если подразделение или ИИ атакует, отметьте его монеткой. Из-за дульной вспышки стреляющий обнаруживает себя, и теперь ЛВ до него от других подразделений и ИИ вычисляется по обычным правилам (но не в обратную сторону). В конце следующего хода удалите монетку.

**Размещение ПП:** когда маркер сценария продвигается в ячейку «Разместите ПП», бросьте 1d6 и разместите фишку ПП в гекс, отмеченный выпавшим числом (см. карту на предыдущей странице). Если в этом гексе уже есть ИИ или подразделение, перебросьте 1d6. Если все эти гексы заняты или закончились фишки ПП, игнорируйте это событие. После размещения фишки ПП на поле добавьте фишку «Нет врага» в запас ПП.

**Военнопленные:** когда Германия получает контроль над гексом с жетоном контроля, после того как за это были начислены очки и жетон контроля был удалён, поместите на его место 1 подразделение немецких стрелков в любом направлении.

**Предполагаемые противники:** в этом сценарии ПП не учитываются для условий продвижения маркера сценария с карт приказов. Если во время хода ИИ раскрывается ПП и им оказывается немецкое подразделение, то оно всё равно должно выполнить приказ, даже если атакует другое немецкое подразделение (ошибка идентификации в ночном бою) и пройти проверку на измотанность. Это действие считается ходом ИИ.

**Кампания:** запишите итоговый результат этого сценария в листе учёта соло-кампании 1 (стр. 10): финальное количество ПО и немецкие подразделения, успешно покинувшие поле либо находящиеся в колонке J и западнее на конец сценария.

Для полноценного игрового опыта не читайте следующий сценарий кампании, пока не сыграете в текущий.





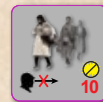
Область размещения немецких подразделений (колонка М и восточнее)

(Ряд 09 и севернее)

Гекс выхода  
советских повозок

## Особые правила

Беженцы:



Во время подготовки сценария разместите фишки беженцев в гексы 2-J06, 2-H08, 3-I03, 3-E06 и 3-Q07. Новые беженцы будут размещаться на поле по событиям сценария.

При продвижении маркера сценария за каждую ячейку, на которую он переместился, перемещайте всех беженцев на 1 гекс по дороге в сторону северного края поля, где они его покидают.

Если ИИ или подразделение в пределах 3 гексов от беженцев будет атаковать, беженцы немедленно перемещаются по дороге на 1 гекс так, чтобы оказаться дальше от источника атаки.

Беженцы блокируют ЛВ и дают -1 ПЗ. Ни Германия, ни СССР не могут атаковать в или из гексов с беженцами (но могут атаковать противника в ББ, даже находясь в гексе с беженцами).

**Советские ДОТы:** ИИ, изначально размещённые в ДОТах, не могут их покинуть или выполнить поворот.

**Танк Т-34:** Т-34 может переместиться только в гекс, находящийся не дальше 4 гексов от любой повозки. Если повозки перемещаются, оставляя Т-34 на расстоянии более 4 гексов от ближайшей к нему повозки, то единственный вариант движения Т-34 — это перемещение в сторону повозок.

**Артиллерийские орудия:**

Два жетона контроля отображают советские артиллерийские орудия. Если Германия получает контроль над ними, то они удаляются с поля. Артиллерийское орудие сцепляется с соседней повозкой, если того требует контрдействие. Повозки перемещаются только по приказу контрдействий.

Советские преследующие отряды размещаются в колонке R в гексе, ближайшем к немецкому подразделению.



# Соло-кампания 1, сценарий 2 – Захват и уничтожение

**4 октября 1941 г.** «Мы выбрались из города Юхнов и теперь возвращаемся пешком, двигаясь навстречу своим войскам. Мы очень устали, но противник следует по пятам. Мы заметили впереди деревню, которую, по всей видимости, советские войска укрепляют, готовясь к приближению нашего фронта. Мы также слышим артиллерийские выстрелы с другой стороны холма к югу от нас. Надеюсь, мы сможем найти припасы и захватить несколько грузовиков, чтобы оторваться от преследователей. Карл предлагает устроить диверсии во вражеских ДОТах на нашем пути, но я не знаю, готовы ли мы к этому. Усталость валит нас с ног, еда закончилась, а боеприпасы на исходе».

– Немецкий журнал боевых действий

**Игрок:** Германия. **Начальная инициатива:** Германия. **Немецкие ОК:** 8. **Начальные ПО:** 1 у СССР **Боевые карты:** № 01, 03–06, 08 и 21–24. Также добавьте карты вооружения В01–В03: «Гранаты», «Коктейль Молотова», «Подрывной заряд» в колоду боевых карт. Игрок получает 2 карты № 02 «Решение командования» в раунде 1 и может брать новые карты, как описано в особом правиле «Обыск зданий». **Карты приказов:** № 13–55. **Подготовка поля:** поля 2 и 3. Разместите ДОТы на гексах 3-L04, 3-N04, 3-N06 и 3-J11, соблюдая направление. Разместите жетоны контроля советской стороной вверх на гексы 3-J07 и 3-N08 (они обозначают артиллерийские орудия). **Дополнения:** в этом сценарии используется дополнение «Тяжёлые танки». Если вы играете без него, уберите из колоды боевых карт «Цель № 4». **Изменение сложности:** для облегчения сценария игрок размещает 1 дополнительное подразделение МГ 34 во время подготовки.



## Силы игрока: выжившие из Юхнова

**Подготовка:** разместите подразделения на поле 2 в колонке М и восточнее и в ряду 09 и севернее. Используйте подразделения указанные справа, либо вместо этого подразделения из сценария 1, которые успешно покинули поле или закончили сценарий в ряду J и западнее, и ещё 2 дополнительных подразделения стрелков.



2 × Стрелки 1 × Сапёры 2 × МГ 34



## Силы ИИ: защитники укреплений

**Подготовка:** разместите ИИ в указанные гексы, соблюдая направление.



1 × НКВД 2 × Пулемёт 1 × Стрелки 2 × 45-мм ПТО 1 × Т-34 (40) 2 × Повозка 2 × ГАЗ  
2-G08 Максима 2-N06 3-J11, 3-N04 3-L04, 3-N06 3-G12 3-K07, 3-M07 2-N07, 2-N09

## Контрдействия

Если любой ИИ в ДОТе уничтожен или Т-34 (40) уничтожен или захвачен:

**Пустая повозка ИИ, ближайшая к подразделению**  
▶ Сцепка с ближайшим жетоном контроля

**Загруженная повозка ИИ, ближайшая к подразделению**  
▶ Движение на 2 гекса по дороге в сторону 3-J12 (и далее за пределы поля)

## Приказы сценария

ИИ с наибольшим ПА, ближайший к подразделению с наименьшим ПЗ

▶ Атака, даже на дальней дистанции

## Победные очки

СССР:

1 Немедленно: за каждое уничтоженное немецкое подразделение, не учитывая захваченные грузовики.

1 В конце сценария: за каждый ДОТ, который не был уничтожен.

Германия:

1 Немедленно: за каждое немецкое подразделение, которое покинуло поле с западного края, не учитывая захваченные грузовики.

1 Немедленно: при получении контроля над гексом с советским жетоном контроля. Затем удалите этот жетон

1 Немедленно: за уничтожение или захват танка Т-34 (40).

## Особые правила

**Обыск зданий:** подразделением, находящимся в гексе со зданием, можно выполнить действие обыска за 2 ОД и взять карту из колоды боевых карт. Каждый гекс со зданием можно обыскать только один раз (помечайте монетками гексы, которые уже обыскивали). Если была взята карта цели, любое немецкое подразделение может быть заменено другим типом подразделения: «Цель № 1» – сапёрами; «Цель № 2» – истребителями танков; «Цель № 3» – 50-мм миномётом; «Цель № 4» – мотоциклистами (из дополнения «Тяжёлые танки»).

**Техника:** ИИ не может выполнять действия грузовиками, а движение повозками может выполнять только по приказу контрдействий. Игрок может захватить грузовики и повозки, переместив подразделение в гекс с ними. Игрок может посадить подразделения в захваченную технику, а затем выполнять ей действия движения для перевозки. Если ИИ выполняет приказ атаки и может выбрать целью грузовики, перевозящие немецкие подразделения, бросьте 1d6 (раз за ход) и, при результате 3–6 грузовики игнорируются ИИ (он считает их своими). В этом сценарии техника не учитывается для условий продвижения маркера сценария с карт приказов и для условий действия паса ИИ.

**Захват Т-34:** Если немецкое подразделение попадает по Т-34 в ББ и не уничтожает его, он считается захваченным: фишка Т-34 (40) заменяется немецкой фишкой Т-34 747 (г), под которую помещается жетон попадания «Подавлена огнём». Удалите немецкое подразделение, атаковавшее Т-34 (оно становится экипажем захваченного Т-34).

**Кампания:** запишите итоговый результат этого сценария в листе учёта соло-кампании 1 (стр. 10–11): финальное количество ПО, немецкие подразделения, успешно покинувшие поле, карты, оставшиеся в руке, был ли захвачен или уничтожен Т-34, какие бункеры были уничтожены и сколько жетонов контроля было захвачено и удалено. Все советские повозки и грузовики, которые были захвачены и покинули поле с немецкими подразделениями, заменяются немецкими повозками и грузовиками.

Для полноценного игрового опыта не читайте следующий сценарий кампании, пока не сыграете в текущий.

## Шкала сценария

1. Начало сценария	2. Преследование Разместите советских стрелков в колонке R в гексе, ближайшем к подразделению.	3. Преследование Разместите советских стрелков в колонке R в гексе, ближайшем к подразделению.	4. Беженцы Разместите беженцев в гексе 2-B06.
5. Усталость и напряжение Игрок теряет 1 ОК (только на этот раунд).	6. Преследование Разместите советских стрелков в колонке R в гексе, ближайшем к подразделению.	7. Оценка обстановки Игрок берёт боевую карту № 02 «Решение командования».	8. Беженцы Разместите беженцев в гексе 3-J12.
9. Преследование Разместите советских стрелков в колонке R в гексе, ближайшем к подразделению.	10. Усталость и напряжение Игрок теряет 1 ОК (только на этот раунд).	11. Беженцы Разместите беженцев в гексе 3-B07.	12. Преследование Разместите советских стрелков в колонке R в гексе, ближайшем к подразделению.
13. Оценка обстановки Игрок берёт боевую карту № 02 «Решение командования».	14. Усталость и напряжение Игрок теряет 1 ОК (только на этот раунд).	15. Преследование Разместите советских стрелков в колонке R в гексе, ближайшем к подразделению.	16.
17.	18. Усталость и напряжение Игрок теряет 1 ОК (только на этот раунд).	19.	20. Конец сценария



В↑



**Артиллерия:**

Когда маркер сценария продвигается в ячейку «Советская артиллерия», наносится артиллерийский удар. Открывайте карты из колоды приказов до тех пор, пока не будет открыта карта с указанным символом.

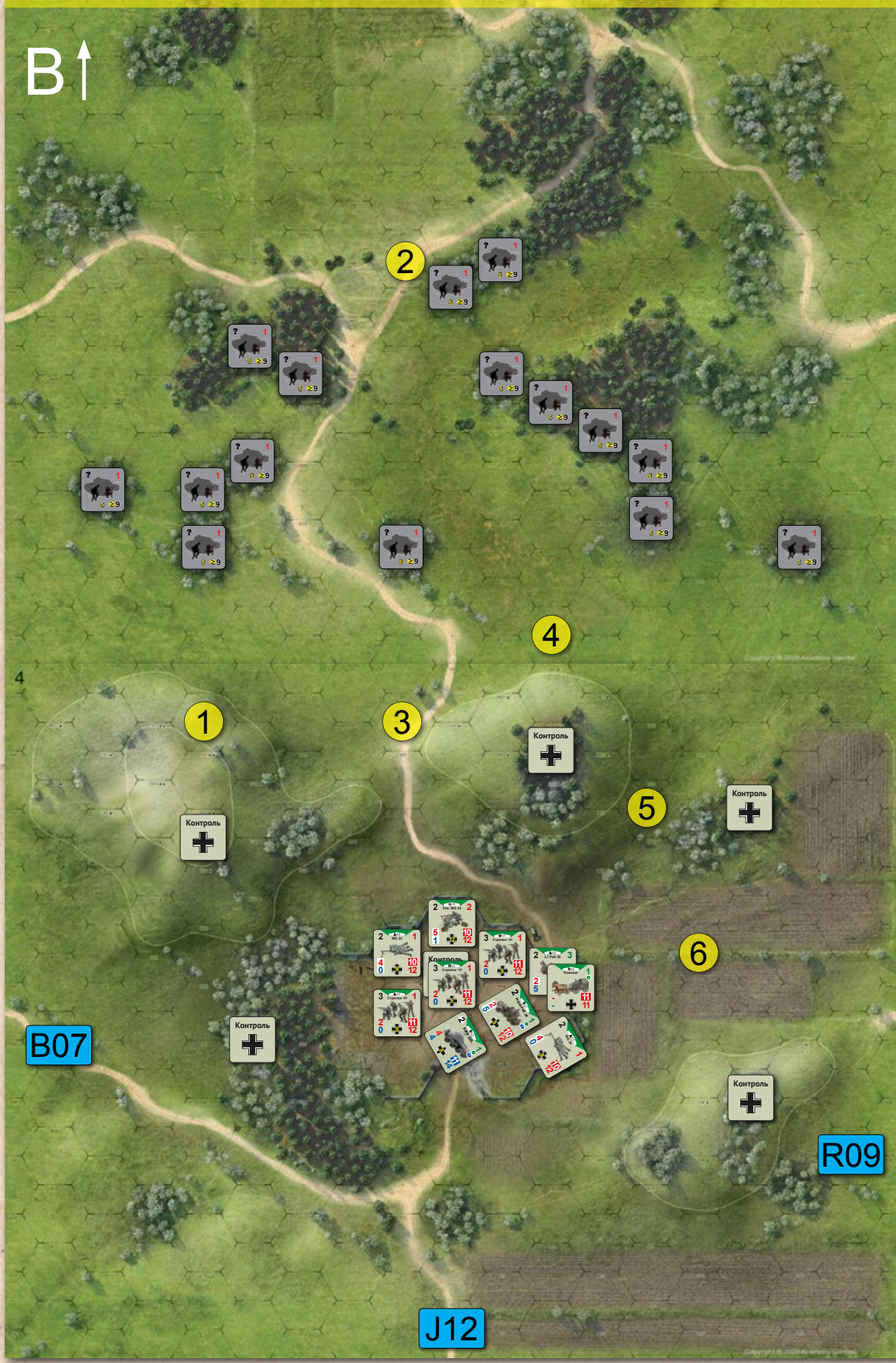
Целью для артиллерии будет гекс, указанный на этой карте. Между двумя вариантами (гекс на поле 1 или на поле 4) выбирается тот, в результате удара по которому в зону поражения попадёт больше немецких подразделений, чем советских.

Артиллерийский удар наносится советской 122-мм гаубицей обр. 38 (М-30).

Уменьшите артиллерийскую ОМ красного цвета на 2 и ОМ синего цвета на 1 за каждый удалённый жетон контроля в сценарии 2.

Пример: на шкале сценария в ячейке 5 указаны все серые символы. Карты приказов открываются до тех пор, пока не будет открыта карта с серым символом — это окажется карта № 38 с серым кругом. Гекс E03 на поле 4 будет целью.

По желанию вы можете использовать правило проверки на отклонение артиллерийского удара (Пр. М., 13.7), после определения целевого гекса.





# Соло-кампания 1, сценарий 3 – Решающий момент

**5 октября 1941 г.** «Командир дивизии отправил наше механизированное подразделение для эвакуации возвращающихся десантников из условленного места встречи к западу от Куровской. Сейчас 06:00, мы на месте, заняли оборону и ожидаем прибытия десантников в любой момент. Сообщения, поступившие сегодня утром, свидетельствуют о возрастающем сопротивлении нашему окружению Брянска с востока. Были замечены отряды НКВД, организующие перегруппировку советских сил в нашем секторе. У нас необычное зрелище – мы видим стадо коров, и оно разбредается. Возможно, их спугнули подходящие десантники или какие-то отряды противника. Советские корректировщики направляются в нашу сторону, и я получил сообщение о перемещении советской бронетехники. Отчёт окончен».  
– Донесение генерал-майору Фишеру от Вильгельма Кретцер

**Игрок:** Германия. **Начальная инициатива:** СССР. **Немецкие ОК:** 9. **Начальные ПО:** 1 у СССР. **Боевые карты:** игрок получает все карты, оставшиеся у него в конце сценария 2. Больше он не берёт боевых карт. **Карты приказов:** № 13–53. **Подготовка поля:** поля 1 и 4. Разместите жетоны контроля немецкой стороной вверх на гексах 4-L02, 4-P03, 4-E03, 4-F07, 4-J06, 4-P08. **Изменение сложности:** для облегчения сценария игрок получает 2 дополнительные боевые карты № 02 «Решение командования» в раунде 1.

## Силы игрока: эвакуационный механизированный взвод

**Подготовка:** разместите подразделения на поле 4 в указанные гексы, соблюдая направление.



**Возвращающиеся десантники:** входят на поле вдоль восточного края. Используйте подразделения, указанные ниже, либо вместо этого подразделения из сценария 2, которые успешно покинули поле.



## Силы ИИ: объединённые контратакующие отряды

**Подготовка:** разместите ИИ на поле 1 в указанные гексы.

**Скрытые ИИ:** поместите фишки ИИ в запас ПП.



**15 × ПП**  
J06, K05, F07, G07, K07, L08, F09, M08, N09, C09, E09, N10, E10, I10, Q10



## Контрдействия

Если оба НКВД ИИ уничтожены:

ИИ, **самый дальний** от подразделения

► **Движение** в направлении **восточного** края поля (и далее за пределы поля)

Если игрок спасовал:

**Наибольшая** группа **мобильных** ИИ, ближайшая к **немецкому** жетону контроля

► **Движение** в сторону цели

## Приказы сценария

**Наибольшая** группа **мобильных** ИИ, ближайшая к **немецкому** жетону контроля

► **Движение** в сторону цели

## Победные очки

СССР:

📌 **Немедленно:** за каждое уничтоженное немецкое подразделение.

📌 **В конце сценария:** за контроль гексов 4-L02, 4-P03, 4-E03, 4-F07, 4-J06 и 4-P08 (до 6 ПО – за все гексы).

Германия:

📌 **Немедленно:** за каждый уничтоженный советский ИИ.

📌 **В конце сценария:** за каждое подразделение десантников (подразделения, вошедшие через восточный край поля), находящееся на поле 4, кроме грузовиков и повозок.

**Советский боевой дух:** когда ИИ получает контроль над ключевым гексом, замешайте в колоду приказов карту приказов командования с наибольшим номером (из тех, что ещё не в игре). Когда ИИ теряет контроль над ключевым гексом, уберите из колоды приказов случайную карту командования.

**Скот:** Когда маркер сценария продвигается в ячейку «Скот», бросьте 1d6 и разместите фишку скота в гекс, отмеченный выпавшим числом (см. карту). При продвижении маркера сценария за каждую ячейку, на которую он переместился, перемещайте весь скот на 1 гекс. Направление движения для каждой фишки скота определяется броском 1d6: 1 – на восток, 2 – следующий гекс по часовой стрелке и т. д. Когда подразделение или ИИ атакует, весь скот в пределах 2 гексов от него перемещается на 1 гекс в противоположную от атакующего сторону. Скот всегда должен находиться в гексе с открытой местностью. Если гекс для перемещения не является открытой местностью, скот перемещается в соседний гекс с открытой местностью.

**Кампания:** запишите итоговый результат этого сценария в листе учёта соло-кампаний 1 (стр. 10–11): финальное количество ПО, оставшиеся неуничтоженными немецкие подразделения и карты, оставшиеся в руке.

Для полноценного игрового опыта не читайте следующий сценарий кампании, пока не сыграете в текущий.



## Шкала сценария

1. Начало сценария

2. Скот

3. Советская артиллерия

4. Скот

Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом , , или .

5. Советская артиллерия

6. Скот

7. Партизаны

Разместите советских стрелков в гексе 4-R09.

8. Советская артиллерия

Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом , , или .

9. Партизаны

Разместите советских стрелков в гексе 4-B07.

10. Скот

11. Советская артиллерия

Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом .

12. Скот

13. Советская артиллерия

Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом .

7. Партизаны

Разместите советских стрелков в гексе 4-J12.

15. Советская артиллерия

Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом .

16. Конец сценария

Начислите ПО в конце сценария.

## Особые правила





## Особые правила

### Артиллерия:

Когда маркер сценария продвигается в ячейку «Советская артиллерия», наносится артиллерийский удар. Открывайте карты из колоды приказов до тех пор, пока не будет открыта карта с указанным символом. Целью для артиллерии будет гекс, указанный на этой карте. Между двумя вариантами (гекс на поле 2 или на поле 3) выбирается тот, в результате которого в зону поражения попадёт больше немецких подразделений, чем советских. Артиллерийский удар наносится советской 122-мм гаубицей обр. 38 (М-30). Артиллерийские удары не влияют на советские мины.

По желанию вы можете использовать правило проверки на отклонение артиллерийского удара (Пр. М., 13.7), после определения целевого гекса.

**Минные поля:** в этом сценарии все фишки ПП не являются ИИ. Вместо этого они обозначают возможные минные поля. При перемещении подразделения в гекс с ПП игрок берёт фишку из запаса ПП. Если это мины, происходит взрыв (Пр. М., 17.10). Затем вытащенный жетон помещается обратно в запас ПП, а фишка ПП остаётся на поле.

ИИ не может перемещаться в гексы с фишками ПП.

### Советские ДОТы:

ИИ, изначально размещённые в ДОТах, не могут их покинуть или выполнить поворот. Если ДОТ был уничтожен в сценарии 2, ИИ, который должен был его занять, всё равно размещается в этом гексе и может перемещаться.



# Соло-кампания 1, сценарий 4 – Гонка за победой

**5 октября 1941 г.** «Три часа назад мы соединились с десантниками, после чего они повели нас на Юхнов. Наши разведчики сообщают о поспешно возведённом оборонительном периметре к юго-востоку от города. Нам приказано нейтрализовать ДОТы, прикрывающие южную подъездную дорогу. Благодаря знаниям десантников об этом районе, мы будем атаковать с запада, поскольку там у защитников всё ещё сохраняется лёгкая дезорганизация. Мы получили небольшую поддержку лёгких танков в Куровской, чтобы было чем парировать присутствие советской бронетехники. Штаб заверил нас, что в течение часа мы получим ещё и артиллерийскую поддержку».

– Немецкий журнал боевых действий

**Игрок:** Германия. **Начальная инициатива:** Германия. **Немецкие ОК:** 10. **Начальные ПО:** 1 у СССР. **Боевые карты:** № 01–06, 08, 09 и 11–13. Игрок получает все карты, оставшиеся у него в конце сценария 3, плюс 1 карту в раунде 1 и по 1 карте каждый следующий раунд. **Карты приказов:** № 13–55. **Подготовка поля:** поля 2 и 3. Разместите ДОТы на гексах 3-L04, 3-N04, 3-N06 и 3-J11, соблюдая направление, кроме тех ДОТов, которые были уничтожены в сценарии 2. Разместите жетоны контроля советской стороной вверх на гексы 2-J10, 3-O05 и 3-K10. **Изменение сложности:** для облегчения сценария уберите 1 жетон мин из запаса ПП.



## Силы игрока: главное наступление

**Раунд 1:** подразделения входят через любые гексы западного края поля. Используйте все подразделения, указанные ниже. Либо вместо этого уничтоженные подразделения из сценария 3 и все танки, указанные ниже.



## Силы ИИ: последняя линия обороны

**Подготовка:** разместите ИИ в указанные гексы, соблюдая направление.



2-G06, 2-G09, 2-H12, 3-H01, 3-H03, 3-H04, 3-H05, 3-H06, 3-H07, 3-G07, 3-G08, 3-G09, 3-G10, 3-G11, 3-H11, 3-H12

Поместите в запас ПП:



2 × Стрелки 3-O01, 3-Q08



1 × 76-мм полковая пушка 3-N04

1 × ЗиС-30 3-K04

4 × Т-26 2-H07, 2-H09, 2-I10, 3-J10

## Контрдействия

Если два подразделения находятся в одном гексе:

ИИ, ближайший к этим подразделениям

▶ Атака даже на дальней дистанции

## Приказы сценария

ИИ, ближайший к немецкому жетону контроля

▶ Движение в сторону цели

## Победные очки

СССР:

1 Немедленно: за каждое уничтоженное немецкое подразделение, кроме грузовиков и повозок.

1 При выполнении события сценария «Начислите ПО за контроль»: за контроль гексов 2-J10, 3-O05 и 3-K10 (до 3 ПО – за все гексы).

Германия:

1 Немедленно: за каждый уничтоженный советский ИИ.

1 При выполнении события сценария «Начислите ПО за контроль»: за контроль гексов 2-J10, 3-O05 и 3-K10 (до 3 ПО – за все гексы).



## Шкала сценария

1. Начало сценария Запланируйте артиллерийский удар.	2.	3. Немецкая артиллерия Нанесите артиллерийский удар, а затем запланируйте новый.	4. Советская артиллерия Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом ○, ● или ○.
5.	6. Немецкая артиллерия Нанесите артиллерийский удар, а затем запланируйте новый.	7. Советская артиллерия Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом ◇, ◆ или ◇.	8.
Начислите ПО за контроль.	9. Немецкая артиллерия Нанесите артиллерийский удар, а затем запланируйте новый.	10. Советская артиллерия Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом ◇ или ◇.	12. Немецкая артиллерия Нанесите артиллерийский удар.
Начислите ПО за контроль.	13. Советская артиллерия Для определения цели открывайте карты приказов, пока не откроете карту с символом ◇ или ▲.	11.	16. Конец сценария Начислите ПО за контроль.
Начислите ПО за контроль.	14.	15.	

## Особые правила

**Немецкая артиллерия:** Во время предбоевой подготовки игрок планирует нанесение артиллерийского удара по **любому** гексу на поле. Когда маркер сценария продвигается в ячейку «Немецкая артиллерия», наносится запланированный удар. Затем игрок немедленно планирует новый артиллерийский удар по гексу на ЛВ любого немецкого подразделения.

**Кампания:** запишите ваше финальное количество ПО в листе учёта соло-кампании 1 (стр. 10) и подсчитайте ваши итоговые ПО в кампании.





Немецкий грузовик входит на поле, когда Германия впервые получает контроль над 3-Н06 или 4-Ю07.

Немецкий грузовик входит на поле, когда Германия впервые получает контроль над 3-Н06 или 4-Ю07.

# Лист учёта соло-кампании 2

**ПО за сценарий 1**  
Отрицательное значение, если ПО у ИИ

+

**ПО за сценарий 2**  
Отрицательное значение, если ПО у ИИ

=

**Всего ПО за кампанию**

## Время выхода

Номера ячеек шкалы сценария

Стрелки		_____
MG 34		_____
50-мм миномёт		_____
Opel Blitz		_____
Pz II F		_____
PzJg 35R		_____
Sd.Kfz. 232L		_____
Pz 38(t) E		_____
Pz IV E		_____
Sd.Kfz. 251		_____

В начале нового сценария все жетоны попаданий удаляются и все ИИ начинают его непоражёнными.

## Особые правила

**Советский командир:** вы, как игрок, представляете советского офицера на бронев автомобиле БА-10. Многие отряды под вашим командованием состоят из новобранцев, у которых из-за успешного продвижения немцев наблюдается падение боевого духа. Необходимо ваше непосредственное присутствие на поле боя для руководства оборонной советских позиций. Вы можете отдавать приказы на выполнение любых действий тем подразделениям, которые находятся на момент отдачи приказа в пределах 6 гексов от БА-10 (ваш радиус командования). Подразделения за пределами 6 гексов от БА-10 могут выполнять только действия со стоимостью 0 ОД (стоимость действий можно снижать за ОК) либо действия с боевых карт. Также подразделения за пределами радиуса командования могут выполнять действия с карт приказов, как описано ниже.

### Выполнение подразделениями приказов с карт:

вы можете отдать приказ подразделениям за пределами вашего радиуса командования, как описано ниже.

1. Откройте карту из колоды приказов.
2. Выберите один любой приказ (приоритетный или тактический) с этой карты. Вы не ограничены последовательностью выбора приказа, как ИИ.
3. Выбранный приказ может быть выполнен только советским подразделением за пределами вашего радиуса командования. Подразделение выполняет приказ точно так же, как и ИИ, но все упоминания сторон («подразделение», «ИИ») меняются на противоположные. Карты приказов командования считаются для игрока обычными картами приказов, и вы не получаете модификаторы ОК, указанные в приказах. Однако вы можете тратить ваши ОК по обычным правилам при выполнении действий.
4. Подразделения, выполнявшие приказ, проходят проверку на измотанность.
5. Если ни одно подразделение не может выполнить ни один приказ из перечисленных на карте, вы вынуждены спасовать. Во всех остальных случаях вы обязаны выполнить приказ с карты. Вы не можете выполнять контрдействия, приказы сценария и любые приказы, которые перемещают ПП или делают ИИ измотанными.

Во время вашего хода продвижение по шкале сценария не происходит. Подкрепления игрока могут входить на поле, как будто они находятся в радиусе командования, где бы они ни входили. Однако после входа они начинают подчиняться тем же правилам, что и остальные подразделения. Если БА-10 будет уничтожен, все ваши подразделения окажутся за пределами радиуса командования и будут вынуждены выполнять приказы, как описано выше.



# Соло-кампания 2, сценарий 1 – Стойкая оборона

**5 октября 1941 г.** «Немецкая танковая дивизия прорвала наши оборонительные линии и движется на Вязьму с юга. На нашем левом фланге складывается критическая ситуация. У нас не хватает сил для защиты Московского шоссе. Генерал-майор Вишневский перебрасывает части 32-й армии, но мы не знаем, успеют ли они. Немцы могут в мгновение ока добраться до Спас-Деменска! Разведка докладывает, что немцы пытаются заправить свои танки в тылу наших войск, чтобы продолжить своё стремительное наступление. Мы должны сковать противника, чтобы наши войска смогли выйти из немецкого окружения!»

– Боевое донесение советского «Резервного фронта»

**Игрок:** СССР. **Начальная инициатива:** Германия. **Советские ОК:** 6. **Начальные ПО:** 1 у Германии. **Боевые карты:** № 01–06, 08, 09, 11–13 и 17. Игрок получает 1 карту в раунде 1 и по 1 карте каждый следующий раунд. **Карты приказов:** № 13–53. **Подготовка поля:** поля 3 и 4. Поместите жетон контроля советской стороной вверх на гексы 3-H06 и 4-J07. **Дополнительная цель:** западный край поля считается целью сценария. **Изменение сложности:** для облегчения сценария увеличьте радиус командования до 8 гексов от БА-10, и игрок получает 1 дополнительную боевую карту в раунде 1.

**Силы ИИ: части 10 танковой дивизии**

**Подготовка:** поместите ИИ в запас ПП.



**Вторая волна:** эти ИИ будут помещены в запас ПП по событию сценария из ячейки 4.

**Третья волна:** эти ИИ будут помещены в запас ПП по событию сценария из ячейки 8.



**Грузовики:** один грузовик добавляется в запас ПП при получении контроля Германией над ключевым гексом, другой – входит на поле по событию сценария из ячейки 10.

**Силы игрока: контратакующие войска**

**Подготовка:** разместите подразделения и укрепления на полях 3 и 4, до размещения жетона контроля.



**Подкрепления:** входят через любые гексы западного края поля по событиям сценария из ячеек 6, 7 и 10.

## Контрдействия

Если в запасе ПП есть ИИ:

- ▶ Вытяните ИИ из запаса ПП. Он **входит** через гекс **восточного** края поля, с **открытой местностью, ближайший** к жетону манёвра (неважно, чьей стороной он вверх)

**Грузовик ИИ, ближайший** к подразделению:

- ▶ **Движение с низким риском** по дороге на запад (и далее за пределы поля)

ИИ, **ближайший** к западному краю поля, в пределах **5 гексов** от которого нет **свежих** подразделений

- ▶ **Движение на запад** (и далее за пределы поля)

## Приказы сценария

ИИ, **ближайший** к восточному краю поля

- ▶ **Движение на запад** (и далее за пределы поля)

## Победные очки

СССР:

- 1 **Немедленно:** за каждое уничтоженное немецкое подразделение.
- 1 **В конце сценария:** за каждый жетон контроля на поле советской стороной вверх.

Германия:

- 2 **Немедленно:** за каждый ИИ, покинувший поле через западный край (в том числе грузовики).
- 1 **Немедленно:** за каждую уничтоженную советскую технику.

манёвра. Он передвигается по событиям из ячеек 5 и 9 (также он может остаться на месте, если выпадет то же число).

**Вход немецких ИИ:** ИИ входят на поле при выполнении первого приказа контрдействий (подробности – в самом приказе). ИИ также может войти, если тактический приказ предписывает ИИ двигаться, но на поле нет ИИ, который мог бы выполнить приказ. Для этого вытяните ИИ из запаса ПП. Он входит с восточного края поля согласно этому тактическому приказу. Если это приказ совместного движения, все оставшиеся в запасе ПП ИИ входят на поле этим движением.

**Немецкие грузовики:** один Opel Blitz помещается в запас ПП, когда Германия впервые получает контроль над гексом 3-H06 или 4-J07. Второй Opel Blitz входит на поле по событию сценария из ячейки 10. Оба грузовика входят через гекс с дорогой восточного края поля, ближайший к жетону манёвра.

**Быстрое продвижение:** ИИ игнорирует приоритетные приказы, которые предписывают ему пасовать.

**Выход немецких войск:** когда фишка ИИ выходит через западный край поля, запишите в листе учёта соло-кампании 2 (стр. 20), рядом с соответствующей фишкой номер ячейки, в которой сейчас находится маркер сценария. Время выхода ИИ определяет время его входа в сценарии 2.

## Шкала сценария

1. <b>Начало сценария</b>	2.	3. <b>Дезориентация в бою</b> Как действие ИИ: Подразделение, ближайшее к ИИ, становится измотанным.	4. <b>Вторая волна</b> Поместите ИИ второй волны в запас ПП в начале следующего раунда.
5. <b>Манёвр</b> Бросьте 1d6 и разместите жетон контроля советской стороной вверх в гекс, отмеченный выпавшим числом. Удалите предыдущий жетон манёвра.	6. <b>Подкрепления</b> Один Т-26 входит через любой гекс западного края поля.	7. <b>Подкрепления</b> Один Т-26 входит через любой гекс западного края поля.	8. <b>Третья волна</b> Поместите ИИ третьей волны в запас ПП в начале следующего раунда.
9. <b>Манёвр</b> Бросьте 1d6 и разместите жетон контроля советской стороной вверх в гекс, отмеченный выпавшим числом. Удалите предыдущий жетон манёвра.	10. <b>Подкрепления</b> Один Opel Blitz входит на поле.	11.	12.
13.	14. <b>Успешная перегруппировка</b> Как действие ИИ: Поражённый ИИ, ближайший к подразделению, успешно перегруппировывается.	15.	16. <b>Конец сценария</b> Начислите ПО в конце сценария.

## Особые правила

**Жетон манёвра:** после размещения советских подразделений бросьте 1d6 и разместите жетон контроля советской стороной вверх в гекс, отмеченный выпавшим числом (см. карту на предыдущей странице). Это жетон манёвра.



C

Контроль



5-6



3-4



Контроль



1-2

Область входа советских подкреплений



# Соло-кампания 2, сценарий 2 – Последний рубеж

**6 октября 1941 г., Вязьма.** «Нашему штабу сообщили, что передовые части 10-й танковой дивизии и 86-го стрелкового полка фон Гауэншильда пробиваются к центру города. Мы смогли их окружить, но наши солдаты не решаются атаковать. Новые немецкие подкрепления прорвали линию обороны и угрожают всему фронту. Натиск немцев усиливается, поэтому мы должны уничтожить эти танки и удержать город в своих руках, чтобы обезопасить наши отступающие войска, организовав им коридор для отхода. Однако свежим новобранцам, направленным к нам для усиления, потребуется вся сила духа, чтобы выполнить свой долг».

– Личный дневник Владимира Чазова

**Игрок:** СССР. **Начальная инициатива:** СССР. **Советские ОК:** 4. **Начальные ПО:** 1 у Германии. **Боевые карты:** № 01–06, 08, 09, 11–13, 15 и 16. Игрок получает 1 карту в раунде 1 и по 1 карте каждый следующий раунд. **Карты приказов:** № 01–43. **Подготовка поля:** поле 5. Поместите жетон контроля советской стороной вверх на гексы C03 и Q03. **Изменение сложности:** для облегчения сценария добавьте 2 фишки «Нет врага» в запас ПП.



## Силы ИИ: десантники с поддержкой танков

**Подготовка:** разместите ИИ в указанные гексы, соблюдая направление.



2 × Стрелки  
I03, L05



1 × MG 34  
H08



1 × Тяж. MG 34  
K09



1 × Pz II F  
J07



2 × Pz III E  
J06, J08



1 × Pz IV E  
J05

**Подготовка:** разместите ПП в указанные гексы.



8 × ПП  
J02, I02, J03,  
K03, L04, H05,  
G06, L10



2 × Нет врага



2 × Мины

Поместите в запас ПП:



## Силы игрока: контратакующие войска

**Подготовка:** разместите подразделения в указанные гексы, соблюдая направление.



6 × Стрелки  
P03, P04, C04,  
D07, E10, O10



4 × Автоматчики  
E03, O06, C08,  
O11

**Подкрепления:** входят на поле по событиям сценария из ячеек 2 и 6.



2 × T-26



2 × БА-10

## Контрдействия

**Грузовик ИИ, ближайший к незаправленному танку ИИ**

▶ Движение в сторону цели

**Танк ИИ, ближайший к советскому жетону контроля**

▶ Движение в сторону цели

## Приказы сценария

▶ Пас и +1

## Победные очки

СССР:

1 **Немедленно:** за каждый уничтоженный немецкий пеший ИИ.

2 **Немедленно:** за каждый уничтоженный немецкий танк.

Германия:

1 **Немедленно:** за каждое уничтоженное советское подразделение, кроме стрелков.

1 **В конце сценария:** за каждый неуничтоженный немецкий ИИ.

3 **Немедленно:** при получении контроля над гексом с советским жетоном контроля. Затем удалите этот жетон.



## Шкала сценария

1. Начало сценария

2. Подкрепления

Два БА-10 входят через любые гексы южного края поля.

3. Страх

Советские стрелки, ближайшие к ИИ (при равенстве – все ближайшие подразделения стрелков), не могут двигаться, пока маркер в этой ячейке.

4. Нехватка боеприпасов

Немецкие атаки промахиваются при результате броска на атаку 11 или 12, пока маркер в этой ячейке.

5. Нехватка боеприпасов

Немецкие атаки промахиваются при результате броска на атаку 11 или 12, пока маркер в этой ячейке.

6. Подкрепления

Два Т-26 входят через любые гексы южного края поля.

7. Успешная перегруппировка

**Как действие ИИ:** Пораженный ИИ, ближайший к подразделению, успешно перегруппировывается.

8.

9. Скрытые мины

Поместите жетон мин в гекс с подразделением, которое перемещалось последним. Затем происходит взрыв этих мин.

10.

11.

12. Героизм

Игрок получает 2 дополнительных ОК на этот раунд.

13.

14. Починка

**Как действие ИИ:** Удалите жетон попадания с танка ИИ, ближайшего к подразделению.

15.

16. Конец сценария

Начислите ПО в конце сценария.

## Особые правила

**Немецкие подкрепления:** разместите фишки ИИ, вышедшие с поля в сценарии 1, на шкалу сценария. Каждый ИИ размещается в ячейку с номером, который меньше на 8, чем номер ячейки в момент его выхода с поля. **Пример:** Pz IV E вышел с поля в сценарии 1, когда маркер сценария был в ячейке 11. Теперь он размещается в ячейку 3 (11 – 8). Когда маркер сценария продвигается в ячейку с ИИ или через неё, эти ИИ входят на поле: бросьте 1d6 и разместите ИИ в гекс, отмеченный выпавшим числом. ИИ могут быть сгруппированы в этих гексах входа. Если ИИ вышли с поля в сценарии 1, когда маркер сценария находился в ячейке 9 или меньше, то они размещаются на поле в начале первого раунда.

**Нехватка топлива:** на начало сценария все немецкие танки являются незаправленными и не могут выполнять действия движения, кроме действий движения с карт командования. Если немецкий грузовик перемещается в гекс с немецким танком, то данный танк становится заправленным и может двигаться как обычно, без ограничений.

**Минные поля:** в этом сценарии все фишки ПП не являются ИИ. Вместо этого они обозначают возможные минные поля. При перемещении подразделения в гекс с ПП игрок берёт фишку из запаса ПП. Если это мины – происходит взрыв. Затем вытасенный жетон помещается обратно в запас ПП, а фишка ПП остаётся на поле. Убрать фишки ПП можно только с помощью боевой карты № 16 «Устранение заграждений», для которой они считаются заграждениями. Фишки ПП не оказывают влияния на ИИ, и они могут входить в гекс с ними.

**Советское мужество:** игрок получает 4 начальных ОК в первом раунде, но в последующих он не пополняет свои ОК по обычным правилам. Вместо этого игрок получает столько ОК, сколько у него осталось свежих непораженных подразделений на конец раунда. Нет ограничения на количество ОК, получаемых таким образом.

**Кампания:** запишите ваше финальное количество ПО в листе учёта соло-кампании 2 (стр. 20) и подсчитайте ваши итоговые ПО в кампании.





### «Генератор сценариев» — дополнение для игры «Пробуждение медведя»

Это дополнение превращает «Пробуждение медведя» в настоящую тактическую систему, в которой вы можете бесконечно создавать новые уникальные сценарии. Игрокам потребуется выстроить собственную стратегию, меняя поле боя и список доступных подразделений, чтобы сгенерировать сценарий, условия которого сыграют им на руку. В этой коробке вы найдёте всё, что нужно для создания уникальных сценариев для 2–4 игроков, а с дополнением для соло-игры вы сможете также генерировать одиночные сценарии.

Для создания новых сценариев игроки по очереди разыгрывают карты генерации, чтобы выбрать свои подразделения, условия получения победных очков, погодные условия и многое другое. Блеф, хитрость, противоборство — и всё это ещё до начала сражения! Вам предстоит научиться делать разумный стратегический выбор, распределяя ограниченные ресурсы, чтобы подготовить почву для будущей победы.

Создайте свой уникальный сценарий для 1–4 игроков за 10 минут!



### «Разрушения и подбитые танки» — дополнение для игры «Пробуждение медведя»

Это дополнение содержит новые правила и новые жетоны: подбитой техники, развалин и пожаров. Вы можете использовать их в игре «Пробуждение медведя».

При уничтожении танков вместо них на поле размещаются жетоны подбитой техники, которые будут мешать (или помогать) обоим игрокам.

Здания могут быть разрушены, и вместо них на поле остаются развалины, затрудняющие движение, или возникают пожары, которые могут уничтожить оказавшиеся рядом подразделения.

Благодаря этому дополнению местность поля боя будет изменяться прямо в ходе сражения, добавляя новые тактические возможности.



### «Тяжёлые танки» — дополнение для игры «Пробуждение медведя»

Это дополнение добавляет в игру новые подразделения и танки Второй мировой войны 1942–45 гг. «Маус», «Королевский тигр», «Пантера» и «Фердинанд». ИС-3, «Шерман», СУ-85 и КВ-1С. Мотоциклы, самоходные мины, собаки и партизаны — вот лишь некоторые из новых подразделений, которые будут доступны вам для игры.

Разнообразьте свой игровой опыт, создайте уникальный сценарий с использованием этих новых подразделений.

Авторы правил соло-режима: **Уве Эйкерт, Понтер Эйкерт и Джон Баттерфилд.**

Разработка логики ИИ и сценариев: **Понтер Эйкерт и Уве Эйкерт.**

Разработка правил: **Мэтью Дедрик, Тим Деншем, Филипп Джеймс, Тьерри Мэттрей, Джеймс Палмер, Ральф Пикард.**

Редактирование правил и тестирование: **Скотт Боген, Андреа Кантаторе, Дарио Кантаторе, Джейкоб Кассенс, Билл Дикерсон, Дин Халли, Брюс Граумлих, Джоэл Имхофф, Дэвид Киммел, Ганс Кортинг, Джесси Лебретон, Рассел Марш, Олав Ридигер, Майк Старбак, Джеймс Стерретт, Брайан Стерк, Майк Апдайк.**



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: **Максим Книшевицкий**

Корректор: **ООО «Корректор»**

Редактор: **Даниил Молошников**

Дизайнер-верстальщик: **Антон Поясов**

Руководитель проекта: **Андрей Сесюнин**

Общее руководство: **Антон Сковородин**



**Пробуждение медведя.**

**Дополнение для соло-игры**

**Conflict of Heroes®: Awakening the Bear!**

**Solo Missions 3rd Edition**

Copyright © 2022

Academy Games, Inc.

2201 Commerce Drive

Fremont, OH 43420 USA

[www.AcademyGames.com](http://www.AcademyGames.com)