






1. Продвижение жетона раунда

- Когда раунды со снегом идут подряд, второй и возможно даже третий) снежный раунд будет иметь погоду называющуюся **долгой зимой**.

2. События нового раунда

Игроки получают макреры  

1 ПО Советам за красное событие, Германия должна будет сбросить 1 карту в конце своей фазы взятия карт.

- Если в предыдущем раунде Советы песекли границу **Великой Германии/Румынии**:
 1. Немецкие укрепившиеся соединения ВГ размещаются в любом городе Великой Германии соблюдая предел группирования
 2. Вергерские соединения ВГ размещаются в пустых гексах под контролем Германии, с сухопутным снабжением и в пределах 4-х гексов от Будапешта
- Если в предыдущем раунде Советы получили контроль над гексом **румынских нефтяных полей**:
 1. Союзные Германии румынские соединения убираются
 2. Немецкие танковые соединения, кроме СС, теряют бонус сдвига за танки и бонус танкового прорыва
 3. Немецкие соединения «Е» и «F» размещаются в пустых гексах под контролем Германии, с сухопутным снабжением, в пределах 4-х гексов от Бухареста и/или Западных (не Южных) Балкан, соблюдая предел группирования
 4. Союзное Советам румынское соединение размещается на ослабленной стороне в пустом гексе под контролем Советов, с сухопутным снабжением, в пределах 2-х гексов от нефтянных месторождений
 5. Две югославские армии размещаются укрепишвейся стороной вместе или по отдельности в Западных и/или Южных Балканах, правило соблюдения размещения работает после размещения, лишнее будет уничтожено
- Если в предыдущем раунде **Варшава** освобождена:
 - Союзное Советам польское соединение размещается в пустом гексе, с сухопутным снабжением, в пределах 2-х гексов от Варшавы
- **15**: удаление 8-й итальянской армии, если было уничтожено или находится  (проверить сейчас) Германия берет на одну карту меньше в этом раунде
- **16**: удаление 2-й танковой армии, если было уничтожено или находится  (проверить сейчас) Германия берет на одну карту меньше в этом раунде
- **18**: удаление танковой армии СС, если было уничтожено или находится  (проверить сейчас) Германия берет на одну карту меньше в этом раунде
- **20+**: 3 жетона цели для Германии
- **23+**: Германия может единожды получить подкрепление танковой армией СС (сторона с полной силой), если потеряет 2 ПО
- **26+**: 1 жетон цели для Германии
- **28**: удаление Берлинского гарнизона, если снабжен, то не считается уничтоженным СССР




3. Проверка условий победы:

- **12:** Инициатива переходит к Советам
 1. Проверяем победу Германии по условию внезапного разгрома
 2. Помещаем жетон «Высшая точка» в текущую ячейку квадратного жетона ПО
 3. Круглый жетон ПО обнуляем только, если на лежит на стороне Германии
 4. Квадратный жетон переворачиваем на сторону Советов и ПО пересчитываем
 5. Проверяем победу Советов по условию внезапного разгрома
- Ключевые гексы:
 - Если Германия контролирует и может провести снабжение 3 своих ключевых гекса до 12-го раунда, 4 после
 - Если Советы контролируют и может провести снабжение 3 своих ключевых гекса
 - Если оба предыдущих события произошли в одном раунде, побеждает обладающий инициативой
- Внезапный разгром:
 - Если в раунд с черепом у стороны с инициативой ПО больше, чем число рядом с черепом, эта сторона побеждает
 - В 12-м раунде проверяется сначала для Германии, затем для Советов.
- Полная победа Советов, если ПО 34 или больше.
- Оперативная победа Германии
 - Один раз в 23-м раунде проверяем, если жетон «На Берлин!» лежит в ячейке с «Высшая точка» или даже прошел его, то игра продолжается иначе Германия победила
 - Процедура продолжения:
 1. Устанавливаем круглый жетон ПО на значение, соответствующее разнице между жетонами «Высшая точка» и «На Берлин!»
 2. Только гексы в Великой Германии приносят ПО (для условий внезапного разгрома). Вычислите новое количество ПО для квадратного жетона используя это правило.
 3. Каждый игрок удаляет со своей руки, колоды и стопки сброса карты с зачеркнутым красным числом 45
 4. Перемешайте колоду и стопку сброса добавив к ним карты с зеленым числом 45
- Смерть Гитлера. Если Советы уничтожат Берлинский гарнизон — Советы победили.
- Если СССР не побеждает до конца 28-го раунда, побеждает Германия.

ПО

- На поле
 1. 1-22: +1 ПО за каждый город и нефтяное месторождение, +1 ПО за Финляндию
 2. 23-28: +1 ПО за каждый город и нефтяное месторождение только в Великой Германии
- События и плен:
 1. +1 ПО за каждое соединение не обладающего инициативой игрока отправленное в сдавшиеся
 2. -1 ПО за каждое соединение обладающего инициативой игрока отправленное в сдавшиеся
 3. +1/-1 ПО за события разыгранные на картах
 4. +1 ПО Советам за красное событие раунда

1. Фаза взятия карт

- Сбросить карты пока не останется 2
- Взять 4 карты. Если в колоде осталась одна карта, то ее не брать, а замешать со сбросом и продолжить добор.
 - 1 карта **Германии**, если Советы контролируют румынское нефтяное месторождение (близ Бухареста)
 - 1 карта **Советам**, если Германия контролирует Москву
 - 1 карта **Советам**, если Германия контролирует нефтяное месторождение Кавказа (рядом с юго-восточном краем карты)
 - 8-9: +1 карта Германии
 - 15: -1 карта Германии, если армия Италии была уничтожена или 
 - 16: -1 карта Германии, если 2-я танковая армия была уничтожена или 
 - 18: -1 карта Германии, если танковая армия СС была уничтожена или 
 - 23: Германия берет только 1 карту
 - 21+: +1 карта Советам
- Германия сбрасывает карту на красное событие в конце фазы взятия карт

Разыгрывание

- Карты со звездой и крестом могут разыгрываться только в соответствующую инициативу
- Одно и тоже событие не может произойти дважды в течение хода одного игрока

2. Фаза проверки снабжения

- Проверяется для обоих игроков, сначала все соединения активного, затем неактивного
- Соединение считается снабженным сухопутно если может провести путь до своего снабжаемого города или своего края карты, длина пути 4 гекса (3 между)
- Город считается снабженным если может провести путь снабжения до своего края карты, путь должен следовать в западном направлении (включая северо-запад и юго-запад) для Германии и в восточном (включая северо-восток и юго-восток) для Советов.
- Линия снабжения может быть проведена в Финляндию/Югославию, но не может быть проведена через них.
- Альтернативные источники снабжения:
 1. Прилегающее соединение с сухопутным снабжением
 2. Прилегающие моря, необходимо находиться в прибрежном гексе:
 - Каспийское море: только для Советов
 - Балтийское море: Германия всегда, Советы только если Ленинград снабжен и его контролируют Советы
 - Черное море: для обеих сторон
 - Азовское море: ни для кого
 3. Финские соединения всегда считаются снабженными на территории Финляндии
 4. Югославская армия всегда считается снабженной на территории двух балканских районов
- Финляндия, Балканы и города блокируют пути снабжения всегда, если под контролем противника
- ЗКП блокируют пути снабжения, но дружественные соединения отменяют это для гекса в котором расположены
- Гексы озер, а так же прибрежные гексы озер и морей не блокируют линии снабжения.

3. Фаза организации

Этапы выполняются по порядку



Этап улучшения

- Только соединения с сухопутной линией снабжения могут быть улучшены. Это правило не относится к Советским региональным соединениям с укреплением.
- Только двухшаговые соединения на ослабленной стороне могут быть улучшены.
- Югославские соединения укрепляются только в балканских регионах.
- 1-4: Германия не может улучшать
- 5-23: Германия сбрасывает 2 карты за улучшение (для соединений СС по одной)
- 24-28: Германия не может улучшать

- 3+: Советы сбрасывают 1 карту для укрепления региональных соединений (независимо от статуса снабжения) если они находятся в одноименном городе, иначе 2 карты. Переворот с укрепленной стороны этих соединений на неукрепленную бесплатный.
- 6+: Советы могут улучшать соединения на красную сторону. Соединение остается одношаговым, но теперь оно всегда на красной стороне.
- 17+: теперь соединения Советов становятся двухшаговыми. И только теперь можно улучшать другие соединения, кроме укрепленных, за карты.

- 6-12: одно бесплатное улучшение для Советов
- 13-17: два бесплатных улучшения для Советов
- 18-28: одно бесплатное улучшение для Советов


Этап расстановки

- Подкрепления размещаются в города под контролем игрока или в прилегающие гексы, соблюдая линию снабжения, не в ЗКП
 - Немцы на территории ВГ
 - Советы на территории СССР и на южном или восточном краю карты не в ЗКП
 - Кадрированные (подчеркнутое число) в ячейку доступных кадрированных
 - 23: Соединения Берлинского гарнизона и Фольксшурма выкладываются в указанные на соединениях города. Нарушение правила группирования должно быть разрешено после размещения.
- Все восстановленные соединения
 - Размещаются в любых городах под контролем игрока или соседних с ними гексах, соблюдая сухопутную линию снабжения, не в ЗКП
 - Немцы могут разместить на западном краю карты не в ЗКП
 - Положить на соединение жетон 
 - Можно разместить заменив кадрированное соединение имеющее сухопутную линию снабжения к своему краю карты. При таком размещении кадрированное идет на трек раундов, а на вновь размещенное **не** кладется жетон 

- Восстановление разбитых
 - Всё, что относится ко «всем восстановленным»
 - Бесплатно возвращаются на карту на той же стороне на которой лежали в ячейке разбитых


- Восстановление уничтоженных и сдавшихся соединений
 - Всё, что относится ко «всем восстановленным»
 - Сбросить 1 карту для восстановления уничтоженного соединения / 2 карты за сдавшееся или ударную армию СССР
 - 1-4: Германия **не** может восстанавливать соединения
 - 5-23: Германия **может** восстанавливать соединения
 - 24-28: Германия **не** может восстанавливать соединения
 - Двухшаговые восстанавливаются на ослабленной стороне

Этап перегруппировки


- Сбросить по одной карте за каждый удаляемый жетон 

4. Фаза перемещения

1. Лимит группирования

- Германия всегда 2 на гекс
- **1-10**: Советы 1 соединение на гекс
- **11-22**: Советы могут группировать одно соединение танков с одним любым соединением кроме укрепленных в одном гексе
- **23+**: Советы могут группировать 2 любых соединения в одном гексе
- В конце любой Фазы или Битвы лишние уходят в разбитые () и «укрепившиеся» уходят в уничтоженные)



2. Перемещение

- **Грязь** — 3 ОД максимум, **Снег** / **Долгая зима** — 4 ОД максимум
-  — 3 ОД максимум
- Нельзя входить в гексы с соединениями противника
- Можно отходить от КУ
- Соединение должно остановиться, когда входит в ЗКП
- +1 ОД чтобы выйти из ЗКП
- Соединение может перемещаться напрямую между ЗКП, если перемещается в гекс с дружественным соединением, но должно остановиться после этого
- Соединения с ОД большим 0 всегда может передвинуться на 1 гекс независимо от местности и других штрафов (но с учетом непроходимой местности и ЗКП)
- Только немецкие и югославские соединения могут входить в Западные или Южные балканы, но не ранее, чем Советы получают контроль над румынскими нефтяными месторождениями
- Немецкие (свободно), финские и Советские (не свободно) соединения могут входить на территорию Финляндии
- Финляндия является одним гексом










3. Перемещение по железной дороге

- Соединение должно быть не укрепившимся (подвижным), снабжаемым
- 1 соединение бесплатно каждый раунд (Германия с 3-го раунда, Советы с 1-го)
- 3+: по одному дополнительному соединению за каждую сброшенную карту
- Максимум 3 соединения в ячейке перемещения по железной дороге
- **4+**: Жетон Советских Стратегических резервов можно разместить на снабжаемом соединении (проверить сейчас) в самом конце фазы перемещения, чтобы переместить оба в ячейку перемещения по железной дороге (жетон стратегического резерва может перемещаться между соединениями в этой ячейке из раунда в раунд во время фазы перемещения СССР). Соединение отмеченное жетоном может быть размещено на поле в конце фазы высадки любого игрока.

5. Фаза боя


1. Не больше 3-х жетонов атаки за Германию **долгой зимой**.
2. Активный игрок назначает добровольные атаки. Соединения с белой цифрой силы,  и Кадрированные не могут добровольно атаковать.
3. Неактивный игрок может сбросить 1+ карту чтобы поместить 1+ жетон контрудара на собственные соединения.
 - Нельзя поместить жетон в гекс, в котором все соединения с белой силой
 - Соединения неактивного (обороняющегося) игрока с белой силой не могут участвовать в контрударе, но к ним будет применяться результат отступления
 - Любое из соединений активного игрока, находящееся в соседнем гексе, может участвовать в контрударе, в том числе  и с белой силой.
 - Обороняющиеся не получают бонусов местности (сдвигов по ТИБ), но сдвиги из-за погоды по-прежнему применяются.
4. Битвы разрешаются в порядке выбранном активным игроком. Сгруппированные соединения могут атаковать разные цели, но все соседние соединения противника с целью/КУ обязательно должны быть атакованы в этот раунд.

Битва

1. Атака Германии против Советов в **снежную** погоду или **долгой зимой** проходит по **Советской ТИБ**
2. Определяем начальный столбец ТИБ
3. Активный игрок может сыграть 1 жетон   (не могут применяться соединением с жетоном ) и/или 1 карту.
4. Не активный игрок может сыграть 1 карту.
5. Определяем сдвиги
 - Атака Германии (кроме финских соединений) против Советов в **снежную** погоду или **долгой зимой** проходит со сдвигом на 1 влево ◀ (2 влево ◀◀ в 5-м раунде), только **на территории СССР**.
 - Сдвиг ▶ за   (первый раунд **снежную** погоды (4 или 5) «Удар!» даёт два сдвига вправо ▶▶ вместо одного)
 - Сдвиг на один влево ◀ обороняющемуся за жетон «Оборонительные сооружения» 
 - Сдвиг на один влево ◀ обороняющемуся за Парцергренадеров СС
 - Сдвиг на один вправо ▶ атакующему за Советские ударные соединения
 - Сдвиг за танки ▶. Если среди соединений атакующего есть танки, а среди обороняющегося только пехота, на открытой местности, в **снежную** или **ясную** погоду, и у атакующих танков нет жетона . Танковое соединение СС получает сдвиг **всегда**.
 - Не при КУ/КА Влияние местности ◀ (в том числе и реки, если все атакуют через нее и сейчас **ясная** погода или **грязь**) (в том числе  ▶▶) (жетон  «Выжженная земля» считается болотистым) если гексов несколько, обороняющийся выбирает по какому гексу выбираются сдвиги.
 - Все сдвиги суммируются, если результат больше 6:1- равно 6:1, если меньше 1:3 - равно КА.

6. Бросаем кубик по ТИБ и применяем результат
- КА, всё повторить или обороняющийся может считать как результат «Без эффекта». На незадействованные соединения при КА действуют только эффекты отступления
 - КУ, жетон КУ на свои соединения кладет только активный игрок, независимо от того, кто кого последним атаковал
 - ОО не имеет эффекта если в гексе есть укрепившиеся, если в гексе есть Фольксштурм, то это соединение удаляется из игры навсегда
 - ОР считается ОБ если в гексе есть укрепившиеся
 - ОУ, если в гексе есть укрепившиеся, то обороняющиеся не отступают







• **Потеря шага**

- Одношаговые уничтожаются, двушаговые переворачиваются на ослабленную сторону. Когда есть выбор, владелец определяет, какое из его соединений несет потери.
- Уничтоженные уходят в ячейку уничтоженных. Кроме соединений с жетоном  они в сдавшиеся (+1/-1 ПО)
- Уничтоженные Люфтваффе, Кадрированные, Союзники Германии уходят на шкалу раундов
- Все Советские соединения до 17-го раунда одношаговые
- Уничтоженное соединение с цифрой силы с двух сторон (даже одношаговых) можно заменить Кадрированным, если такое доступно
- **Танковое соединение СС**, при атаке и контратаке должно первым понести потери в результате ОБ
- **Парцелгренадеры СС** должны понести потери согласно результатам битвы как в атаке, так и в обороне, кроме случаев, когда атакует совместно с танками СС.
- **Советские ударные соединения**, при атаке и контратаке должны первыми понести потери в результате ОБ






• **Отступление**

- Отступите на 2 гекса по направлению к дружественному источнику снабжения, не зигзагом, по возможности избегая ЗКП
- Нельзя заходить в гексы с соединениями противника
- Нельзя заходить в ЗКП, если там нет дружественного соединения (используется только как крайняя мера)
- Нельзя проходить через непроходимую местность и за края карты
- При нарушении предела группирования лимит должен быть разрешен сразу после отступления
- Уничтожается, если не может отступить, в таком случае нельзя заменить Кадрированным
- Разные соединения из одного гекса могут отступить в разные гексы
- Перемещение во время отступления в Финляндию или на Балканы считается как отступление на 2 гекса, соединение сразу останавливается там
- Укрепленные соединения игнорируют отступление

- **Продвижение после битвы**

- Если гекс цели полностью освобожден от соединений противника, кроме парашютистов/партизан, атакующий может продвинуться в только что освобожденный гекс
- ЗКП не влияет совсем, и на основное продвижение, и на доп. продвижение, и на танковый прорыв
- Соединения  и с белой силой никогда не продвигаются после битвы
- Соединение должно прекратить продвижение сразу после входа в горный , лесной , болотистый  ( считается за болотистый) или ключевой гекс 

- **Дополнительное продвижение, не для** 






- Если продвижение не было прекращено
- Погода **ясная** или **снег**
- Соединение должно прекратить продвижение сразу после входа в горный , лесной , болотистый  ( считается за болотистый) или ключевой гекс 

- **Танковый прорыв, не для** 

- Если продвижение танкового соединения не было остановлено на втором гексе, то можно продвинуться в третий гекс
- Погода **ясная**
- **1+**: Немецкие
- **11+**: Советские

- Предел группирования проверяется только после того, как все соединения продвинутся, включая дополнительное продвижение и танковый прорыв.

6. Фаза удаления

1. Если соединения с жетонами  всё еще без снабжения, то они отправляются в ячейку сдавшихся (+1/-1 ПО), нельзя заменить Кадрированными, Люфтваффе и Союзники германии тоже сдаются, но идут на трек раундов
2. Удалить все жетоны  и , оставшиеся  . КУ остаются.



7. Фаза высадки

- Можно переместить любое количество соединений из ячейки передвижения по железной дороге в гекс не являющийся городом (или прилегающие к нему гексы) под контролем противника, не в ЗКП, с сухопутной линией снабжения максимум в 3 гекса.
- Соединение отмеченное жетоном Стратегического запаса можно высадить и в Немецкий ход и в Советский.

Специальные соединения

- Немецкие укрепившиеся соединения всегда первыми несут потери в битве
- Финские соединения не могут покинуть Финляндию
- Укрепленные не имеют ЗКП, не могут свободно атаковать, могут переворачиваться на пехоту в фазе организации
- Советские ударные всегда получают сдвиг вправо ► когда атакуют на красной стороне. Всякий раз, когда такое соединение атакует (или контратакует), оно должно потерять один шаг в результате ОБ. Чтобы восстановить или улучшить такое соединение (перевернуть с ослабленной стороны) нужно сбросить две карты.
- Танковое соединение СС всегда получает сдвиг ► за танки. Всякий раз когда это соединение атакует или контратакует оно должно понести потери в результате ОБ. Улучшение стоит 1 карту.
- Парцегренадеры СС всегда получают сдвиг влево ◀ при обороне. Должно понести потери согласно результатам битвы как в атаке, так и в обороне, кроме случаев, когда атакует совместно с танками СС. Улучшение стоит 1 карту.
- Фольксштурм. При обороне ОО считается как «Нет результата», но после этого соединение навсегда удаляется из игры
- Югославская армия может переворачиваться с/на укрепленную сторону только в балканских областях. Так же получает снабжение из этих областей.

Без снабжения

- 3 ОД
- Не может перемещаться по железной дороге
- Нет ЗКП
- Нет сдвига за танки
- Нет дополнительного продвижения / танкового прорыва
- Два сдвига влево при обороне
- Нельзя использовать  
- Нельзя улучшать
- В сдавшиеся, если уничтожены (+1/-1 ПО)

Жетон «Выжженная земля»

- Помещается в город под контролем СССР разыгрыванием карты с соответствующим событием
- Гекс считается болотным
- Удаляется сбросом любых двух карт игроком контролирующим город в Фазу удаления

Жетон «Оборонительные сооружения»

- Помещается в занятый игроком гекс разыгрыванием карты с соответствующим событием
- Один сдвиг влево при обороне
- Удаляется когда СССР входит в гекс с жетоном