




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 маркеры  
- 1 ПО Советам за красное событие, Германия должна будет сбросить 1 карту в конце своей фазы взятия карт.
- **После размещения соединений, в результате событий, должно быть проверено и выполнено правило лимита группирования.**
- Если в предыдущем раунде Советы пересекли границу **Великой Германии/Румынии**:
 1. Немецкие укрепившиеся соединения ВГ размещаются в любом городе Великой Германии.
 2. Венгерские 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.
 4. Союзное Советам румынское соединение размещается на ослабленной стороне в пустом гексе под контролем Советов с сухопутным снабжением в пределах 2-х гексов от нефтяных месторождений.
 5. Две югославские армии размещаются укрепившейся стороной вместе или по отдельности в Западных и/или Южных Балканах.
- Если в предыдущем раунде **Варшава** освобождена:
 - Союзное Советам польское соединение размещается в пустом гексе с сухопутным снабжением в пределах 2-х гексов от Варшавы.
- Перед удалением проверить, если соединение было уничтожено или находится  (проверить сейчас), Германия берет на одну карту меньше в этом раунде:
 - **15**: удаление 8-й итальянской армии;
 - **16**: удаление 2-й танковой армии;
 - **18**: удаление танковой армии СС.
- **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 он лежит на стороне Германии.
 4. Квадратный жетон переворачиваем на сторону Советов и пересчитываем ПО.
 5. Проверяем победу Советов по условию внезапного разгрома.
- Ключевые гексы:
 - Если Германия контролирует 3 своих ключевых гекса и может провести в них снабжение до 12-го раунда, 4 начиная с 12-го раунда.
 - Если Советы контролируют 3 своих ключевых гекса и могут провести в них снабжение.
 - 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 жетоном «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

1. Если в руке больше 2-х карт, то сбрасываются до 2-х.
2. Берутся 4 карты. Если в колоде осталась одна карта, то она не берется, а замешивается со сбросом, и продолжается добор из вновь сформированной колоды.
 - -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.
3. 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). **В этом случае гекс города не должен находиться в ЗКП. Иначе, даже если сам город будет снабжен, путь снабжения будет нарушен.** Сухопутная линия — недостаточно верный термин. Его следует трактовать как противопоставление «морской линии снабжения», так как такая линия может проходить через реки и озера.
- 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. **Город не является частью пути снабжения себя самого и будет считаться снабженным, даже если его гекс находится в ЗКП. Однако, находясь в ЗКП, не сможет снабжать дружественные соединения.**
- Линия снабжения может быть проведена в Финляндию/Югославию, но не может быть проведена через них.
- Альтернативные источники снабжения:
 1. Прилегающее соединение с сухопутным снабжением. *Это правило создано, чтобы дотягиваться снабжением на один гекс дальше (на 5-й). Если же у вас есть цепочка подряд стоящих соединений от города (или края карты), то и второе, и третье, и четвертое соединения снабжаются от города (или края карты), а не друг от друга. Такие соединения всего лишь прокладывают свой сухопутный путь снабжения через гексы с дружественными соединениями, чтобы избежать ЗКП.*
 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. **Болотная местность северо-восточнее Севастополя не считается прибрежной для Черного моря.**
 - 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 находятся под контролем противника.
- ЗКП блокируют пути снабжения, но дружественные соединения отменяют это для гекса в котором они расположены.
- Гексы озер, а также 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. Это правило не относится к Советским региональным соединениям с укреплением.
- 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.
- 6-12: **одно** бесплатное улучшение для Советов.
- 13-17: **два** бесплатных улучшения для Советов.
- 17+: теперь соединения Советов становятся двухшаговыми. И только теперь можно улучшать другие соединения, кроме укрепленных, за карты. По 1 карте за соединение (кроме ударных и укрепленных), по 2 за ударное соединение.
- 18-28: **одно** бесплатное улучшение для Советов.

Этап расстановки


- Подкрепления размещаются в города под контролем игрока или в прилегающие тексы, 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 тексах, 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 жетон  **не** кладется.
- 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 соединения 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 жетонов КУ противника. *Это может быть полезно, чтобы избежать битвы в свою фазу.*
- Соединение **обязано** 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 **обязано** 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.
- Жетон  «Выжженная земля» считается болотистой местностью.










3. Поместить соединение в ячейку Перемещения по железной дороге:

- Соединение должно быть не укрепившимся (подвижным), снабжаемым.
- 1+: 1 соединение бесплатно для Советов.
- 3+: 1 соединение бесплатно для Германии.
- 3+ и 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 пореместить 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.

Этап подготовки к битве

1. Атака Германии против Советов в **снежную** погоду или **долгой зимой** проходит по **Советской ТИБ**.
2. Определяем начальный столбец ТИБ.
3. Атакующий игрок может сыграть 1 жетон   (не может применяться, если у атакующего все соединения располагаются в гексах с жетонами )) и/или 1 карту.
4. Обороняющийся 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   (в первый раунд **снежной** погоды (4 или 5) «Удар!» даёт два сдвига вправо ▶▶ вместо одного).
 - Сдвиг на один влево ◀ за Панцергренадеров **СС** обороняющегося.
 - Сдвиг на один вправо ▶ за **Советские** ударные соединения атакующего.
 - Сдвиг за танки на один вправо ▶, если среди соединений атакующего есть танки, а среди обороняющегося только пехота, на открытой местности, в **снежную** или **ясную** погоду, у атакующих танков нет жетона . Танковое соединение **СС** **всегда** получает сдвиг в атаке.
 - Сдвиги за влияние местности по таблице (возможно несколько сдвигов в одном гексе):
 - Не при КУ/КА:
 - Реки, если все атакуют через нее, и сейчас **ясная** погода или **грязь**.
Город ◀, лес ◀, болото ◀, горы ◀◀, Керченский пролив ◀◀.
 - Ключевой гекс ◀ считается дополнительно.
 - Жетоны  «Выжженная земля» и  «Оборонительные сооружения» считаются местностью и дают один сдвиг влево ◀.
 - Не при КУ:
 - Жетон  механически считается местностью и дает сдвиг вправо на два ▶▶.
 - Если гексов несколько, обороняющийся выбирает один гекс, по которому считаются сдвиги за местность.
 - 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, кого атаковал последним.
 - ОО не имеет эффекта если в гексе есть укрепившиеся. Если в гексе есть Фольксштурм, то это соединение удаляется из игры навсегда, и ОО также не имеет эффекта для всего гекса.
 - ОР считается ОБ, если в гексе есть укрепившиеся.
 - ОУ, если в гексе есть укрепившиеся, то обороняющиеся не отступают.







• Потеря шага

- Одношаговые уничтожаются, двухшаговые переворачиваются на ослабленную сторону. Когда есть выбор, владелец определяет, какое из его соединений несет потери. Исключения, несущие потери первыми: укрепленные немецкие соединения, соединения **СС**, Советские ударные соединения.
- Уничтоженные соединения уходят в ячейку уничтоженных. Кроме уничтоженных соединений с жетоном , они уходят в сдавшиеся (+1/-1 ПО).
- Уничтоженные Люфтваффе, Кадрированные, Союзники Германии уходят на шкалу раундов. Кадрированные соединения Германии должны попасть в разные ячейки трека раундов.
- **Все Советские** соединения до 17-го раунда одношаговые.
- Уничтоженное соединение (только в результате ОУ или ОБ) с цифрой силы с двух сторон (даже одношаговое) можно заменить Кадрированным, если такое доступно.
- **Танковое соединение СС** при **атаке** и **контратаке** должно первым понести потери в результате ОБ.
- **Немецкие укрепленные соединения** при **обороне** должны первыми понести потери согласно результатам битвы.
- **Панцергренадеры СС** должны понести потери первыми согласно результатам битвы как в **атаке**, так и в **обороне**, кроме случаев, когда атакуют совместно с танками СС или обороняются совместно с немецкими укрепленными соединениями.
- **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. Исключение: можно отступить зигзагом и оказаться в одном гексе от начального только, если начальный и конечный гексы разделяет непроходимая территория (например, море). *Смысл правила в том, чтобы игрок действительно отступил, а не в том, чтобы занял более удобную для себя позицию под видом отступления.*
- 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.
- Нарушение лимита группирования должно быть разрешено 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 отступлением 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 болотистой местностью) 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 болотистой местностью) или ключевой гекс .

- **Танковый прорыв, не для** 

- Если продвижение танкового соединения не было остановлено на втором гексе, 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. Таким образом, можно продвинуть любое количество соединений, атакующих в этой битве, за один раз.**

6. Фаза удаления

1. Если соединения с жетонами  всё еще без снабжения, они отправляются в ячейку сдавшихся (+1/-1 ПО), Кадрированными заменить нельзя. 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.
- Панцергренадеры СС всегда получают сдвиг влево ◀ при обороне. Должны понести потери согласно результатам битвы как в атаке, так и в обороне, кроме случаев, когда атакуют 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. Также 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 болотистой местностью.
- 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.