

БИТВА ЗА СЕВАСТОПОЛЬ



О ЧЕМ ИГРА

Крым имел стратегическое значение, поскольку через его территорию пролегал один из путей к нефтеносным районам Кавказа. Кроме того, Крым был важен как база для авиации. Захватив полуостров, немцы смогли бы наносить удары по целям на Кавказе, одновременно отрезав для советских войск возможность налетов на нефтепромыслы Румынии. Именно по этой причине советским командованием было принято решение отказаться от обороны Одессы и сосредоточить усилия на удержании Крыма. Одесса пала шестнадцатого октября. Враг рвался в Крым, стремясь захватить ВМБ Черноморского флота – Севастополь. Решением Ставки ВГК, четвертого ноября был создан Севастопольский оборонительный район (СОР), в состав которого вошли Приморская армия, Севастопольская военно-морская база и корабли Черноморского флота. Командующим СОР Ставка ВГК назначила вице-адмирала Октябрьского Ф.С., а генерал Петров И.Е., командующий Приморской армией, стал его заместителем по сухопутным войскам.

Двенадцатого сентября передовые немецкие части вышли к Крыму. Командующий 11-й армией Манштейн принял решение создать группировку войск в составе: 54-го армейского корпуса, 30-го армейского корпуса, 3-й румынской армии и 49-го горного корпуса, снятого с ростовского направ-

ления, артиллерии, инженерных войск и зенитной артиллерии. Воздушную поддержку оказывали части 4-го воздушного флота люфтваффе.

В советской историографии первым штурмом Севастополя принято считать попытки немецких войск с ходу захватить город в течение тридцатого октября – двадцать первого ноября 1941 года. И лишь первого июля 1942 года организованное сопротивление защитников города прекратилось. Тем не менее, отдельные группы советских воинов продолжали сражаться вплоть до девятого двенадцатого июля.

Из справки начальника Управления Особых отделов НКВД СССР В. С. Абакумова от первого июля 1942 г.:

«В беседе со мной [...] командующий Черноморский флотом т. Октябрьский, находящийся в Новороссийске, о положении в Севастополе сообщил: [...] в ночь с тридцатого июня на первое июля противник ворвался в город и занял районы: вокзал, Исторический бульвар, Херсонский аэродром и др. Оставшиеся бойцы дерутся героически, в плен не сдаются, при безвыходном положении уничтожают сами себя. [...] Севастополя, как города, нет, разрушен».

Именно это историческое событие, битву за город-герой Севастополь, мы предлагаем вам повторить в нашей игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре доступны для выбора две противоборствующие стороны, это обороняющаяся Севастополь армия СССР и атакующая армия Германии. Соответственно, игроки должны выбрать стороны, которые они будут представлять в конфликте.

Возьмите колоду, относящуюся к вашей стороне, перемешайте её и положите рядом с игровым полем со своей стороны рубашкой вверх.

Расположите на игровом поле «карты базовой расстановки» (см. рис. 2: Поле битвы). Карты, на рубашке которых изображена римская цифра «I», выходят в игру в первом раунде. Карты с цифрой «II» в пятом.

Внимание! Карты отрядов базовой расстановки размещаются на соответствующих игровых полях, игнорируя правила выхода из резерва, которым подчиняются все остальные игровые карты отрядов. Они размещаются на игровых полях вне зависимости от того, чей на данный момент ход. Некоторые карты базовой расстановки не выкладываются на игровые поля, а замешиваются в игровую колоду, согласно указанной на них информации.

Также перед началом игры каждый игрок должен ознакомиться с листом заданий своей стороны и выбрать два задания, за выполнение которых будут начислены дополнительные победные очки. Запишите

выбранные вами задания. Победные очки за первое из них будут умножены на три, за второе на два. Сообщите своему противнику, какие задания вы выбрали. После этого можно приступать к игре.

НАЧАЛО ИГРЫ

Каждый раунд игры делится на два хода. В начале первого раунда оба игрока бросают по одному кубику. Получивший большее значение владеет инициативой на первом ходу первого раунда. На втором ходу первого раунда инициатива переходит ко второму игроку, на первом ходу второго раунда – снова к первому, и т.д.

ИНИЦИАТИВА. От того, кому принадлежит инициатива на текущем ходу, зависят доступные игрокам действия, такие как добор карт, вывод резервов, первое действие на игровом поле.

Для удобства отслеживания текущей инициативы и номера раунда у каждого игрока имеется отдельная колода ходов, состоящая из восьми карт (См. рис. 1: «Колоды хода»).

С помощью броска кубика определите того, кто будет ходить первым. Он выкладывает рядом с игровым полем карточку первого хода из своей колоды. Когда инициатива перейдет ко второму игроку, в начале своего хода он должен будет положить карту первого хода из своей колоды поверх карты первого игрока и т.д. Это обеспечивает наглядное отображение инициативной стороны и номера текущего игрового раунда.

Говоря кратко, каждый раунд разделен на два хода, в которых игроки попеременно владеют инициативой.

Возьмите на руки пять карт из своей игровой колоды.



Рис 1. «Колоды хода»

Далее рассмотрим последовательность каждого хода игрока.

Ход состоит из пяти фаз.

Внимание! Если в описании действия не указано, что его должны произвести оба игрока, его производит только тот, кому на данный момент принадлежит инициатива.

1. ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ

В этой фазе оба игрока разворачивают использованные ими в предыдущем раунде карты вертикально (не используется во время первого хода первого раунда).

2. ФАЗА ДОВОРА КАРТ

Возьмите на руку недостающие до пяти карты.

3. ФАЗА ВЫВОДА РЕЗЕРВОВ

Выведите из поля «Резерв» до двух карт на соответствующие им игровые поля, лицевой стороной вверх. На каждой карте указан её «тип отряда». Ориентируясь по значкам типов отрядов карт, следует помещать их на игровые поля следующим образом: в поле «Воздух» помещаются карты со значком «Авиация», в поле «Поддержка» - карты со значком «Поддержка», в поле «Фронт» карты со всеми остальными значками.

4. ФАЗА НАПОЛНЕНИЯ РЕЗЕРВОВ

Выложите в поле «резерв» до двух карт отрядов рубашкой вверх из своей руки.

5. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе задействованы оба игрока. Игрок, обладающий инициативой, производит действие любой своей картой отряда, лежащей вертикально на игровом поле. По окончанию действия игрок должен повернуть эту карту горизонтально, отобразив таким образом, что данный отряд больше не может использоваться им в течении текущего хода. На этом фаза действий первого игрока прервана и передается второму игроку. Второй игрок производит действие одной картой. Фаза заканчивается, когда у обоих игроков больше нет карт, способных совершать действия, или оба игрока отказались от продолжения действий в этой фазе.

Внимание! Нельзя пропустить действие, если у вас на игровых полях осталась хотя бы одна вертикально лежащая карта. То есть, передать фазу действия оппоненту можно только повернув любую свою карту горизонтально. Если у вас не осталось вертикально лежащих карт, то фаза переходит к оппоненту автоматически.

ДЕЙСТВИЕМ может являться исполнение того, что написано в графе «использование», атака, передвижение в соседнюю зону поля «Фронт» с последующей атакой или просто поворот карты горизонтально. Можно передвинуть карту и произвести атаку, не передавая ход оппоненту, но нужно помнить о том, что передвижение доступно каждому отряду только один раз за ход. Карты отрядов типа «Авиация» и «Поддержка» не могут перемещаться и всегда находятся только в отведенных для них игровых полях.

ПРАВИЛО БЛОКИРОВАНИЯ

В фазе действий так же присутствует правило блокирования чужих карт. В момент атаки карты вражеского отряда, находящейся в той же ячейке поля «Фронт», что и ваша, вы должны положить свою карту напротив чужой. Теперь ваша карта, равно как и чужая, считаются взаимно заблокированными, и не могут атаковать какие-либо отряды, кроме находящегося напротив, а также передвигаться. В случае атаки еще одного отряда по уже заблокированному правилу блокирования для второго атакующего игнорируется.

ПОЛЕ БИТВЫ

Поле битвы делится на следующие игровые поля: «Фронт», «Воздух», «Поддержка», «Резерв» (см. рис. 1: Поле битвы).

На картах указано, в какое игровое поле они помещаются в фазе вывода резервов.

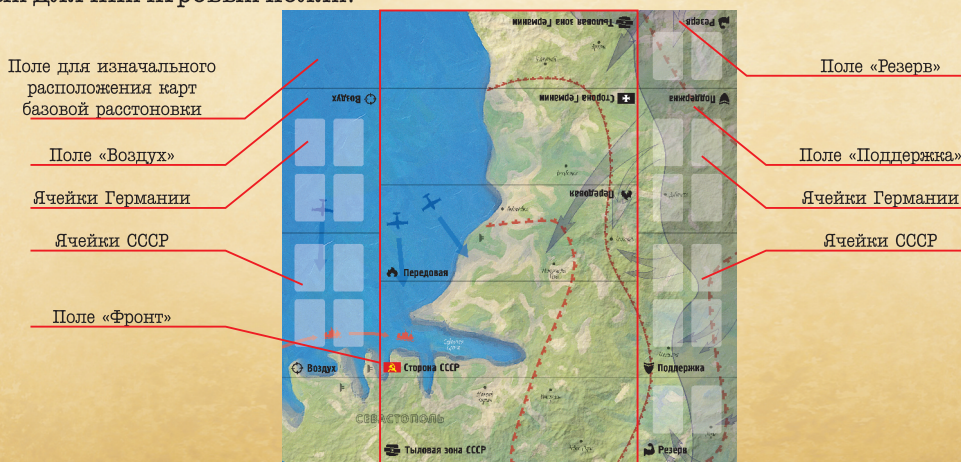


Рис. 2 «Поле битвы»

Карта отряда выходит из резерва на игровое поле «Фронт» в ячейку «Тыловая сторона» со своей стороны игрового поля, если в ее описании не указано иного. Так же на некоторых картах указано «использование: с руки», это значит, что такие карты не нужно выкладывать на игровые поля.

В игровых полях «Воздух» и «Поддержка» у каждого игрока есть по четыре ячейки. Когда все ячейки заняты, игрок может помещать карты поверх уже выложенных, но в этом случае использовать во время игры можно только ту карту, которая находится сверху, карта же, лежащая ниже, может быть использована только после вывода из игры закрывающей ее карты. В поле «Резерв» имеется две доступных ячейки, однако карты так же могут выкладываться поверх уже находящихся там. В фазе вывода резервов можно вывести до двух карт, которые лежат сверху в поле «Резерв».

Игровое поле «Фронт» состоит из пяти ячеек. Это «Тыловая зона СССР», «Сторона СССР», «Передовая», «Сторона Германии» и «Тыловая сторона Германии».

Внимание! Если карта физически не помещается в ячейку игрового поля, то это значит, что карта не может там находиться.

ОПИСАНИЕ КАРТ

Для удобства большая часть информации на картах представлена в виде значков и ключевых слов. Места расположения значков на карте можно увидеть на рисунке 3: «Игровые карты». Ниже приводится подробная расшифровка значков и ключевых слов.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ:



Значок «Движение». Показывает возможность карты, позволяющая перемещаться по ячейкам поля «Фронт». Карта, обладающая этой возможностью, может за один ход переместится на одну ячейку вперед или одну ячейку назад.



Значок «Защита». Внутри значка цифрой обозначено количество повреждений от отдельной атаки, которое может игнорировать карта.



Значок «Атака». По количеству патронов в этом значке определяется количество шестигранных кубиков, которые можно бросить, когда карта атакует. Цифра определяет точность атаки, то есть целевое значение успеха на кубике. Указывается в виде 3+ (3 и больше), 4+ (4 и больше) и т.д. Каждый успешный бросок наносит карте противника по одному очку повреждений. Выпадение на кубике единицы вычитает один успешный результат из броска, выпадение шестерки дает возможность перебросить любой кубик атаки, даже единицу.

На каждой карте есть обозначение типа отряда, к которому относится карта. На разные типы отрядов влияют разнообразные правила, указанные на картах, а также по типу отряда можно определить на какое игровое поле её необходимо поместить при выводе из резерва. Внутри значка с типом отряда можно увидеть цифру – это обозначение живучести отряда, то есть количества очков повреждений, которое может получить карта до того, как будет удалена с поля боя в статусе потери.



Пехотные подразделения. При выходе из резерва помещается в поле «Фронт», ячейку «тыловая сторона». Являются наземным отрядом.



Подразделения поддержки. При выходе из резерва помещается в поле «Поддержка». Является наземным отрядом.



Подразделения авиации. При выходе из резерва помещается в поле «Воздух». Является воздушным отрядом.



Подразделения артиллерии. При выходе из резерва, помещается в поле «Фронт», ячейку «тыловая сторона». Является наземным отрядом.



Подразделения техники. При выходе из резерва, помещается в поле «Фронт», ячейку «тыловая сторона». Является наземным отрядом.

У карт отрядов также присутствует характеристика «дальность атаки». Это расстояние, указанное в ячейках, на которое может проводить атаки отряд. Если дальность не указана, то карта может атаковать только в своей ячейке, «1» - в своей и прилегающей к своей ячейке, «2» - в прилегающей к своей ячейке и находящейся через одну.



Значок «Атака по всему полю» дает возможность проводить атаки по всем ячейкам поля игры, за исключением поля «Воздух».

На картах могут присутствовать дополнительные значки способа применения. Если один из приведенных ниже значков есть на карте, это значит, что другого варианта использования у нее нет. У этого правила есть единственное исключение – карта «Минометы» (см. рис. 4: «Минометы»)



Значок «улучшение пехоты» – карта прикрепляется к отряду пехоты на поле боя (подкладывается под его карту) и дает ему постоянную способность. В случае такого использования собственные характеристики прикрепленной карты перестают быть актуальными и игнорируются.



Значок «Реакция» – карту можно использовать только в ответ на указанные в описании карты действия противника.



Значок «Игра с руки» - карта не требует вывода на поле боя для использования. Если на карте указано «Моментально», то ее можно использовать даже во вражеский ход. Использование таких карт не является действием, соответственно их использование не передает действие другому игроющему. Если на карте не указано, что она может быть использована в любой момент или что способность карты является реакцией на какие-то действия противника, ее можно сыграть только когда действие принадлежит вам.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ:

КОНТРАТАКА. Отряд, обладающий такой способностью, после атаки по себе имеет право на внеочередную атаку по атаковавшему его отряду. Атака производится с характеристиками: Атака 3, Точность 6+.

МИННОЕ ПОЛЕ. Данное свойство позволяет превратить карту в минное поле. Для этого переверните карту рубашкой вверх. Превращая карту в минное поле, вы можете заблокировать им любую карту противника, что не дает ей действовать, пока она находится в блоке с минным полем. В отличие от обычной блокировки, вражеская карта сохраняет возможность

движения, но движение может совершить только в сторону своей тыловой стороны. Если такое движение невозможно, то блок разорвать нельзя. Карты, заблокированные «Минным полем», не могут использовать карту «Прорыв».

АТАКА ПО ПЕХОТЕ/ ТЕХНИКЕ/ АРТИЛЛЕРИИ. Особенности использования карты при атаке на указанные типы отрядов, см. описание на карте.

АТАКУЕТ ТОЛЬКО ВОЗДУХ/ЗЕМЛЮ. Возможность атаки только по воздушным или наземным объектам.

УСИЛЕНИЕ. Возможность один раз в раунд повернуть эту карту и дополнить какое-либо действие другого отряда, см. описание на карте. Не прерывает ход.

МОМЕНТАЛЬНО. Может быть использовано в любой момент игры, даже в ход противника. Имеет приоритет перед действиями противника.



Тип отряда: Пехота
Из резерва выходит в поле «фронт»

Прочность.
Карта выдерживает 4 повреждения

Защита.
Карта игнорирует 1 повреждение от каждой отдельной атаки

Карта обладает способностью «Движение»



Название карты

Атакуя этой картой можно кинуть 3 кубика

При атаке успешные броски со значениями 4 и выше

Специальные правила и особенности карты

Прочность.
Карта выдерживает 1 повреждение

Тип отряда: Поддержка
Из резерва выходит в поле «поддержка»



Название карты



Используется как «улучшение пехоты», т.е. прикрепляется к карте пехоты, придавая постоянную способность

Используется при атаке пехотой по технике. В момент объявления атаки можно повернуть эту карту и произвести дополнительный бросок кубика атаки

Способность, которую получает улучшаемая карта. При атаках улучшенной картой техники можно игнорировать 1 пункт защиты атакуемой карты

Рис 3. «Игровые карты»



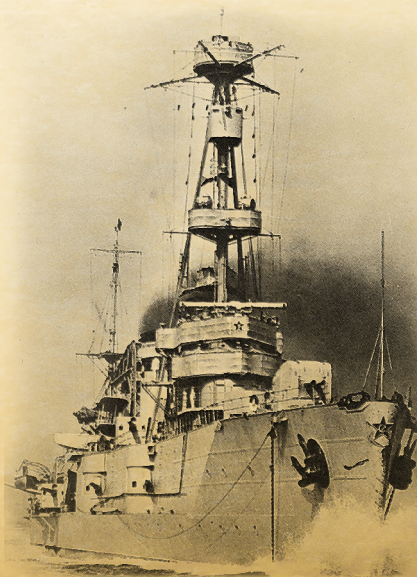
Рис.4 «Минометы»

«Минометы» является уникальной картой. По типу это отряд поддержки и из резерва карта должна выходить в соответствующее игровое поле. У отряда есть показатели атаки и точности, соответственно, находясь в поле «Поддержка», он может быть использован для проведения атак по отрядам противника находящимся во всех игровых ячейках, исключая поле «воздух». При этом на карте есть значок «улучшение пехоты», соответственно, она может быть прикреплена к пехотному отряду, что даст целевому отряду способность игнорировать защиту карт артиллерии и пехоты. Таким образом эта карта имеет сразу два способа использования на поле, в отличие от остальных карт не имеющих подобных возможностей.



Рис.5 «Крейсер «Червона Украина»

«Крейсер «Червона Украина» является уникальной картой. Помимо указанного на карте эффекта, может действовать только в раунд СССР, то есть не разворачивается вертикально в раунд Германии.



ПОБЕДА В ИГРЕ

По ходу игры, каждый участник получает победные очки.

Победные очки присуждаются за выполненные задания, описанные в листе заданий, а также за выведенные из игры вражеские отряды.

За карты “Пехота” присуждается 1 очко
За карты “Поддержка” присуждается 1 очко
За карты “Техника” присуждается 2 очка
За карты “Авиация” присуждается 2 очка
За карты “Артиллерия” присуждается 2 очка

Побеждает в игре игрок набравший наибольшее количество победных очков.





НЕОФИТ