

6261



Автор игры Константин Кривенко

ART OF  
TACTIC

[www.art-of-tactic.com](http://www.art-of-tactic.com)

**ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ**

**БИТВА ЗА МОСКВУ**

**КАМПАНИЯ**





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре вы можете почувствовать себя настоящим командующим армией. В ходе боя будет необходимо принять решение о молниеносной атаке или перейти в глубокую оборону, победить хитростью и превзойти противника в тактике.

В каждом сценарии игрокам предлагается выполнить ряд задач за выполнение которых начисляются победные очки. По завершении сценария полученные очки подсчитываются и определяется победитель. Победителем не всегда может стать игрок, который выполнил больше задач. Задачи сценария имеют разное тактическое значение. Можно выполнить несколько второстепенных задач и получить столько же победных очков как за выполнение одной главной задачи. Не каждое выполнение поставленной задачи так очевидно как может показаться из описания. Где-то нужно проявить смекалку, а где-то продемонстрировать свои блистательные качества командира и знатока военной тактики. Нередко потребуется ввести противника в заблуждение своими действиями.

Любую поставленную задачу можно выполнить разными тактическими приемами.

### ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

1. Для подсчета очков перед началом игры возьмите лист бумаги. Разделите лист на два столбца и назовите их именами игроков.
2. При выполнении условий каждой задачи впишите сумму очков в соответствующий столбец. Набранные очки в дальнейшем не могут быть потеряны.
3. Если по условиям сценария победные очки начисляются за уничтоженные отряды противника, то эти очки вписываются в соответствующий столбец по мере уничтожения отряда.
4. В конце игры очки в каждом столбце суммируются и определяется победитель.

### ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Для того чтобы сыграть в кампанию, нужно четко по порядку выполнять сценарии. Некоторые сценарии заканчиваются по завершении определенного количества ходов и достигнутые результаты будут влиять на последующие сценарии. Некоторые сценарии имеют четкое указание, что победить нужно определенной армии. Данные сценарии необходимо завершить, выполнив это условие, чтобы дальше продолжить играть в кампанию. Основное значение таких сценариев в том, чтобы определить отряды победившей стороны, которые перейдут в следующие сценарии.

Отряды, которые в указании к сценарию рекомендовано запомнить, появятся вновь в новых сценариях. Нужно записать на бумаге, чтобы не забыть, название этих отрядов. Когда они появляются вновь в новом сценарии, они полностью восстановят все свои значения численности и боезапаса. Вдобавок, игрок может с переходом в новый сценарий повысить этим отрядам одно из значений: Защиту или Меткость для всей дальности стрельбы ровно на 1. Если такой улучшенный отряд вновь переходит в новый сценарий, ему вновь можно еще раз повысить Меткость или Защиту. Выбранное значение повышается на +1 за каждый переход в новый сценарий.

## СТОИМОСТЬ ОТРЯДОВ

### СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

Номер набора	Название отряда	Стоимость отряда
6231	Штаб	35
6103	Стрелковая рота	10
6104	Пулеметный взвод	12
6109	Батарея 82-мм минометов	15
6135	Взвод ПТРД	15
6108	Саперная рота	22
6137	Разведывательный взвод	20
6144	Рота пограничников	14
6138	Десантная рота	18
6146	Рота морской пехоты	15
6161	Кавалерийский эскадрон	13
6112	Батарея 45-мм пушек	17
6115	Батарея 37-мм зенитных орудий	20
6148	Батарея 85-мм зенитных орудий	50
6122	Батарея 122-мм гаубиц	28
6128	Батарея реактивных установок БМ-13	30
6124	Советский грузовик	15
6113	Взвод легких танков Т-26	19
6129	Взвод легких танков Бт-5	25
6101	Взвод средних танков Т-34	35
6141	Взвод тяжелых танков КВ-1	50
6140	Транспортный самолет Ли-2	20
6125	Авиазвено Ил-2	30
6118	Авиазвено ЛаГГ-3	25
6164	Бронекатер	38
6176	Бронепоезд	50
6176	Поезд	35
6145	Батарея 76-мм полковых пушек	23
6152	Санитары	8
6165	Огнеметный танк ХТ-26	18
6181	Народное ополчение	7
6193	Снайперы	10
6197	Пехота (зима)	14
6185	Бомбардировщик СБ-2	34
6199	Лыжники	16
6208	Батарея 82-мм минометов (зима)	15
6220	Пулеметный взвод (зима)	12
6203	Взвод тяжелых танков Т-35	33
6202	Взвод тяжелых танков КВ-2	55

### НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

Номер набора	Название отряда	Стоимость отряда
6232	Штаб	35
6105	Стрелковая рота	12
6106	Пулеметный взвод	13
6111	Батарея 81-мм минометов	15
6163	Румынская пехота	7
6110	Саперная рота	22
6153	Разведывательный взвод	20
6154	Горно-стрелковая рота	14
6136	Десантная рота	18
6114	Батарея 37-мм пушек	15
6117	Батарея 20-мм зенитных орудий	16
6158	Батарея 88-мм тяжелых зенитных орудий	50
6121	Батарея 105-мм гаубиц	29
6142	Мотоциклетный взвод	18
6127	Взвод бронетранспортеров	25
6126	Немецкий грузовик	15
6102	Взвод легких танков Pz-II	22
6130	Взвод легких танков Pz-38(t)	25
6119	Взвод средних танков Pz-III	28
6151	Взвод средних танков Pz-IV	33
6139	Транспортный самолет Ju-52	20
6123	Авиазвено Ju-87	20
6116	Авиазвено Me-109	27
6176	Поезд	35
6143	Санитары	8
6155	Штурмовое орудие Stug.III Ausf.B	30
6156	Батарея 75-мм пехотного орудия	25
6157	Взвод легких бронеавтомобилей Sdkfz.222	28
6162	Взвод огнеметных танков Pz.Kpfw.II	26
6178	Кадровая пехота	14
6180	Элитная пехота	15
6184	Авиазвено 126В	25
6186	Авиазвено JU-88А4	37
6194	Снайперы	10
6198	Пехота (зима)	14
6209	Батарея 81-мм минометов (зима)	15
6210	Пулеметный взвод MG-34 (зима)	13



7 ноября 1941 год. Немецкие войска ведут наступление на Москву. Планы немецкого командования не осуществились, как было намечено. Вместо того, чтобы сдаться превосходящей армии противника, советское командование проводит парад на Красной Площади в Москве. Наступление существенно замедляется, немецкие танки с трудом заводятся на морозе, люди страдают от непогоды, но приказ остается прежним. Немецкое командование требует продвижение своих войск вперед на Москву.

# СЦЕНАРИЙ 1

## ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

В данном сценарии нет условий для победы, игра заканчивается в любом случае на 10 ходу, все достигнутые результаты в этом сценарии повлияют на победу в кампании далее.

Отряды немецкой армии должны в течение 10 ходов дойти до гекса Н3. Немецкие отряды, которые смогли дойти до гекса Н3, немедленно покидают игровое поле и в игре далее не участвуют. Нужно запомнить эти отряды, они вновь появятся в игре, но уже в другом сценарии.

Отрядам Советской армии нужно удержать как можно больше отрядов противника на игровом поле, чтобы до гекса Н3 дошло как можно меньше отрядов.

## УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Все отряды пехоты могут двигаться по дороге на 2 гекса и по остальным видам местности на 1 гекс.



19 ноября 1941 год. Недалеко от станции Чисмена. 110 км от Москвы. Немецкие войска наконец то смогли найти слабое место в обороне противника. Теперь немецкие танки должны обойти позиции советский войск и выйти им в тыл. Советские танковые части долгое время сдерживали наступление, но теперь у надвигающегося противника появился шанс на прорыв.

## СЦЕНАРИЙ 2

### ЗАДАЧИ СЦЕНАРИЯ:

В данном сценарии нет условий для победы, как и в предыдущем сценарии. Игра длится ровно 10 ходов.

В конце 10 хода отряды немецкой армии, которые находятся на любых полных гексах в секторе Е, считаются как успешно прорвавшие оборону противника. Эти отряды нужно запомнить, они появятся вновь в последующем сценарии.

Отрядам Советской армии нужно сдержать как можно больше отрядов противника и не допустить их в сектор Е на 10 ходу.

### УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Игрок за советскую армию может перед началом игры установить 4 любых минных поля в секторе Е. Минные поля можно устанавливать и на одном гексе. Эффекты от подрыва на разных минных полях одного гекса суммируются.

### ОКОПЫ

E22 E23 E22 E18 E17 E18 E17 E13 E12 E13 E12 E8



21 – 26 ноября 1941 год. Немецкие части смогли пройти вперед, но обойти танковые части противника у них не получилось. Советские танки отошли назад через почти не проходимую местность. Но немецкие войска тем не менее продвигаются вперед. Немцы захватывают деревню Никулино и готовятся к наступлению на Истру. До Москвы остается меньше 80 км.

## СЦЕНАРИЙ 3

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Отряды немецкой армии должны за 12 ходов захватить деревню и оттеснить противника со своих позиций.

### ЗАДАЧА ДЛЯ НЕМЕЦКОЙ АРМИИ:

Захватить оба гекса с деревней. На гексах с деревней и на всех соседних с ними гексах не должно быть отрядов противника, при этом, хотя бы один отряд немецкой армии должен находиться на одном из гексов с деревней. Для выполнения этой задачи у немецкой армии есть 12 ходов.

Если цели достигнуты до 12 хода, то немецкая армия одерживает победу и все оставшиеся на игровом столе отряды продолжают игру в следующем сценарии.

Если цели немецкой армией не достигнуты, то победа засчитывается советской армии, но немецкие отряды в следующий сценарий не переходят. В этом случае игроку за немецкую армию нужно набрать любое количество отрядов на общую стоимость 100 очков.

### ЗАДАЧА ДЛЯ СОВЕТСКОЙ АРМИИ:

Держать как можно дольше свои позиции и уничтожить как можно больше отрядов противника.

### УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Перед расстановкой отрядов игрок за советскую армию может установить в секторе Е 2 любых минных поля. Минные поля можно устанавливать и на одном гексе. Эффекты от подрыва на разных минных полях одного гекса суммируются.

Игрок за немецкую армию должен расставить свои отряды на любых полных гексах в секторе Е. В распоряжении игрока за немецкую армию есть только те отряды, которые остались у него после завершения сценария 2.

После того, как будут расставлены все отряды немецкой армии, на игровое поле размещается отряд советских лыжников. Отряд можно поставить на любой гекс игрового поля, но нужно определить случайным образом в каком именно секторе он будет размещен. Бросьте кубик, при выпадении значений 1, 2, 3, 4 отряд размещается в секторе В, при выпадении значений 5 или 6 отряд размещается по выбору игрока в секторе В или в секторе Е. Отряд лыжников может перед началом игры сразу находиться в состоянии "засада".

ОСТАВШИЕСЯ ОТРЯДЫ  
ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ  
СЦЕНАРИЯ 2

**ВЗВОД ТАНКОВ Т-35** (B13)

**ШТАБ** (B17)

**ХОПМ Х1** (12 → B25)

**ХОПМ Х1** (11 → E26)

**ПЫЖНИКИ** (B?)

**БАТАРЕЯ 81ММ МИНОМЕТОВ** (B11)

**СТРЕПКОВАЯ РОТА** (B12)



6 декабря 1941 год.

Командир роты, капитан Сурков сегодня получил задачу от самого майора Тихомирова. Хмурый майор приказал обойти деревню и комбинированным ударом взять деревню. Капитан ехал на лошади и улыбался – наконец то вперёд! Сколько уже можно отходить? Он, Сурков, отступал со старой границы, его полк принял свой первый бой под Борисовым, дважды попадал в окружение, но вырывался и сражался дальше. А сейчас, наконец то вперёд. Уже в составе другого подразделения, но самое главное вперёд. Задача на первый взгляд не самая простая, но они уже делали так – обойти и ворваться в деревню – заставить немцев паниковать и бежать. А побегут немцы по снежному полю, не многие доберутся до областного центра, а если и доберутся, то обмороженными и безоружными.

## СЦЕНАРИЙ 4

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Отряды советской армии должны оттеснить все отряды немецкой армии в сектор С к концу 10 хода.

### ЗАДАЧА ДЛЯ СОВЕТСКОЙ АРМИИ:

Необходимо чтобы все отряды немецкой армии были уничтожены или оказались в секторе С. Как только условия победы будут выполнены, данный сценарий заканчивается. Игра длится 10 ходов. Если к концу 10 хода цели не будут достигнуты, то победа засчитывается немецкой армии, но советские отряды в следующий сценарий не переходят. В этом случае игроку за немецкую армию нужно набрать любое количество отрядов на общую стоимость 90 очков.

### ЗАДАЧА ДЛЯ НЕМЕЦКОЙ АРМИИ:

Держать как можно дольше свои позиции и сорвать планы противника к 10 ходу.

### УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Игрок за немецкую армию располагает отряды, которые остались после сценария 3, на любых полных гексах в секторе В.

В начале любого хода игрок за немецкую армию может выставить на гексе С26 отряды, которые у него остались после сценария 1. Данное подкрепление выставляется один раз за игру.

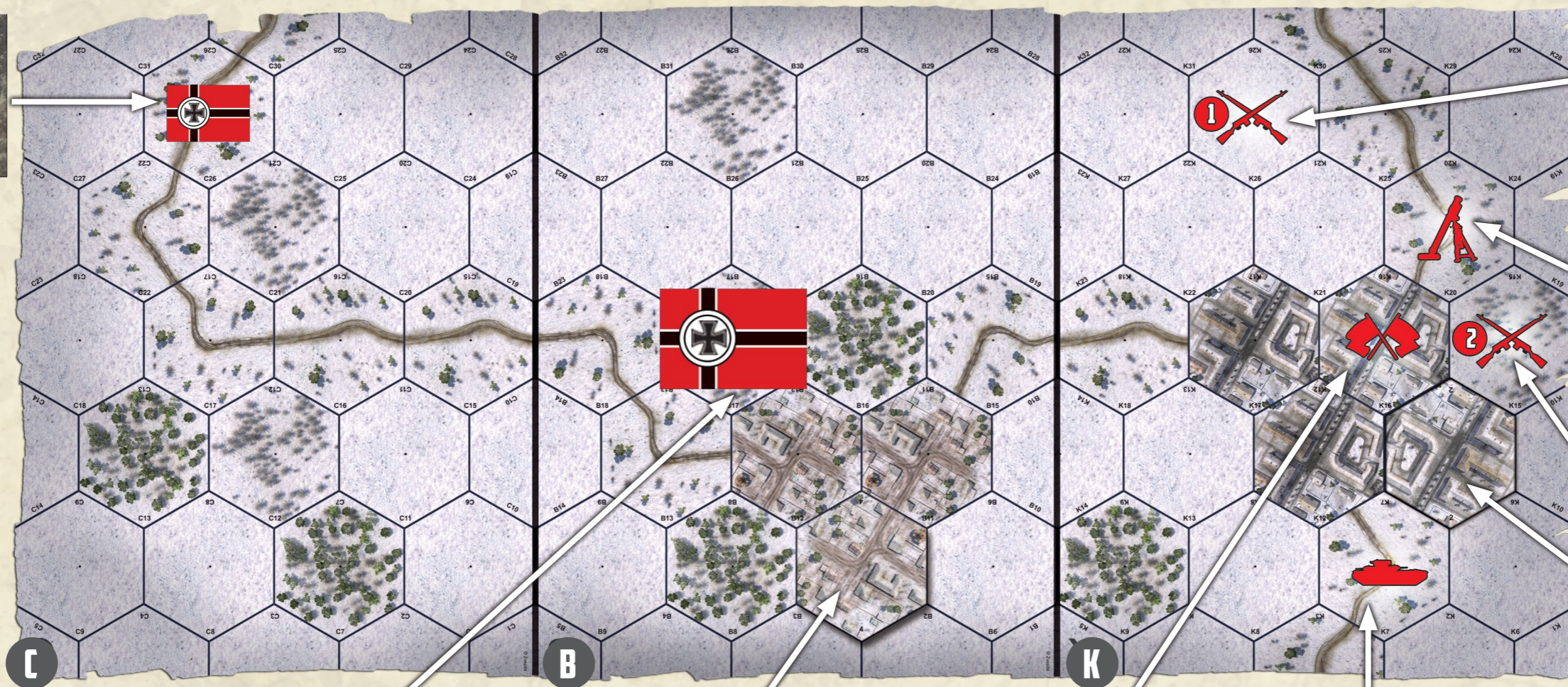
Если на игровом поле уже находятся отряды, которые должны быть в подкреплении, то они не выходят вместе с подкреплением, а остаются вне игры.

Если подкрепление не было выставлено в данном сценарии, оно может быть выставлено в сценарии 6.

Отряды немецкой армии считаются находящимися в секторе С, даже в том случае, если находятся на полугексах данного сектора.

Отряды советской армии, которые останутся после завершения данного сценария, необходимо запомнить, потому что они появятся вновь в следующем сценарии.

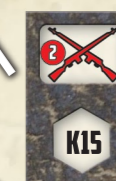
ОСТАВШИЕСЯ ОТРЯДЫ  
ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ  
СЦЕНАРИЯ 1



СТРЕЛКОВАЯ РОТА



БАТАРЕЯ 82мм МИНОМЕТОВ



ПЫЖНИКИ

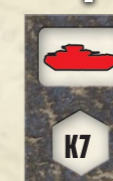
ОСТАВШИЕСЯ ОТРЯДЫ  
ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ  
СЦЕНАРИЯ 3



ХОЛМ К1



ШТАБ



ВЗВОД ТАНКОВ Т-35



ГЕКС



10 декабря 1941 года. Утром, полк майора Тихомирова должен нанести удар во фланг истринской группировке противника, для этого всему полку придали танки. Небольшой населённый пункт решено штурмовать ротой капитана Суркова, именно ей придали танки, от действия этой группы войск зависит уйдут ли немцы из Истры или будут пойманы в мешке и разгромлены.

## СЦЕНАРИЙ 5

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Этот сценарий не имеет ограничения по количеству ходов. Сценарий заканчивается полной победой одной из армий. Если победу одержит немецкая армия, то оставшимся ее отрядам предстоит последний бой в следующем сценарии. Если победу одержит советская армия, то в следующем сценарии сражаться со стороны немецкой армии будут только отряды из подкрепления, если оно не было выведено в сценарии 4. Если подкрепления уже не осталось, то победа советской армии в этом сценарии означает завершение и всей кампании.

**ВЗВОД ТАНКОВ Pz.IV** 126

**ПУЛЕМЕТНЫЙ ВЗВОД** 113

**СТРЕЛКОВАЯ РОТА** 18

**ХОЛМ Х1** 43

**ОСТАВШИЕСЯ ОТРЯДЫ ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ СЦЕНАРИЯ 4** E2

**ШТАБ** E21

**БАТАРЕЯ 81ММ МИНОМЕТОВ** 121

**ХОЛМ Х1** 34

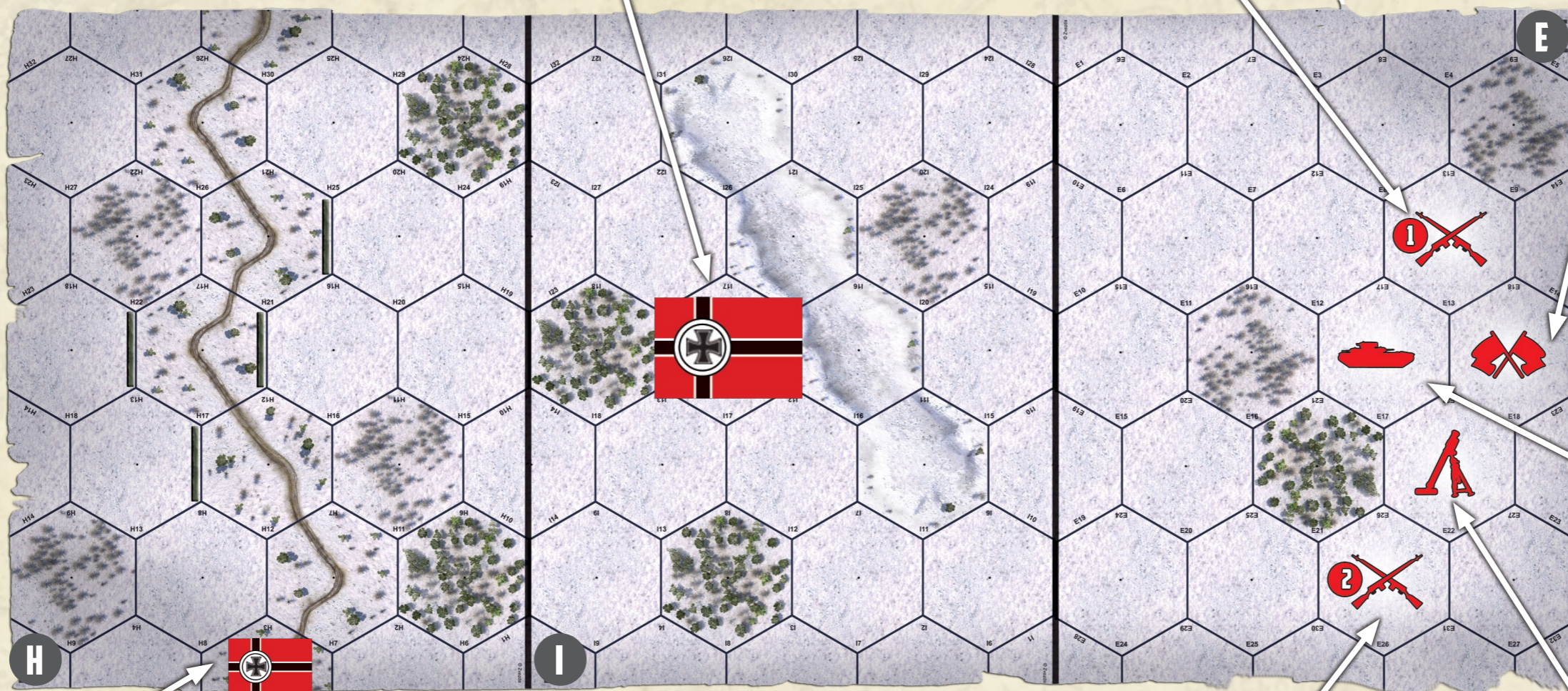
**ХОЛМ Х1** 31



20 декабря 1941. 20 декабря начался решительный штурм Волоколамска. Полку майора Тихомирова приказано занять важный опорный пункт врага. Немцы собираются драться до конца – дальше крупных населённых пунктов поблизости нет – либо стоять и умереть от пули, или умереть от обморожения в снежных полях Подмосковья. Задача перед советскими войсками стоит простая – выбить противника из деревни и перерезать Волоколамское шоссе, отрезав город Волоколамск.

## СЦЕНАРИЙ 6

ОСТАВШИЕСЯ ОТРЯДЫ  
ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ  
СЦЕНАРИЯ 5



ОСТАВШИЕСЯ ОТРЯДЫ  
ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ  
СЦЕНАРИЯ 1

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

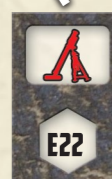
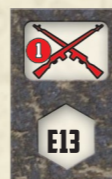
Этот сценарий является завершающим в кампании. Сценарий не имеет ограничения по количеству ходов и он заканчивается полным уничтожением отрядов противника.

### УСЛОВИЯ ИГРЫ:

Если игрок за немецкую армию не вывел в игру резервные отряды, которые остались у него после сценария 1, то он может вывести их в этом сценарии в начале любого хода. Если на игровом поле уже находятся отряды, которые должны быть в подкреплении, то они не выходят вместе с подкреплением, а остаются вне игры.

ОКОПЫ

H21 H20 H17 H16 H17 H18 H13 H12





## НАД СОЗДАНИЕМ ИГРЫ РАБОТАЛИ:

Константин Кривенко — автор идеи и правил игры  
Антон Хвалько — бренд-менеджер; ведущий разработчик  
Евгений Курбатов — директор по маркетингу и PR  
Константин Комаров — директор по производству настольных игр  
Константин Ершов — бренд-менеджер  
Александр Кривенко — начальник отдела по подготовке производства  
Андрей Аксенов — главный конструктор  
Сергей Сергеев — заместитель главного конструктора  
Александр Кривенко — инженер-конструктор

Владимир Казаков — инженер-конструктор  
Андрей Смирнов — инженер-конструктор  
Ренат Залялиев — инженер-конструктор  
Тимур Астанов — инженер-конструктор  
Дмитрий Клочков — инженер-конструктор  
Дмитрий Дьяченко — фотограф  
Татьяна Романова — ведущий дизайнер  
Екатерина Самухина — дизайнер  
Никонова Лилия — дизайнер  
Иван Хивренко — художник  
Федор Бегеза — художник

В игре можно использовать дополнительные наборы.  
Подробная информация о наборах, их свойствах и сроках выхода  
Вы можете найти на сайте: [www.zvezda.org.ru](http://www.zvezda.org.ru), [art-of-tactic.com](http://art-of-tactic.com)