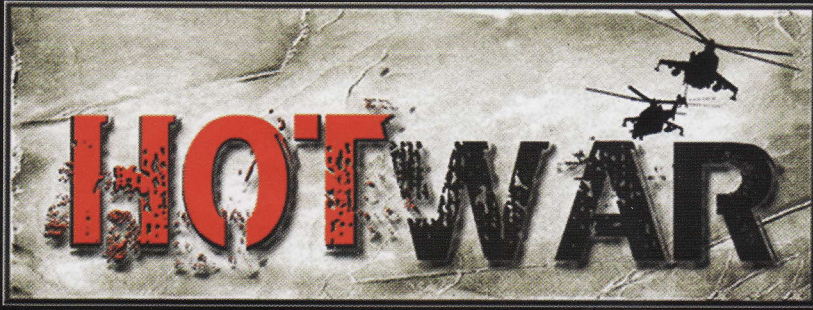


ART OF
TACTIC

Константин Кривенко



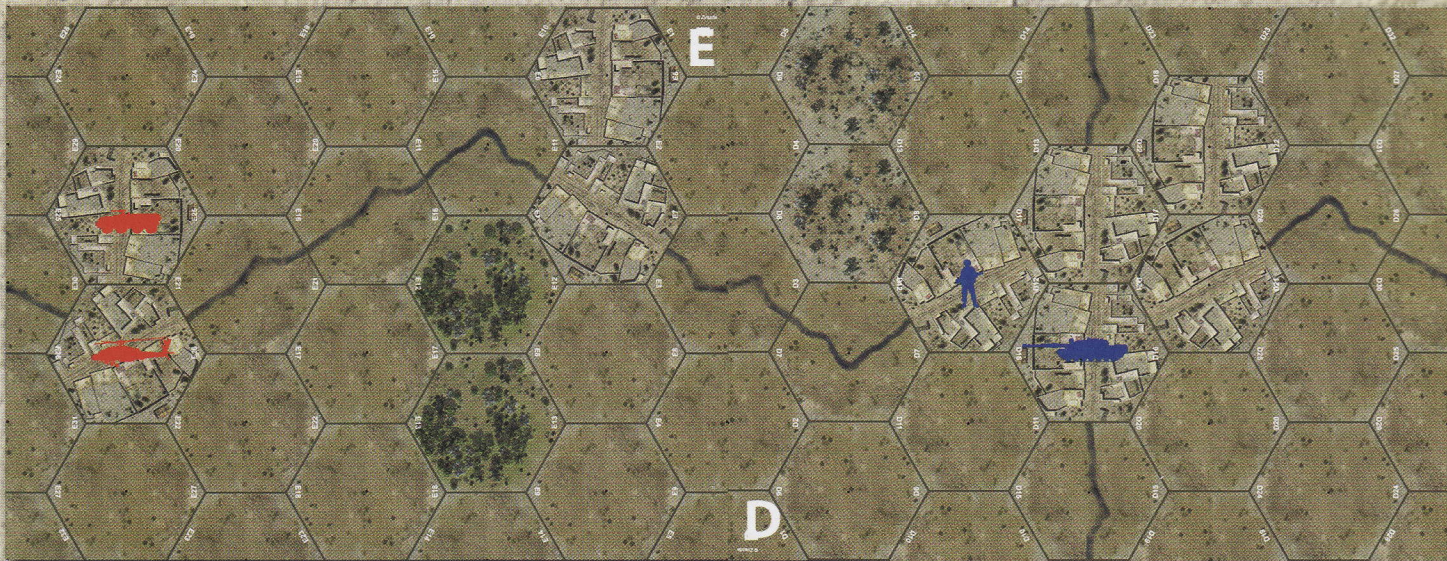
7409



БИТВА ЗА НЕФТЬ

КНИГА СЦЕНАРИШЕВ









ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

Расстановка войск:

СССР

 1	Мотострелковый взвод 1 находится внутри Ми-24. Отряд располагается на карточке.
 2	Мотострелковый взвод 2 находится внутри БТР-80. Отряд располагается на карточке.
	Взвод БТР-80 находится на гексе E 25.
	Ми-24 находится в воздухе на гексе E 26.

Задача

Уничтожить все отряды противника.

Подготовка к игре

– Сложите игровые поля так, как показано на схеме (см. выше).

Обратите внимание на большие белые буквы. Вам нужно сложить карты так, чтобы указанные буквы на картах находились в тех же углах, как показано на схеме.

– Разместите на игровом поле отряды так, как показано на схеме и указано в таблице армий.

После подготовки все готово для начала игры и мы можем приступать к первому ходу игры.

Первый ход



Ход начинается с фазы Отдачи приказов.

1. Отдача приказов

Начинаем отдавать приказы отрядам. В игре все игроки должны одновременно отдавать приказы своим отрядам, но мы будем объяснять каждый приказ по порядку и сделаем вид, что не догадываемся о планах противника.

Войска США находятся в населенном пункте, поэтому им нужно только укрепиться и готовиться к нападению армии СССР.

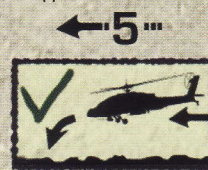
США

	Взвод пехоты находится на гексе D 12.
	Взвод танков «Абрамс» находится на гексе D 16.

СССР.

Ми-24.

Нам нужно десантировать пехоту ближе к городу, чтобы пехота могла участвовать в штурме населенного пункта, где находится противник. Отряд получает приказ «Посадка».



При выполнении данного приказа Ми-24 может пролететь до пяти гексов. Мы должны указать в Маршруте полета только один гекс. Высадка будет осуществляться на гекс D4.



Это безопасный гекс для посадки вертолетного отряда, и отряды при высадке будут находиться вне Линии видимости противника.

Мотострелковый взвод 1.

Так как Ми-24 будет осуществлять посадку, пехота может получить приказ «Высадка».



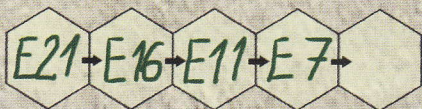
Высадка будет осуществляться на том гексе, где Ми-24 произведет посадку.

Взвод БТР-80.

Бронетранспортеры с десантом на борту нужно подвести поближе к населенному пункту, в котором находится противник. Отряд получает приказ «Движение».



Взвод БТР-80 двигается по дороге в деревню на гекс Е 7. В Маршруте движения мы должны записать номера всех гексов, по которым будет осуществляться движение.



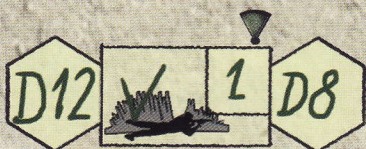
Мотострелковый взвод 2.

Так как отряд находится в транспорте, который в этом ходу совершает передвижение, то никакой приказ он получить не может.

США.

Взвод пехоты 1.

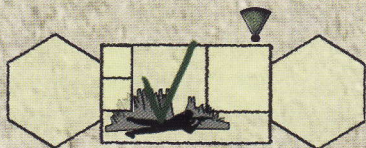
Американские войска находятся на хорошей позиции, поэтому им нужно только укрепиться и ожидать подхода противника. Отряд пехоты получает приказ «Засада».



Мы должны указать номер гекса, на котором находится отряд, — D 12, и номер гекса, в сторону которого отряд будет направлен, — D 8. Также мы должны указать Дальность зоны обороны, это расстояние в гексах, на котором отряд откроет огонь по противнику при его приближении. Мы укажем Зону Обороня дальностью в 1 гекс. Таким образом, мы откроем огонь по противнику, только когда он окажется на соседнем гексе.

Взвод танков «Абрамс».

Так же, как и отряд пехоты, взвод танков «Абрамс» получает приказ «Засада».



Только, в отличие от пехоты, танковый отряд выполняет данный приказ два хода. В этом ходу мы ставим только отметку о получении приказа.

Все отряды получили приказы, и мы можем переходить к следующей фазе игры. Игра только началась, а значит, что отрядов в состоянии «Огневое подавление» быть не может, поэтому мы пропускаем вторую фазу «Тесты на восстановление» и сразу переходим к выполнению приказов.

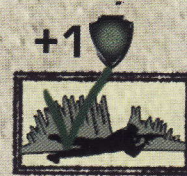
3. Выполнение приказов

В этом ходу все приказы, которые выполняют отряды, разделяются только на два типа: два приказа «Засада» и три «Приказа на передвижение».

Согласно очередности выполнения приказов по типу первыми выполняются приказы «Засада».

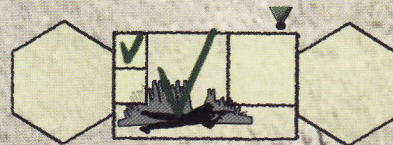
Взвод пехоты 1. США.

Выполняем приказ «Засада». Отряд нужно убрать с игрового поля и поместить на свою карточку. Отряд считается невидимым на игровом поле. На карточке в графе Состояния «Засада» мы должны сделать отметку.



Взвод танков «Абрамс». США.

В отличие от пехоты танковые отряды выполняют приказ «Засада» не сразу, а на следующий ход. Первый ход выполнения приказа отряд находится на игровом поле и еще не подчиняется правилам Засады. В карточке отряда мы ставим отметку о том, что приказ выполняется за один ход.



Все приказы «Засада» выполнены, и мы переходим к выполнению следующих по типу приказов, это «Приказы на передвижение».

Ми-24. СССР.

Ми-24 выполняет приказ «Посадка». Отряд двигается по прямой линии от гекса E 26 до гекса D 4. На гексе D 4 вертолетный отряд осуществляет посадку. Гекс D 4 — это равнина, а значит, по правилам он является легкой местностью, поэтому «Тест на посадку» мы проходить не будем. Для наглядности посадки на землю мы советуем снять модель с авиационной подставки и поставить на игровое поле. В карточке отряда в графе Состояния «Посадка на землю» нужно сделать отметку.



Так как вертолетный отряд совершил полет, то мы теперь должны зачеркнуть одну единицу Топлива.



Мотострелковый взвод 1. СССР.

Отряд транспортируется на Ми-24 и на гексе, где вертолетный отряд совершил посадку, выполняет приказ «Высадка». Модель отряда пехоты нужно установить на игровое поле на гекс, где находится вертолетный отряд.

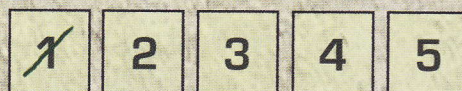
БТР-80. СССР.

Этот отряд выполняет приказ «Движение». Мы передвигаемся строго по тем гексам, которые указаны на карточке в Маршруте движения.

Мотострелковый взвод 2. СССР.

Отряд не получал приказа, так как находится в транспорте, который выполняет приказ «Движение».

Все приказы выполнены, и на этом первый ход игры заканчивается. В карточке «Ход» мы делаем отметку об окончании первого хода.



Второй ход

Начинаем второй ход игры. Ход начинается с фазы Отдачи приказов.

1. Отдача приказов

СССР.

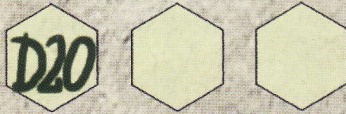
В этом ходу нам нужно вывести отряды на Линию видимости с противником и заставить его вывести отряды из Состояния «Засада» для того, чтобы потом атаковать его концентрированным огнем.

Ми-24.

Отряд получает приказ «Взлет».

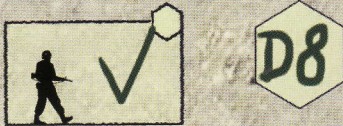


При выполнении данного приказа вертолетный отряд может пролететь до пяти гексов. В графе Приказа мы ставим отметку об отдаче приказа, а в Маршруте движения пишем номер гекса, на который будет перемещен отряд. Мы будем двигаться на гекс D 20.



Мотострелковый взвод 1.

Этим отрядом нам нужно подойти к позициям противника, поэтому мы отдаем приказ «Движение», чтобы перейти на гекс D 8. В графе Приказа ставим отметку об отдаче приказа, а в Маршруте движения пишем номер гекса, на который будет перемещен отряд.



Взвод БТР-80.

Этим отрядом мы так же должны выйти к позициям противника. Для этого отдаем приказ «Движение». В графе Приказа ставим отметку об отдаче приказа, а в Маршруте движения указываем все гексы, по которым будем двигаться. Нам нужно оказаться на гексе D 7, номер этого гекса указываем последним в Маршруте движения.



Мотострелковый взвод 2.

Отряд все еще находится внутри транспортного отряда, который совершает передвижение, поэтому никаких приказов мы отдать не можем.

США.

Взвод пехоты 1.

Отряд уже находится в засаде. Мы решаем оставить этот отряд в засаде еще на один ход, поэтому старые отметки в карточке не стираем и никаких новых не делаем. Отряд остается в засаде на том же гексе, направлен в ту же сторону и имеет зону поражения на прежнюю дальность.

Взвод танков «Абрамс».

В этом ходу мы продолжаем этим отрядом выполнение приказа «Засада», который начали выполнять еще в прошлом ходу. Это последний ход выполнения приказа, поэтому мы должны теперь указать номер гекса, где устроена засада, номер гекса, в сторону которого будет направлен отряд D 11, и Дальность зоны обороны. Зону Обороны мы укажем дальностью 2 гекса. Это значит, что этот отряд откроет огонь по

противнику, когда он подойдет на расстояние двух гексов.



Противнику мы не должны показывать этот приказ на карточке, достаточно, не переворачивая карточку, объявить о том, что отряд выполняет приказ «Засада».

Всем отрядам приказы отданы, и мы можем переходить к следующей фазе.

Фаза «Тесты на восстановление» нам не требуется, потому что нет отрядов в состоянии «Огневое подавление», поэтому сразу приступаем к фазе «Выполнение приказов».

3. Выполнение приказов

В этом ходу все приказы, которые выполняют отряды, снова можно разделить на два типа: два приказа «Засада» и три «Приказа на передвижение». Согласно очередности выполнения приказов по типу первыми выполняются приказы «Засада».

Взвод пехоты 1. США.

Мы объявляем о том, что отряд продолжает находиться в Засаде. Никаких других действий пока не производим. Отметка в Состоянии отряда у нас уже стоит с прошлого хода.

Взвод танков «Абрамс». США.

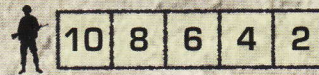
Выполняем приказ «Засада». Отряд нужно убрать с игрового поля и поместить на свою карточку. Отряд считается невидимым на игровом поле. На карточке в графе Состояния «Засада» мы должны сделать отметку.



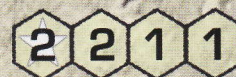
Все приказы «Засада» выполнены, и мы переходим к выполнению следующих по типу приказов, это «Приказы на передвижение».

Мотострелковый взвод 1. СССР.

Отряд движется на гекс D 8. На этом гексе советский мотострелковый взвод попадает в засаду, потому что оказался в Зоне Обороны американского взвода пехоты. Мы должны перевернуть карточку американской пехоты и показать противнику отметки о выполнении приказа и назначении Зоны Обороны. Так как в Зоне Обороны оказался отряд противника, взвод пехоты США должен открыть огонь. Как указано в карточке американской пехоты, при стрельбе по пехоте противника нам нужно бросить 10 кубиков.



Противник находится на соседнем гексе, а это значит, что попаданиями будут считаться те кубики, на которых выпадут значения 1 и 2, как указано в Меткости отряда.



Но так как стрельба производится из засады, то к значению Меткости нужно добавить еще +1, таким образом, попаданиями теперь будут считаться кубики, на которых выпадут значения 1; 2 и 3.

Бросаем кубики, и у нас выпадают следующие значения: 5; 3; 6; 4; 2; 5; 1; 6; 4; 5. Как видно из выпавших значений, у нас выпало три попадания, это кубики со значениями 3; 2 и 1.

Теперь мы должны убрать количество попаданий, равное значению Защиты обстрелянного отряда. У советского мотострелкового взвода Защита равна 1,



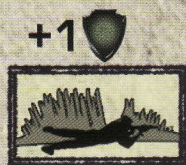
поэтому из трех попаданий остается только два. Так как Защита обстреливаемого отряда равна нулю,



то оставшиеся попадания наносят ему уже повреждения. За каждое повреждение отряд теряет одну единицу численности. В итоге после обстрела из засады, у советского мотострелкового взвода осталось три единицы численности.



Так как американская пехота произвела стрельбу, она перестает считаться в состоянии «Засада». Мы стираем отметку в соответствующей графе Состояния.



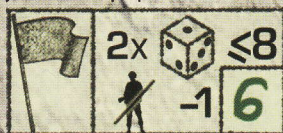
Отряд вновь возвращается на игровое поле. Также после стрельбы мы зачеркиваем в карточке американской пехоты одну единицу Боезапаса.



Советский мотострелковый взвод из-за того, что понес потери в численности, теперь должен пройти Тест на стойкость. Для прохождения Теста на стойкость нам для начала нужно подсчитать значение Стойкости отряда на данный момент. В карточке указано начальное значение Стойкости отряда,

$$2 \times \text{кубик} \leq 8$$

но за каждую потерю в численности значение Стойкости отряда уменьшается на 1, как указано в графе Стойкости.



У нас отряд понес две потери, поэтому на данный момент у отряда Стойкость равна 6. Теперь мы должны бросить два кубика и сумму выпавших значений сравнить со значением Стойкости отряда. Для успешного прохождения теста сумма выпавших значений на кубиках не должна превысить значение Стойкости. При броске у нас выпали значения 4 и 3, что в сумме дает значение 7. Сумма выпавших значений превысила значение Стойкости отряда, поэтому тест считается непройденным. Советский мотострелковый взвод оказывается в Огневом подавлении.

В карточке отряда мы должны сделать отметку в графе состояния «Огневое подавление».

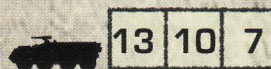


Теперь этот отряд должен будет пройти Тест на стойкость, прежде чем выполнить полученный впоследствии приказ.

БТР-80. СССР.

Отряд выполняет приказ «Движение». Мы передвигаемся по гексам, которые указаны в Маршруте движения. Отряд передвигается на гекс D 7. На этом гексе взвод БТР-80 попал в засаду американского взвода танков «Абрамс», потому что оказался в его Зоне Обороны. Стрельба из Засады производится по тем же правилам, что и в предыдущем случае, поэтому подробно описывать наши действия мы не будем, а отметим только самое необходимое и важное.

При стрельбе по бронетехнике за взвод танков «Абрамс» нам нужно бросить 13 кубиков, как указано в карточке.



Цель находится на расстоянии двух гексов, поэтому попаданиями будут кубики со значениями 1; 2 и 3, с учетом бонуса +1 за стрельбу из Засады.



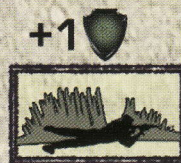
При броске у нас выпало три попадания. Первые два попадания снижают Защиту БТР-80 до нуля, а третье попадание снизит численность обстреливаемого отряда на 1. Теперь БТР-80 должен будет пройти Тест на стойкость. Но, так как взвод БТР-80 транспортировал внутри пехоту, то за одно полученное повреждение мы должны зачеркнуть три единицы численности в карточке транспортируемой пехоты. Напомним, что за одну уничтоженную единицу численности техники уничтожается три единицы транспортируемой пехоты.



В данном случае Защита транспортируемой пехоты не учитывается. Отряд пехоты остается внутри БТР-80, но тоже должен пройти Тест на стойкость. При прохождении Теста на стойкость и БТР-80 и мотострелковый взвод 2 тесты не проходят и оказываются в состоянии Огневого подавления. В карточках Отрядов мы делаем отметки в соответствующих графах Состояний.



После того, как взвод танков «Абрамс» произвел стрельбу, он перестает считаться в Засаде. Отряд нужно поставить обратно на игровое поле. Мы стираем отметку в состоянии «Засада» и зачеркиваем одну единицу Боезапаса.



Мотострелковый взвод 2. СССР.

Этот отряд приказ не получал, потому что все еще находится в движущейся технике.

Ми-24. СССР.

Этот отряд выполняет приказ «Взлет» и двигается по прямой линии от гекса, на котором находился, до гекса, указанного в Маршруте движения. Мы устанавливаем отряд на авиационную подставку и передвигаем его на гекс D 20. Так как отряд опять находится в воздухе, мы стираем отметку в графе состояния «Посадка на землю» и зачеркиваем одну единицу Топлива.

Все приказы выполнены и второй ход игры заканчивается. В карточке «Ход» мы делаем отметку об окончании второго хода.



Третий ход

Начинаем третий ход игры. Ход начинается с фазы Отдачи приказов.

1. Отдача приказов

Сейчас следует обратить внимание на то, что приказы мы должны отдать всем отрядам, включая те, которые находятся в состоянии «Огневое подавление». Эти отряды перед выполнением приказов должны попытаться пройти Тест на стойкость, и в случае успешного прохождения теста, они будут выполнять полученные приказы. Если же Тест на стойкость они не пройдут, то полученные приказы они выполнять не будут.

СССР.

Мотострелковый взвод 1.

Мы находимся на не особо выгодной позиции для обстрела противника, поэтому отдаем приказ «Атака» на пехоту противника. В этом случае мы окажемся на гексе с противником и тоже будем получать дополнительную защиту от города. На карточке отряда в графе приказа «Атака» мы ставим отметку об отдаче приказа и указываем номер отряда противника.



В Маршруте движения нам нужно написать номер гекса, на который будем передвигаться.



БТР-80.

Поддержим огнем атаку нашего мотострелкового взвода 1 и отдадим приказ «Стрельба» по пехоте противника. В графе Приказа ставим отметку об отдаче приказа и указываем номер отряда противника.



Мотострелковый взвод 2.

БТР-80, в котором находится наш отряд пехоты, будет вести стрельбу на месте, поэтому в этот ход пехота может высадиться, чтобы участвовать в атаке на город вместе с другими отрядами. Отдаем приказ «Высадка».



Ми-24.

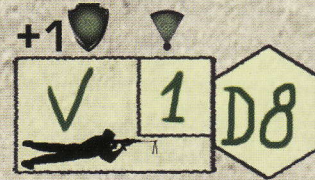
На соседнем гексе находится взвод танков «Абрамс», поэтому мы отдаем приказ «Стрельба». В карточке делаем отметку об отдаче приказа и указываем номер обстреливаемого отряда.



США.

Взвод пехоты 1.

Противник подошел вплотную, и нам остается только держать позиции в городе. Можно предположить, что пехота противника решится броситься в атаку, поэтому мы еще лучше укрепимся на позициях и отдадим приказ «Оборона» с расчетом на движение пехоты противника. В карточке ставим отметку в графе приказа «Оборона», указываем номер гекса, в сторону которого будет направлена Зона обороны – гекс D 8, и указываем Дальность зоны обороны. Противник нам прекрасно виден, поэтому Дальность зоны обороны укажем дальностью 1 гекс.



Взвод танков «Абрамс».

На Линии видимости у нас только один отряд, которому мы можем нанести повреждения, поэтому мы отдадим приказ «Стрельба» по взводу БТР-80 противника.



Все приказы отданы, и мы переходим к следующей фазе хода.

2. Тесты на восстановление

В начале этого хода у нас три отряда советской армии находятся в состоянии «Огневое подавление». Мы должны за каждый отряд пройти Тест на стойкость, чтобы эти отряды смогли выполнить полученные приказы.

Мотострелковый взвод 1. СССР.

На данный момент отряд потерял две единицы численности, поэтому Стойкость отряда уменьшилась на 2 единицы и имеет значение 6.



При прохождении теста нам нужно бросить два кубика и сумму выпавших значений сравнить со Стойкостью отряда. Для успешного прохождения теста сумма выпавших значений не должна превысить значение Стойкости отряда на момент прохождения теста.

У нас выпали значения 2 и 3. Тест пройден, и отряд перестает находиться в

состоянии «Огневое подавление» и может выполнить полученный приказ. Отметку в графе состояния «Огневое подавление» мы стираем.



Мотострелковый взвод 2. СССР.

Аналогичным образом мы проходим Тест на стойкость за мотострелковый взвод 2. Подробное описание прохождения теста теперь не требуется, поэтому мы просто объявим о том, что этот отряд Тест на стойкость не прошел и не будет выполнять полученный приказ.

БТР-80. СССР.

Тест на стойкость этот отряд проходит по аналогичным правилам. Данный отряд тест не прошел, поэтому остается в состоянии «Огневое подавление» и не будет выполнять полученный приказ. Теперь атака мотострелкового взвода 1 под угрозой срыва.

Отряды в Огневом подавлении могут сорвать ваши планы, ведь у вас нет уверенности в том, будут ли они выполнять ваш приказ или нет. Будьте внимательны и осторожны при тактическом планировании, не забывайте брать в расчет и свои отряды и отряды противника, которые находятся в Огневом подавлении.

3. Выполнение приказов

Взвод пехоты 1. США.

Первыми выполняются приказы «Оборона». Этот приказ у нас выполняет только один отряд. Мы объявляем о том, что отряд выполняет этот приказ, и показываем направление его Зоны Обороны.

Следующими выполняются «Стрелковые приказы». Эти приказы выполняют два отряда, взвод БТР-80 не выполняет данные приказы из-за того, что все еще находится в Огневом подавлении.

Ми-24. СССР.

Мы стреляем по взводу танков «Абрамс». Этот отряд по своему типу является отрядом тяжелых танков, поэтому мы должны бросить 12 кубиков. Цель находится на соседнем гексе, а значит, как видно из Меткости отряда Ми-24, попаданиями будут кубики со значениями 1; 2 и 3.

При броске у нас выпало семь попаданий. Результат хороший, но давайте посмотрим, насколько критичен он оказался для тяжелых танков в неразрушенном городе. Защита у взвода танков «Абрамс» равна 4, но этот отряд находится в неразрушенном городе, поэтому получает еще дополнительную Защиту +2. В итоге на данный момент у этого отряда Защита равна 6.



Из наших семи попаданий шесть попаданий снижают Защиту до нуля, и только одно попадание наносит повреждение и снижает численность противника на одну единицу.

Не забывайте, что при грамотном использовании местности, которая дает дополнительную защиту, можно избежать больших потерь.

Использование местности имеет большое значение в тактическом планировании действий ваших отрядов.

В карточке Ми-24 мы зачеркиваем одну единицу Боезапаса.



Обратите внимание, что боезапас у этого отряда имеет всего три единицы. *Прежде чем произвести стрельбу, убедитесь, что находитесь на выгодной позиции и ваш выстрел может привести к желаемому успеху. Также не забывайте следить за боезапасом противника. Возможно, Вы сможете оставить противника без единого выстрела и захватить его без потерь.*

Взвод танков «Абрамс». США.

Этот отряд ведет стрельбу по взводу БТР-80 противника. Несмотря на то, что мы провели стрельбу по танкам «Абрамс», и они даже понесли потери, считается, что стрельба в игре ведется одновременно, и сейчас отряд учитывается в полной численности без учета полученных потерь. Вы уже знаете, как проводить стрельбу, поэтому сейчас попробуйте провести стрельбу по БТР-80 самостоятельно.

Не забудьте, что внутри БТР-80 находится пехота, которая будет нести потери, если будет поврежден БТР-80.

После того, как Вы проведете стрельбу, пройдите Тест на стойкость за взвод танков «Абрамс» из-за того, что он понес потери в численности.

Мотострелковый взвод 1. СССР.

Теперь пришло время идти в атаку. Этот отряд выполняет приказ «Атака». Мы объявляем, что атакуем американскую пехоту. И тут же оказываемся в Зоне Обороны противника. Как только в Зоне Обороны отряда, который находится в обороне, отряд противника выполняет приказ «Атака» или один из Приказов на передвижение, выполнение его приказа прерывается, и по нему производится стрельба.

Проводим стрельбу. Мы бросаем 10 кубиков, где попаданиями будут значения 1 и 2.



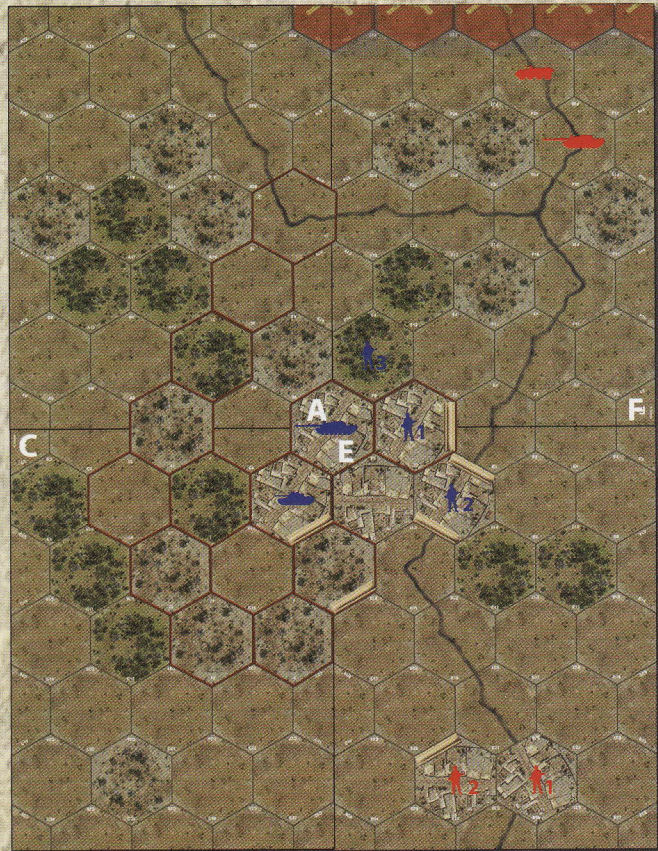
Выпало всего одно попадание, что только снизило Защиту противника до нуля. Так как потеря в численности советский мотострелковый взвод не понес, то Тест на стойкость ему проходить не требуется. В карточке американской пехоты нам нужно зачеркнуть одну единицу Боезапаса.



Теперь мы можем продолжить атаку. Отряд советской пехоты передвигается на гекс, который указан в Маршруте движения. Теперь на одном гексе находятся два отряда противников, и мы проводим Ближний бой.

Ближний бой проводится по тем же правилам, что и стрельба, поэтому мы вам советуем провести его теперь самостоятельно. Помните, что в Ближнем бою участвуют и наносят атаки оба отряда, каждый из них тратит по одной единице Боезапаса, и на оба отряда одинаково действует дополнительная Защита +3 от города, в котором проводится бой. Атаки отыгрывайте по очереди, но не забывайте, что в игре они рассчитываются одновременно. Потери будут учитываться только после того, как оба отряда проведут атаки.

Изучив и отыграв вместе с нами данный сценарий, Вы сможете понять основу правил игры. Вы узнаете, как наносить повреждения противнику, как передвигаться на местности и как использовать Стойкость отряда. После этого Вы легко можете разыграть сценарии из данной книги или сразиться с противником в произвольном бою, используя игровую стоимость отрядов для соблюдения баланса армий.



Сценарий 1

Штурм







ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 12 ходов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ:

A:	A1 – 31; A3 – 41; A7-21; A11-58; A15-51.
C:	C7 – 55; C8 – 7; C9 – 32; C12 – 28; C14 – 22; C17 – 42 холм x1; C18 – 5 холм x2.
E:	E2 – 33.

Расстановка войск:

СССР

 1	Мотострелковый взвод 1 – гекс E 26.
 2	Мотострелковый взвод 2 – гекс E 25.
 3	Мотострелковый взвод 3 – транспортируется внутри БТР-80.
	Взвод БТР-80 – гекс F 25.
	Взвод танков T-72 – гекс F 20.
	Вертолеты Ми-24 – находится на аэродроме. Зона вылета F 28, F 29, F 30, F 31, F 32.

Появление войск СССР на пути к нефтяным месторождениям стало для командования США полной неожиданностью, хотя к такому столкновению готовились все и сценарий войны продумывали каждый день. Противники просчитывали все ходы друг друга. Для США стало ясно, что молниеносный прорыв и захват ключевых точек будет невозможен, и свои условия войны диктовать не получится, а для СССР столкновение приобрело более сложный характер, чем планировалось. Противники укрепились на достигнутых рубежах, и только начавшийся военный конфликт уже привел к позиционной войне. Силами одной роты практически без потерь армия США захватила город, который должен был стать основным опорным пунктом для продвижения главных сил в глубь территории. Но в планы противник внес свои коррективы. Вместо основных сил армии США к городу подошли силы противника, а движение основной группы было остановлено еще до подхода к городу. Теперь отрядам, расположившимся в городе, предстояло укрепиться и отстоять захваченную недавно территорию. Для СССР данный район имел не менее важное значение. Перекрыв дорогу, продвижение противника будет значительно приостановлено.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Побеждает игрок, который к концу 12-го хода наберет больше победных очков.

• **Задача 1.** Контролировать населенный пункт. 10 победных очков за каждый гекс с населенным пунктом (31; 32; 33; E 6; E 7), контролируемый отрядами игрока в конце игры.






Гекс находится под контролем игрока, если на нем есть хотя бы один отряд игрока и нет ни одного отряда противника.

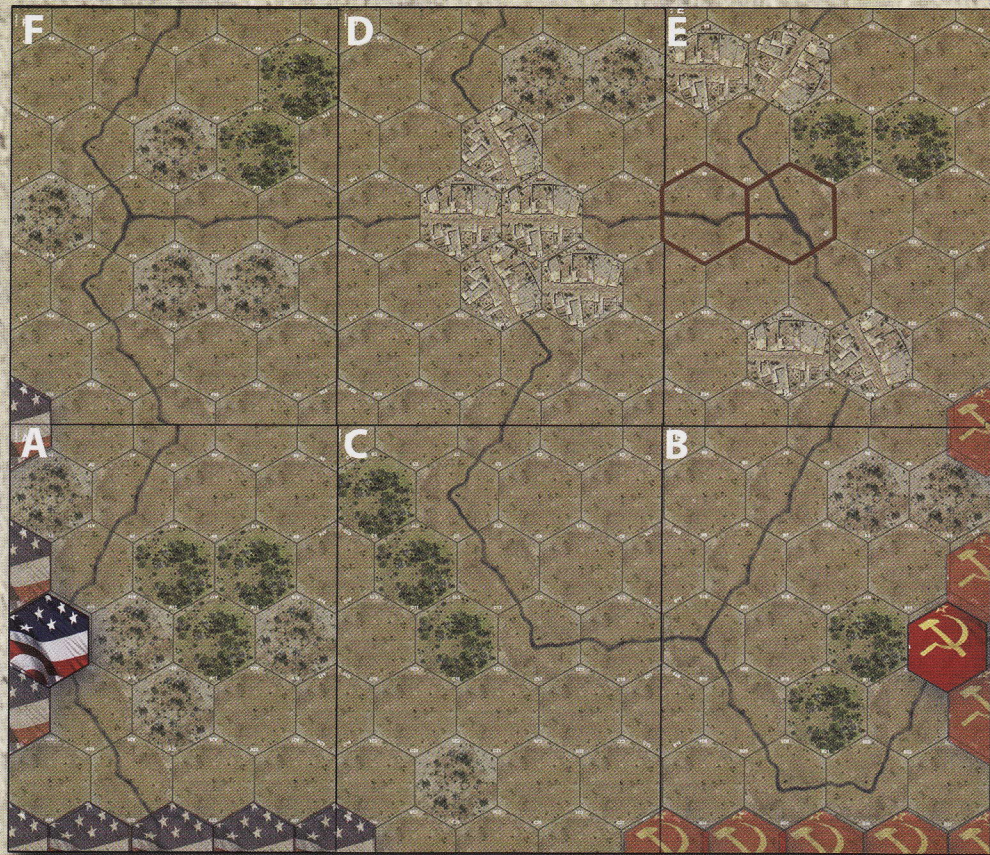
• **Задача 2.** Уничтожить отряды противника. За каждый уничтоженный отряд противника игрок получает количество победных очков, равное стоимости этого отряда.

ОКОПЫ:

Пехотный окоп 1 – 33 в сторону E 3.	Пехотный окоп 4 – 22 в сторону E 15.
Пехотный окоп 2 – E 7 в сторону E 11.	Пехотный окоп 5 – E 25 в сторону E 20.
Пехотный окоп 3 – E 7 в сторону E 3.	Пехотный окоп 6 – 32 в сторону 22.

США

 1	Пехота 1 – гекс 33.
 2	Пехота 2 – гекс E 7.
 3	Пехота 3 – гекс F 9.
	Взвод БМП M2 «Брэдли» – гекс 31.
	Взвод танков M1 «Абрамс» – гекс 32.



Сценарий 2

Раздел территории

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 15 ходов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ:

Е:	Е : E15 – 48; E16 – 53.
-----------	-------------------------

УСЛОВИЯ ВЫВОДА ВОЙСК:


В данном сценарии используются только отряды, входящие в стартовый набор «Битва за нефть».

- 1 ход – не более 100 очков;
- 3 ход – не более 100 очков;
- 6 ход – остальные отряды.

Вертолетные отряды могут сделать только один вылет.

Расстановка войск:

СССР

	СССР – гекс В18. Зона вылета – любой полугекс в секторе В.
---	--


Война в пустыне требует особого внимания к транспортным узлам. От контроля населенных пунктов, в которых сходятся немногочисленные дороги, зависит продвижение своих сил и блокирование противника. Мотострелковая рота СССР получила, на первый взгляд, довольно простой приказ. Нужно было занять город, в котором не ожидалось никакого сопротивления, потому что противник находится еще на значительном расстоянии. Но по дороге к городу разведчиками была обнаружена значительная колонна противника, которая явно имела схожую задачу. Теперь для обеих сторон простая задача занять город превратилась в гонку по захвату и удержанию.

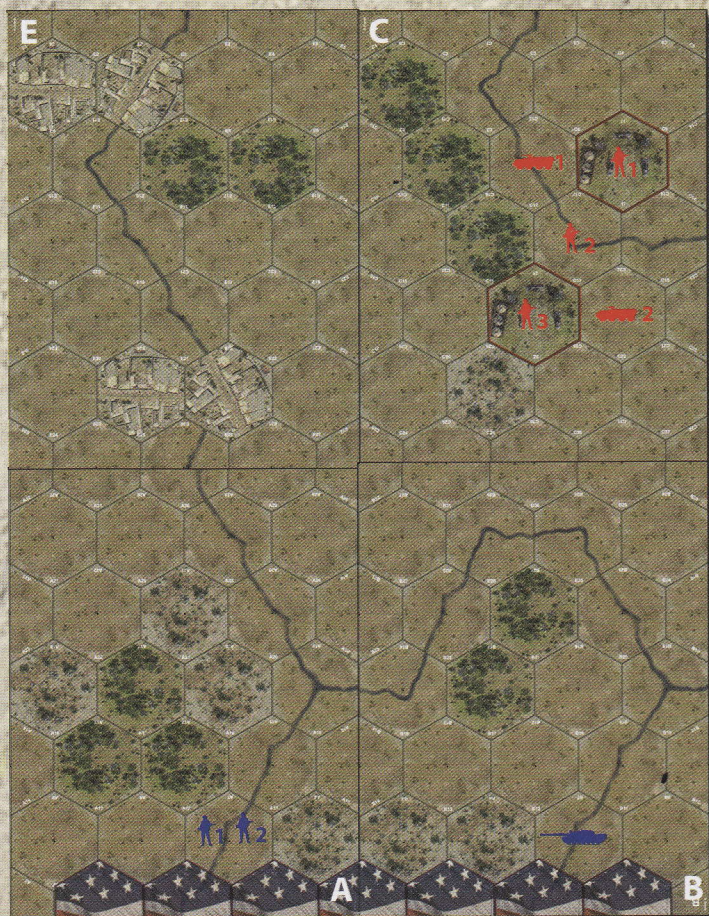
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

Побеждает игрок, который к концу 15-го хода наберет больше победных очков.

- **Задача 1.** Захватить населенный пункт в секторе D. Ни на одном гексе с городом не должно быть отрядов противника, и должен находиться хотя бы один отряд игрока на одном из гексов с городом. Авиационные отряды не участвуют в захвате территории. 50 победных очков.
- **Задача 2.** Уничтожить отряды противника. За каждый уничтоженный отряд противника игрок получает количество победных очков, равное стоимости этого отряда.

США

	США – гекс А15. Зона вылета – любой полугекс в секторе А.
---	---



Сценарий 3

Битва за нефть






ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 10 ходов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ:

С:	С13 – 17; С21 – 25.
-----------	---------------------

Расстановка войск:

СССР





 1	Мотострелковый взвод 1 – гекс 17.
 2	Мотострелковый взвод 2 – гекс Е 25.
 3	Мотострелковый взвод 3 – гекс 25.
 1	Взвод БТР-80 1 – гекс С12.
 2	Взвод БТР-80 2 – гекс С22.

Нефть в начавшемся конфликте имеет ключевое значение. На захват и удержание нефтяного месторождения бросаются значительные силы. Но битва за нефть требует особого внимания. Несколько неосторожных выстрелов могут привести к катастрофическим разрушениям и уничтожению нефтяных скважин. Армия США подошла к первому месторождению на своем пути, которое уже находится под контролем советской армии. Предстоял первый бой за нефть, в котором от всех требовались внимание и точность. Впервые предстоит использовать особую тактику, где требуется не только уничтожить противника и захватить важный объект, но и не позволить уничтожить то, ради чего армии двух великих держав сошлись в войне.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- **Задача 1.** Удерживать месторождение нефти – 50 победных очков за каждый гекс с нефтехранилищем (17, 25), контролируемый войсками игрока в конце игры. Гекс находится под контролем игрока, если на нем есть хотя бы один отряд игрока и нет ни одного отряда противника.
- **Задача 2.** Уничтожить противника – за каждый уничтоженный отряд противника игрок получает количество победных очков, равное стоимости этого отряда.

США

 1	Взвод пехоты 1 – гекс А7.
 2	Взвод пехоты 2 – гекс А7.
	Взвод танков «Абрамс» – гекс В7.
	Звено вертолетов «Апач» — в состоянии готовности к вылету на аэродроме. Зона вылета — гексы А1; А2; А3; А4; В2; В3; В4.



В нынешней войне в полной мере войска используют все возможности современной боевой техники. Для победы используются преимущества собственной техники и недостатки противника, но в любой момент то, что считалось преимуществом, может оказаться недостатком. При форсировании реки и последующего штурма города обеим армиям предстоит принять одно-единственное правильное решение.

Сценарий 4

Переправа

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 12 ходов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ:

I:	I 20 – 48; I 21 – 53; I 22 – 52; I 23 – 9; I 26 – 31; I 31 – 32.
G:	G 11 – 45; G 16 – 50; G 17 – 57; G 18 – 54; G 20 – 51; G 21 – 43; G 30 – 42.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- **Задача 1.** Захватить населенный пункт – 10 победных очков за каждый гекс с населенным пунктом (31, 32, 33). Ни на одном гексе с городом не должно быть отрядов противника, и должен находиться хотя бы один отряд игрока на одном из гексов с городом.
- **Задача 2.** Уничтожьте отряды противника – за каждый уничтоженный отряд противника игрок получает количество победных очков, равное стоимости этого отряда.

ОКОПЫ:

Пехотный окоп 1 – гекс 52 в сторону гекса 9.	Пехотный окоп 2 – гекс 33 в сторону гекса 8.
---	---

L:	L 9 – 33; L 13 – 41; L 14 – 8.
J:	J 12 – 40; J 15 – 46; J 16 – 44; J 20 – 47; J 25 – 49.

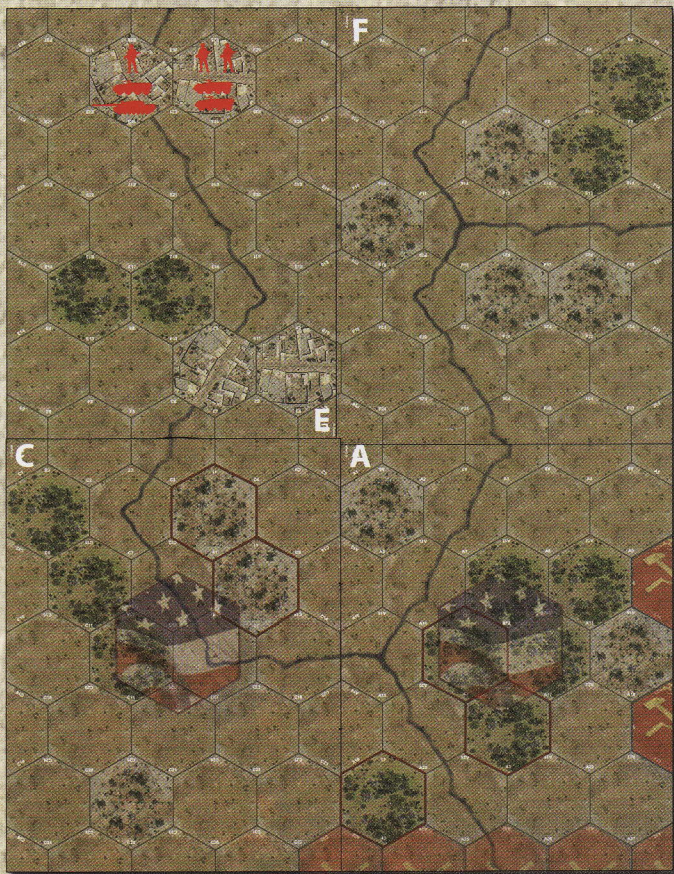
Расстановка войск:

СССР

	Мотострелковый взвод 1 – гекс G 8.
	Мотострелковый взвод 2 – гекс G 8.
	Мотострелковый взвод 3 – гекс G 9.
	Взвод БТР-80 1 – гекс G 13.
	Взвод БТР-80 2 – гекс G 13.
	Взвод танков Т-72 – гекс G 8.
	Звено Ми-24 – гекс G 9. Отряд находится в воздухе. Зона вылета — гексы G 14, G 23, G 32, J 14, J 23.

США

	Взвод пехоты 1 – гекс 31.
	Взвод пехоты 2 – гекс 31.
	Взвод пехоты 3 – гекс 32.
	Взвод БМП «Брэдли» 1 – гекс I 25.
	Взвод БМП «Брэдли» 2 – гекс 33.



Сценарий 5

Предатель

СССР. ГРУППА СОПРОВОЖДЕНИЯ.

- **Задача.** Разведчик находится в одном из пехотных взводов. Необходимо доставить американского разведчика в квадрат А и обеспечить посадку в Ми-24.
- Взвод пехоты, в котором находится разведчик, необходимо загрузить в Ми-24 в секторе А. Скрытно от противника нужно написать на листе бумаге номер отряда, в котором находится разведчик США.

СССР. ГРУППА ПРИКРЫТИЯ.

- **Задача.** Обеспечить безопасное движение группы сопровождения в квадрат А.
- Взвод пехоты, в котором находится американский разведчик, не должен быть уничтожен. Пока в отряде сопровождения есть хотя бы одна единица численности, разведчик считается живым.

СССР. ГРУППА ЭВАКУАЦИИ.

- **Задача.** Совершить посадку в квадрате А. Принять на борт взвод пехоты из группы сопровождения, в котором находится американский разведчик. Эвакуировать разведчика из зоны боевых действий и доставить в штаб армии. Запрещается покидать воздушное пространство квадрата А и выходить в квадраты Е, F и С. В данных квадратах действуют системы ПВО США.
- Загрузить взвод пехоты, в котором находится американский разведчик.
- Покинуть игровое поле с разведчиком на борту с любого полугекса сектора А.
- Нельзя заходить в секторы С, F и Е.

Расстановка войск:

СССР	
Группа сопровождения:	2 взвода БТР-80; 2 мотострелковых взвода – гекс Е 25.
Группа прикрытия:	Взвод БТР-80; мотострелковый взвод; взвод Т-72 – гекс Е 26.
Группа эвакуации:	Ми-24 – на аэродроме. Зона вылета – любой полугекс в секторе А.

СССР

Американский разведчик решил передать СССР секретные документы, в которых находится информация об истинных намерениях США. Решив таким образом предотвратить разгоревшийся вооруженный конфликт, разведчик сдался на одном из блокпостов. Командование СССР приказало во что бы то ни стало, любой ценой доставить разведчика в штаб армии. За разведчиком было выслано с ближайшего аэродрома звено Ми-24.

США

Контрразведка США смогла перехватить радиообмен блокпоста, в котором оказался предатель, и штаба СССР. Стало известно о планах эвакуации. Командованием США был экстренно создан план перехвата. В квадрат, где должна была произойти эвакуация предателя, были отправлены две группы.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 10 ходов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ГЕКСЫ:

С:	С 8 – гекс 39x1; С 13 – гекс 40x1.
А:	А 24 – гекс 43x1; А16 – гекс 44x1; А 21 – гекс 45x1.

США. ГРУППА ПЕРЕХВАТА.

- **Задача.** Занять скрытые позиции в квадрате А. Дождаться появления группы противника, где находится предатель. При появлении группы противника ликвидировать предателя.
- Уничтожить взвод пехоты противника, в котором находится американский разведчик.

США. ГРУППА ПРИКРЫТИЯ.

- **Задача.** Необходимо лишить противника возможности вывести предателя из зоны боевых действий. Поддержать огнем группу перехвата. При появлении авиации противника сосредоточить огонь на воздушной цели.
- Уничтожить звено Ми-24.

Расстановка войск:

США

Группа перехвата:	Взвод танков «Абрамс»; 3 взвода пехоты – любые гексы в секторе А. Отряды должны находиться в состоянии Засада перед началом игры.
Группа прикрытия:	3 взвода БМП «Брэдли» – любые гексы в секторе С. Отряды могут находиться в состоянии Засада перед началом игры.