



ДУЭЛЬ ГИГАНТОВ

- Правила игры -
- Spielanleitung -





Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----------|
| Einführung | Seite 3 |
| Überblick über den Spielaufbau | Seite 5 |
| Die Landschaftselemente | Seite 6 |
| Das Frontelement Eindringen in ein Hex mit Frontelement | Seite 7 |
| Die Siegpunkteleiste | Seite 7 |
| Die Panzermarker Bewegung von verdeckten Panzermarkern | Seite 8 |
| Die Waffen des deutschen Spielers | Seite 9 |
| Die Waffen des sowjetischen Spielers | Seite 10 |
| Die Aufklärung Aufklärung von sowjetischen Panzermarkern durch Tiger und PAK Aufklärung deutscher PAK-Marker durch T-34 Panzer | Seite 11 |
| Bewegung der deutschen Waffen Programmierung der Tiger-Panzer Programmierung des Tiger-Turms Ausrichtung der PAK Bewegung der Stuka Einsatz der Panzerminen Bewegung einer PAK | Seite 12 |
| Aktivierung und Bewegung der sowjetischen Panzer Aktivierung der T-34 Panzer Bewegung der T-34 Panzer | Seite 15 |
| Überrollen einer PAK | Seite 15 |
| Das Gefecht Sichtregeln Wer schießt wann? | Seite 16 |
| Die Siegpunkte Siegpunkte für zerstörte T-34 und PAK Siegpunkte für beschädigte T-34 Panzer Siegpunkte für beschädigte Tiger-Panzer Tiger-Panzer kritisch beschädigt Siegpunkte für durchgebrochene T-34 Panzer | Seite 18 |
| 3-4 Spieler-Regeln | Seite 19 |
| Multiplayer-Regeln | Seite 20 |
| Winter-Szenario | Seite 21 |
| Spielbeispiel | Seite 23 |

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|--|
| Введение | Стр. 3 |
| Обзор подготовки к игре | Стр. 5 |
| Элементы ландшафта | Стр. 6 |
| Элементы фронта <i>Захват гекса с элементом фронта</i> | Стр. 7 <i>Стр. 7</i> |
| Шкала ПО (победных очков) | Стр. 7 |
| Маркеры танков <i>Передвижение маркеров танков</i> | Стр. 8 <i>Стр. 8</i> |
| Вооружения Немецкого игрока | Стр. 9 |
| Вооружения Советского игрока | Стр. 10 |
| Проведение разведки <i>Обнаружение советских маркеров танков Тиграми и ПТП</i> <i>Обнаружение немецких маркеров ПТП танками Т-34</i> | Стр. 11 <i>Стр. 11</i> <i>Стр. 11</i> |
| Движение немецкой военной техники <i>Задание программы танков Тигр</i> <i>Задание программы башни Тигров</i> <i>Направление ПТП</i> <i>Передвижение "Штуки"</i> <i>Использование противотанковых мин</i> <i>Передвижение ПТП</i> | Стр. 12 <i>Стр. 12</i> <i>Стр. 12</i> <i>Стр. 12</i> <i>Стр. 13</i> <i>Стр. 14</i> <i>Стр. 14</i> |
| Активация и движение советских танков <i>Активация танков Т-34</i> <i>Движение танков Т-34</i> | Стр. 15 <i>Стр. 14</i> <i>Стр. 14</i> |
| Передвижение ПТП | Стр. 15 |
| Сражение Правила видимости Кто и когда стреляет? | Стр. 16 <i>Стр. 16</i> <i>Стр. 16</i> |
| Победные очки <i>Победные очки за уничтожение Т-34 и ПТП</i> <i>Победные очки за повреждение танков Т-34</i> <i>Победные очки за повреждение танков Тигр</i> <i>Критические повреждения танков Тигр</i> <i>ПО за прорыв танка Т-34 через линию обороны</i> | Стр. 18 <i>Стр. 18</i> <i>Стр. 18</i> <i>Стр. 18</i> <i>Стр. 18</i> |
| Правила игры для 3-4 игроков | Стр. 19 |
| Правила для мультиплеера | Стр. 20 |
| Зимний сценарий | Стр. 21 |
| Пример игры | Стр. 23 |



Die Sowjetunion im Spätsommer 1943. Die deutsche Offensive bei Kursk ist gescheitert. Scheinbar unaufhaltsam schiebt sich die Front nach Westen vor. Die sowjetische Sommeroffensive erzielt tiefe Einbrüche in den deutschen Verteidigungsstellungen an der Ostfront. Hält die deutsche Frontlinie dem weiteren Ansturm der sowjetischen Übermacht stand?

Die Gegner

„Duel of the Giants“ ist ein taktisches Spiel für 2-4 Personen, die auf deutscher oder sowjetischer Seite spielen und im Folgenden als „deutscher Spieler“ oder „sowjetischer Spieler“ bezeichnet werden.

Ziel des Spiels

Das Ziel besteht für jeden Spieler darin, mehr Siegpunkte zu erwerben als der Gegner.

Das gelingt Ihnen als Panzerkommandeur der Roten Armee, indem Sie die Frontlinie durchstossen und mit möglichst vielen Panzern das deutsche Hinterland erreichen.

Als Panzerführer der Deutschen Wehrmacht müssen Sie mit einem taktisch klug geplanten Einsatz Ihrer Verteidigungsmittel möglichst viele T-34 Panzer zerstören um zu verhindern, das die sowjetischen Panzer das deutsche Hinterland erreichen.

Struktur der Anleitung

Auf Seite 4 bis Seite 22 befinden sich die Spielregeln, von Seite 23 bis Seite 43 zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt den Verlauf eines kompletten Spiel-Beispiels.

Spielvorbereitungen

Entscheiden Sie sich zwischen den Sommer und den Winter-Szenario. Die ergänzenden Regeln für das Winter-Szenario finden Sie auf Seite 21.

Das Spielbeispiel ab Seite 23 basiert auf den Sommer-Regeln.



Tiger-Panzer mit Spiel-Elementen aus dem Sommer-Szenario

Tank Tigr с элементами игры из "Летнего сценария"



Zwei T-34 erreichen den deutschen Spielfeldrand

Два Т-34 достигают немецкого края игрового поля

Советский Союз поздним летом 1943-го года. Германская оборона под Курском потерпела поражение. Фронт отодвигается на запад и, кажется, это уже не остановить. Летом советские наступательные силы на восточном фронте осуществляют глубокий прорыв немецкой обороны. Сможет ли Немецкая линия защиты выстоять под продолжительным натиском превосходящих Советских сил.

Оппоненты

„Дуэль гигантов“ представляет собой тактическую игру для 2-4 участников, которые выступают на германской или советской стороне, далее в тексте они обозначены как „Германский игрок“ и „Советский игрок“.

Цель игры

Цель каждого из игроков состоит в получении большего количества победных очков, чем у оппонента. Будучи командиром танкового подразделения **Красной Армии**, вы можете удачно выполнять миссии, прорываясь через линию фронта и немецкий край игрового поля, максимально возможным числом танков. Командуя танками **Немецкого Вермахта**, при помощи тактического, разумно спланированного использования ресурсов обороны, вам необходимо уничтожить как можно больше танков Т-34 для того, чтобы советское правосудие не достигло Германии.

Структура правил

На страницах с 4 по 22 вы найдете правила игры; на страницах с 23 по 43 в примере показано как проходит игра.

Подготовка к игре

Выберите один из двух сценариев: летний или зимний. Дополнительные правила для „зимнего сценария“ вы найдете на странице 21.

Описываемый на странице 23 пример игры основан на правилах „летнего сценария“.



Anzahl der Spieler

„Duel of the Giants“ ist grundsätzlich als 2-Spieler-Spiel konzipiert, da es eine Auseinandersetzung zwischen 2 Nationen, – Sowjetunion gegen Deutschland – darstellt. Es kann aber auch sehr gut zu dritt oder zu viert gespielt werden. Selbst große Schlachten mit 40 Panzern sind möglich.

→ *Mehrspieler-Regeln* s. S. 19

Wahl der Seite

Haben Sie sich geeinigt, wer auf welcher Seite spielt? Wenn nicht, spielt derjenige die deutsche Seite, der mit dem Rücken nach Westen sitzt. Der Spieler, der mit dem Rücken nach Osten sitzt, spielt die sowjetische Seite.

Sieger

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen, wenn ein Spieler keine Waffen mehr im Spiel hat.

Die Spielphasen im Überblick

Das Spiel dauert ca. 30-60 Minuten und besteht zum Beginn eines Spiels aus 4 Aufbau- und einer Eröffnungsphase an denen sich 4 wiederholende Phasen (A-D) anschließen:

- *Die Spielphasen im Einzelnen* s.S.5
- *Überblick über den Spieldaufbau* s.S.5



Spiel-Elemente aus dem Winter-Szenario, s. S. 21

Elemente der „Зимнего сценария“, см. стр. 21



Die Ju 87 G nach dem Start von ihrem Feldflughafen

Ю-87 «Г» после взлета с аэродрома



*T-34 Panzer mit PAK-Markern und Panzerminen
Танк Т-34, маркеры ПТП и противотанковых мин*

Количество игроков

„Дуэль гигантов“ изначально разработана для 2-х игроков, так как отражает конфликт между двумя нациями, Советским Союзом и Германией. Однако она хорошо играется и для 3-х и 4-х участников.

→ *Правила для мультиплеера, стр. 19*

Выбор сторон

Пришли ли вы к согласию о том, кто на чьей стороне будет играть? Если нет, то игрок сидящий спиной на запад играет на стороне Германии; игрок сидящий спиной на восток играет на Советской стороне.

Победитель

Игрок, набравший больше ПО, когда у одного противника нет оставшихся на игровом поле вооружений.

Обзор игровых фаз

Игра длится от 30 до 60 минут. Она начинается с 4-х фаз подготовки и 1 фазы открытия позиций, за которыми следует 4 повторяющиеся фазы (от "А" до "Г").

- *Фазы игры детально, стр. 5*
- *Обзор подготовки к игре, стр. 5*



Überblick über den Spiel Aufbau

ОБЗОР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ



10x Landschafts-
elemente

10 элементов
ландшафта



8x T-34 Panzer

8 танков Т-34



16x Panzermarker

16 маркеров танков



T-34 Waffen-
karte

Карточка Т-34

Sowjetische Seite

Советская сторона

Die Spielphasen im Einzelnen

Aufbauphase 1:

Aufbau der Landschaftselemente

Aufbauphase 2:

Aufbau der Frontlinie

Aufbauphase 3:

Plazierung der sowjetischen
Panzermarker

Aufbauphase 4:

Plazierung der deutschen Waffen

Eröffnungsphase:

Aufklärung und Aktivierung sowjeti-
scher Panzermarker

Phase A:

Programmierung der deutschen
Tiger-Panzer und die Ausrichtung der
Panzerabwehrkanonen (PAK)

Phase B:

Die Bewegung der sowjetischen T-34
Panzer

Phase C:

Die Ausführung der vorprogrammier-
ten Bewegung der deutschen Panzer

Phase D:

Das Gefecht

ФАЗЫ ИГРЫ ДЕТАЛЬНО

1-я ФАЗА ПОДГОТОВКИ:

Подготовка элементов ландшафта

2-я ФАЗА ПОДГОТОВКИ:

Подготовка линии фронта

3-я ФАЗА ПОДГОТОВКИ:

Размещение маркеров Советских танков

4-я ФАЗА ПОДГОТОВКИ:

Размещение Немецких вооружений

ФАЗА ОТКРЫТИЯ ПОЗИЦИЙ:

Открытие позиций и активация
маркеров Советских танков

ФАЗА "А":

Задание программы Немецких
танков Тигр и направления проти-
вотанковых пушек (ПТП)

ФАЗА "Б":

Передвижение Советских танков
Т-34

ФАЗА "В":

Выполнение заранее заданной
программы действий Немецких танков

ФАЗА "Г":

Сражение



1x
Siegpunkte-
leiste

1 Шкала
победных
очков (ПО)

Deutsche Seite

Немецкая сторона

10x
Landschafts-
elemente
10 элементов
ландшафта



6x PAK-Marker
6 маркеров ПТП



2x Tiger-Panzer
2 танка Тигр



14x Front-
elemente

14 элементов
фронта



8x Panzerminen
8 мин



1x Stuka und
Flughafen

1 "Штука" и аэродром



4x Waffenkarten

4 карточки вооружений



2x Rad-Marker

2 маркера в виде шин



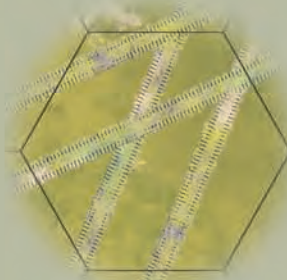
5



Die Landschaftselemente

Steppe

- Die Steppe ist standardmäßig auf dem Spielplan aufgedruckt.
- Um ein Steppenelement zu befahren wird beim Hineinfahren eine Bewegungsaktion benötigt.
- Programmierung der Tiger-Panzer, s. S. 12
- Bewegung der T-34 Panzer, s. S. 15



Die Steppe
Степь

Wald

- Der Wald kann wie die Steppe befahren werden, also mit einer Bewegungsaktion des Panzers.
- Panzer und PAK im Wald können nicht beschossen werden, es sei denn, sie schießen selber und geben sich dadurch zu erkennen, oder der Angreifer steht im angrenzenden Feld. Dann gilt: der Angreifer kann einen Gegner im Wald-Hex nur mit -1 Schusskraft angreifen.
- Wer sich im Wald befindet, darf immer zuerst schießen.
- Die Stuka kann keinen Gegner in einem Wald-Hex angreifen.
- Bewegung der Stuka, s. S. 13
- Sowjetische Panzermarkierungen können im Wald nicht aufgeklärt werden.
- Aufklärung von sowjetischen Panzermarkern, s. S. 11



Der Wald
Лес

Anhöhe

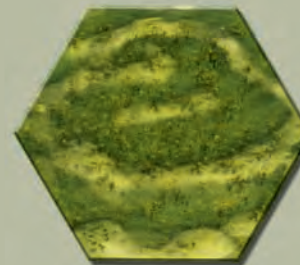
- Um die Anhöhe zu befahren, reicht eine Bewegungsaktion wie in der Steppe aus.
- Ein Panzer oder eine PAK auf einer Anhöhe schießt mit +1 Schusskraft.
- Von einer Anhöhe kann 1 Feld weiter, auch über ein angrenzendes Waldhex hinaus, aufgeklärt werden.
- Die Aufklärung, s. S. 11



Die Anhöhe
Возвышенность

Sumpf

- Der Sumpf ist für Tigerpanzer nicht befahrbar.
- Der Sumpf ist für T-34 Panzer mit einer zusätzlichen Bewegungsaktion befahrbar.



Der Sumpf
Болото

ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

Степь

- Степь нанесена на игровое поле в качестве базового ландшафта
- Для того чтобы заехать на элемент степи при движении вам необходимо затратить **одно очко движения (ОД)**.
- *Задание программы танков Тигр, стр. 12*
- *Движение танков Т-34, стр. 15*

Лес

- Стоимость движения через лес такая же, как и через степь, т.е. стоит **одно ОД**.
- По танками и ПТП нельзя стрелять, если они не ведут огонь сами, таким образом обнаруживая свое положение. Или если атакующий не стоит на **соседней области**. В этом случае нападающий может атаковать находящегося на лесном гексе врага, но со штрафом **-1 к огневой мощи**.
- Если вы находитесь в лесу, то всегда стреляете первым.
- "Штука" не может атаковать любого оппонента на лесном гексе.
- *Передвижение "Штуки", стр. 13*
- Маркеры советских танков в лесу не могут быть обнаружены разведкой.
- *Обнаружение советских маркеров танков, стр. 11*

Возвышенность

- Для того чтобы заехать на возвышенность, как и в случае степи, достаточно **одного ОД**.
- Танки и ПТП на возвышенности стреляют с увеличенной на **+1 огневой мощью**.
- С возвышенностей вы можете обнаруживать танки и ПТП на **1 гекс дальше**, и даже через соседний лесной гекс.
- *Проведение разведки, стр. 11*

Болото

- Танки Тигр **не могут** перемещаться через болота.
- Танки Т34 могут перемещаться через болото за **одно дополнительное ОД**.



Das Frontelement

Das Frontelement trennt die sowjetische von der deutschen Seite der Front.

- Der deutsche Spieler baut aus den 14 Frontelementen eine durchgehende Frontlinie vom linken zum rechten Spielfeldrand auf.
- Die Frontelemente dürfen auf jede Landschaft gelegt werden.
- Frontelemente dürfen auch in der Tiefe gestaffelt aufgebaut werden, um besonders geschützte Frontabschnitte darzustellen.

→ *Aufbauphase 2, s. S. 24*

Eindringen in ein Hex mit Frontelement

Ein Panzer benötigt eine zusätzliche Bewegungsaktion um in ein Hex mit Frontelement einzudringen.

Befindet sich, wie in der Abbildung rechts, ein Frontelement in einem Sumpf, sind beispielsweise 3 Bewegungsaktionen nötig um dort einzudringen:

1. Eine Bewegungsaktion für die Steppe
2. Eine zusätzliche Bewegungsaktion für den Sumpf
3. Eine zusätzliche Bewegungsaktion für das Frontelement

→ *Landschaftselemente s. S. 6*

→ *Programmierung der Tiger-Panzer s. S. 12*

→ *Bewegung der T-34 Panzer s. S. 15*

Nach dem Durchbruch wird das Element entfernt, so dass nachfolgende Panzer ohne Einschränkung durchfahren können.

Die Siegpunkteleiste

Auf der Siegpunkteleiste wird nach jeder Phase D mit dem roten Marker die Differenz der erzielten Siegpunkte in die Richtung des Spielers mit den meisten Siegpunkten gezogen. Beispiel: Wenn der deutsche Spieler 4 SP erhält und der sowjetische Spieler 1 SP wird der rote Marke 3 Felder auf die deutsche Seite der Leiste gezogen.



Frontelement
Элемент фронта



ЭЛЕМЕНТ ФРОНТА

Элемент фронта отделяет Советскую и Немецкую стороны фронта.

- Немецкий игрок, используя 14 элементов фронта, начиная от края игрового поля, строит непрерывную линию.
- Элементы фронта могут помещаться на любой тип ландшафта.
- Элементы фронта могут также расширяться вглубь, образуя особо укрепленные участки фронта.

→ *2-я фаза подготовки, стр. 24*

ЗАХВАТ ГЕКСА С ЭЛЕМЕНТОМ ФРОНТА

Для захвата гекса, содержащего элемент фронта, танку требуется одно дополнительное очко движения.

Если элемент фронта находится на болоте (как показано на иллюстрации справа), то для вторжения сюда вам понадобится 3 очка движения:

1. Одно ОД за степь
2. Одно дополнительное ОД за болото
3. Одно дополнительное ОД за элемент фронта

→ *Элементы ландшафта, стр. 6*

→ *Задание программы танков Тигр, стр. 12*

→ *Движение танков Т-34 стр. 15*

Будучи прорванной, часть фронта удаляется. Таким образом, все последующие танки могут проезжать без ограничений.

ШКАЛА ПО

Шкала ПО используется для учета ПО. В конце сражения, вы сдвигаете на разность очков маркер в сторону игрока с большим количеством ПО. **Пример:** Если немецкий игрок получил 4ПО и Советский игрок 1 ПО, то маркер сдвигается на 3 деления в сторону Немецкого игрока. Если маркер достигает конца шкалы и этот же игрок получает еще очки, то они записываются отдельно: если противник получает ПО, то сначала вычитаются они.



Сiegpunkteleiste

Шкала ПО



Die Panzermarker

Die 16 Panzermarker symbolisieren 16 mögliche Positionen sowjetischer Panzer.

→ *Aufbauphase 3, s. S. 21*

- 8 davon sind auf der Rückseite mit einem Rad-Symbol gekennzeichnet. Dieses Zeichen symbolisiert einen nicht aktivierten Panzer.
- Die anderen 8 Panzermarker ohne Rad-Symbol werden zur Täuschung des Gegners benutzt. An deren Stelle befindet sich kein Panzer.
- In einem Waldhex plazierte Panzermarker können von dem deutschen Spieler nicht aufgeklärt werden.
- Ein T-34 Panzer darf auf einem verdeckten Panzermarker bewegt werden, auch wenn dieser einen verdeckten Panzer verbirgt.

→ *Aufklärung von sowjetischen Panzermarkern, s. S. 11*

Bewegung von verdeckten Panzermarkern

Vor der Eröffnungsphase von Runde 1, sowie zu Beginn jeder Phase B, darf der sowjetische Spieler zwei seiner noch verdeckten Panzermarker je zwei Felder weit bewegen.

- Die Bewegung von Panzer-Markern kann nur auf Steppen- und Wald-Feldern vollzogen werden.
- Wenn der Marker während oder am Ende der Bewegung in Aufklärungsreichweite einer aktiven Pak, einer fliegenden Stuka oder eines Tiger-Panzers kommt, wird sofort aufgeklärt, selbst wenn die Bewegung durch ein Waldhex führt, oder in einem Waldhex endet.
- Bewegte Panzer-Marker dürfen aktiviert werden.
- Panzer-Marker dürfen über andere Panzer-Marker hinweg gezogen werden.
- Panzer-Marker dürfen nicht in Minenfelder bewegt werden.



*8x Panzermarker
8 markerov танков*



*8x Bluffmarker
8 markerov пустышек*



Ein im Waldhex plazierter Panzermarker kann nicht aufgeklärt werden.

Помещенный на лесной гекс маркер танка не может быть обнаружен



*Bewegung von 2 Panzer-Markern
Движение двух маркеров танков*

МАРКЕРЫ ТАНКОВ

16 маркеров танков символизируют 16 потенциальных позиций Советских танков.

→ *3-й шаг подготовки, стр. 25*

8 из них помечены с оборотной стороны символом колеса. Этот знак соответствует не активированному танку.

Другие 8 маркеров танков, не имеющих символа колеса, используются для ввода оппонента в заблуждение. На самом деле на этих областях танков нет.

Помещенные на лесные гексы маркеры танков не могут быть обнаружены разведкой немецкого игрока.

Танк Т-34 может двигаться и останавливаться на маркере танка даже если этот маркер скрывает танк.

→ *Обнаружение Советских маркеров танков, стр. 11*

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МАРКЕРОВ ТАНКОВ

• В фазе открытия позиций 1-го хода и во время фазы "Б" 2-го и последующих ходов, Советский игрок может двигать на две области максимум каждый из двух из своих маркеров танков, по-прежнему лежащих лицевой стороной книзу.

• Вы можете двигать маркеры танков только на степных и лесных гексах.

• Если во время или по завершению движения маркер попадает в зону обнаружения активированного ПТП или танка Тигр, то Немецкий игрок удачно обнаруживает советский маркер, даже если он двигался мимо или останавливается в лесу. Маркер немедленно открывается и определяется, является ли он Советским танком или пустышкой.

• Передвинутые маркеры танков могут быть активированы.

• Маркеры танков могут двигаться

через прочие маркеры танков.

• Маркеры танков не могут двигаться по минным полям.



Die Waffen des deutschen Spielers

Tiger-Panzer

Die 2 Tiger-Panzer vereinen hohe Feuerkraft und starke Panzerung zu einer gefürchteten Waffe.

Die Panzer können in jede der 6 Richtungen plaziert werden. Die Türme können in Phase A unabhängig davon programmiert werden.

Flugplatz

Der Flugplatz dient als Start- und Landefeld für die Stuka.

Ju 87 Stuka

Mit der Ju 87 Stuka lassen sich aus der Luft feindliche T-34 Panzer vernichten. Sie wurde an der Ostfront als „Feuerwehr“ eingesetzt um durchgebrochene Panzer mit ihren mit Wolfram-Munition bestückten 3,7cm PAK zu vernichten.

Die Ju 87 Stuka wird auf dem Flughafen in einer der 6 Richtungen plaziert.

→ *Bewegung der Stuka s. S. 13*

Panzerabwehrkanonen (PAK)

Dem deutschen Spieler stehen 3 PAK- und 3 Bluff-Marker zur Verfügung.

Die PAK dient zur Bekämpfung sowjetischer Panzer und kann auch zur Aufklärung eingesetzt werden.

→ *Die Aufklärung, s. S. 11*

→ *Das Gefecht, s. S. 16*

Panzerminen-Marker

Dem deutschen Spieler stehen 4 Panzerminen- und 4 Bluff-Marker zur Verfügung. Die Panzerminen dienen dazu, sowjetische Panzer zu stoppen um sie leichter vernichten zu können.

→ *Einsatz der Panzerminen, s. S. 14*

Rad-Marker

Mit den beiden Rad-Markern lassen sich PAK-Marker bewegen.

→ *Bewegung einer PAK, s. S. 14*



Turm und Rumpf lassen sich unabhängig voneinander programmieren

Башня и корпус могут быть двигаться независимо друг от друга



1x Ju 87 Stuka 1x Ю-87 "Штука"



1x PAK 8.8-Marker
1x маркер ПТП 8.8



2x PAK 36-Marker
2x маркера ПТП 36



3x Bluff-Marker
3x маркера пустышек



4x Panzerminen-Marker
4x противотанковые мины



4x Bluffmarker
4x маркера пустышек



2x Rad-Marker
2x маркера шин

Вооружения Немецкого игрока

Танки Тигр

2 танка Тигр, сочетающих высокую огневую мощь с крепкой броней, представляют грозное оружие.

Вы может выставлять танки в **любом из 6-и направлений**. В фазе "А" направление башни может быть запрограммировано независимо.

Аэродром

Аэродром служит для "Штуки" местом взлета и посадки.

Ю-87 "Штука"

С помощью Ю-87, вы можете уничтожить с воздуха вражеские танки Т-34. Он использовался на Восточном фронте в качестве "пожарной команды". Неся на борту 37мм зенитную пушку с вольфрамовыми боеприпасами, Ю-87 мог уничтожить прорвавшиеся танки.

Ю-87 "Штука" помещается на аэродром в одном из 6-и направлений.

→ *Движение "Штуки", стр. 13*

Противотанковые пушки (ПТП)

Немецкий игрок имеет в своем распоряжении 3 ПТП маркера и 3 пустышки.

ПТП используются для уничтожения Советских танков и могут также использоваться для разведки.

→ *Проведение разведки, стр. 11*

→ *Сражение, стр. 16*

Маркеры противотанковых мин

Немецкий игрок имеет в своем распоряжении 4 маркера противотанковых мин и 4 пустышки. Эти мины используются для остановки Советских танков с целью облегчения их уничтожения.

→ *Использование противотанковых мин, стр. 14*

Маркеры шин

Два маркера шин используются для перемещения маркеров ПТП.

→ *Перемещение ПТП, стр. 14*



Die deutschen Waffenkarten

Im oberen Bereich ist die Anzahl von Geschossen gezeigt, mit der die Panzer oder die PAK aus verschiedenen Richtungen zerstört werden können. Die Anzahl der Geschosse zeigt die Stärke der Panzerung, der feindliche Beschuss muss gleich oder stärker sein um den Tiger-Panzer zu beschädigen oder die PAK zu zerstören.

Im mittleren Bereich ist die Feuerkraft durch die unterschiedliche Anzahl von Geschossen dargestellt.

Bei den Tiger-Waffenkarten ist am unteren Rand die Anzahl der maximal zu verwendenden Bewegungskarten abgebildet. Sie wird durch einen grauen Holzmarker angezeigt und verringert sich mit jedem Treffer den der Tiger erhält.

→ *Tiger-Panzer beschädigt, s.S. 18*



*Die deutschen Waffenkarten
Немецкие карты вооружения*



*Turm und Rumpf lassen sich
unabhängig voneinander ausrichten*

*Башня и корпус могут направ-
ляться независимо друг от друга*

Die Waffen des sowjetischen Spielers

Der T-34 Panzer

Der sowjetische Spieler erhält 8 T-34 Panzer.

Der T-34 kann in jede der 6 Richtungen nach der Aktivierung plziert werden. Die Turm kann unabhängig vom Rumpf während jeder Bewegungsaktion ausgerichtet werden.

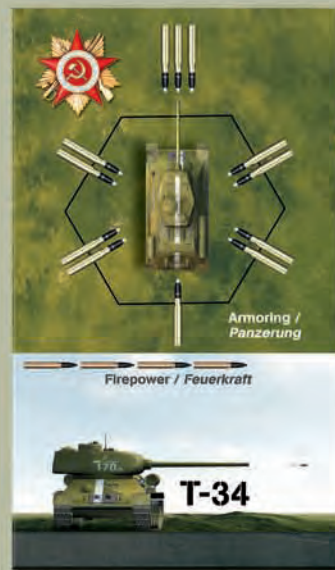
→ *Bewegung der T-34 Panzer s. S. 15*

Die T-34 Waffenkarte

Im oberen Bereich ist die Anzahl von Geschossen gezeigt, mit der der T-34 aus den verschiedenen Richtungen zerstört werden kann.

Um den T-34 zu zerstören, muss die Anzahl der Treffer gleich oder stärker sein als die Anzahl der abgebildeten Geschosse.

Im unteren Bereich ist die Feuerkraft durch die unterschiedliche Anzahl von Geschossen dargestellt.



*Die T-34 Waffenkarte
Карта вооружения T-34*

Карточки Немецкого Вооружения

Верхняя часть показывает уровень защиты танка или ПТП. Количество снарядов показывает прочность брони - для нанесения поврежденный Тигра или уничтожения ПТП вражеская огневая мощь должна равняться или превосходить этот показатель.

Средняя часть показывает огневую мощь орудия.

Нижняя часть (имеется только у танков Тигр) показывает количество карт движения, доступное каждому из танков. От минимум 1-й до максимум 5-и.

→ *Критическое повреждение Тигров, стр.18*

Вооружение Советского игрока

Танк Т-34

Советский игрок получает 8 танков Т-34.

После активации Т-34, вы можете сориентировать его в любом из 6-и направлений. Во время каждого шага движения вы можете направлять башню независимо от корпуса.

→ *Движение танков Т-34, стр. 15*

Карточка вооружения Т-34

Верхняя часть показывает уровень защиты Т-34. Количество снарядов показывает прочность брони - для уничтожения Т-34 вражеская огневая мощь должна равняться или превосходить этот показатель.

Нижняя часть, над иллюстрацией, показывает огневую мощь орудия.



Die Aufklärung

Aufklärung von sowjetischen Panzermarkern durch Tiger und PAK

Da dem deutsche Spieler nicht bekannt ist unter welchen Panzermarkern sich ein Panzer befindet, hat er die Möglichkeit in der Eröffnungsphase, in jeder Phase A (nach Neuausrichtung der PAK-Marker) oder in jeder Phase C, nachdem die Tiger-Panzer in ihre Endposition gefahren sind, aufzuklären.

In Schussrichtung von Tiger-Panzer oder aktivierter PAK liegende Panzermarker können bis zu einer Entfernung von 2 Feldern umgedreht also aufgeklärt werden.

→ *Eröffnungsphase, s. S 27*

→ *Phase A, s. S 28*

→ *Phase C, s. S 30*

• Erscheint auf der Rückseite das Rad-Symbol, wird der Panzermarker durch einen Panzer ersetzt, der damit aktiviert ist.

• Es gelten die gleichen Sichtregeln wie beim Kampf zwischen den Waffen.

→ *Sichtregeln s. S 16*

Aufklärung deutscher PAK-Marker durch T-34 Panzer

In Schussrichtung von T-34 Panzer liegende PAK-Marker können bis zu einer Entfernung von 2 Feldern umgedreht also aufgeklärt werden.

Die Aufklärung kann direkt nach der Aktivierung und während oder am Ende einer Bewegung stattfinden. Findet die Aufklärung während einer Bewegung statt, kann der Panzer seinen Kurs ändern und sich ggf. aus dem Schussfeld der PAK entfernen.

→ *Bewegung der T-34 Panzer s.S 15*



Diese beiden Panzer-Marker dürfen aufgeklärt, also umgedreht werden, da sie in Schussrichtung des Panzers, bzw. der PAK nicht weiter als 2 Felder entfernt liegen.

Эти два маркера танков могут быть обнаружены, т.е. перевернуты, так как они лежат на линии огня танка и ПТП, как и положено, на расстоянии не более 2-х гексов.



Der linke T-34 darf den deutschen PAK-Marker aufklären.

ПРОВЕДЕНИЕ РАЗВЕДКИ

ОБНАРУЖЕНИЕ МАРКЕРОВ СОВЕТСКИХ ТАНКОВ ТИГРАМИ И ПТП

Так как Немецкий игрок не знает, за каким из маркеров действительно скрыт танк, то у него есть возможность открыть в **фазе открытия позиций**, в каждой **фазе "А"** (после задания нового направления маркеров ПТП) или в каждой **фазе "В"**, после достижения танками Тигр их пункта назначения.

Вы можете, на расстоянии до 2-х гексов, перевернуть, т.е. открыть, маркеры танков находящиеся на линии огня Тигров.

→ *Фаза открытия позиций, стр. 27*

→ *Фаза "А", стр. 28*

→ *Фаза "В", стр. 30*

Если на оборотной стороне изображен символ колеса, то маркер танка заменяется танком, который теперь считается активированным.

При этом используются те же правила видимости, что и во время сражения.

→ *Правила видимости, стр. 16*

ОБНАРУЖЕНИЕ ТАНКАМИ Т-34 МАРКЕРОВ НЕМЕЦКИХ ПТП

Танки Т-34 могут обнаруживать (т.е. открывать) ПТП по правилам, аналогичным описанным выше: на расстоянии не более двух областей и по направлению линии огня.

Обычно обнаружение может происходить после активации, во время или в конце движения. Если обнаружение было во время движения, танк может изменить направление движения и, если необходимо, уйти с линии огня ПТП.

→ *Движение танков Т-34, стр. 15*

Левый Т-34 может обнаружить немецкий маркер ПТП



Бewegung der deutschen Waffen

Programmierung der Tiger-Panzer

Die Bewegung eines unbeschädigten Tiger-Panzers wird mit maximal 5 Karten je Phase A verdeckt programmiert und in Phase C ausgeführt. Dafür sind 5 verschiedene Bewegungskarten vorhanden die in beliebiger Reihenfolge und Anzahl zusammengestellt werden dürfen:

- ein Feld vorwärts
- ein Feld Rückwärts
- einmal nach links drehen
- einmal nach rechts drehen
- Stop

• Der programmierte Kurs der Tiger-Panzer darf auch durch die Front ins feindlichen Hinterland führen. Dafür muss zweimal „vorwärts“ programmiert werden.

→ Eindringen in ein Hex mit Frontelement, s. S. 7

• Steht dem programmiertem Kurs ein T-34 im Weg, muss der Tiger anhalten und die nicht ausgeführten Bewegungsaktionen verfallen.

Programmierung des Tiger-Turms

Es kann sinnvoll sein, den Turm des Tigers in eine andere als die standardmäßige 12 Uhr Position zu bringen. Für diesen Fall lässt sich eine andere Stellung des Turms programmieren. Diese Turm-Karte wird abschließend nach den Bewegungskarten programmiert und verringert die Anzahl der Bewegungskarten um eine.

Der Kartenstapel wird nach der Programmierung umgedreht.

Um einen Rückschluss auf die Anzahl der programmierten Karten zu verhindern, kann am Ende der Programmierung eine Stop-Karte platziert werden und danach mit übrig gebliebenen Karten der Stapel aufgefüllt werden.

Ausrichtung der PAK

In Phase A ist es auch möglich, jede PAK, egal ob als Bluff-Marker, ob verdeckt oder offen, in eine der 6 Richtungen zu drehen oder verdeckte PAK-Marker zu Aufklärungszwecken zu aktivieren. Diese bleiben dann aktiviert.

→ Aufklärung von deutschen PAK-Markern, s. S. 11

Die Bewegungskarten Карты движения



Vorwärts
Вперед

Rückwärts
Назад

Stop
Стой



Links
Влево

Rechts
Вправо

Die Turmkarten Карты башни



12 Uhr Position
На 12 часов

2 Uhr Position
На 2 часа

4 Uhr Position
На 4 часа



6 Uhr Position
На 6 часов

8 Uhr Position
На 8 часов

10 Uhr Position
На 10 часов

Движение немецкой военной техники

Задание программы танков Тигр

Вы тайно будете задавать программу действий ваших танков Тигр в фазе "А" игрового хода, и выполнять движение уже в фазе "В".

Для программы неповрежденного танка Тигр может быть использовано максимум **5 карт движения**. Карты движения включают карты 5-и типов, которые могут сочетаться в любом количестве и порядке.

- на одну область вперед
- на одну область назад
- повернуть один раз налево
- повернуть один раз направо
- остановиться
- Заданный курс может проходить через линию фронта на занятую врагом территорию. В этом случае, вы должны дважды выбрать "движение вперед".

→ Захват гекса с элементов фронта, стр.7

Если Т-34 стоит на пути заданного курса, то Тигр должен остановиться и все неиспользованные ОД тратятся впустую.

Задание программы башни Тигра

Иногда может иметь смысл задать для башни Тигра отличное от стандартного (на 12-часов) положение. В этом случае вы можете указать другое положение башни. Эта карта башни задается заключительным шагом программы и **уменьшает** на единицу доступное количество карт движения.

После того, как вы закончили задание движения и/или позиции башни, стопка карт переворачивается.

Для того, чтобы не дать остальным игрокам определить сколько карт вы использовали в программе, можно положить в конце карту "стоп" и дополнить стопку оставшимися в колоде картами.

Задание направления ПТП

В фазе "А" также имеется возможность направить каждую ПТП - независимо от того, является ли жетон пустышкой, лежит он лицевой стороной вниз или вверх - в одном из 6-и направлений (сохраняя его текущий статус) или активировать маркеры ПТП лежащие лицевой стороной книзу (перевернув их), для участия их в разведке.

→ Обнаружение немецких маркеров ПТП, стр. 11





Bewegung der Stuka

Die Stuka kann in einer beliebigen Phase D nach Abschluss der Bodenkämpfe eingesetzt werden. Einmal aktiviert, stehen ihr maximal 5 Bewegungsaktionen in dieser und den nächsten 3 aufeinanderfolgenden Phasen D zur Verfügung.

Nach ihren 20 Bewegungsaktionen muss die Stuka wieder den Flughafen erreicht haben. Erreicht sie den Flughafen nicht, siehe: „Notlandung der Stuka“ weiter unten.

3 verschiedene Bewegungsarten sind in beliebiger Kombination möglich:

- ein Feld vorwärts
- einmal nach links drehen
- einmal nach rechts drehen

• Die Stuka kann nur einmal per Spiel fliegen

• Nicht genutzte Bewegungsaktionen verfallen.

• Fliegende Stuka und Panzer dürfen sich ein Feld teilen.

• Die Stuka kann nicht in der Luft angegriffen werden.

• Der Tiger-Panzer darf sich kein Feld mit einer am Boden befindlichen Stuka teilen.

Angriff auf einen T-34

Die Stuka darf während dieser vier Flugphasen insgesamt einmal einen T-34 Panzer zerstören. Dieses gelingt ihr von einem Feld direkt hinter einem T-34.

Notlandung der Stuka

Erreicht die Stuka nach ihren 20 Bewegungsaktionen nicht mehr ihren Flughafen, erhält der sowjetische Spieler 4 SP. Sie kann dann im weiteren Spielverlauf nicht mehr eingesetzt werden.

• Notgelandete Stuka blockieren keine Felder und Sichtlinien.

Zerstörung einer Stuka am Boden

Besetzt ein T-34 das Feld des Flughafens mit einer am Boden befindlichen Stuka, dann ist diese zerstört. Der sowjetische Spieler erhält 2 SP.

Blockieren des Flughafens

Besetzt ein T-34 das leere Feld des Flughafens in der 4. Phase D der Stuka-Bewegung und die Stuka kann ihn nicht zerstören, muss die Stuka eine Notlandung durchführen.

Aufklärung durch die Stuka

Die Stuka kann während ihres Fluges Panzer-Marker in den 6 angrenzenden Feldern und in ihrem eigenen Feld aufklären.



vorwärts
вперед



links
влево



Angriff auf
einen T-34

Нападение
на Т-34



Blockierung eines
Flughafens
Блокирование
аэродрома



Zerstörung
einer Stuka am
Boden

Уничтожение
"Штуки" на земле



Die Stuka kann die angrenzenden
und ihr eigenes Feld aufklären
"Штука" может вести разведку на
своей и соседних областях

Движение "Штуки"

"Штука" может быть активирован во время любой фазы "Г" после того, как прекратится сражение. Будучи активированной, она может в этой фазе выполнить максимум 5 движений. И по 5 движений в каждой из трех последующих фаз "Г". Однако самолет должен достичь аэродрома за 20 ходов или он должен будет совершить вынужденную посадку. (См. ниже "Вынужденная посадка "Штуки") Доступно 3 различных типа движений, которые можно комбинировать любым способом:

- на одно деление вперед
- повернуть влево один раз
- повернуть вправо один раз

• "Штука" может выполнить полет только один раз за игру.

• Танки и летящий "Штука" могут находиться на одной области.

• Неиспользованные действия тратятся впустую.

• Будучи в воздухе "Штука" не может быть атакован.

• Тигр не может находиться на одной области со стоящим на земле "Штукой".

Нападение на Т-34

Во время этих 4-х фаз боя "Штука" может уничтожить один танк Т-34. Однако, он может сделать это, только находясь на области прямо за Т-34.

Вынужденная посадка "Штуки"

Если после 20-и движений "Штука" не может более добраться до аэродрома, то Советский игрок получает 4 ПО. С этого момента "Штука" больше не может быть использован в игре.

• Вынужденно приземлившийся "Штука", не блокирует область и линии видимости.

Уничтожение "Штуки" на земле

Если Т-34 захватывает область с аэродром где на земле стоит "Штука", то самолет считается уничтоженной. За это Советский игрок получает 2 ПО.

Блокировка аэродрома

Если Т-34 захватывает область с вражеским аэродромом во время четвертой фазы "Г", когда "Штука" активирован и при этом не может уничтожить танк-захватчик, то "Штука" не может приземлиться и должен выполнить вынужденную посадку.

Разведка при помощи "Штуки"

Во время полета "Штука" может обнаруживать маркеры танков под собой и на 6 соседних областях.



Einsatz der Panzerminen

Fährt ein T-34 auf einen Panzerminen-Marker wird dieser umgedreht. Befindet sich auf der Rückseite ein Minensymbol, muss der T-34 sofort stoppen. Der Turm darf trotzdem gedreht und zum Kämpfen benutzt werden. In der nächsten Bewegungsphase darf der T-34 wieder ohne Einschränkungen an dem Spiel teilnehmen.

- Panzerminen dürfen nicht auf Sumpffelder plaziert werden.
- PAK-Marker und Panzerminen-Marker dürfen auf dem selben Feld plaziert werden.
- Die Panzerminen wirken nur auf feindliche Panzer.



T-34 stoppt nach Befahren einer Panzermine

Наехав на противотанковую мину, T-34 останавливается.

Bewegung einer PAK

Mit den beiden Rad-Markern kann der deutsche Spieler bis zu zwei verdeckte oder aktivierte PAK-Marker gleichzeitig um 1-2 Felder in eine beliebige Richtung bewegen und neu ausrichten.

Dazu kann man in einer beliebigen Phase A einen oder zwei PAK-Marker für die Bewegung vorbereiten, indem man den PAK-Marker mit der Seite des bewegten Rad-Symbols eines Rad-Markers markiert.

In der nächsten Phase A wird der PAK-Marker dann um bis zu 2 Felder verschoben, und darf dabei in eine beliebige Richtung neu ausgerichtet werden. Jetzt wird der Rad-Marker auf das stehende Rad-Symbol umgedreht.

Der Rad-Marker wird dann am Ende der Phase D entfernt und der PAK-Marker darf ab dann wieder am Kampf teilnehmen.

Solange eine PAK mit einem Rad-Marker am Kampf teilnehmen.

- Der zu bewegende PAK-Marker kann während der Bewegung nicht aufklären oder aufgeklärt werden.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОТИВОТАНКОВЫХ МИН

Если T-34 наезжает на маркер противотанковой мины, то маркер открывается. Если на оборотной стороне изображен символ мины, то T-34 должен **немедленно остановиться**.

Несмотря на это, башня может поворачиваться и участвовать в бою. Во время следующей фазы движения T-34 может вновь возвращается в игру, без каких либо ограничений.

- Противотанковые мины не могут быть помещены на заболоченные области.
- Маркеры ПТП и маркеры мин могут вместе помещаться на одну область.
- Противотанковые мины действуют только на вражеские танки.

Движение ПТП

Используя два **маркера шин**, немецкий игрок может двигать до двух скрытых и/или активированных **маркеров ПТП** на 1-2 области и изменять их направление.

Для этого во время любой фазы "А" он может подготовить к движению один или два **маркера ПТП**, пометив их, положив **маркер шины** стороной, изображающей ее символ в движении.

После чего в следующей фазе "А" **маркер ПТП** двигается на расстояние до 2-х областей и может быть установлен в любом направлении. Теперь **маркер шины** переворачивается стороной изображающей остановившуюся шину.

Маркер **стоящей на месте шины** убирается в конце фазы "Г"; после чего маркер ПТП может вновь принимать участие в сражении.

Пока ПТП помечена **маркером шины**, она не может принимать участи в любом бою.

Маркер ПТП, который должен двигаться, не может быть обнаружен или сам разведывать другие цели во время движения.



Активация и движение der sowjetischen Panzer

Активация der T-34 Panzer

Der sowjetische Spieler muss mindestens einen, aber kann maximal alle seine Panzer in der Eröffnungsphase aktivieren.

- Aufgeklärte T-34 Panzer sind aktiviert.

Danach darf der sowjetische Spieler frei entscheiden, in welcher der Phasen B er eine beliebige Anzahl weiterer Panzer aktiviert. Dazu wird der entsprechende Panzermarker mit Radsymbol umgedreht und durch einen T-34 Panzer ersetzt.

Aktivierter Panzer dürfen erst in der je weils nächsten Phase B bewegt werden, dürfen aber in der folgenden Phase D am Kampf teilnehmen wenn sie sich in Schussposition befinden.

- Die Ausrichtung von Rumpf und Turm eines aktivierten Panzers kann frei gewählt werden.

Bewegung der T-34 Panzer

In jeder Phase B kann der sowjetische Spieler seine aktivierten T-34 bewegen.

Folgende Bewegungen sind möglich:
1 Feld vorwärts, 1 Feld Rückwärts, einmal nach links drehen und einmal nach rechts drehen.

Jeder T-34 Panzer darf maximal 3 Bewegungsaktionen in beliebiger Anzahl und Kombinationen ausführen.

- Ausnahme: auf zusammenhängender freier Steppe darf ein T-34 5 Felder nacheinander vorwärts fahren.
- Nicht verbrauchte Bewegungsaktionen verfallen.
- Bewegte T-34 Panzer dürfen in ihrer Position nicht mehr verändert werden.
- Der Turm darf auch während der Ausführung dieser Bewegungsaktionen in eine beliebige der 6 Richtungen positioniert werden um feindliche PAK-Marker aufzuklären.
- Es kostet dem sowjetischen Spieler keine Bewegungsaktion seinen Turm zu bewegen.

Überrollen einer PAK

- 1 Erreicht ein T-34 in seiner Bewegung das Hex eines verdeckten oder aktivierten PAK-Marker der nicht frontal auf ihn gerichtet ist, wird dieser entfernt. Befindet sich auf ihm eine PAK, ist diese zerstört und der Spieler erhält 1 SP.
- 2 Ist der PAK-Marker frontal auf ihn ausgerichtet, verbleibt er aufgeklärt aber unzerstört im Spiel.
- 3 PAK-Marker können auf jeder Landschaft überrollt werden.

Активация и движение Советских танков

Активация танков Т-34

Во время фазы открытия позиций Советский игрок обязан активировать как минимум один и может максимум любое количество своих танков.

- Обнаруженные танки Т-34 активируются.

После чего Советский игрок может свободно решать в какой фазе "Б" и какое число танков он будет активировать еще. Для чего соответствующие маркеры с символом колеса переворачиваются и заменяются танками Т-34.

Только что активированный танк не может двигаться в тот ход, когда был активирован, но может участвовать в сражении следующей фазы "Г", если находится в подходящей для стрельбы позиции.

- Направления корпуса и башни активированного танка могут быть выбраны по желанию.

Движение танка Т-34

В каждой фазе "Б" Советский игрок может двигать свои активированные танки Т-34.

Доступны следующие способы движения: **вперед, назад, повороты влево и вправо.**

Каждый танк Т-34 может выполнять до 3-х движений в любом сочетании; вы можете повторять то же действие.

- **Исключение:** по идущим подряд степным гексам, не содержащим элементов фронта и вражеских орудий, Т-34 может проезжать **вперед на 5 областей** (при этом он не может поворачивать).

- Неиспользованные действия движения теряются.

- Положение двигавшихся танков Т-34 не может быть изменено после того, как они остановлены.

- Во время этих действий движения башня может поворачиваться в любом из 6-и направлений, с целью обнаружения маркеров вражеских ПТП.

- Выбор направления башни не требует от Советского игрока затраты дополнительных действий движения.

Захват ПТП

1. Если в процессе движения Т-34 достигает гекса с лежащим лицевой стороной вниз или активированным маркером ПТП, который не направлен в его сторону, то маркер убирается из игры. Если за ним скрыта ПТП, то она считается уничтоженной и игрок получает 1 ПО.

2. Если ПТП направлена в сторону танка, то она остается в игре, обнаруженная но не уничтоженная.

3. Маркеры ПТП могут быть захвачены на любом типе ландшафта.

Активированный T-34 с удаленным
Panzermarker
Активированный T-34 и
убранный маркер танка.



Um von Position 1 zu Position 2 zu gelangen, sind folgende Bewegungsaktionen nötig:

1. Vorwärts, 2. zweimal nach rechts drehen = 3 Bewegungsaktionen

Для того чтобы добраться из положения 1 в положение 2, требуются следующие действия движения: 1. вперед 2. дважды повернуть направо = 3 действия.



1

2

3

Das Gefecht

In Phase D kommt es zum Kampf zwischen den gegnerischen Bodenwaffen wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

1. Die gegnerischen Panzer oder ihre Türme stehen auf einer Linie zueinander.
2. Die PAK steht einem gegnerischen Panzer in Schussrichtung auf einer Linie gegenüber und ist bereits aktiviert, oder in der aktuellen Phase D aktiviert worden.

Sichtregeln

Es besteht kein Sichtkontakt:

1. wenn sich ein oder mehrere Wald-Hexfelder zwischen den Gegnern befinden.
2. wenn sich eine Anhöhe zwischen den Gegnern befindet.
3. wenn sich 2 oder mehr Wald-Hexfelder zwischen einem Gegner auf einer Anhöhe und einem Gegner in der Steppe oder im Sumpf befinden.
4. wenn sich ein Panzer zwischen 2 gegnerischen Panzern befindet.
5. wenn sich ein Panzer hinter einer angrenzenden Anhöhe befindet, obwohl sich der gegnerische Panzer ebenfalls auf einer Anhöhe befindet.

Es besteht Sichtkontakt:

6. obwohl sich ein Panzer zwischen den gegnerischen Panzern befindet, wenn einer der beiden auf einer Anhöhe steht.
7. wenn sich ein Gegner auf einer Anhöhe und der Kontrahent hinter einem angrenzenden Wald-Hexfeld befindet.

Wer schießt wann?

(Abb. nächste Seite)

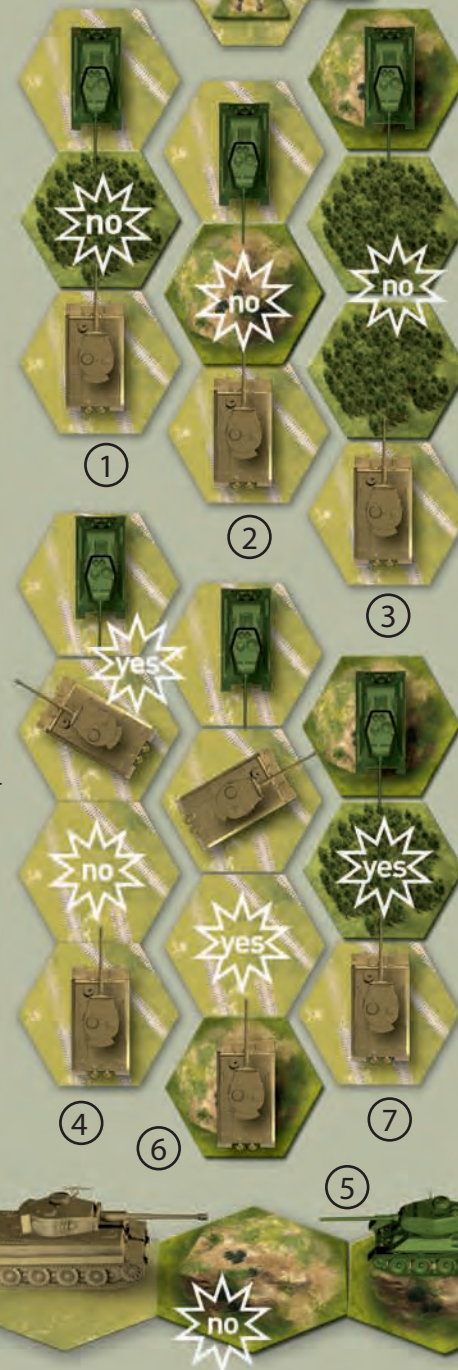
Die Fälle werden in der Reihenfolge A, B und C durchgekämpft.

Fall A: Zwei Geschützrohre sind direkt aufeinander gerichtet:

Es wird gleichzeitig geschossen und das Ergebnis ermittelt.

Fall B: Nur das Geschützrohr EINES Kontrahenten ist direkt auf den Gegner gerichtet:

Dieser Kontrahent darf zuerst schießen. Ein gegnerischer Panzer darf nur seinen Turm drehen und zurückschießen, wenn er nicht selbst zerstört wurde. Wenn der Gegner eine PAK ist, kann sie nicht zurückschießen,



СРАЖЕНИЕ

В фазе "Г" происходит сражение между наземными видами вооружений противников, если между ними есть прямой визуальный контакт как описано далее:

1. Танки противников стоят в одном ряду гексов относительно друг друга.
2. Активированная ранее или только что (в текущей фазе "Г") ПТП стоит в том же ряду, что и вражеский танк.

Правила видимости

Далее описаны особые условия, касающиеся визуального контакта

Визуальный контакта нет если:

1. оппонентов отделяет один или более лесных гексов.
2. оппонентов отделяет возвышенность
3. оппонентов, один из которых находится на возвышенности и второй в степи или болоте, отделяет 2 или более лесных гексов.
4. если между противостоящими друг другу танками находится третий танк.
5. танк находится за соседней возвышенностью, даже если один из противников так же находится на возвышенности.

Визуальный контакт есть если:

6. Между двумя сражающимися танками, один из которых стоит на возвышенности, находится еще один танк.
7. Только один из оппонентов стоит на возвышенности, а второй находится за соседним лесным гексом.

Кто когда стреляет?

(илл. на следующей странице)

Ситуации ведения стрельбы разбираются в порядке А, Б, В.

Ситуация А: Две башни смотрят прямо друг на друга: Выстрелы производятся одновременно и их результаты сразу же определяются.

Ситуация Б: Башня лишь одного из противников смотрит прямо на оппонента: Тогда этот участник боя может выстрелить первым. Вражеский танк может повернуть башню и произвести ответный выстрел только в том случае, если не был уничтожен. ПТП, по которой был произведен выстрел, не может выстрелить в ответ, так как может изменять



da ihr Rohr NUR in Phase A gedreht (ausgerichtet) werden darf.

Fall C: Keine der beiden Geschützrohre sind direkt aufeinander gerichtet:

Der Tiger-Panzer darf aufgrund seiner Trennung von Richtschütze und Kommandant seinen Turm zuerst um ein Hexfeld drehen. Danach dreht der T-34 seinen Turm um ein Hexfeld. Dieses wird solange wiederholt bis Fall B eintritt.

ACHTUNG 1 : Ein T-34 Panzer verliert ab dem 2. Schritt um den der Turm gedreht wird -1 Schusskraft je Schritt . (Dies liegt darin begründet, dass im T-34 der Kommandant und der Richtschütze ein und dieselbe Person waren.)

- Zerstörte Panzer blockieren Felder und Sichtlinien und werden erst nach der Schussphase entfernt.

Schusskraft

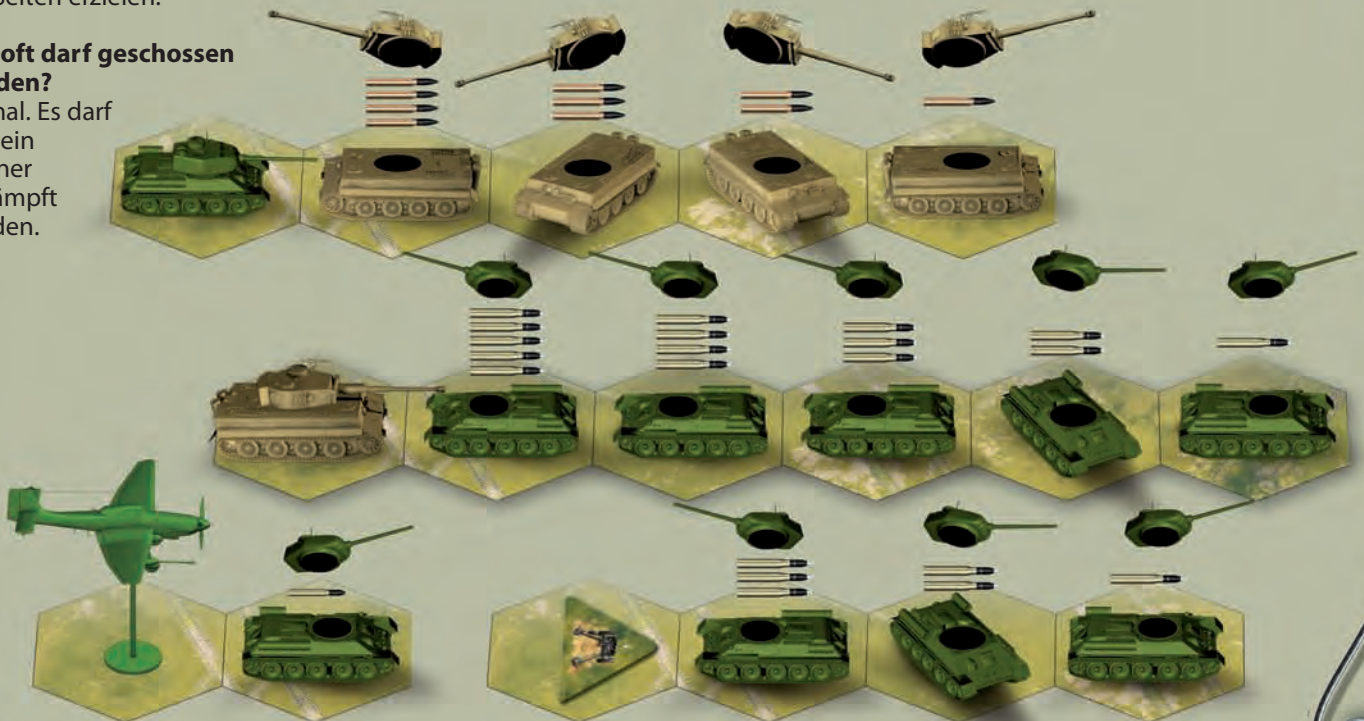
Jede Waffe hat eine bestimmte Schusskraft. Diese Schusskraft ver ringert sich mit jedem Hex entlang der Schussrichtung um 1.

Die Abbildungen zeigen die Effektivität von jeder Waffe. Die 88mm Kanone eines Tigers (und der hier nicht abgebildeten PAK 8.8) kann die Frontpanzerung eines T-34 Panzer auf eine Entfernung von bis zu 3 Hex durchschlagen. Befindet der T-34 sich weiter entfernt, müssen die schwächeren Seiten beschossen werden um ihn zu zerstören.

Der T-34 wiederum kann beim Tiger-Panzer kritische Treffer durch die Frontpanzerung nur direkt aus dem Hex vor vor dem Tiger oder durch Beschuss der schwächeren Seiten erzielen.

Wie oft darf geschossen werden?

Einmal. Es darf also ein Gegner bekämpft werden.



направление орудия только в фазе "А".

Ситуация В: Ни одно из орудий не смотри прямо на врага: По причине разделения функций стрелка и командира у Тигра между членами экипажа, он может первым повернуть свою башню на 1 гекс. После чего Т-34 поворачивает свою башню. Это повторяется пока не будет выполнено условие " Ситуации Б".

ВАЖНО! 1: Начиная со 2-го шага разворота башни, Т-34 теряет по 1-у пункту огневой мощи за каждый шаг поворота башни (это происходит потому, что функции стрелка и командира в Т-34 выполнял один член экипажа).

- Уничтоженные танки блокируют области и линии видимости и убираются с поля только после завершения фазы стрельбы.

Огневая мощь

Каждое оружие обладает своей огневой мощью. Эта огневая мощь уменьшается на 1 за каждый гекс в направлении стрельбы.

Следующая иллюстрация показывает эффективность каждого оружия. 88-мм пушка Тигра может достать и уничтожить переднюю броню Т-34 на расстоянии до 3-х гексов; все находящиеся дальше цели должны получить попадание по более слабой боковой или задней броне. Пушка Т-34 может причинить критический урон Тигру только в упор или попав в боковую или заднюю броню.

Сколько выстрелов можно произвести?

Один; так что вы можете сражаться только с одним врагом.



Die Siegpunkte

Siegpunkte für zerstörte T-34 und PAK:

Ist die Feuerkraft gleich oder höher als die Anzahl der abgebildeten Geschosse auf der Waffenkarte, ist der T-34 Panzer oder die PAK zerstört. Für einen zerstörten T-34 Panzer erhält die deutsche Seite 2 SP.

Für eine zerstörte PAK erhält der sowjetische Spieler 1 SP. Eine PAK kann auch durch Überrollen mit einem Panzer zerstört werden. Dafür erhält der Spieler ebenfalls 1 SP.

→ Überrollen einer PAK, s. S. 15

Siegpunkte für beschädigte T-34 Panzer:

Bleibt die Anzahl der Treffer unterhalb der Anzahl der abgebildeten Geschosse auf der Waffenkarte, ist der T-34 nur beschädigt und der deutsche Spieler erhält unabhängig von der Anzahl der Treffer 1 SP.

- Um als beschädigt zu gelten, muss mindestens ein Treffer erzielt werden.
- Wird ein T-34 Panzer in derselben Phase beschädigt und gleichzeitig von einer anderen Waffe zerstört, erhält der Gegner nur die Siegpunkte, die für die Zerstörung des Panzers anfallen.

Die Beschädigung eines T-34 Panzers hat keine Folgen für seinen Einsatz.

Siegpunkte für beschädigte Tiger-Panzer:

Bleibt die Anzahl der Treffer unterhalb der Anzahl der abgebildeten Geschosse auf der Waffenkarte, ist der Tiger-Panzer, unabhängig von der Anzahl der Treffer, beschädigt. Der sowjetische Spieler erhält 1 SP.

Folgen der Beschädigung für den Einsatz des Tiger-Panzers

Die Beweglichkeit des Tiger-Panzer verringert sich sofort nach der ersten Beschädigung. Dazu wird der graue Treffer-Marker von der Position 5 auf die Position 4 der Tiger Waffenkarte gesetzt. Der Tiger-Panzer kann zu diesem Zeitpunkt nur noch mit 4 Karten programmiert werden. Ist der Marker nach 2 weiteren Beschädigungen bei 1 angelangt, darf der Tiger nur noch mit 1 Karte programmiert werden. Weiter kann ein Tiger-Panzer nicht beschädigt werden. Der sowjetische Spieler erhält aber weiterhin 1 SP je Treffer.

Tiger-Panzer kritisch beschädigt:

Ist der Wert gleich oder höher als die Anzahl der abgebildeten Geschosse auf der Waffenkarte, ist der Tiger-Panzer kritisch beschädigt. Der graue Treffer-Marker wird nun 2 Felder nach rechts gezogen. Der sowjetische Spieler erhält 1 SP.

Siegpunkte für durchgebrochene T-34 Panzer:

Verlässt ein T-34-Panzer nach seinem Durchbruch durch die deutsche Frontlinie das Spielfeld auf der deutschen Seite, erhält der sowjetischen Spieler 5 SP.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА УНИЧТОЖЕНИЕ Т-34 И ПТП

Если огневая мощь равна или превосходит число изображенных на карточке вооружения снарядов, то танк Т-34 или ПТП уничтожены. Немецкая сторона получает 2 ПО за каждый уничтоженный танк Т-34.

Советская сторона получает 1 ПО за уничтоженную ПТП. ПТП также может быть уничтожена, будучи захваченной танком, за это игрок также получает 1 ПО.

→ Захват ПТП, стр. 15

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ПОВРЕЖДЕННЫЕ ТАНКИ Т-34

Если при попадании количество снарядов ниже числа снарядов, изображенных на карточке вооружения, то Т-34 получает лишь повреждения и Немецкому игроку начисляется 1 ПО, независимо от числа попаданий.

- Танк считается поврежденным если в него попали хотя бы раз
- Если во время одной фазы танк Т-34 поврежден одной, а уничтожен другой боевой единицей, то оппонент получает ПО только за уничтожение танка.

Повреждения танка Т-34 не влияют на его движение и огневую мощь.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ПОВРЕЖДЕНИЕ ТИГРА

Если количество попаданий меньше чем количество изображенных на карточке снарядов, то танк Тигр получает повреждение независимо от числа попаданий. Советский игрок получает 1 ПО.

Последствия повреждений для размещения танка Тигр

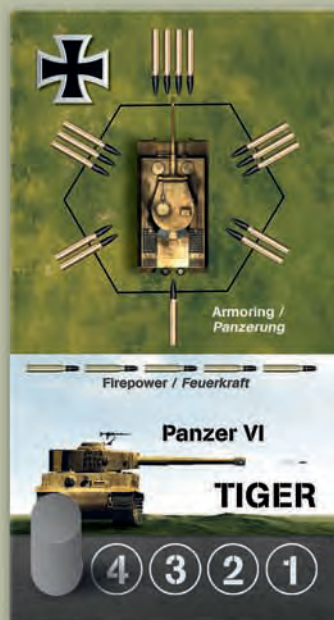
Маневренность танка Тигр снижается сразу же после получения повреждений. С этой целью серый маркер попаданий на карточке Тигра сдвигается с 5-й позиции на 4-ю. С этого момента танку можно задавать действия только при помощи 4-х карт. Если после еще двух попаданий маркер достиг отметки 2, то Тигр может быть запрограммирован только 1-й картой. Это максимальный урон, который может получить Тигр. Однако, каждый раз нанося урон по максимальному поврежденному танку, Советский игрок по-прежнему получает 1 ПО. Заметьте, что Тигр никогда не может быть уничтожен и никогда не может использовать менее одной карты.

КРИТИЧЕСКОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ ТИГРА

Если значение равно или превосходит изображенное на карточке вооружения количество снарядов, то танк Тигр получает критическое повреждение. Серый маркер попадания сдвигается на две позиции вправо. Советский игрок получает 1 ПО.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ПРОРЫВ Т-34 ЧЕРЕЗ ЛИНИЮ ОБОРОНЫ

Если прорывавшись через немецкую линию обороны, любой танк Т-34 покидает игровое поле с немецкой стороны, то Советский игрок получает 5 ПО.



Diesem Tiger-Panzer stehen noch seine 5 Bewegungskarten in Phase A zur Verfügung

Этот Тигр все еще имеет 5 карт движения в фазе "А".



3-4 Spieler-Variante

Auf der deutschen und der sowjetischen Seite der Front kann jeweils ein zweiter Spieler am Spiel teilnehmen.

Aufteilung der Waffen

Der zusätzliche Spieler auf jeder Seite erhält jeweils die Hälfte der Panzer.

Die PAK auf der deutschen Seite übernimmt einer der beiden Spieler, die Stuka erhält der Andere Spieler.

Wozu erhalte ich die Orden?

Jeder Spieler kann in dieser Variante Orden erhalten, deren Anzahl später darüber entscheidet wer der bessere Spieler auf der jeweiligen Seite ist. Die Orden werden zusätzlich zu den Siegpunkten vergeben.

Der deutsche Spieler erhält für einen durch einen Tiger abgeschossenen T-34 Panzer **1 Panzerkampfabzeichen**.

Jeder sowjetische Spieler erhält für jeden seiner Panzer die das deutsche Hinterland erreichen, und für jeden Tiger-Panzer bei dem er einen kritischen Treffer erzielt, **1 Suworow-Orden**.

Sieger

Der Spieler mit den meisten Orden auf der Seite mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger.



*Panzerkampf-
abzeichen
Orden für участие в
танковом сражении*



*Suworow-Orden
Медаль Суворова*

ВАРИАНТ ИГРЫ ОТ 3-х ДО 4-х УЧАСТНИКОВ

По одному дополнительному игроку могут принимать участие в игре на Немецкой и на Советской сторонах фронта.

Распределение вооружений

Второй игрок с обеих сторон получает контроль над половиной танков.

На Немецкой стороне один из двух игроков берет себе ПТП, второй берет "Штуку".

За что я получаю медали?

В этом варианте каждый игрок может получать медали. Медали получают в дополнение к ПО.

Немецкий игрок получает **1 "Orden für участие в танковом сражении"** за каждый T-34 уничтоженный его Тигром.

Русский игрок получает **1 "Медаль Суворова"** за каждый свой танк, достигший края поля и за каждый Тигр, который он критически повредил.

Победитель

Набравший наибольшее количество медалей игрок стороны с большим количеством ПО, объявляется победителем.



Multiplayer-Variante

Um Panzerschlachten epischen Ausmaßes zu spielen, können sie sich aus vier „Duel of the Giants“ eine große Spielfläche zusammensetzen.

Mit 2-8 Spieler Spielern, die wie in der „3-4“ Spieler-Variante Orden erwerben können, lassen sich Strategien und Taktiken in größerem Maßstab durchführen.

Um auch größere Punktgewinne dar zustellen, sollten sie mehrere Siegpunkte anzeiger wie in der Abbildung unten verwenden. Wenn eine Siegpunkteleiste sich am Anschlag befindet, wird auf der Siegpunkteleiste rechts davon weitergezählt. In diesem Beispiel liegt die deutsche Seite mit 13 Siegpunkten vorne.

Es gelten alle Regeln des Basisspiels.

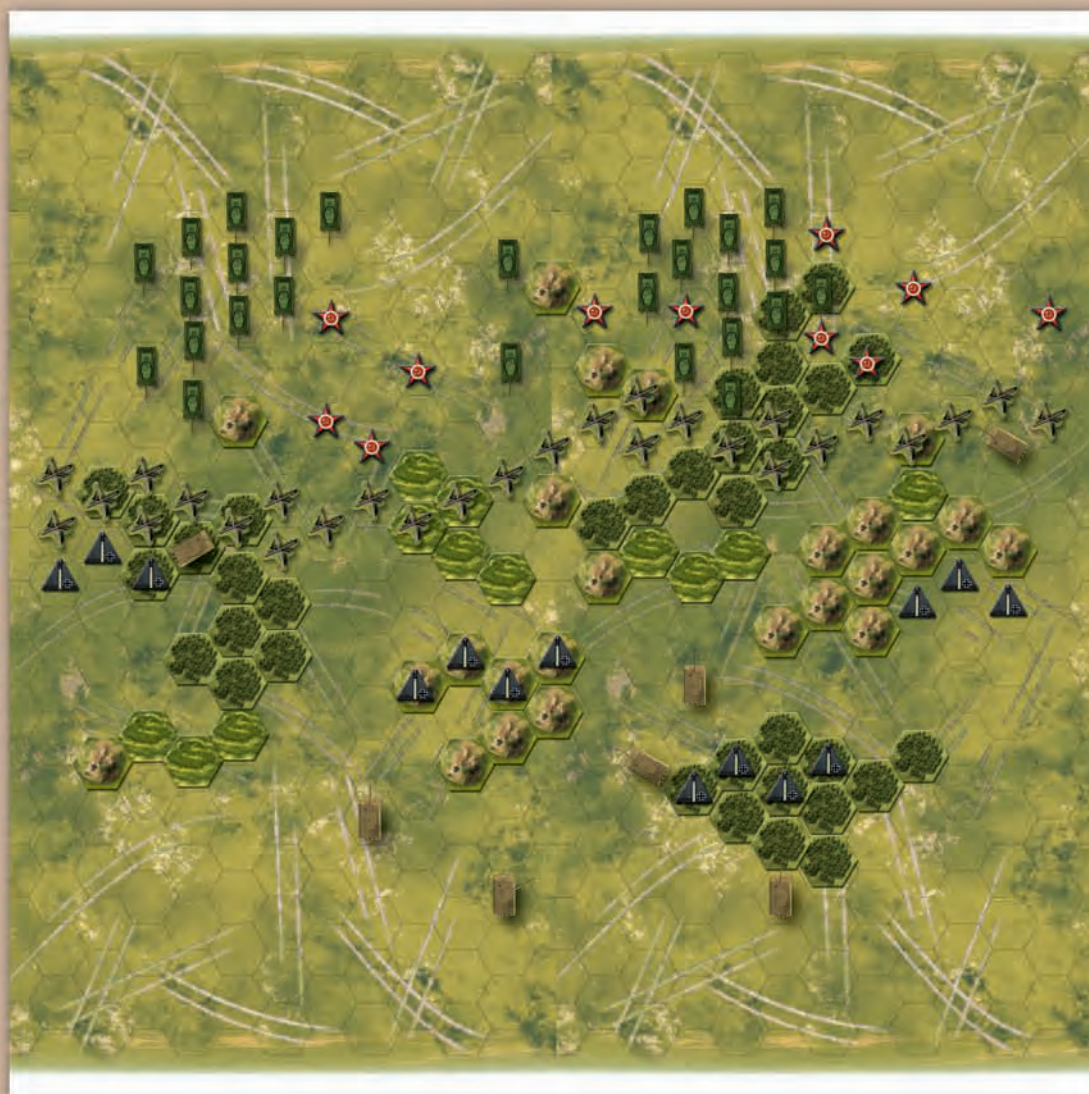
Мультиплеерный вариант

Если вы хотите разыгрывать танковые сражения в эпических масштабах, то можете сложить вместе огромную игровую область, используя 4 копии «Дуэли гигантов».

С 2-8 игроками, которые получают медали аналогично правилам для 3-4 игроков, вы можете перенести ваши стратегические и тактические задумки в новое измерение.

Вам необходимо использовать несколько шкал ПО (как показано на иллюстрации ниже), для фиксирования большего количества очков. Если вы достигаете предельного порога шкалы ПО, то продолжаете подсчет на лежащей правее шкале ПО. На данном примере Немецкая сторона впереди на 13 ПО.

При этом сохраняются все правила из базовой версии.



Der Multiplayer-Aufbau aus vier „Duel of the Giants“

В подготовке мультиплеерного варианта используется четыре «Дуэли гигантов»



Szenario Winter '44

Im Zuge der Nikopol-Krywyj Riher Operation vom 30. Januar bis 29. Februar 1944 gelang es der Roten Armee 12 deutsche Divisionen (darunter 3 Panzerdivisionen) zu zerschlagen und die Industriestadt Krywyj Rih mit den umliegenden Mangan- und Eisenerzvorkommen zurückzuerobern.

Verhindern Sie mit ihren Tiger-Panzern den Durchbruch der Roten Armee durch die deutsche Frontlinie um die drohende Vernichtung der eigenen Truppen zu verhindern.

Spielelemente

Für dieses Szenario werden von den folgenden Spielelementen die Rückseiten benutzt:

- Spielplan
- Frontelement
- Waffenkarten
- Flughafen
- Siegpunkteleiste

Folgende Spielelemente werden gegen die Winterversionen ausgetauscht:

- Landschaftselemente
- PAK-Marker

Folgende Spielelemente werden weiterhin benutzt:

- Bewegungskarten
- Turmkarten
- Panzer, Stuka

Elemente mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Sommer-Variante:

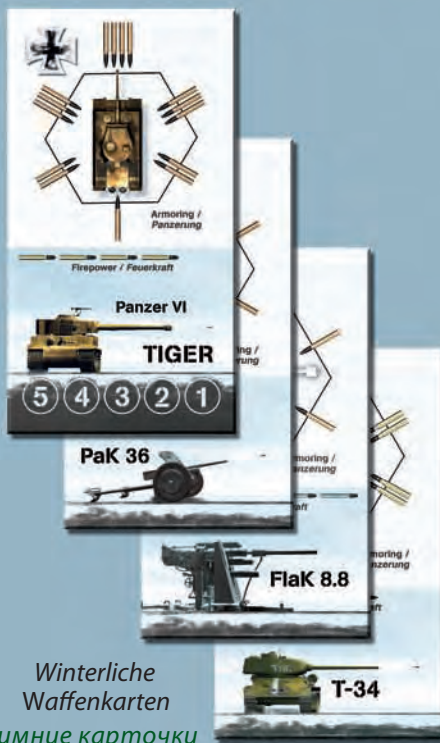
Tiger Panzer: Der Tiger -Panzer besitzt im Winter eine Feuerkraft von 4 statt 5.

T-34 Panzer: Der T-34 Panzer kann jetzt 4 statt 3 Bewegungsaktionen ausführen.

Eigenschaften der winterlichen Landschaftselemente

Die Schneesteppe

- Die Schneesteppe ist standardmäßig auf dem Spielplan aufgedruckt.



Winterliche
Waffenkarten
Зимние карточки
вооружений



Eingeschneiter Flughafen
Заснеженный аэродром



Verschneite PAK
Укрытые снегом ПТП



Schneesteppe
Снежная степь

СЦЕНАРИЙ ЗИМА 44-ГО

Во время Никопольско-Криворожской операции 30 января - 29 февраля 1944 года, Красная Армия удачно уничтожила 12 немецких дивизий (3 из которых были танковые) и захватить индустриальный город Кривой Рог, окруженный залежами магния и железа.

Используя свои танки Тигр, предотвратите прорыв Красной Армии через немецкую линию фронта для того, чтобы отвести угрозу уничтожения ваших собственных сил.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Для этого сценария вы используете обратную сторону следующих игровых компонентов:

- игрового поля
- элементов фронта
- карточек вооружений
- аэродрома
- шкалы ПО

Поменяйте следующие игровые компоненты на их зимние версии:

- элементы ландшафта
- маркеры ПТП

Следующие игровые компоненты не изменяются:

- карты движения
- карты башни
- танки, "Штуку"

КОМПОНЕНТЫ, ПАРАМЕТРЫ КОТОРЫХ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ЛЕТНЕГО ВАРИАНТА:

Танк Тигр: Зимой огневая мощь Тигра снижена до 4-м вместо 5-и.

Танк Т-34: Т-34 теперь может выполнять 4 движения вместо 3-х.

ОСОБЕННОСТИ ЭЛЕМЕНТОВ ЗИМНЕГО ЛАНДШАФТА

СНЕЖНАЯ СТЕПЬ

- Снежная степь нанесена на игровое поле в качестве базы.



Der verschneite Wald

- Verschneiter Wald kann wie Steppe befahren werden, also mit 1 Bewegungsaktion eines Panzers.
- Verschneiter Wald gibt ebensowenig Deckung wie die Schneesteppe, aber der Angreifer kann einen Gegner im Wald-Hex nur mit -1 Schusskraft angreifen.
- Sowjetische Panzermarkierungen können im Wald aufgeklärt werden.

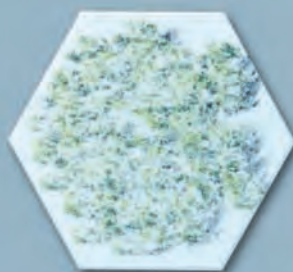
Die verschneite Anhöhe

- Um die Anhöhe zu befahren, werden 2 Bewegungsaktionen benötigt.

Die Schneeverwehung

- Die Schneeverwehung wird mit 2 Bewegungsaktionen befahren.
- Panzer und PAK sind in einer Schneeverwehung unsichtbar und können nur von der Stuka beschossen werden, es sei denn, sie schießen selber und geben sich dadurch zu erkennen.
- Nachdem ein Panzer aus einer Schneeverwehung herausgefahren ist, wird sie entfernt.
- Dreht sich ein Panzer in einer Schneeverwehung, wird sie ebenfalls entfernt.
- Ein Panzer kann sich maximal in zwei Phasen B (T-34) oder in zwei Phasen C (Tiger-Panzer) in einer Schneeverwehung aufhalten. Dieses wird durch den „Tropfenmarker“ angezeigt. Nach Eintritt in das Hex wird die Schneeverwehung mit der Abbildung des einzelnen Tropfens markiert, in der folgenden Phase B (C) wird der Marker auf das 2-Tropfen-Symbol umgedreht. Am Ende der darauf folgenden Phase B (C) wird die Schneeverwehung entfernt.
- Schneeverwehungen versperren die Sichtlinie. Von einer Anhöhe aus kann allerdings eine beliebige Anzahl von Schneeverwehungen überschossen werden.
- Eine Schneeverwehung kann nicht vermint werden.

Desweiteren gelten die „Sommer '43“-Regeln.



Der verschneite Wald
Укрытый снегом лес



Die verschneite Anhöhe
Укрытая снегом возвышенность



Die Schneeverwehung
Сугроб

Укрытый снегом лес

- В укрытом снегом лесу, вы можете двигаться как и в степи, т.е. за 1 ОД танка.
- Укрытый снегом лес является таким же слабым укрытием, как и степь, но нападающий может атаковать врага в лесу только с -1 огневой мощи.
- В лесу Советские маркеры танков могут быть обнаружены.

Укрытая снегом возвышенность

Для того чтобы заехать на возвышенность, требуется 2 ОД.

Сугроб

- Вы можете заехать в сугроб, затратив 2 ОД.
- Танки и ПТП в сугробе не видны, и обстреливать их может только "Штука", если они не произвели залп сами и тем самым обнаружили свою позицию.
- После того, как танк покидает укрытие, сугроб также убирается.
- Любой танк может оставаться в сугробе максимум две фазы "Б" (Т-34) или две фазы "В" (Тигр) после чего сугроб убирается. Для определения этого служат "маркеры капель". После заезда на гекс с сугробом, он помечается 1-й каплей; в следующей фазе "Б" ("В"), маркер переворачивается стороной с 2-я каплями. В следующей фазе "Б" ("В") сугроб убирается.
- Сугроб блокируют линию видимости. Однако с возвышенности вы можете стрелять через любое количество сугробов. В сугробы нельзя помещать мины.

За исключением описанных нюансов используются правила "Лето 43-го".

Перевод и верстка:
sNOwBODY.org.ua



(если вы обнаружили ошибку или неточность, пожалуйста сообщите мне об этом)

Специально для
магазина настольных игр
DesktopGames.com.ua

