ЭТО НЕ ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ ПРАВИЛ

ДОМ ПАВЛОВА

— СТАЛИНГРАДСКАЯ БИТВА —

ДОМ ПАВЛОВА
— СТАЛИНГРАДСКАЯ БИТВА —

ПРАВИЛА

Страница 3
Об игре

Страница 4
Подготовка к игре

Страница 5
Фишки и карты

Страница 6
Ход игры

Страница 7
Фаза карт РККА

Страница 10
Фаза карт вермахта

Страница 19
Фаза фишек РККА

Страница 25
Оказание медицинской помощи

Страница 26
Окончание игры

Страница 27
Варианты игры

Страница 31
Ссылки

Игра на тактическом и оперативном уровнях по удержанию опорного пункта во Второй мировой войне

60 - 75 минут

14+ лет

1-3 игрока

В игре ***Дом Павлова*** вы управляете доблестными защитниками советского опорного пункта в Сталинграде, которые почти два месяца удерживают его, отражая регулярные немецкие атаки. Вы также принимаете решения за командный состав советской 62-й армии, действия которого способствовали успешной обороне Дома Павлова.

Цель игры

Главная цель игры — удержать **Дом Павлова** до тех пор, пока его защитникам не будет приказано выдвинуться на захват одного из ключевых немецких опорных пунктов во время Сталинградской битвы. Атаки частей немецкой 6-й армии на Дом Павлова представлены путём

АВТОР
Дэвид Томпсон

Редактура: **Марк Хансен и Эмери Галлант**

Второе издание (апрель 2019)

Примеры игрового процесса в этой книге правил напечатаны на сером фоне.

Об игре

Дом Павлова являлся укреплённым четырёхэтажным зданием, которое использовалось советской 62-й армией как один из опорных пунктов в Сталинградской битве – одним из важнейших сражений Великой Отечественной войны. Советские защитники — в первую очередь бойцы из 7-й стрелковой роты и 3-й пулемётной роты 3-го батальона 42-го гвардейского стрелкового полка 13-й гвардейской дивизии — почти два месяца удерживали его, отбивая постоянные немецкие атаки. Здание было названо по фамилии сержанта Якова Павлова, который руководил штурмовой группой, захватившей здание у немцев. Героическая оборона Дома Павлова была ключевым элементом советской пропаганды и использовалась как символ невероятного сопротивления и мужества советских войск во время Сталинградской битвы.

Иллюстрация подготовки к игре

Подготовка к игре

1) Игровое поле

2) Карты вермахта (61)
и карты «Проверка снабжения» (6) Используйте специальную карту стрелков из колоды “1”, помеченную как “Соревновательная”, только для соревновательного варианта игры (стр. 30).
В противном случае удалите её из игры.

Отсортируйте карты вермахта на колоды по номерам, расположенным в нижнем правом углу карты. Перемешайте каждую колоду отдельно, положите их рядом друг с другом по порядку, от 1 до 5. Перемешайте шесть карт проверки снабжения и положите по одной из них (стороной «Проверка снабжения» вверх) на колоды вермахта «2», «3» и «4». Не смотрите на три оставшиеся карты проверки снабжения и удалите их из игры. Затем сложите колоды вермахта одну на другую, по порядку, так чтобы колода «5» оказалась снизу, а колода «1» сверху.

3) Карты «Тактика» (30)
Если вы играете в первый раз, не используйте карты «Тактика». Они нужны для более сложного режима игры (стр. 28).

4) Карты «Оперативное обеспечение» (8)
Эти карты используются при варианте игры с оперативным обеспечением (стр. 27).

5) Карты РККА (35)
Возьмите все 7 карт тумана войны. Замешайте 3 из них в колоду РККА и положите её лицом вниз рядом с полем. Оставшиеся 4 карты тумана войны уберите в запас лицом вверх.

6) Фишки РККА (34)
Расположите фишки РККА рядом с полем. Поместите 4 фишки РККА с белым квадратом в нижнем правом углу в область резерва на поле.

7) Фишки вооружения (7)
Расположите фишки вооружения рядом с игровым полем.

8) Фишки вермахта (39)
Отсортируйте фишки вермахта и положите их рядом с полем.

9) Жетоны (99)
- 4 жетона действия (тёмно-красные)
- 9 жетонов приказов (красные)
- 36 жетонов урона (оранжевые)
- 20 жетонов подавления (серые)
- 6 жетонов сапёров (тёмно-коричневые)
- 4 жетона боеприпасов (чёрные)
- 4 жетона сумки санитара (белые)
- 4 жетона проводной связи (светло-коричневые)
- 2 жетона артиллерии (фиолетовые)
- 6 жетонов провизии (синие)
- 4 жетона ПВО (зелёные)

Поместите 10 серых жетонов подавления и 2 синих жетона провизии в область снабжения на поле. Положите оставшиеся 10 жетонов подавления и 4 жетона провизии рядом с полем.

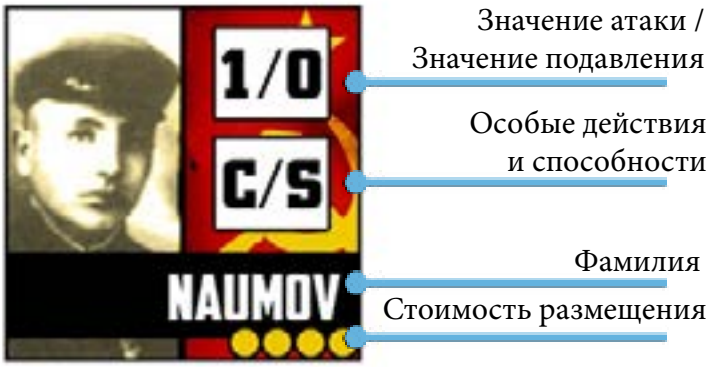
10) Шестигранные кубики (5)

11) Маркер защиты (3)
Поместите по маркеру защиты на значение 6 на каждую из трёх шкал защиты Дома Павлова. Положение этого маркера определяет текущее значение защиты позиций соответствующего цвета.

Основные термины

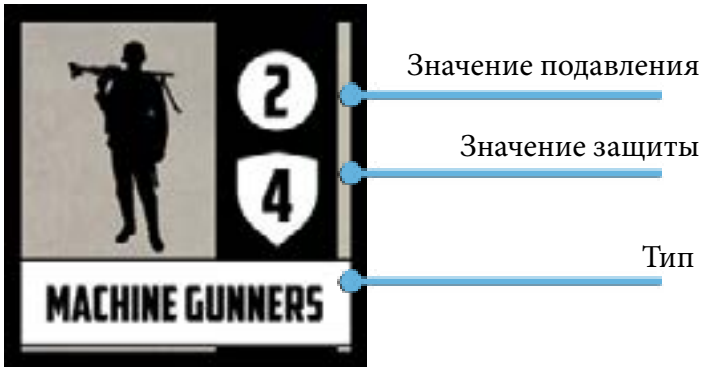
Удалить из игры: когда правила предписывают удалить какой-то компонент из игры, он становится недоступным и не используется до конца текущей игры.
Запас: любые компоненты, находящиеся не на поле, но доступные для игры.

Фишки и карты

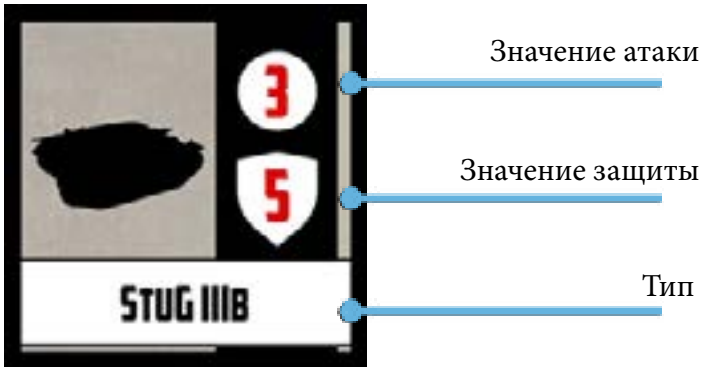


Фишка РККА

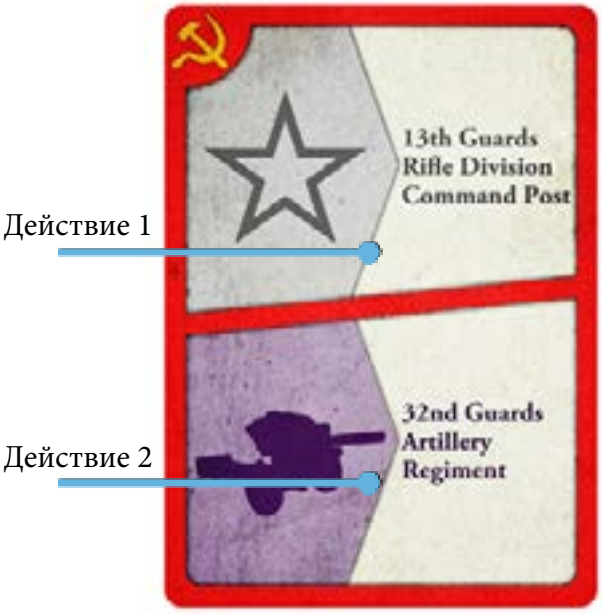
Фишка вооружения



Фишка пехоты вермахта



Фишка бронетехники вермахта



Карта РККА

Карта вермахта

1.0 Ход игры

1.1 Структура игры

Игра «Дом Павлова» состоит из последовательных ходов, каждый из которых содержит следующие фазы:
• Фаза карт РККА: выполните три действия с помощью карт РККА.
• Фаза карт вермахта: разыграйте три карты вермахта.
• Фаза фишек РККА: переместите три фишки РККА, а затем выполните три действия фишками РККА.

1.2 Игровое поле

Игровое поле разделено на три сектора и представляет из себя три разных взгляда на Сталинградскую битву:
• В левой части поля изображён Дом Павлова изнутри. Цветные квадратные области — это боевые позиции для фишек РККА. Эта часть игрового поля используется перемещений и действий на тактическом уровне.
• В середине поля изображена область, прилегающая к Дому Павлова (в основном площадь 9 Января). Здесь происходит продвижение фишек вермахта к Дому Павлова и минирование сапёрами РККА подступов к нему. Фишки размещаются в расположениях, обозначенных поле кругами. Расположения находятся на направлениях наступления трёх цветов.
• В правой части поля изображена река Волга, и области и расположения с соединениями советской 62-й армии, которые сыграли решающие роли при обороне Дома Павлова.

1.3 Линия видимости

Линия видимости используется для определения того, может ли фишка РККА атаковать фишку вермахта, и наоборот. Фишки имеют прямую видимость по отношению друг к другу, когда они находятся на позициях и расположениях одного цвета. Фишки на двухцветных позициях имеют линию видимости ко всем расположениям совпадающих цветов.

Боевая позиция фишки РККА **Расположение фишки вермахта**

Дом Павлоа Площадь 9 Января Река Волга

2.0 Фаза карт РККА

Карты РККА отражают оперативные действия, выполняемые частями советской
62-й армии во время Сталинградской битвы, которые способствовали успешной обороне Дома Павлова.

2.1 Возьмите четыре карты: в начале каждого хода возьмите в руку четыре карты
из колоды карт РККА. Если необходимо взять карту, а в колоде они закончились, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. После чего доберите карты в руку
из новой колоды.

2.2 Выполните до трёх действий: взяв четыре карты вы можете использовать
до трёх из них для действий. Каждая карта,
за исключением карт тумана войны, содержит два действия на выбор.

Карты тумана войны нужны только для того, чтобы лишить вас возможности использовать карту для действия. Поскольку в руку может прийти несколько карт тумана войны,
в некоторых случаях вы будете вынуждены выполнить менее трёх действий.

Вы можете выбрать только одно действие
с карты (с верхней или нижней части),
но можете выбирать одинаковые действия
с разных карт.

Примечание: в фазу карт РККА можно выполнить четыре действия вместо трёх. Смотрите описание проводной связи (стр. 7) для более полной информации.

Каждое действие может быть выполнено несколькими способами. Все действия подробно описаны далее, в разделе
Ход игры: карты РККА.

2.3 Сбросьте все карты: после того
как вы выполнили действия, сбросьте все
ранее взятые карты включая те, которые
не были использованы.

Пример:
вы взяли четыре карты и можете использовать три из них для действий. Карта тумана войны не имеет применения, а просто сокращает ваш выбор. Вы можете выбрать только по одному действию с карты, но это могут быть одинаковые действия с двух разных карт. Например, вы можете выбрать «Командный пункт
13-й гвардейской стрелковой дивизии»
с первой и второй карты.

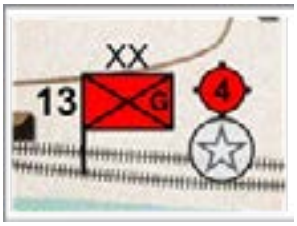
Ход игры: карты РККА

Командный пункт 62-й армии. Вы можете использовать это действие для:

• **Восстановление:** уберите жетон урона из командного пункта 62-й армии (18 позиция на игровом поле).

• **Пополнение запасов:** поместите до 5 жетонов боеприпасов, сумки санитара, провизии и сапёров в любом сочетании из запаса в область перевалочного пункта. Нет ограничения на количество жетонов, которые могут находиться в области перевалочного пункта. Вы не можете выполнить это действие, если в командном пункте 62-й армии находится жетон урона.

• **Штурмовая группа:** отправьте штурмовую группу на вылазку, используя фишки РККА из Дома Павлова. Смотрите описание штурмовой группы (стр. 18) для более полной информации. Вы не можете выполнить это действие, если в области штурмовой группы нет карты, или если в командном пункте 62-й армии находится жетон урона.



Командный пункт 13-й гвардейской стрелковой дивизии.
Вы можете использовать это действие для:

• **Восстановление:** уберите жетон урона из командного пункта 13-й гвардейской стрелковой дивизии (4 позиция на игровом поле).

• **Отправка подкреплений:** переместите из запаса в область резерва Дома Павлова сколько угодно фишек РККА и вооружения общей стоимостью 6 или меньше (стоимость указана в нижнем правом углу фишки). Вы не можете выполнить это действие, если в командном пункте 13-й гвардейской стрелковой дивизии находится жетон урона.

8-й гвардейский сапёрный батальон.
Вы можете использовать это действие для:

• **Укрепление:** для использования этого действия вы должны иметь жетон сапёра в области снабжения Дома Павлова. Верните жетон сапёра в запас, увеличьте значение одной из шкал защиты Дома Павлова на 1 или уберите жетон урона из расположения 3-го стрелкового батальона 42-го гвардейского стрелкового полка (3 позиция на игровом поле).

• **Минирование:** для использования этого действия вы должны иметь жетон сапёра в области снабжения Дома Павлова. Переместите жетон сапёра из области снабжения в одно из шести незанятых расположений сапёров. Смотрите описание действия «Размещение фишки вермахта» (стр. 13) для более полной информации об эффекте жетонов сапёров.

139-й батальон связи. Вы можете использовать это действие для:

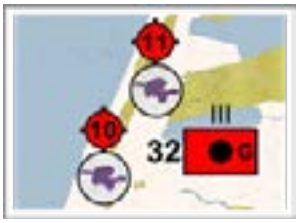
• **Восстановление:** уберите жетон урона из одного любого расположения 139-го батальона связи (14–17 позиции на игровом поле).

• **Тактическое решение:** верните одну карту тумана войны из руки в запас и возьмите новую карту РККА. Вы не можете выполнить это действие, если во всех расположениях 139-го батальона связи находятся жетоны урона.

• **Проводная связь:** поместите один жетон проводной связи из запаса в одно из расположений 139-го батальона связи.

Особое правило: Бесперебойная связь
Если в начале фазы карт РККА в каждом из четырёх расположений 139-го батальона связи есть жетоны проводной связи, вы можете выполнить четыре действия вместо трёх.

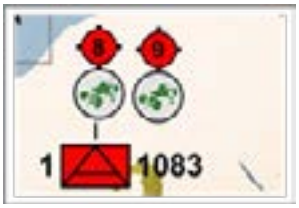
Ход игры: карты РККА



32-й гвардейский артиллерийский полк.
Вы можете использовать это действие для:
• **Восстановление:** уберите жетон урона из одного любого расположения 32-го гвардейского артиллерийского полка (10–11 позиции на игровом поле).
• **Подготовка артиллерии:** поместите один жетон артиллерии из запаса в одно из расположений 32-го гвардейского артиллерийского полка. Смотрите описание действия «Корректировка огня» (стр. 22) для более полной информации об использовании подготовленных жетонов артиллерии.

Волжская военная флотилия.
Вы можете использовать это действие для:
• **Восстановление:** уберите жетон урона из одного любого расположения Волжской военной флотилии (5–7 позиции на игровом поле).
• **Погрузка грузов снабжения:** переместите до трёх жетонов боеприпасов, сумки санитара, провизии и сапёров в любом сочетании из перевалочного пункта в расположения Волжской военной флотилии. В каждом расположении может быть только один жетон. Нельзя перемещать жетоны на расположения с жетоном урона.
• **Доставка грузов снабжения:** переместите любое количество жетонов боеприпасов, сумки санитара, провизии и сапёров из расположений Волжской военной флотилии в область снабжения Дома Павлова. Все доставленные жетоны боеприпасов немедленно возвращаются в запас, и за каждый такой жетон вы помещаете из запаса пять жетонов подавления в область снабжения Дома Павлова.

267-й отдельный зенитный артиллерийский дивизион.
Вы можете использовать это действие для:
• **Восстановление:** уберите жетон урона из одного любого расположения 267-го отдельного зенитного артиллерийского дивизиона (12–13 позиции на игровом поле).
• **Подготовить ПВО:** поместите один жетон ПВО из запаса в одно из расположений 267-го отд. зенитного артиллерийского дивизиона. Смотрите описание бомбардировки Сталинграда (стр. 12) для более полной информации об использовании подготовленных жетонов ПВО.



1083-й зенитно-артиллерийский полк.
Вы можете использовать это действие для:
• **Восстановление:** уберите жетон урона из одного любого расположения 1083-го зенитно-артиллерийского полка (8–9 позиции на игровом поле).
• **Подготовить ПВО:** поместите один жетон ПВО из запаса в одно из расположений 1083-го зенитно-артиллерийского полка. Смотрите описание бомбардировки Сталинграда (стр. 12) для более полной информации об использовании подготовленных жетонов ПВО.

3.0 Фаза карт вермахта

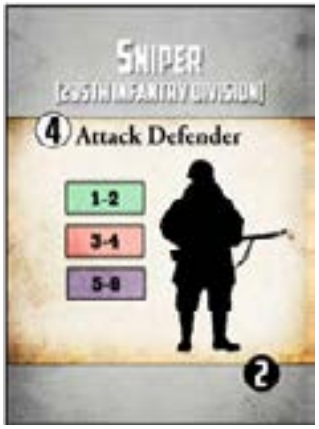
После того как вы закончили фазу карт РККА, начинается фаза карт вермахта. Карты вермахта представляют тактические действия, предпринятые частями немецкой 6-й армии, которые штурмовали Дома Павлова. Последовательно откройте три карты вермахта из колоды, разыгрывая каждую из них, перед открытием следующей. Фаза карт вермахта заканчивается после розыгрыша всех трёх карт, после чего начинается фаза фишек РККА.

В игре есть шесть разных категорий карт вермахта, которые различаются по действиям:

- Огонь по защитникам
- Подавление защитников
- Обстрел здания
- Бомбардировка Сталинграда
- Размещение фишки вермахта
- Штурм (Подавление защитников и Обстрел здания)

Огонь по защитникам
Это действие есть только на одном типе карт вермахта — «Снайпер».
После открытия этой карты определите какая боевая позиция атакована:

1. Бросьте кубик и посмотрите на карте «Снайпер» ячейке какого цвета соответствует выпавшее значение. Это цвет атакованной позиции – перейдите к следующему шагу для определения позиции. Если на позициях такого цвета нет фишек РККА, то атака не происходит и розыгрыш карты заканчивается.



2. Бросьте кубик ещё раз. Выпавшее значение — это номер атакованной позиции (они пронумерованы на поле). Если на этой позиции нет фишки РККА, то целью становится следующая по возрастанию позиция, если и она пустая, то следующая и т. д. Если все боевые позиции с бóльшими номерами тоже пустые, то проверяется позиция с меньшим номером, чем выпавший, если и она пустая, то следующая по убыванию и т. д., пока целью не станет позиция с фишкой РККА.
Для определения результата атаки бросьте 4 кубика. Если результат хотя бы на одном кубике равен значению защиты позиций этого цвета или превысило его, то атакованная фишка РККА удаляется из игры.

Пример:
Открыта карта «Снайпер». Результат первого броска — 3, это соответствует диапазону с красной ячейки на карте снайпера. Результат второго броска — 2, позиция Павлова под огнём. Если бы эта позиция оказалась пуста, то целью бы стал Глущенко. После определения цели — Павлова, бросьте 4 кубика. Текущее значение защиты боевых позиций красного цвета равно 5. Если хотя бы на одном из кубиков выпадет 5 или более, Павлов будет удалён из игры.

Огонь по защитникам

Ход игры: карты вермахта

Подавление защитников

Это действие есть только на одном типе карт вермахта — «Миномёт».
После открытия этой карты определите какая боевая позиция атакована:
1. Бросьте кубик и посмотрите на карте «Миномёт» ячейке какого цвета соответствует выпавшее значение. Это цвет атакованной позиции – перейдите к следующему шагу для определения позиции. Если на позициях такого цвета нет фишек РККА, то атака не происходит и розыгрыш карты заканчивается.

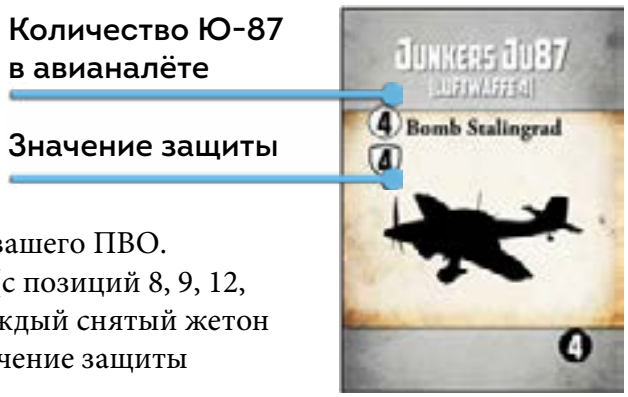
2. Бросьте кубик ещё раз. Выпавшее значение — это номер атакованной позиции (они пронумерованы на поле). Если на этой позиции нет фишки РККА, то целью становится следующая по возрастанию позиция, если и она пустая, то следующая и т. д. Если все боевые позиции с бóльшими номерами тоже пустые, то проверяется позиция с меньшим номером, чем выпавший, если и она пустая, то следующая по убыванию и т. д., пока целью не будет позиция с фишкой РККА. Для определения результата атаки бросьте 4 кубика. Если значение хотя бы на одном кубике равно значению защиты позиций этого цвета или превысило его, то поместите жетон урона на каждую атакованную фишку РККА. Если на ней уже находится жетон урона, то вместо этого фишка РККА удаляется из игры.

Пример:
Открыта карта «Миномёт». Результат первого броска — 5, это соответствует диапазону с фиолетовой ячейки на карте. Результат второго броска — 4, позиция не занята. Сначала проверяются позиции с номерами больше 4, они тоже свободны. Затем проверяются позиции с номерами меньше 4. Павлов (занимающий позицию 3) ближе к позиции 4, чем Глущенко (занимающий позицию 2), поэтому он становится целью. После определения цели — Павлова, бросьте 4 кубика.
Текущее значение защиты боевых позиций фиолетового цвета равно 4. Если хотя бы на одном из кубиков выпадет 4 или более, Павлов будет удалён из игры, так как на его фишке уже находится жетон урона. Если бы его не было, то Павлов бы остался в игре, но на его фишку был бы помещён жетон урона.

Подавление защитников

Ход игры: карты вермахта

Бомбардировка Сталинграда
Этот действие есть только на одном типе карт вермахта — «Юнкерс Ю-87». Информация на этих картах отличается от большинства других карт вермахта. На каждой из них указано количество самолётов, участвующих в авианалёте (от 2 до 4), а также их защита.



ПВО: открыв карту «Юнкерс Ю-87», проверьте готовность вашего ПВО. Чтобы использовать ПВО вы можете снять с игрового поля (с позиций 8, 9, 12, 13) и вернуть в запас любое количество жетонов ПВО. За каждый снятый жетон бросьте 2 кубика. За каждый результат броска равный 4 (значение защиты Юнкерс Ю-87) или превышающий это значение, уменьшите количество самолётов в авианалёте на 1.

Бомбардировка: каждый из оставшихся Ю-87 бомбит расположения в Сталинграде, обозначенные мишенями красного цвета. За каждый бомбардировщик необходимо бросить три кубика и просуммировать их значения. Полностью выполните результат атаки одного Ю-87, прежде чем переходить к следующему. Если на расположении, номер которого равен сумме значений выпавших на 3 кубиках, находится жетон (но не жетон урона), положите этот жетон в запас; а если жетона нет — поместите на это расположение жетон урона.

- **Туман войны:** если вы поместили жетон урона на расположения 14-17, добавьте карту тумана войны из запаса в колоду сброса карт РККА.
- **Расположение 3:** если в расположении уже находится жетон урона, и оно снова подверглось удару, все фишки РККА на боевых позициях в Доме Павлова получают жетон урона, как если бы они были подавлены огнём (стр. 10).
- **Расположения 4-17:** если на соответствующих расположениях уже находится жетон урона, и они снова подверглись удару, перейдите к расположению со следующим бóльшим номером. Если этот процесс приведёт вас к расположению 18, на котором уже находится жетон урона, а вы должны поместить ещё один — вы немедленно проигрываете.

Пример:
Открыта карта «Юнкерс Ю-87» с авианалётом в составе 4 самолётов. У вас есть жетоны ПВО в расположениях 8, 12 и 13. Вы решаете использовать жетоны в расположениях 8 и 13 для защиты от авианалёта и кладёте их в запас. Каждый жетон даёт вам два кубика. Вы бросаете четыре кубика со следующим результатом: 2, 3, 4 и 4. Выброшенные четвёрки равны защите Юнкерсов Ю-87, поэтому два самолёта из четырёх удаляются из авианалёта. Теперь вы кидаете кубики, определяя результат бомбардировок каждого из двух оставшихся Юнкерсов Ю-87. За первый самолёт вы кидаете три кубика с итоговым результатом 14. В расположении 14 находится жетон проводной связи, который необходимо убрать в запас. За второй самолёт вы снова кидаете три кубика с итоговым результатом 10. На расположении 10 уже находится жетон урона, поэтому вы переходите к расположению со следующим бóльшим номером, в котором нет жетона урона. Это расположение 11, на которое помещается жетон урона.

Бомбардировка Сталинграда

Ход игры: карты вермахта

Размещение фишки вермахта
Есть семь типов карт вермахта с действием «Размещение фишки вермахта», которые делятся на две группы. Первая группа — пехота, включающая в себя пулемётчиков, стрелков и разведчиков. Вторая группа — бронетехника, включающая в себя Panzer II (немецкий лёгкий танк), Panzer III (немецкий средний танк), Panzer IV (самый массовый средний танк вермахта) и StuG IIIb (Штуг III — штурмовое орудие). Фишки пехоты вермахта подавляют огнём фишки РККА, пока фишки бронетехники вермахта атакуют Дом Павлова. И пехота и бронетехника вермахта продвигаются к Дому Павлова.

Размещение каждой фишки вермахта происходит в два или три этапа:

- Бросьте кубик для определения направления наступления размещаемой фишки вермахта.
- Если это фишка пехоты — примите решение, будете ли вы пытаться подавить её огнём, или нет.
- Продвиньте фишки вермахта.

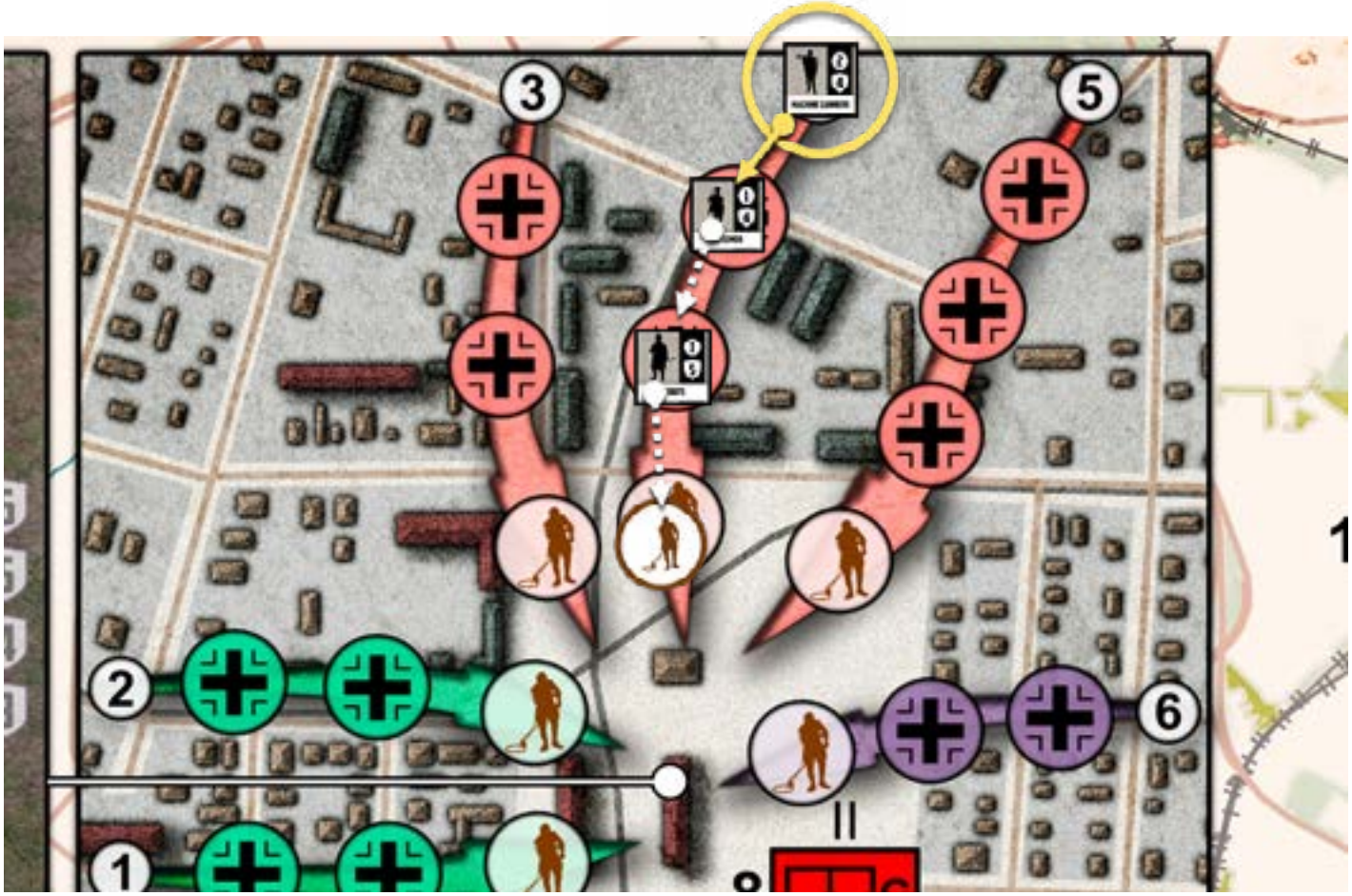
Бросьте кубик для определения направления наступления размещаемой фишки вермахта
При открытии карты вермахта, по которой необходимо разместить фишку вермахта, бросьте кубик. Результат броска указывает номер направления наступления на которое необходимо разместить фишку вермахта.

Примите решение, будете ли вы пытаться подавить её огнём, или нет
Если фишка вермахта является пехотой (пулемётчики, стрелки или разведчики), и у вас есть жетоны подавления в области подавления Дома Павлова, совпадающей по цвету с цветом расположения, в которое должна разместиться фишка пехоты вермахта, то вы можете вернуть в запас любое количество жетонов подавления, и затем бросить такое же количество кубиков. Если результат любого броска равен или больше защиты фишки вермахта — не размещайте её.

Продвижение фишек вермахта
Расположения вдоль направлений наступления могут быть заняты только одной фишкой вермахта. Фишки двигаются в направлении указанном стрелкой (от края площади 9 Января в сторону Дома Павлова). Если вы размещаете фишку в расположение, которое уже занято, то продвиньте ранее размещённую фишку (или фишки) вермахта вперёд по стрелке, ближе к Дома Павлова. Повторяйте эту процедуру, пока передовая фишка не достигнет ближайшего свободного расположения. Если на этом этапе передовая фишка вермахта выйдет за пределы стрелки на которой изображены расположения, будет считаться, что им удалось прорваться в Дом Павлова, ***и вы немедленно проигрываете.***

Заминированные подходы
Если фишка вермахта продвигается в расположение с жетоном сапёра — уберите жетон сапёра в запас и бросьте три кубика. Если хотя бы одно значение на брошенных кубиках равно или больше защиты фишки вермахта — уберите жетон вермахта в запас.

Ход игры: карты вермахта



Размещение фишки вермахта

Пример:
Открыта карта пулемётчиков. Вы бросаете кубик с результатом 4. Фишка пулемётчиков должна быть размещена в первом расположении на четвёртой стрелке направления для фишек вермахта. Вы можете попытаться подавить пулемётчиков. Если вы решили сделать это, возьмите любое количество жетонов подавления из области подавления красного цвета в Доме Павлова и бросьте по одному кубику за каждый такой жетон. Если результат броска 4 (защита пулемётчиков) или больше — вы успешно подавили фишку пулемётчиков, которая возвращается обратно в запас. Если вы решили не подавлять, или ваши попытки подавления пулемётчиков провалились, разместите фишку в первом расположении на четвёртой стрелке направления. В связи с тем, что первое расположение уже занято фишкой стрелков, вы продвигаете и стрелков и разведчиков вперёд. Это приводит к тому, что фишка разведчиков входит в расположение с жетоном сапёра. Вы должны немедленно бросить три кубика за жетон сапёра. Если хотя бы один результат на брошенных кубиках будет равен 5 (защита разведчиков) или больше, фишка разведчиков будет убрана в запас.

Ход игры: карты вермахта

Штурм
Только один из типов карт вермахта содержит действие «Штурм».
При открытии такой карты вся пехота вермахта (пулемётчики, стрелки и разведчики) выполняет действие «Подавление защитников», а вся бронетехника вермахта (Panzer II, Panzer III, Panzer IV и StuG IIIb) будет атаковать Дом Павлова с помощью действия «Обстрел здания».

Проверьте, могут ли группы фишек вермахта, находящиеся в расположениях одного цвета на игровом поле, подавить защитников на боевых позициях того же цвета. Проведите подавление в следующем порядке:

- Начните с зелёных стрелок направления наступления (номера 1 и 2).

- Сложите значения подавления всех фишек пехоты вермахта на этих направлениях наступления.

- Теперь выполните действие «Подавление защитников». Цвет зоны уже определен, но вы должны определить позицию. После этого бросьте столько кубиков, какова была сумма значений подавления на предыдущем шаге. Если хотя бы один результат на брошенных кубиках будет равен или больше значения защиты — поместите жетон урона на фишку РККА.

- Затем повторите данную процедуру для красных стрелок направления наступления (номера 3, 4 и 5), и затем для фиолетовой стрелки направления (номер 6).

Теперь проверьте, могут ли группы фишек вермахта, находящиеся в расположениях одного цвета на игровом поле, выполнить действие «Обстрел здания». Проверьте результат обстрела в следующем порядке:

- Начните с зелёных стрелок направления наступления (номера 1 и 2).

- Сложите значения атаки для всех фишек бронетехники вермахта на этих направлениях наступления.

- Теперь выполните действие «Обстрел здания». Цвет зоны уже определен. Бросьте столько кубиков, какова была сумма значений атаки бронетехники на предыдущем шаге. Если хотя бы один результат на брошенных кубиках будет равен или больше значения защиты — уменьшите значение защиты боевых позиций соответствующего цвета на 1.

- Затем повторите данную процедуру для красных стрелок направления наступления (номера 3, 4 и 5), после чего для фиолетовой стрелки направления (номер 6).

Ход игры: карты вермахта

Штурм (Подавление защитников и Обстрел здания)

Пример:
Открыта карта «Штурм». Вы проверяете зелёные стрелки направлений наступления вермахта под номерами 1 и 2. Общее значение подавления пулемётчиков (2), стрелков (1) и разведчиков (1) равно 4 — это количество бросаемых кубиков, результаты которых сравниваются с защитой для определения успеха подавления. Вы бросаете один кубик (для определения боевой позиции) с результатом 3. Однако, третья боевая позиция зелёного цвета не занята, поэтому переходите к следующей, с бóльшим номером — это Глущенко, занимающий четвёртую боевую позицию. Текущее значение защиты боевых позиций зелёного цвета, на одной из которых находится Глущенко, равно 5. Если хотя бы один результат на четырёх брошенных кубиках равен или больше 5, Глущенко будет прижат огнём (необходимо поместить жетон урона на Глущенко). Теперь суммируются значения атаки фишек бронетехники на зелёных стрелках направления наступления вермахта под номерами 1 и 2. Общее значение атаки Panzer II (1, 1) и StuG IIIb (3) равно 5, поэтому вы бросаете 5 кубиков. Текущее значение защиты боевых позиций зелёного цвета равно 5. Если хотя бы один результат на брошенных кубиках равен или больше 5, значение защиты **б**оевых позиций зелёного цвета уменьшится до 4. Теперь повторите данную процедуру для красной (номера 3, 4 и 5) и фиолетовой (6) стрелок направления наступления вермахта.

Ход игры: карты вермахта

Особые карты

В колоде карт вермахта есть особые карты, которые влияют на фишки РККА в Доме Павлова, — это карты «Проверка снабжения» / «Штурмовая группа».

Карты **«Проверка снабжения»** отражают проблемы защитников Дома Павлова в связи с нехваткой еды и воды, при непрекращающихся немецких штурмах на опорный пункт в течение двух месяцев. Когда из колоды вермахта вытягивается карта «Проверка снабжения», необходимо проверить количество жетонов провизии, находящихся в области снабжения Дома Павлова, и количество фишек РККА (включая область резерва). Вы должны вернуть в запас по одному жетону провизии за каждые пять фишек РККА в Доме Павлова. Если у вас не хватает жетонов провизии для всех фишек РККА — вы должны удалить необеспеченные провизией фишки РККА из игры (на ваш выбор). Если это приведёт к удалению всех ваших фишек РККА из Дома Павлова — ***вы немедленно проигрываете.***

После проверки снабжения переверните карту на сторону «Штурмовая группа», и поместите её в область штурмовой группы (стр. 18).

Примечание: существует одна карта «Штурмовая группа», которая не имеет на обратной стороне проверку снабжения. Это карта «Молочный дом» из колоды вермахта «5».

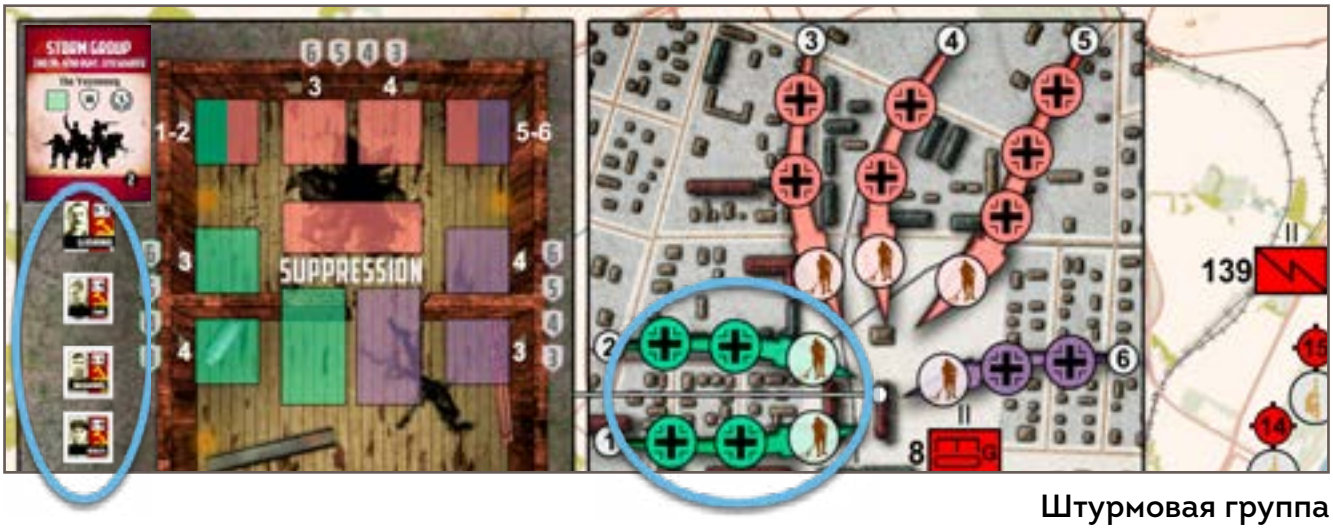
Пример:
Открыта карта «Проверка снабжения». В Доме Павлова у вас есть три жетона провизии, находящиеся в области снабжения, и 17 фишек РККА. Вы возвращаете все три жетона провизии в запас, в счёт 15 фишек РККА. Любые две фишки РККА должны быть удалены из игры в качестве потерь, потому что у вас не хватило для них провизии.

Проверка снабжения

Ход игры: карты вермахта

Карта «Штурмовая группа» представляет для защитников Дома Павлова возможность организовать штурмовую группу для вылазки против ближайшего немецкого опорного пункта. При вскрытии этой карты поместите её в область штурмовой группы Дома Павлова, предварительно удалив из игры лежащую там карту (если она там есть). В фазу карт РККА вы можете выполнить действие командного пункта 62-й армии (стр. 6) для отправки штурмовой группы на вылазку, если на немецких направлениях наступления, совпадающих по цвету с картой штурмовой группы, нет фишек вермахта. Выберите любое количество фишек РККА в Доме Павлова (включая область резерва), которые не истощены и не имеют жетона урона. Поместите эти фишки РККА рядом с картой «Штурмовая группа». За каждую фишку РККА бросьте один кубик. Сравните сумму результатов всех бросков со значением защиты на карте «Штурмовая группа». Если сумма равна или больше значения защиты — ваша вылазка удалась. Отложите карту штурмовой группы в сторону, чтобы в конце игры получить за неё победные очки. Если сумма результатов меньше значения защиты — вылазка закончилась провалом. Карта остаётся на месте, и будет сброшена только после вскрытия новой карты «Штурмовая группа». Независимо от результата определите какие фишки РККА получили ранения в ходе вылазки. Бросьте один кубик за каждую фишку РККА, участвовавшую в вылазке. При результате 1-4 — фишка РККА получила ранение и удаляется из игры. При результате 5-6 — фишка РККА остается невредимой и возвращается в область резерва Дома Павлова.

Пример:
После розыгрыша карты «Проверка снабжения», она переворачивается на другую сторону — «Штурмовая группа». Вы помещаете её в область штурмовой группы. Во время следующей фазы карт РККА, вы берёте карту командного пункта 62-й армии и решаете использовать её для организации штурмовой группы. Вы можете организовать вылазку только если на немецких направлениях наступления зелёного цвета (номера 1 и 2) нет фишек вермахта. Для вылазки вы решаете использовать четыре фишки РККА. Эти фишки подходят, так как они уже находятся в Доме Павлова, не истощены и не имеют жетонов урона. Вы бросаете четыре кубика (по одному за каждую фишку) с общим результатом 16, который больше значения защиты, равной 15 на текущей карте «Штурмовая группа». Карта откладывается в сторону, чтобы в конце игры добавить победные очки за неё. Теперь вы бросаете кубик за каждую фишку РККА. Определите последствия для одной фишки, и только потом переходите к следующей. При каждом результате 1-4 фишка РККА удаляется из игры. При каждом результате 5-6 фишка РККА возвращается в область резерва Дома Павлова.



Штурмовая группа

4.0 Фаза фишек РККА

После завершения фазы карт вермахта начинается фаза фишек РККА. Фишки РККА представляют тактические действия, предпринятые 7-й стрелковой и 3-й пулемётной ротами 3-го стрелкового батальона 42-го гвардейского стрелкового полка 13-й гвардейской дивизии при обороне Дома Павлова. Во время каждой фазы фишек РККА вы можете переместить три фишки РККА, а затем выполнить действия тремя фишками РККА. Каждой фишкой вы можете выполнить только одно действие в ход.

Чтобы выполнить действие на фишке должно присутствовать обозначение этого действия (Особое действие). Действия «Атака», «Подавление», «Запрос подкреплений» и «Восстановление» могут быть выполнены любой фишкой. После выполнения действия поместите жетон действия на эту фишку. Если действие истощает фишку, переверните её на истощённую сторону (серого цвета).

Перемещение (не истощает фишку)

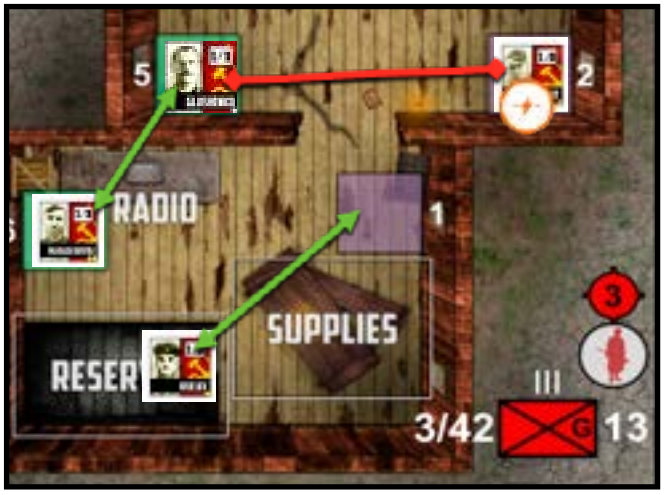
Действия, которые приводят к истощению фишки:
- Атака
- Подавление
- Приказ
- Запрос подкреплений
- Корректировка огня
- Противотанковое оружие
- Станковый пулемёт
- Миномёт

Действие, которое не истощает фишку:
- Восстановление

Примечание: в фазу фишек РККА можно переместить четыре фишки РККА и выполнить четыре действия вместо трёх. См. особое правило «Группа командования» (стр. 21) для более полной информации.

Перемещение (не истощает фишку)

В начале каждой фазы фишек РККА вы можете переместить три фишки РККА. Каждая боевая позиция в Доме Павлова может быть занята только одной фишкой РККА, за исключением боевой позиции, в которой находятся две фишки РККА с вооружением с одинаковым обозначением особого действия (стр. 23). Вы можете переместить фишку РККА из области резерва на боевую позицию или из одной боевой позиции в другую. Если фишка РККА перемещается на боевую позицию, которая уже занята, то заменяемая фишка должна переместится на незанятую боевую позицию или в область резерва. Перемещение заменяемой фишки является дополнительным, и не входит в ограничение 3 перемещений на ход. Фишка не может переместится на боевую позицию, занятую истощённой или имеющей жетон урона фишкой.



Перемещение

Пример:
Открыта карта «Проверка снабжения». В Доме Павлова у вас есть три жетона провизии, находящиеся в области снабжения, и 17 фишек РККА. Вы возвращаете все три жетона провизии в запас, в счёт 15 фишек РККА. Любые две фишки РККА должны быть удалены из игры в качестве потерь, потому что у вас не хватило для них провизии.

Ход игры: фишки РККА

После выполнения перемещения фишек РККА можно переходить к действиям.

Атака (истощает фишку)
Для выполнения действия атаки фишка РККА должна иметь линию видимости к фишке пехоты вермахта. Выберите фишку РККА, которая будет выполнять атаку и фишку пехоты вермахта, которая будет целью атаки. Затем бросьте количество кубиков, равное значению атаки фишки РККА, и сравните результаты со значением защиты фишки пехоты вермахта. Если хотя бы один результат на брошенных кубиках равен или больше значения защиты противника — фишка убирается с игрового поля и возвращается в запас.

Пример:
Чехов имеет линию видимости к стрелку вермахта, т. к. оба находятся в зелёном цвете. Чехов атакует стрелка и бросает четыре кубика (значение его атаки 4). Результаты его бросков 1, 2, 2 и 4. Четвёрка равна значению защиты стрелка, поэтому он убирается с игрового поля и возвращается в запас фишек вермахта.

Атака

Подавление (истощает фишку)
Переместите жетоны подавления в количестве, равном или меньше значения подавления фишки РККА, из области снабжения в область подавления такого же цвета, как и боевая позиция, занимаемая этой фишкой. Если фишка РККА находится на боевой позиции, имеющей два цвета, вы можете разделить жетоны подавления между соответствующими областями подавления. Жетоны подавления используются при размещении фишек вермахта (стр. 13).

Пример:
Глущенко открывает огонь на подавление. Имея значение подавления равным 1, он помещает один жетон подавления в область подавления зелёного цвета в Доме Павлова.

Проверка

Ход игры: фишки РККА

Приказ [П] (истощает фишку)
Только фишка РККА, имеющая значок особого действия «Приказ» [П] и находящаяся на боевой позиции (не в области резерва), может выполнить это действие. «Приказ» может дать три дополнительных немедленных действия «Восстановление» любым другим фишкам РККА. Поместите жетон приказа на эти фишки. Фишка с жетоном приказа не может выполнять действие в фазе фишек РККА. Действие «Приказ» не может быть использовано на фишку, которая уже имеет жетон действия, или для восстановления фишки РККА, имеющей значок особого действия «Приказ» [П].

Пример:
Павлов может использовать действие «Приказ» для восстановления Хайта, Мосиашвили, Глущенко или для восстановления Мосиашвили дважды (убрать жетон урона и перевернуть на неистощённую сторону), а затем, предоставить третье дополнительное действие для восстановления Хайту или Глущенко. После выполнения действия «Приказ», вы должны поместить жетоны приказов на все фишки РККА, на которых распространилось действие приказа. Эти фишки РККА больше не могут действовать в оставшейся части фазы фишек РККА.

Приказ

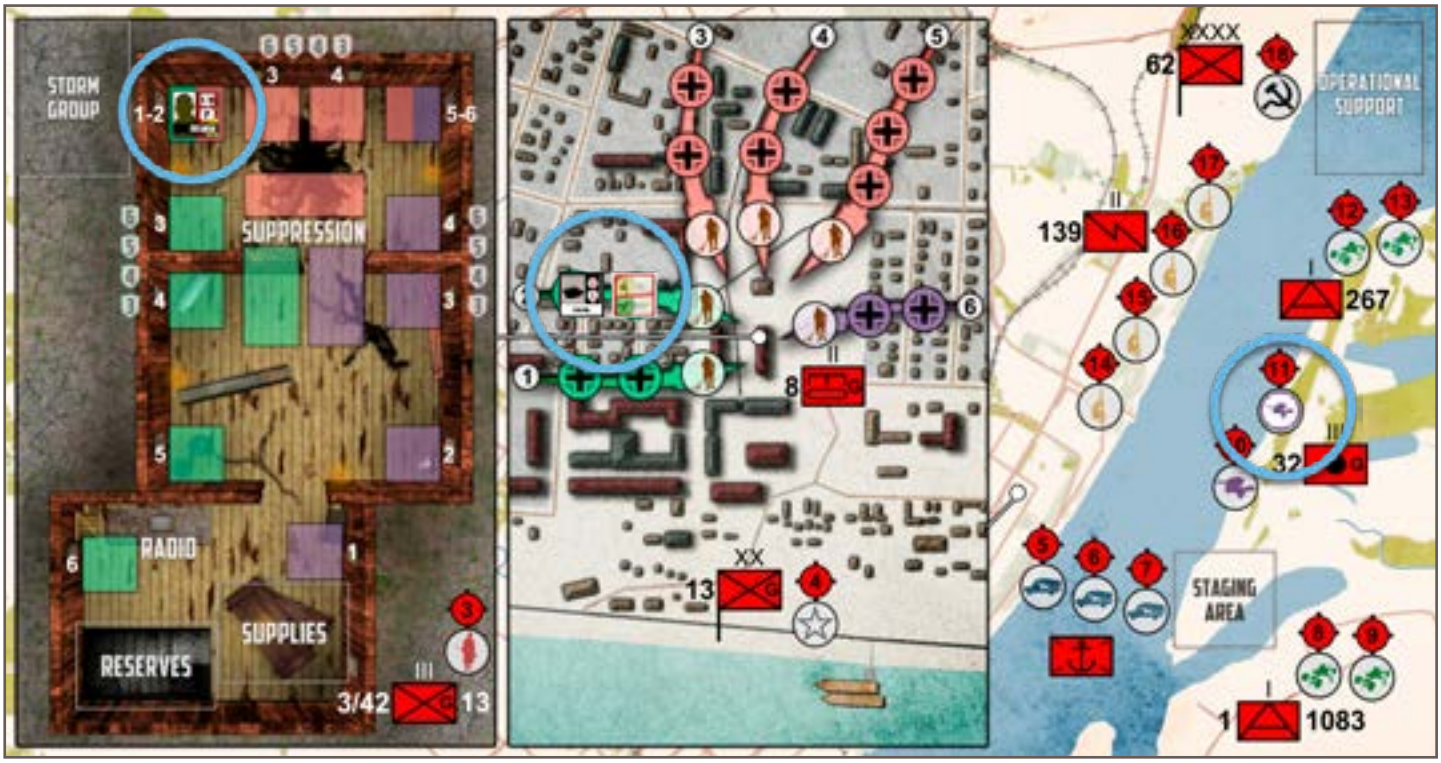
Особое правило: Группа командования
Если вы начинаете фазу фишек РККА и все три фишки, имеющие значок особого действия «Приказ» [П] (Павлов, Афанасьев и Наумов), находятся на боевых позициях (не в области резерва), вы можете переместить до четырёх фишек РККА вместо трёх и выполнить четыре действия вместо трёх.

Запрос подкреплений (истощает фишку)
Любая фишка РККА может выполнить это действие, но она должна находится на боевой позиции «6» зелёного цвета в Доме Павлова (с надписью «Радио»). Это действие выполняется точно так же, как и действие командного пункта 13-й гвардейской стрелковой дивизии по отправке подкреплений (стр. 6), только вы получаете всего 2 очка для размещения фишек РККА и вооружения в любом сочетании из запаса в Дом Павлова. Поместите полученные фишки в область резерва в Доме Павлова. Вы не можете выполнить это действие, если на расположении командного пункта 13-й гвардейской стрелковой дивизии (расположение 4) лежит жетон урона.

Ход игры: фишки РККА

Корректировка огня [К] (истощает фишку)
Только фишка РККА, имеющая значок особого действия «Корректировка огня» [К], может выполнить это действие. Переместите один жетон артиллерии из расположения 32-го гвардейского артиллерийского полка (расположение 10 и 11) в запас. Вы не можете выполнить это действие если там нет жетонов артиллерии. Выполняющая корректировку огня фишка РККА выбирает одну или две соседние друг с другом фишки вермахта, к которым имеет линию видимости (и пехоту, и бронетехнику). Бросьте три кубика против каждой фишки вермахта и сравните результаты со значением их защиты. Если хотя бы один результат на брошенных кубиках равен или больше значения защиты фишки вермахта, уберите её с игрового поля в запас.

Пример:
Потанский может выполнить действие «Корректировка огня» для атаки двух фишек вермахта на направлении наступления зелёного цвета. Он имеет линию видимости к обеим фишкам вермахта (Потанский и обе фишки вермахта на зелёном цвете), а в расположении 32-го гвардейского артиллерийского полка есть жетон артиллерии. Вы бросаете три кубика против StuG IIIb с результатами 2, 2 и 4. Все эти результаты меньше 5 (значение защиты StuG IIIb), поэтому StuG IIIb остаётся цел. Затем вы бросаете три кубика против пулемётчиков с результатами 5, 5 и 6. Все результаты больше значения защиты пулемётчиков, поэтому фишка пулемётчиков убирается с игрового поля в запас фишек вермахта.



Корректировка огня

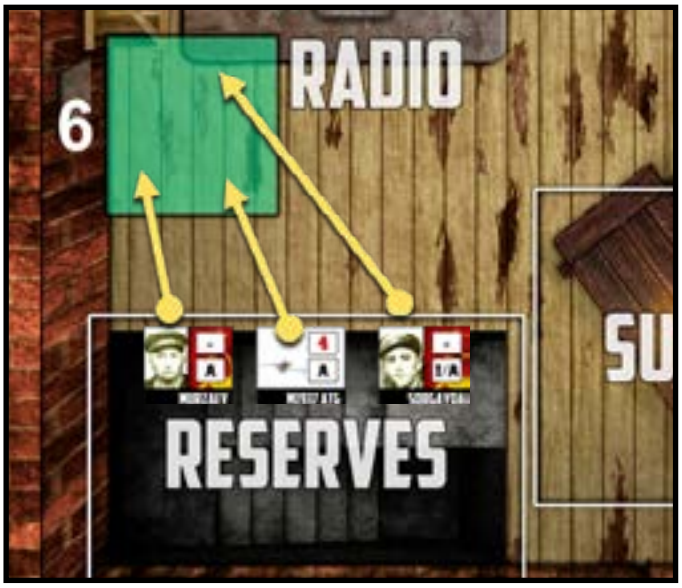
Ход игры: фишки РККА

Фишки РККА и фишки вооружения

Есть три действия, которые одновременно используют и фишки РККА и фишки вооружения (противотанковое оружие [ПТ], станковый пулемёт [СП], миномёт [М]). Есть несколько основных правил, применяемых к фишкам РККА, использующих фишку вооружения:

- При перемещении фишка РККА может взять фишку вооружения с тем же значком особого действия, что и у фишки РККА.
- Две фишки РККА могут занимать одну и ту же боевую позицию, если они имеют одинаковое особое действие и фишка вооружения с обозначением этого же особого действия также находится вместе с ними.
- Если боевая позиция подвергается успешной атаке, и ее занимают две фишки РККА, вы можете выбрать, какая именно фишка РККА станет потерей (т.е. после бросков кубиков). Если боевая позиция успешно подавлена — обе фишки РККА получают жетон урона.
- Если фишка вооружения по какой-либо причине остаётся одна на боевой позиции (в большинстве случаев это происходит после удаления фишек РККА из игры), немедленно поместите её в область резерва.

Пример:
Собгайда вместе с «сорокопяткой» 53-К (45-мм про-тивотанковая пушка образца 1937 года) перемещается на боевую позицию зелёного цвета. Он может использовать «сорокопятку», так как обе фишки имеют одинаковый значок особого действия [ПТ] «Противотанковое оружие». Мурзаев также перемещается на эту боевую позицию. Собгайда и Мурзаев могут находиться на одной боевой позиции, так как оба имеют одинаковый значок особого действия [ПТ] «Противотанковое оружие», и вместе с ними находится фишка вооружения с тем же значком особого действия. Если во время следующей фазы карт вермахта эта боевая позиция зелёного цвета попадёт под снайперский огонь, вы сможете выбрать



Противотанковое оружие [ПТ] (приводит к истощению двух фишек)

Если обе фишки РККА и фишка вооружения имеют значок особого действия [ПТ] «Противотанковое оружие» и находятся на одной боевой позиции, то они могут использовать действие «Противотанковое оружие». Это позволит двум фишкам РККА использовать значение атаки фишки вооружения при выполнении действия «Атака» против фишки бронетехники вермахта. Это действие считается за два, и истощает обе фишки РККА.

Станковый пулемёт [СП] (приводит к истощению двух фишек)

Если обе фишки РККА и фишка вооружения имеют значок особого действия [СП] «Станковый пулемёт» и находятся на одной боевой позиции, то они могут использовать действие «Станковый пулемёт». Это позволит двум фишкам РККА использовать фишку вооружения для действия «Атака» или «Подавление». Это действие считается за два, и истощает обе фишки РККА.

Миномёт [М] (приводит к истощению двух фишек)

Если обе фишки РККА и фишка вооружения имеют значок особого действия [М] «Миномёт» и находятся на одной боевой позиции, то они могут использовать действие «Миномёт». Это позволит двум фишкам РККА использовать фишку вооружения для действия «Подавление». Это действие считается за два, и истощает обе фишки РККА.

Ход игры: фишки РККА

Восстановление (не истощает фишку)
Фишки РККА, которые перевёрнуты на свою серую сторону, являются истощёнными и не могут выполнять никаких действий. Так же, если фишка РККА имеет жетон урона, она не может выполнять никаких действий. Единственным исключением из этих правил является действие «Восстановление». Действие восстановления позволяет перевернуть фишку РККА с истощённой стороны на начальную, или убрать жетон урона с фишки. Обратите внимание, что фишка РККА может выполнить только одно действие в ход, поэтому одной и той же фишкой нельзя выполнить несколько действий восстановления подряд или действие восстановления и другое действие в тот же самый ход.

Способности
Некоторые фишки РККА имеют особые способности. Эти способности не являются действиями. Вместо этого, они дают фишкам особые возможности, которые действуют постоянно. Способности:

- Воодушевление [В]
- Штурмовая группа [Ш]

Воодушевление [В]
Фишки РККА со способностью «Воодушевление» повышают эффективность действий «Противотанковое оружие» или «Станковый пулемёт». Если фишка РККА со способностью «Воодушевление» и способностью «Противотанковое оружие» находится на боевой позиции (не в области резерва), то все действия «Противотанковое оружие» получают один дополнительный кубик для атаки. Если фишка РККА со способностью «Воодушевление» и способностью «Станковый пулемёт» находится на боевой позиции (не в области резерва), то все действия «Подавление», выполненные с помощью пулемёта, получают один дополнительный жетон подавления, а действия «Атака», выполненные с помощью пулемёта, получают один дополнительный кубик. Эффект способности «Воодушевление» не зависит (не суммируется) от количества фишек РККА с этой способностью на боевых позициях.

Штурмовая группа [Ш]
Фишка РККА со способностью «Штурмовая группа» позволяет добавить два дополнительных кубика, когда она входит в штурмовую группу для вылазки (стр. 18).

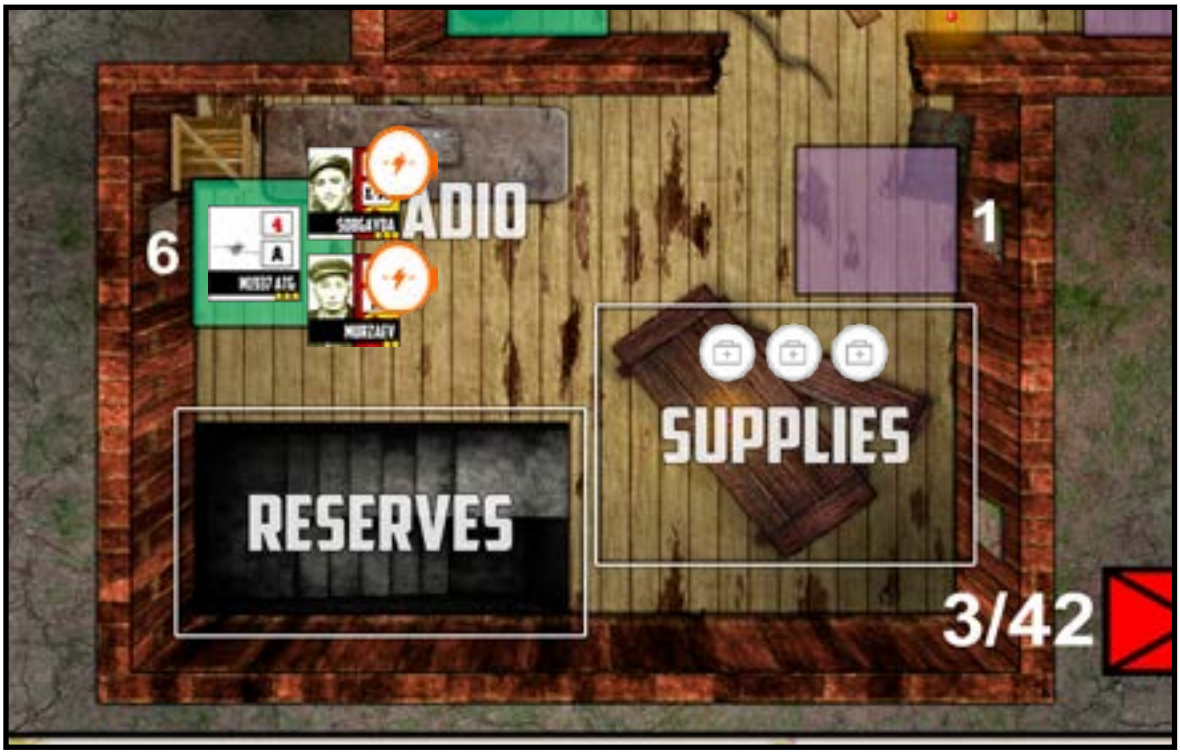
Окончание фазы фишек РККА
После завершения ваших действий в фазу фишек РККА (три действия, если не использовалось особое правило «Группа командования»), уберите в запас все жетоны действий и приказов, которые были размещены на фишках РККА.

Теперь начинается новый ход с фазы карт РККА.

5.0 Оказание медицинской помощи

Каждый раз, когда фишка РККА получает ранение, вы можете отменить его. Для этого переместите жетон сумки санитара в запас. Чтобы использовать жетон, он должен находится в области снабжения Дома Павлова. Использование жетона не требует действия и может быть выполнено в любой момент. Жетоны сумки санитара могут быть использованы для отмены последствий:

- Действия «Огонь по защитникам» с карты вермахта «Снайпер» (стр. 9).
- Ранения при получении второго жетона урона (стр. 10).
- Ранения во время вылазки в составе штурмовой группы (стр. 18).
- Потерь при нехватке жетонов провизии во время проверки снабжения (стр. 17).



Оказание медицинской помощи

Пример:
Во время фазы карт вермахта открывается карта «Снайпер». Он успешно атакует фишку Собгайда, и наносит ранение. Вы используете жетон сумки санитара, чтобы отменить последствия атаки снайпера. Позже, в ту же самую фазу карт вермахта, открывается карта «Миномёт». Он успешно поражает боевую позицию, в которой находятся Собгайда и Мурзаев. Собгайда и Мурзаев уже подавлены огнём, поэтому добавление каждому второго жетона урона приведёт к удалению из игры обоих. Вы используете два жетона сумки санитара для отмены последствий миномётного огня на подавление, и обе фишки РККА остаются в игре.

6.0 Окончание игры

Окончание игры

В конце хода на котором опустела колода карт вермахта (после выполнения фазы фишек РККА), если на направлении наступления красного цвета нет ни одной фишки вермахта, вы **можете** провести финальную вылазку штурмовой группы (стр. 18) **по карте штурмовой группы «Молочный дом».** Для этого не требуется выполнять действие командного пункта 62-й армии. После определения результатов вылазки по обычным правилам игра заканчивается.

Вы побеждаете, если на вашем счету хотя бы 1 победное очко.

Ничья, если на вашем счету от **-9** до **0.**

Вы проигрываете, если на вашем счету меньше **-10.**

Вы немедленно проигрываете, если в ходе игры случится одно из:

- фишка вермахта полностью пройдет по направлению наступления и выйдет за его пределы (войдет в Дом Павлова);
- на расположение командного пункта 62-й армии будет помещен второй жетон урона (расположение 18);
- у вас не осталось ни одной фишки РККА в Доме Павлова.

Счёт: цель игры «Дом Павлова» — набрать как можно больше победных очков. Для подсчёта победных очков выполните следующее:

- просуммируйте победные очки, полученные в ходе успешных вылазок штурмовых групп;
- добавьте по одному победному очку за каждую фишку РККА в Доме Павлова (исключая фишки вооружения);
- Вычтите по 3 победных очка за каждую фишку вермахта, оставшуюся на игровом поле.

Счёт	Награда	Степень победы
50+	Герой Советского Союза	Блистательная победа
40 - 49	Орден «Победа»	Решительная победа
30 - 39	Орден Красного знамени	
20 - 29	Орден Суворова	
10-19	Орден Отечественной войны	Частичная победа
1 - 9	Орден Красной Звезды	
-9 to 0	Нет	Ничья
-19 to -10	Нет	Поражение
-20 and lower	Нет	Сокрушительное поражение

7.0 Варианты игры

Мы рекомендуем вам использовать карты «Оперативное обеспечение» и «Тактика» одновременно друг с другом. Если вы будете использовать только один тип карт, то есть вероятность, что вы сможете получать победные очки гораздо легче, чем вообще не используя их.

7.1 Карты «Оперативное обеспечение»

Подготовка к игре: перемешайте восемь карт «Оперативное обеспечение» и положите сформированную колоду лицом вниз, рядом с игровым полем. Возьмите верхнюю карту из этой колоды и поместите лицом вверх в область оперативного обеспечения на игровом поле.

Командный пункт 62-й армии: добавьте действие «Оперативное обеспечение» к основному списку действий командного пункта 62-й армии.

Оперативное обеспечение: выполните требования открытой карты «Оперативное обеспечение». Для этого вы должны удалить из игры находящиеся в запасе жетоны (не из резерва), указанные на ней. Также на отмеченных на карте расположениях не должны находиться жетоны урона. После выполнения требований карты «Оперативное обеспечение» отложите её в сторону, чтобы в конце игры добавить на свой счёт победные очки.

Затем откройте новую карту «Оперативное обеспечение», взяв её сверху колоды.

Оперативное обеспечение

Пример:
Во время фазы карт РККА, вы выбрали действие командного пункта 62-й армии, чтобы выполнить требования карты «Оперативное обеспечение — Мамаев Курган». Вы удаляете из игры по одному жетону боеприпасов, провизии, сумки санитара и сапёров. Также вы проверяете, что ни в одном из нижеперечисленных расположений на игровом поле не находятся жетоны урона: командный пункт 62-й армии, командный пункт 13-й гвардейской стрелковой дивизии, 139-й батальон связи и Волжская военная флотилия. Все требования выполнены, отложите «Оперативное обеспечение — Мамаев Курган» в сторону. В конце игры она принесёт вам 4 победных очка. Откройте следующую карту колоды оперативного обеспечения.

Варианты игры

7.2 Карты «Тактика» [Повышение сложности игры]
После победы в игре на обычном уровне сложности вы можете испытать свои силы на повышенном уровне сложности. Карты «Тактика» представляют стратегические планы частей немецкой 6-й армии, которые штурмовали Дом Павлова.

7.2.1 Ветеран: на уровне сложности Ветеран во время фазы карт вермахта в игре будет одна карта тактики.

Подготовка к игре:

- Отсортируйте карты «Тактика» по их номерам, расположенным в нижнем правом углу.
- Отдельно перемешайте полученные колоды и положите лицом вниз возле поля.
- Возьмите три верхние карты с 1-й колоды и удалите их из игры.
- Возьмите две верхние карты с 2-й, 3-й и 4-й колоды и удалите их из игры.
- Затем сложите все четыре колоды карт тактики вместе, размещая последовательно лицом вниз одну над другой в таком порядке, чтобы в итоге сверху оказалась «1» колода, под ней «2», «3», а внизу «4».

В процессе игры: на первом ходу игры, в начале фазы карт вермахта откройте одну карту тактики, положив её рядом с колодой карт тактики и примените её эффекты для оставшейся части хода. На втором ходу игры и на всех последующих открывайте новую карту тактики в начале фазы карт вермахта, а предыдущую карту тактики удалите из игры.

Первый ход

Второй ход и все последующие

Пример:
На первом ходу игры, в начале фазы карт вермахта вы открываете карту тактики «Артподготовка». Во время этой фазы вся артиллерия получает преимущество в виде дополнительного броска кубика. Вначале фазы карт вермахта, на втором ходу вы удаляете карту тактики «Артподготовка» и открываете следующую верхнюю карту с колоды — это «Превосходство в воздухе».

Варианты игры

7.2.2 Гвардеец: на уровне сложности Гвардеец во время фазы карт вермахта в игре будет две карты тактики.

Подготовка к игре:

- Отсортируйте карты «Тактика» по расположенным в нижнем правом углу — у вас получится 4 колоды.
- Отдельно перемешайте полученные колоды и положите лицом вниз возле поля.
- Возьмите две верхние карты с каждой колоды и удалите их из игры.
- Затем сложите все четыре колоды карт тактики вместе, размещая последовательно лицом вниз одну над другой в таком порядке, чтобы в итоге сверху оказалась «1» колода, под ней «2», «3», а внизу «4».

В процессе игры: на первом ходу игры в начале фазы карт вермахта откройте две карты «Тактика», положив в ряд слева от колоды карт тактики, и примените их эффекты для оставшейся части хода. На втором ходу игры и на всех последующих — удалите из игры одну открытую карту «Тактика», находящуюся дальше всех от колоды карт тактики. Затем сдвиньте оставшуюся карту на её место, и откройте новую карту, положив её на место только что сдвинутой. Примените эффекты открытых карт «Тактика» для оставшейся части хода.

Первый ход

Второй ход и все последующие

Пример:
В начале фазы карт вермахта, на первом ходу игры вы открываете карты «Тактика» — «Артподготовка» и «Превосходство в воздухе». Во время этой фазы вся артиллерия получает преимущество в виде дополнительного броска кубика, а значение защиты «Юнкерс Ю-87» увеличено. В начале фазы карт вермахта на втором ходу вы удаляете карту тактики «Артподготовка», сдвигаете карту тактики «Превосходство в воздухе» и открываете следующую верхнюю карту колоды тактики — «Разведка». Эффекты карт «Превосходство в воздухе»

Варианты игры

7.3 Кооперативная игра для двух игроков

В игру «Дом Павлова» можно играть как в кооперативную игру для двух игроков, без каких-либо дополнительных правил. Один игрок берёт на себя роль командиров на оперативном уровне, которые способствовали обороне опорного пункта, выполняя все действия в фазу карт РККА. Другой игрок берёт на себя роль командира группы в Доме Павлова, выполняя все действия в фазу фишек РККА. Любой игрок может применять действия и эффекты в фазе карт вермахта. Игрокам разрешено общаться и координировать свои действия, но окончательное решение каждый игрок принимает во время своей фазы самостоятельно.

7.4 Соревновательная игра для двух или трёх игроков

В этом варианте игры один или два игрока берут на себя роли советских защитников, а третий игрок — выполняет роль немецкого командования.

Подготовка к игре:

- Добавьте карту стрелков вермахта, помеченную как «Соревновательная», в колоду «1», а затем подготовьте карты вермахта и проверки снабжения по обычным правилам.
- Отсортируйте карты «Тактика» по их номерам, расположенным в нижнем правом углу — у вас получится 4 колоды.
- Отдельно перемешайте полученные колоды и положите лицом вниз возле поля.
- Возьмите верхнюю карту с 1-й колоды и удалите её из игры.
- Возьмите две верхние карты с 2-й, 3-й и 4-й колоды и удалите их из игры.
- Затем сложите все четыре колоды тактических карт вместе, размещая последовательно лицом вниз одну над другой в таком порядке, чтобы в итоге сверху оказалась колода «1», под ней «2», «3», а внизу «4».

Новая фаза — Планирование вермахта: На первом ходу игры в начале фазы карт вермахта игрок за немцев берёт четыре верхние карты с колоды вермахта и верхние три карты с колоды карт тактики. Затем он выбирает три карты вермахта для использования в этом ходу и кладёт их лицом вниз, формируя порядок, в котором они будут открываться. Верхняя карта будет открыта первой, средняя — второй, а нижняя — последней. Затем игрок за немцев выбирает одну карту тактики и кладёт её лицом вниз, рядом с выбранными картами вермахта. После этого он берёт три новые карты вермахта и одну новую карту тактики. Теперь игрок за СССР начинает фазу карт РККА.

- **Ограничения:** игрок за немцев ***обязан всегда выбирать для розыгрыша карты «Проверка снабжения» и «Штурмовая группа».*** Он не может оставлять их в своей руке.
- **Примечание:** в конце игры в руке у игрока за немцев останется одна карта вермахта и две карты «Тактика». Они не разыгрываются. В любом случае, игра заканчивается в конце хода, на котором была разыграна карта «Штурмовая группа — Молочный дом».

- **Фаза карт вермахта:** в начале фазы карт вермахта открывается карта «Тактика» и примените её эффекты для оставшейся части хода. Выбранные игроком за немцев три карты вермахта открываются и разыгрываются в порядке сверху вниз.

Ссылки на книги и другие источники

Использованная литература во время разработки игры

• Афанасьев И. Ф. Дом Солдатской Славы. – Москва, изд-во ДОСААФ, 1970.
• Вьюненко Н. П., Мордвинов Р. Н. Военные флотилии в Великой Отечественной войне. – Воениздат, 1957.
• Савельев Л. И. Дом сержанта Павлова. – Воениздат, 1960.
• Antill, P. D., & Dennis, P. (2007). Stalingrad 1942. Oxford: Osprey Publishing, Westminster, Maryland, U.S.A.
• Beevor, A. (2007). Stalingrad. London: Penguin Books.
• Bull, S., & Dennis, P. (2008). World War II street-fighting tactics. Oxford: Osprey Pub.
• Glantz, D. M., House, J. M., & Glantz, C. D. M. (2009). Armageddon in Stalingrad: September-November 1942 (the Stalingrad trilogy, volume 2). Lawrence, KS: University Press of Kansas.
• Hellbeck, J. (2015). Stalingrad: the Ccity that Defeated the Third Reich. New York: PublicAffairs.
• Jones, M. K., & Glantz, D. M. (2010). Stalingrad: How the red army triumphed. Barnsley: Pen & Sword Military.
• Kirchubel, R. (2015). Atlas of the eastern front: 1941-45. London, United Kingdom: Osprey Publishing.
• Joly, A. (2013). Stalingrad battle Atlas: Volume I. United States: Staldata Publications.
• Joly, A. (2014). Stalingrad battle Atlas: Volume II. United States: Staldata Publications.
• Joly, A. (2014). Stalingrad battle Atlas: Volume III. United States: Staldata Publications.
• Moynahan, B. (2008). Forgotten soldiers. London: Quercus.
• Pennington, R. (2010). Offensive Women: Women in Combat in the Red Army in the Second World War. The Journal of Military History, 74, 775-820.
• Rottman, G. L., & Taylor, C. (2007). Soviet field fortifications: 1941-45. Oxford: Osprey Publishing.
• Saveliev, L. I. (1960). Дом сержанта Павлова (The House of Sergeant Pavlov). Воениздат МО СССР (Military Publishing House of the USSR Ministry of Defense).
• V'iunenko, N. P., and R. N. Mordvinov. Voennye flotilii v Velikoi Otechestvennoi voine. Moscow, 1957.
• War Department (USA), Handbook on USSR Military Forces: Chapter , Tactics: 1 November 1945.

Сценарии про Дом Павлова в других играх

• ASL scenario, published in AH GENERAL volume 19 number 5.
• ASL scenario, ASL Journal #5.
• ASL scenario, The General, Volume 29, Issue 6.
• LnLP's Lock 'n Load Tactical: Heroes of the Motherland.
• LnLP's Lock 'n Load: Not One Step Back.
• 1A Games' Tide of Iron: Next Wave.
• L2 Design Group's Streets of Stalingrad (third edition).
• Critical Hit, Inc.'s Advanced Tobruk System Basic Game II: Streets of Stalingrad.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: **Максим Книшевицкий**
Редактор: **Даниил Молошников**
Корректор: **ООО «Корректор»**
Дизайнер-верстальщик: **Софья Севрова**
Руководитель проекта: **Андрей Сесюнин**
Общее руководство: **Антон Сковородин**

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.