

# ПРОБУЖДЕНИЕ МЕДВЕДЯ



ОПЕРАЦИЯ «БАРБАРОССА» 1941



## Генератор сценариев



Автор: Понтер Эйкерт



## О генераторе сценариев

Если вы ранее не играли в «Пробуждение медведя», вначале прочтите правила базовой игры и сыграйте несколько сценариев из неё. После этого вы будете готовы прочитать правила «Генератора сценариев» и научиться создавать сотни новых уникальных и захватывающих сценариев.

Создание сценария само по себе является игрой, в которой участники используют стратегию и хитрость для изменения поля боя и доступных сил так, чтобы они принесли им преимущество.

### Г 1.0 Карты генерации

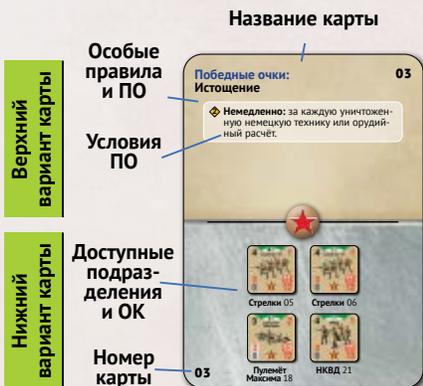
Карты генерации разделены на две колоды: советскую и немецкую. Каждая карта генерации имеет верхний и нижний вариант.

В **верхнем варианте** могут быть указаны особые правила, вооружения и способы начисления ПО.

В **нижнем варианте** указаны подразделения, которые игрок получит под своё командование, и дополнительные ОК.

Игроки берут в руку карты из своих колод. Затем они поочерёдно разыгрывают их, выбирая верхний вариант или нижний. Эффекты карт применяются немедленно, поэтому игроки могут блефовать, хитрить и разрушать планы своих противников во время создания сценария.

После розыгрыша всех карт будут определены: поле боя, цели, подразделения, области входа, особые правила и условия получения ПО. Теперь вы готовы сразиться!



## Дополнительные компоненты

### Г 1.1 Планшет учёта карт

У каждого игрока есть свой планшет учёта карт. Разыгранные карты генерации помещаются под этот планшет. Карты, у которых был выбран верхний вариант, помещаются наполовину под верхний край планшета, а карты с выбранным нижним вариантом — под нижний край планшета.



### Г 1.2 Карты обстановки

Карты обстановки изменяют условия, в которых происходит бой, например погоду или время суток.

### Г 1.3 Компоненты базовой игры

Боевые карты, поля, фишки, планшеты учёта и другие компоненты из «Пробуждения медведя» используются во время игры с дополнением «Генератор сценариев».



## Рекомендуемая раскладка игры



## Подготовка

### Г 2.0 Определение инициативы

Каждый игрок бросает 2d6. Игрок с наибольшим результатом получает **инициативу** и будет первым выполнять действия во время создания сценария, а также ходить первым в раунде 1.

### Г 2.1 Шаблоны генератора сценариев

Выберите один из шаблонов генератора сценариев, приведённых на стр. 6–7. Эти шаблоны представляют различные виды сражений. **Примечание:** рекомендуем новым игрокам начать с шаблона 1.

Игроки подготавливают сценарий согласно выбранному шаблону:

1. Игрок с инициативой выбирает сторону, за которую будет играть: СССР или Германию.
2. Каждый игрок размещает свои планшеты учёта ОК и карт так, чтобы все участники могли их видеть.
3. Перемешайте указанные в шаблоне боевые карты из «Пробуждения медведя», сформировав колоду боевых карт.
4. Перемешайте все карты обстановки, сформировав колоду карт обстановки.
5. Игрок с инициативой выбирает поле, на котором хочет провести сражение, и размещает его в центре стола. Если по шаблону нужно выбрать несколько полей, то они должны соприкасаться сторонами одинаковой длины.
6. В шаблоне указано, с какого края поля входят подразделения игроков и применяются ли ещё какие-нибудь условия подготовки.
7. Игроки решают, будут ли они играть, используя альтернативный вариант шаблона. В первых партиях рекомендуем не использовать его.

8. Каждый игрок перемешивает свои карты генерации, указанные в шаблоне, формируя личную колоду карт генерации.
9. Каждый игрок берёт карты генерации из своей колоды в количестве, указанном в шаблоне.
10. Каждый игрок размещает маркер ОК на своём планшете в ячейке, указанной в шаблоне. Количество ОК может увеличиваться или уменьшаться во время создания сражения.
11. В шаблоне также указано количество боевых карт для каждого игрока, которые они будут брать в начале каждого раунда.
12. Поместите все жетоны укреплений и заграждений (*Пробуждение медведя*, 17.0) в непрозрачную ёмкость — это запас жетонов защиты (Г 3.7.3).



**Теперь игроки готовы приступить к созданию сценария!**

Опытные игроки могут не использовать шаблоны или использовать их в изменённом виде. Эта система позволяет сделать вам всё, что вы захотите! Однако мы рекомендуем, чтобы размер руки любого игрока не превышал 1–2 карты генерации за каждый раунд, который будет длиться сценарий.

**Пример:** игроки хотят сыграть сценарий из 5 раундов, поэтому размер руки каждого из них может быть равен 5–10 карт генерации. Они решили остановиться на 7 для каждого.

**Примечание:** чем больше размер руки, тем дольше и интенсивнее будет сражение. При игре с 3–4 игроками мы рекомендуем размер руки в 1 карту за каждый раунд предстоящего сражения.

## Пример подготовки

### Шаблон 1: Вводное сражение.

**Количество игроков:** 1 за Германию, 1 за СССР.

**Раунды:** 4.

**Время:** 30–45 мин.

**Боевые карты:** № 02–07.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает любое одно поле.

**Область входа:** игрок, обладающий инициативой, выбирает длинный край поля, через который будут входить его подразделения. Подразделения противника будут входить через противоположный край поля.



**Германия**

**Карты генерации:** № 01–04

**Кол-во карт генерации:** 4

**ОК:** 4

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд



**СССР**

**Карты генерации:** № 01–04

**Кол-во карт генерации:** 4

**ОК:** 4

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд

Филипп и Матвей решили создать сценарий по шаблону 1: «Вводное сражение». Филипп выбросил большее значение на 2d6, поэтому теперь он игрок, обладающий инициативой.

1. Филипп, как игрок, обладающий инициативой, первым выбирает сторону — это СССР. Соответственно Матвей будет играть за Германию.
2. Согласно шаблону, в сражении будет 4 раунда, поэтому Филипп размещает монетку или маркер (Г 3.6) в ячейку 4 шкалы раундов.
3. Филипп, как игрок, обладающий инициативой, выбирает для сценария поле 1 и размещает его между собой и Матвеем.

4. Филипп выбирает край поля B01–R01 для входа своих подразделений. Подразделения Матвея будут входить с противоположного края поля.
5. Каждый игрок берёт свои карты генерации № 01–04 (в вводном сражении используются все 4 карты, из которых состоят колоды, поэтому их можно не перемешивать).
6. Каждый игрок размещает свой маркер ОК в ячейку 4.

**Теперь они готовы приступить к созданию сценария!**

## Создание сражения

### Г 3.0 Розыгрыш карт генерации

Начиная с игрока, обладающего инициативой, игроки поочередно разыгрывают по одной карте генерации за раз из своей руки. При розыгрыше карты игрок выбирает верхний или нижний вариант. Эффекты некоторых вариантов применяются немедленно, и затем карта сбрасывается. Другие варианты имеют постоянный эффект и помещаются под планшет учёта карт так, чтобы был виден только выбранный вариант.

Варианты на картах генерации делятся на подразделения (Г 3.1), победные очки (Г 3.2) и особые правила и события (Г 3.3). Карта генерации помещается под соответствующую секцию планшета учёта карт. В каждой секции может находиться несколько карт. Новые карты помещаются под уже ранее выложенные так, чтобы были видны выбранные варианты всех карт.

### Г 3.1 Подразделения

Нижний вариант карты генерации всегда содержит подразделения для игрока. Игрок берёт изображённые подразделения и размещает их рядом с краем поля, который является для них областью входа.

От автора: мы рекомендуем вам хранить подразделения в коробке по номерам, указанным рядом с их названиями. Номера подразделений указаны на карте генерации после названия, поэтому вы легко сможете их найти. Но вы можете искать подразделения и просто по их названию, если вам так удобнее.

Подразделение с каждым определённым номером встречается на картах генерации только один раз, поэтому одно и то же подразделение никогда не будет использовано дважды.

При выборе нижнего варианта поместите карту генерации под секцию подразделений планшета учёта карт.

**Пример:** игрок за СССР разыгрывает карту генерации № 02 и выбирает нижний вариант. Он немедленно берёт: стрелков 03, стрелков 04, НКВД 20 и кладёт их перед собой. Также он увеличивает своё количество ОК на 1. Теперь его начальное базовое количество ОК равно 6. Затем он помещает карту генерации № 02 под секцию подразделений на планшете учёта карт так, чтобы был виден только нижний вариант.



Пример: игрок за СССР разыгрывает карту генерации № 03, выбирая нижний вариант, и помещает её под секцию подразделений на планшете учёта карт. Далее игрок за Германию разыгрывает карту.

Затем игрок за СССР разыгрывает карту генерации № 16, выбирая верхний вариант с победными очками, и помещает её под секцию победных очков на планшете учёта карт. Далее игрок за Германию разыгрывает свою следующую карту.

Затем игрок за СССР разыгрывает карту генерации № 07, выбирая верхний вариант с особыми правилами, и помещает её под секцию особых правил и событий на планшете учёта карт. Далее игрок за Германию разыгрывает свою следующую карту.

Затем игрок за СССР разыгрывает карту генерации № 14, выбирая нижний вариант, и помещает её под ранее разыгранную карту № 03 так, чтобы оба нижних варианта с карт были видны всем игрокам. Далее игрок за Германию разыгрывает свою следующую карту.

Затем игрок за СССР разыгрывает карту генератора № 02, выбирая верхний вариант с победными очками, и помещает её под ранее разыгранную карту № 16 так, чтобы оба верхних варианта с карт были видны всем игрокам.

### Г 3.2 Победные очки

Верхний вариант на любой карте генерации имеет название. Названия, начинающиеся с «Победные очки...», предоставляют дополнительные условия получения ПО в сценарии.

Пример: игрок за СССР разыгрывает карту генерации № 02, выбирая верхний вариант «Победные очки: Защита». Он размещает жетон контроля на поле. Затем он должен разместить подразделения на поле, с ранее разыгранной карты (Г 3.7). Он выбирает карту № 14 и размещает подразделения с ней рядом с только что размещённым жетоном контроля. Условия получения ПО указаны на белом поле: в конце каждого раунда он будет получать 1 ПО за каждый советский жетон контроля.

Условия получения ПО действуют на протяжении всего сценария. При розыгрыше карты «Победные очки» она помещается под секцию победных очков на планшете учёта карт.

#### Г 3.2.1 Базовые ПО

Помимо условий получения ПО с карт генерации игроки всегда получают 1 ПО немедленно за каждое уничтоженное вражеское подразделение. Это 1 ПО добавляется, даже если за уничтожение этого подразделения уже даются очки по условиям с карт генерации.



### Г 3.3 Особые правила и события

Названия некоторых верхних вариантов начинаются с «Особое правило...» или «Особое событие...».

Вариант «Особое правило» содержит правило, действующее во время всего сценария.

Вариант «Особое событие» содержит событие, происходящее во время подготовки.

При розыгрыше карты «Особое правило» или «Особое событие» она помещается под секцию особых правил и событий на планшете учёта карт.

### Г 3.4 Бонусные ОК

Любой вариант на карте генерации, содержащий изображение +/- ОК, изменяет базовое значение ОК игрока, с которым он начинает сценарий (и до которого пополняет свои ОК при подготовке раунда). Сдвигайте ваш маркер ОК по шкале от начального значения (указанного в шаблоне), чтобы отмечать получение или потерю базовых ОК.

Пример: игрок за СССР разыгрывает карту генерации № 07, выбирая верхний вариант «Особое правило: Деорганизация», уменьшая ОК игрока за Германию на 3. Согласно шаблону 1, оба игрока начинают с 4 ОК. Игрок за Германию сдвигает свой жетон ОК назад на 3 ячейки (в ячейку 1). Если игрок за Германию не увеличит своё базовое значение ОК другой картой, то он начнёт сражение только с 1 ОК на раунд! Обратите внимание, что в данном случае количество базовых ОК может оказаться меньше 3.



### Г 3.5 Дополнительные боевые карты

Карты генерации могут предоставлять игроку дополнительные боевые карты в начале каждого раунда или только в начале сценария.

### Г 3.6 Изменение количества раундов

Некоторые варианты «Особое событие» изменяют продолжительность сценария, добавляя один или несколько раундов. Мы предлагаем поместить монетку на ячейку шкалы раундов, отмечающую раунд окончания сценария.

### Г 3.7 Размещение подразделений на поле

Верхние варианты часто позволяют игроку разместить подразделения на поле с ранее разыгранных карт генерации (как своих, так и противника). Если нет ни одного разыгранного нижнего варианта с подразделениями, которые ещё не были размещены на поле, то это игнорируется.

Примечание: игрокам стоит тщательно выбрать момент для розыгрыша верхнего варианта, чтобы наилучшим способом воспользоваться его результатами.

Пример: игрок за СССР разыгрывает карту генерации № 16, выбирая верхний вариант «Победные очки: Выжить». Ранее он уже разыграл карту № 03, выбрав нижний вариант «Подразделения», поэтому выбирает эти подразделения. Теперь игрок за Германию размещает советских стрелков 05, 06, пулемёт Максима 18 и НКВД 21 на поле в пределах 3 гексов друг от друга.

На размещение подразделений часто накладываются ограничения, указанные на карте. Помимо этого игрок никогда не может размещать подразделения в одном или соседних гексах с подразделениями противника или жетоном контроля противника.

#### Г 3.7.1 Изменение области или времени входа подразделений

Когда карта генерации изменяет раунд входа подразделений, игрок помещает эти подразделения на шкалу раундов в ячейку раунда, в котором они войдут.

Некоторые карты позволяют определённым или всем подразделениям игрока входить с дополнительного края поля. В варианте может быть указано, что игрок обязан объявить край поля немедленно или позже.

Пример: игрок за СССР разыгрывает карту генератора № 04, выбирая верхний вариант «Особое событие: Партизаны». Игрок за СССР размещает стрелков 07 и 08 в ячейке 2 на шкале раундов. Также он увеличивает свои ОК на 1.



#### Г 3.7.2 Размещение жетонов контроля

Некоторые карты генерации позволяют игроку разместить на поле его жетоны контроля. Жетоны контроля нельзя размещать в одном или соседних гексах с подразделениями противника или жетоном контроля противника.

### Г 3.7.3 Жетоны защиты

Жетоны защиты — это жетоны успешно оборудованных позиций, ДОТов, колючей проволоки, траншей, дорожных заграждений и мин. По желанию вы можете добавить 4 жетона дымовой завесы в запас жетонов защиты. Когда игроку нужно разместить несколько случайных жетонов защиты, то он берёт указанное число жетонов из запаса и размещает их на поле любой стороной, на свой выбор. Жетоны защиты нельзя размещать в одном или соседних гексах с подразделениями противника или жетоном контроля противника, а также в гексах, уже содержащих жетон защиты. Если траншея или ДОТ размещены в одном гексе с подразделением, то оно может быть размещено под этим жетоном укрепления (т. е. занять его), если это не запрещено базовыми правилами (Пр. М., 17.4, 17.5).

**Пример: техника не может занять ДОТ или траншею.**

### Г 3.8 Добавление игровых полей

Когда карта генерации позволяет игроку добавить поле, он размещает любое ещё неиспользованное поле по своему выбору так, чтобы оно соприкасалось целиком хотя бы одним краем с уже размещённым полем. Соприкасающиеся края полей должны быть одинаковой длины. Если подразделения игрока должны были войти с края поля, к которому добавили новое поле, то эти подразделения будут входить с края нового поля, противоположного тому, где произошла стыковка.

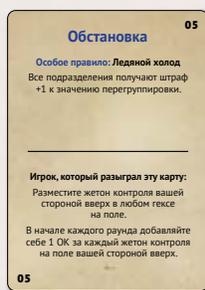
#### Г 3.8.1 Замена игровых полей

Когда карта генерации позволяет игроку заменить поле на другое, которое ещё не используется, новое поле размещается в том же самом месте и стыкуется с другими полями таким же образом, как и заменяемое поле. Все фишки и жетоны, которые уже находились на предыдущем поле, размещаются в гексах с теми же самыми номерами на новом поле. Если в гексе нельзя разместить фишку (например, технику в гексе с водой), фишка размещается в ближайшем подходящем гексе.

### Г 3.9 Карты обстановки

Некоторые карты генерации указывают игроку взять и разыграть карты обстановки. Верхний вариант карты обстановки — это особое правило, которое влияет на всех игроков. Нижний вариант — это преимущество, действующее только на игрока, сыгравшего эту карту.

Когда игрок разыгрывает карту генерации, выбирая верхний вариант «Особое событие: Обстановка», он берёт 2 карты обстановки. Затем выбирает одну из них для розыгрыша её верхнего варианта. Эта карта помещается под секцию особых правил и событий его планшета учёта карт. У оставшейся карты обстановки разыгрывается нижний вариант. Если нижний вариант содержит эффект для всего сценария, игрок помещает её под нижний край своего планшета учёта карт для напоминания.



### Г 3.10 Стартовые ПО

При генерации сценария ни одна из сторон не получает стартовых ПО: положите маркер ПО рядом со шкалой. Когда одна из сторон в первый

раз получит ПО, поместите маркер соответствующей стороной в нужную ячейку шкалы ПО. С этого момента он движется по шкале по обычным правилам.

Если при подголке второго или последующих раундов всё ещё никто не получил ПО, то пропускайте шаг определения инициативы (Пр. М., 9.11): она остаётся у того же игрока.

### Г 4.0 Завершение создания сценария

После того как игроки разыграли все свои карты генерации, завершите создание сценария:

1. Уберите все неиспользованные карты обстановки, генерации и все неразмещённые жетоны защиты — они не потребуются во время игры.
2. Игрок, получивший наименьшее количество подразделений с разыгранных карт генерации, получает **дополнительные 2 ОК** к своему базовому значению ОК.
3. Начиная с игрока с инициативой каждый игрок может поменять направление любых своих подразделений на поле.

**Сценарий готов, игрок с инициативой делает первый ход.**

**От автора: нет никаких ограничений на количество карт, разыгранных верхним вариантом или нижним вариантом. Но слишком большое количество разыгранных карт одного типа может привести к заведомо проигрышной ситуации ещё до начала сражения. Например, если игрок разыгрывает все карты, выбирая только нижний вариант, он останется без дополнительных способов набора ПО.**

### Г 4.1 Необязательное правило

Оба игрока берут на одну карту генерации больше, чем указано в шаблоне. При создании сценария последняя карта в руке у каждого игрока не разыгрывается, а сбрасывается. **Примечание: принятие наилучшего решения при ограниченных вариантах — это ключевая особенность генератора сценариев, поэтому мы советуем не злоупотреблять этим правилом.**

### Г 4.2 Сценарии для 3–4 игроков

Сценарии по шаблонам для 3 или 4 игроков создаются точно так же, как и по шаблонам для 2 игроков. Команды по очереди разыгрывают карты. Игроки одной команды чередуются между собой, когда наступает очередь их команды разыгрывать карту. Игроки из одной команды делят один планшет учёта карт. Все условия победных очков и особые правила влияют на обоих игроков одной команды. Однако, подразделения размещаются и находятся под командованием игрока, который разыграл соответствующую карту генерации.

### Г 4.3 Гандикап

Менее опытному игроку может потребоваться гандикап (преимущество) в сражении против более опытного игрока.

1. Менее опытный игрок может получить на 1 или 2 ОК больше, чем указано в шаблоне.
2. Менее опытный игрок может получить и разыграть на 1 карту генерации больше, чем указано в шаблоне.

## Пример создания сценария (продолжение, начало — на стр. 2)

Филипп — игрок, обладающий инициативой, поэтому он первым разыгрывает карту генерации.

### 1. Филипп разыгрывает советскую карту № 03, выбирая нижний вариант с подразделениями.

- Он размещает стрелков 05 и 06, пулемёт Максима 18 и НКВД 21 рядом с краем поля для их входа.
- Он помещает эту карту под секцию подразделений своего планшета учёта карт.



### 2. Матвей разыгрывает немецкую карту № 04, выбирая нижний вариант с подразделениями.

- Он размещает 2 подразделения сапёров рядом с краем поля для их входа.
- Он увеличивает своё начальное значение ОК с 4 до 5.
- Он помещает эту карту под секцию подразделений своего планшета учёта карт.



### 3. Филипп разыгрывает советскую карту генератора № 01, выбирая верхний вариант «Особое правило: Хорошая подготовка».

- Теперь он будет брать 2 боевых карты в начале каждого раунда.
- Он помещает эту карту под секцию особых правил и событий своего планшета учёта карт.



### 4. Матвей разыгрывает немецкую карту № 03, выбирая верхний вариант «Победные очки: Эвакуация».

- Матвей размещает жетон контроля советской стороной вверх в 4 гексах от своего края поля в гекс I04.
- Теперь Филипп может разместить подразделения на поле в 3 гексах от этого жетона контроля. Он разыграл только одну карту с подразделениями (№ 03), поэтому может разместить свои подразделения только с ней. Он решает разместить НКВД в гексе с лесом K03, стрелков — в гексе K05, а пулемёт Максима 18 — в гексе G06. Он не размещает вторых стрелков, решая, что они войдут как обычно, через край поля.
- Матвей помещает эту карту под секцию победных очков своего планшета учёта карт.





**5. Филипп разыгрывает советскую карту № 04, выбирая верхний вариант «Особое событие: Партизаны».**

- Филипп размещает стрелков 07 и 08 в ячейку 2 шкалы раундов.
- Он увеличивает своё начальное значение ОК с 4 до 5.
- Он помещает эту карту под карту № 01 в секции особых правил и событий своего планшета учёта карт.



**7. Филипп разыгрывает советскую карту № 02, выбирая нижний вариант с подразделениями.**

- Он размещает стрелков 03, 04 и НКВД 20 рядом с краем поля для их входа.
- Он увеличивает своё начальное значение ОК с 5 до 6.
- Он помещает эту карту под карту № 03 в секции подразделений своего планшета учёта карт.



После розыгрыша Филипп варианта «Партизаны» Матвей забеспокоился. Он хотел разыграть карту № 01 для получения подразделений, но теперь почувствовал, что ему необходимо больше гибкости в размещении своих подразделений.

**6. Матвей разыгрывает немецкую карту № 01, выбирая верхний вариант «Особое событие: Ветераны».**

- Матвей размещает сапёров 17 в гексе M04, а сапёров 18 – в гексе M03. Он не мог разместить их в соседнем гексе с вражеским подразделением или жетоном контроля (Г 3.7). Разместив их здесь, он надеется открыть огонь по советскому НКВД или стрелкам с фланга.
- Он берёт себе карту вооружения № B01 «Гранаты».
- Он увеличивает своё начальное значение ОК с 5 до 6.
- Он помещает эту карту под секцию особых правил и событий своего планшета учёта карт.



**8. Матвей разыгрывает немецкую карту № 02, выбирая нижний вариант с подразделениями.**

- Он размещает стрелков 03, сапёров 16 и МГ 34 11 рядом с краем поля для их входа.
- Он увеличивает своё начальное значение ОК с 6 до 7.
- Он помещает эту карту под карту № 04 в секции подразделений своего планшета учёта карт.



**Все карты были разыграны.** Игрок за СССР начинает с 6 ОК, а игрок за Германию – с 7 ОК. Это их базовое значение ОК, до которого будут пополняться их ОК при подготовке каждого раунда (Пр. М., 9.7).

Филипп, как игрок, обладающий инициативой, может изменить направление любых своих подразделений, размещённых на поле (Г 4.0). Затем Матвей может сделать то же самое.

Филипп берёт 2 боевых (согласно особому правилу, карту которого он разыграл), а Матвей 1.

**Сценарий начинается.** Филипп обладает инициативой и будет ходить первым в раунде 1.

## Шаблон 1 – Вводное сражение

**Количество игроков:** 1 за Германию, 1 за СССР.

**Раунды:** 4.

**Время:** 30–45 мин.

**Боевые карты:** № 02–07.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает одно любое поле.

**Область входа:** игрок, обладающий инициативой, выбирает длинный край поля через который будут входить его подразделения. Подразделения противника будут входить через противоположный край поля.



**Германия**

**Карты генерации:** № 01–04.

**Кол-во карт генерации:** 4.

**ОК:** 4.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



**СССР**

**Карты генерации:** № 01–04.

**Кол-во карт генерации:** 4.

**ОК:** 4.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.

## Шаблон 2 – Пехотное сражение

**Количество игроков:** 1 за Германию, 1 за СССР.

**Раунды:** 5.

**Время:** 60 мин.

**Боевые карты:** № 02–13.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает одно любое поле.

**Область входа:** игрок, обладающий инициативой, выбирает край поля через который будут входить его подразделения. Подразделения противника будут входить через противоположный край поля.

**Альтернативный вариант:** количество карт генерации для обоих игроков: 3–8. Начальные ОК: равны количеству карт генерации.



**Германия**

**Карты генерации:** № 01–09.

**Кол-во карт генерации:** 5.

**ОК:** 5.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



**СССР**

**Карты генерации:** № 01–09.

**Кол-во карт генерации:** 5.

**ОК:** 5.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.

## Шаблон 3 – Сражение лёгкой бронетехники

**Количество игроков:** 1 за Германию, 1 за СССР.

**Раунды:** 5.

**Время:** 45 мин.

**Боевые карты:** № 02–13 и 15.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает одно любое поле.

**Область входа:** игрок, обладающий инициативой, выбирает край поля через который будут входить его подразделения. Подразделения противника будут входить через противоположный край поля.

**Альтернативный вариант:** игрок, не обладающий инициативой, выбирает ещё одно поле и стыкует его с первым. Кол-во карт генерации для обоих игроков: 6.



**Германия**

**Карты генерации:** № 10–16.

**Кол-во карт генерации:** 5.

**ОК:** 4.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



**СССР**

**Карты генерации:** № 10–16.

**Кол-во карт генерации:** 5.

**ОК:** 4.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.

## Шаблон 4 – Танковое сражение

**Количество игроков:** 1 за Германию, 1 за СССР.

**Раунды:** 5.

**Время:** 60 мин.

**Боевые карты:** 02–13, 15 и 17.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает одно любое поле. Затем игрок, не обладающий инициативой, выбирает ещё одно поле и стыкует его с первым.

**Область входа:** игрок, обладающий инициативой, выбирает край поля через который будут входить его подразделения. Подразделения противника будут входить через противоположный край поля.

**Альтернативный вариант:** только одно поле. Кол-во карт генерации для обоих игроков: 4–10. Начальные ОК: на 1 меньше кол-ва карт генерации.



**Германия**

**Карты генерации:** № 10–25.

**Кол-во карт генерации:** 7.

**ОК:** 6.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



**СССР**

**Карты генерации:** № 10–25.

**Кол-во карт генерации:** 7.

**ОК:** 6.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.

## Шаблон 5 – Сражение всеми силами

**Количество игроков:** 1 за Германию, 1 за СССР.

**Раунды:** 5.

**Время:** 60 мин.

**Боевые карты:** № 02–13 и 17.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает одно любое поле.

**Область входа:** игрок, обладающий инициативой, выбирает край поля через который будут входить его подразделения. Подразделения противника будут входить через противоположный край поля.

**Альтернативный вариант:** кол-во карт генерации для обоих игроков: 3–10. Начальные ОК: на 1 меньше кол-ва карт генерации.



**Германия**

**Карты генерации:** № 01–25.

**Кол-во карт генерации:** 5.

**ОК:** 4.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



**СССР**

**Карты генерации:** № 01–25.

**Кол-во карт генерации:** 5.

**ОК:** 4.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.

## Шаблон 6 – Сражение лёгкой бронетехники и пехоты

**Количество игроков:** 1 за Германию, 1 за СССР.

**Раунды:** 5.

**Время:** 60 мин.

**Боевые карты:** № 02–13, 15 и 17.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает одно любое поле.

**Область входа:** игрок, обладающий инициативой, выбирает край поля через который будут входить его подразделения. Подразделения противника будут входить через противоположный край поля.

**Альтернативный вариант:** кол-во карт генерации для обоих игроков: 3–10. Начальные ОК: на 1 меньше кол-ва карт генерации.



### Германия

**Карты генерации:** № 01–16.

**Кол-во карт генерации:** 5.

**ОК:** 4.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



### СССР

**Карты генерации:** № 01–16.

**Кол-во карт генерации:** 5.

**ОК:** 4.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.

## Шаблон 7 – Сражение для 3 игроков

**Количество игроков:** 2 за Германию, 1 за СССР.

**Раунды:** 5.

**Время:** 90 мин.

**Боевые карты:** № 02–13, 15 и 17.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает одно любое поле.

**Область входа:** игрок 1 за Германию выбирает край поля через который будут входить его подразделения. Советские подразделения будут входить через противоположный край поля. Затем игрок 2 за Германию выбирает для входа своих подразделений край поля через который не входят подразделения других игроков.

**Альтернативный вариант:** зеркально измените правила так, чтобы было 2 игрока за СССР и 1 игрок за Германию.



### Игрок 1 за Германию

**Карты генерации:** № 01–16.

**Кол-во карт генерации:** 4.

**ОК:** 3.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



### СССР

**Карты генерации:** № 01–25.

**Кол-во карт генерации:** 8.

**ОК:** 6.

**Кол-во боевых карт:** 2 каждый раунд.



### Игрок 2 за Германию

**Карты генерации:** № 01–16.

**Кол-во карт генерации:** 4.

**ОК:** 3.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.

**Последовательность ходов:** игрок 1 за Германию, игрок за СССР, игрок 2 за Германию, игрок за СССР и т. д.

## Шаблон 8 – Сражения для 4 игроков

**Количество игроков:** 2 за Германию, 2 за СССР.

**Раунды:** 5.

**Время:** 120 мин.

**Боевые карты:** № 02–13, 15 и 17.

**Подготовка поля:** игрок, обладающий инициативой, выбирает одно любое поле.

**Область входа:** игрок, обладающий инициативой, выбирает край поля через который будут входить подразделения его стороны. Подразделения стороны противников будут входить через противоположный край поля.

**Альтернативный вариант:** оба игрока каждой стороны используют карты генерации № 01–25.



### Игрок 1 за Германию

**Карты генерации:** № 01–12.

**Кол-во карт генерации:** 4.

**ОК:** 5.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



### Игрок 1 за СССР

**Карты генерации:** № 01–12.

**Кол-во карт генерации:** 4.

**ОК:** 5.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



### Игрок 2 за Германию

**Карты генерации:** № 13–25.

**Кол-во карт генерации:** 4.

**ОК:** 5.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.



### Игрок 2 за СССР

**Карты генерации:** № 13–25.

**Кол-во карт генерации:** 4.

**ОК:** 5.

**Кол-во боевых карт:** 1 каждый раунд.

### Алфавитный указатель

3–4 игрока	4.2	Особое правило	3.3
Бонусные ОК	3.4	Особое событие	3.3
Гандикап	4.3	Планшет учёта карт	1.1
Жетоны защиты	3.7.3	Победные очки	3.2
Жетоны контроля	3.7.2	Подразделения	3.1, 3.7
Игровые поля	3.8	Раунды	3.6
Игрок, обладающий инициативой	2.0	Уничтоженные подразделения	3.2.1
Карты генерации	1.0, 3.0		
Карты обстановки	1.2, 3.9		
Нижний вариант	3.1		
ОК	3.4		

Автор: **Понтер Эйкерт**

Разработка правил: **Понтер Эйкерт, Уве Эйкерт**

Доработка правил и игры: **Андреа и Дарио Кантаторе, Мэтью Дедрик, Брюс Граумлих, Филипп Нолан Джеймс, Джеймс Палмер**

Русскоязычное издание подготовлено **GaGa Games**

Переводчик: **Максим Книшевицкий**

Редактор: **Даниил Молошников**

Дизайнер-верстальщик: **Антон Поясов**

Руководитель проекта: **Андрей Сесюнин**

Общее руководство: **Антон Сковородин**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «GaGa Трейд», 2021 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

**Пробуждение медведя – Генератор сценариев**

Версия правил: v28-RU (основаны на версии оригинала v28)

Conflict of Heroes®: AtB Firefight Generator

Copyright © 2015 - 2016 Academy Games Inc 2201

Commerce Dr. Fremont, OH 43420 USA

www.AcademyGames.com



# Генерация соло-сценария

Для генерации соло-сценария вам потребуется дополнение для соло-игры. Перед тем как создавать соло-сценарий, прочтите правила соло-игры и сыграйте несколько сценариев.

## Г 5.0 Общие сведения

Игрок создаёт сценарий, разыгрывая карты генерации за обе стороны. Однако он заранее не знает, за какую сторону будет играть. После создания сценария определяется сторона, за которую играет ИИ, и для него формируется уникальный набор приказов и событий на основе разыгранных карт генерации.

### Г 5.1 Шаблоны

Игрок выбирает шаблон для 2 игроков и выполняет подготовку по обычным правилам, за исключением того, что стороны не берут карты генерации из своих колод. Игрок берёт на себя роль обеих сторон во время всей подготовки.

### Г 5.2 Розыгрыш карт генерации

Случайным образом выберите сторону, которая будет обладать инициативой. Начиная с неё, игрок берёт 2 карты генерации из её колоды. Он разыгрывает верхний или нижний вариант с одной из этих карт и помещает её под соответствующую секцию планшета учёта карт этой стороны. Не разыгранная карта возвращается на **верх** колоды.

Затем игрок берёт 2 карты генерации из колоды другой стороны. Он также разыгрывает верхний или нижний вариант с одной из этих карт, а неразыгранную карту возвращает на **верх** колоды.

Игрок чередует стороны и продолжает брать по 2 карты и разыгрывать одну из них, пока не разыграет указанное в шаблоне количество карт генерации. Затем игрок завершает создание сценария по обычным правилам (Г 4.0).

### Г 5.3 Создание ИИ

После создания сценария игрок бросает 1d6 для определения стороны, за которую он будет играть: 1–3 — Германия, 4–6 — СССР.

В дополнении есть 25 тайлов ИИ, каждый из которых соответствует карте генерации с таким же номером. У каждого тайла есть две стороны: советская и немецкая.

Игрок берёт тайлы, номера которых соответствуют номерам карт генерации стороны ИИ, разыгранных **верхними вариантами**. Тайлы переворачиваются стороной ИИ вверх. Они будут размещены на планшете соло-сценария.

Также ИИ начинает сценарий с дополнительным 1 ПО, поставьте маркер на нужное значение шкалы ПО.

### Г 5.3.1 Планшет соло-сценария

Каждый тайл ИИ отмечен символом: оборонительным  или наступательным . Он указывает уровень агрессии приказов на этом тайле.

- Если было взято больше оборонительных тайлов, используется оборонительная сторона планшета соло-сценария.
- Если было взято больше наступательных тайлов, используется наступательная сторона планшета соло-сценария.
- Если было взято равное количество наступательных и оборонительных тайлов, выберите сторону планшета соло-сценария случайным образом.

На планшете соло-сценария имеются цветные области, в ячейках которых могут быть размещены тайлы ИИ.

- Красные ячейки **контрдействий**.
- Зелёные ячейки **приказов сценария**.
- Синие ячейки **шкалы сценария**.

Взятые тайлы ИИ размещаются в соответствующие ячейки, начиная с ячейки с наименьшим номером. Если тайлов одного цвета несколько — первым размещается тайл с наименьшим номером. Если тайлов одного цвета больше, чем может быть размещено в соответствующей области, — лишние тайлы удаляются из игры.

### Г 5.3.2 Контрдействия

В области контрдействий может быть размещено не более 3 тайлов ИИ. Выполнение контрдействий (*Соло-игра, 7.0*) чаще всего является последним приоритетным приказом на карте приказов.

В ячейке 3 области контрдействий указан приказ, который будет активен, если поверх него не будет размещён тайл ИИ. Третий красный тайл заменит приказ, указанный в ячейке.

Если в игре будет более одного приказа контрдействий, ИИ будет пытаться выполнить один из них, начиная с самого левого.

### Г 5.3.3 Приказы сценария

В области приказов сценария может быть размещено не более 3 тайлов ИИ. Выполнение приказов сценария (*Соло-игра, 7.1*) чаще всего является последним тактическим приказом на карте приказов.

В ячейке 3 области приказов сценария указан приказ, который будет активен, если поверх него не будет размещён тайл ИИ. Третий зелёный тайл заменит приказ, указанный в ячейке.

Если в игре будет более одного приказа сценария, ИИ будет пытаться выполнить один из них, начиная с самого левого.

### Пример создания соло-сценария

(продолжение, начало — на стр. 5)

Игрок бросает 1d6 с результатом 3 — он будет играть за Германию, а ИИ — за СССР. 2 советские карты генерации № 01 и 04 были разыграны верхним вариантом. Берутся тайлы ИИ № 01 и 04 и переворачиваются советской стороной вверх. На тайле № 1 указан оборонительный значок, а на тайле № 4 — наступательный. Значков поровну, и игрок случайным образом определяет уровень агрессии ИИ — он будет наступательным. Планшет соло-сценария переворачивается наступательной стороной вверх.

**1 Шкала сценария**  
ИИ выполняет приказ с открытой карты приказов как будто это карта приказов командования.

**2 Приказ сценария**  
ИИ с наибольшим ПА, ближайший к советскому жетону контроля.  
▶ Атака подразделения ближайшего к советскому жетону контроля (+2 ОК)

**3 Контрдействие**  
Если у игрока меньше 2 ОК:  
ИИ, ближайший к союзному подразделению, технике или орудию расчёта.  
▶ Движение в сторону цели

**1 Шкала сценария**  
ИИ выполняет приказ с открытой карты приказов как будто это карта приказов командования.

**4 Контрдействие**  
ИИ, ближайший к подразделению, на фланге которого он находится.  
▶ Атака (+2 ОК)

Тайл № 1 размещается в ячейке 2 шкалы сценария. Тайл № 4 размещается в ячейке 1 области контрдействий.

**Планшет соло-сценария — наступательная сторона**

**Контрдействия**

4 Контрдействие: ИИ, ближайший к подразделению, на фланге которого он находится. ▶ Атака (+2 ОК)

Тайл 2

Тайл 3: Если в запасе ИИ есть хотя бы одна фишка: ▶ Вытесните ИИ из запаса. Он входит на поле через геокс, ближайший к цели сценария или подразделению.

**Приказы сценария**

Тайл 1

Тайл 2

Тайл 3: Непоразбиваемый ИИ, ближайший к подразделению. ▶ Движение в сторону цели, а затем атака (+2 ОК)

**Шкала сценария**

1. Начало сценария

2. Шкала сценария: ИИ выполняет приказ с открытой карты приказов как будто это карта приказов командования.

3. Продвижение: Как действие ИИ: Непоразбиваемый советский ИИ, ближайший к подразделению. ▶ Движение на 2 геокса в сторону цели без проверки на невозможность. Если нет подходящего ИИ, то выполняется приказ с карты по обычным правилам.

4. Тайл 2а

5. Тайл 1б

6. Превосходное снабжение: Плана маркер находится в этой ячейке, ИИ получает +1 к результатам всех своих бросков.

7. Тайл 2б

8. Дезориентация в бою: Как действие ИИ: Своего подразделения с наибольшим ПА, ближайшего к ИИ. ▶ Становится констатацией. Если нет подходящей цели, то выполняется приказ с карты по обычным правилам.

9. Тайл 1в

10. Среднетельные действия: ИИ выполняет 2 действия подряд. Для второго действия откройте новую карту приказов. Сход верхов наступает только после второго действия ИИ.

11. Тайл 2в

12. Конец сценария длиной 3 раунда

13. Прицельная стрельба: Как действие ИИ: С наибольшим ПА, ближайший к подразделению. ▶ Атака (+1 ОК). Если нет подходящего ИИ, то выполняется приказ с карты по обычным правилам.

14. Тайл 1г

15. Тайл 2г

16. Конец сценария длиной 4 раунда

17. Тайл 1д

18. Опытное командование: Замещайте в колоду приказов 2 случайные карты командования, удалённые из игры из-за потерь ИИ.

19. Тайл 2д

20. Конец сценария длиной 5 раундов (или более)

Copyright © 2022 Academy Games 2201 Commerce Dr. Fremont, Ohio 43420 www.AcademyGames.com

## Г 5.4 Создание колоды приказов

• Если планшет соло-сценария лежит **оборонительной** стороной вверх, то колода формируется из карт приказов № 05–43.

• Если планшет соло-сценария лежит **наступательной** стороной вверх, то колода формируется из карт приказов № 13–51.

За каждое ОК, полученное ИИ с разыгранных карт генерации, добавьте одну неиспользованную карту приказа командования в колоду приказов:

• Если планшет лежит **оборонительной** стороной, то добавляйте карты приказов командования с **наименьшими** номерами.

• Если планшет лежит **наступательной** стороной, то добавляйте карты приказов командования с **наибольшими** номерами.

За каждое ОК, потерянное ИИ из-за разыгранных карт генерации, удалите одну карту приказа командования из колоды приказов:

• Если планшет лежит **оборонительной** стороной, то удаляйте карты приказов командования с **наименьшими** номерами.

• Если планшет лежит **наступательной** стороной, то удаляйте карты приказов командования с **наибольшими** номерами.

Перемешайте колоду приказов. Теперь она готова к игре.

**Пример:** из предыдущих примеров видно, что планшет соло-сценария лежит **наступательной** стороной вверх. Игрок отбирает в колоду карты приказов № 13–51.

ИИ получил 2 бонусных ОК (с карт № 02 и 04), поэтому к колоде приказов добавляются ещё 2 карты приказа командования с наибольшими номерами из неиспользованных: № 55 и 54. Затем вся колода приказов перемешивается.

## Г 5.5 Шкала сценария

На шкале сценария может быть размещено не более 2 тайлов ИИ.

Первый тайл шкалы сценария размещается в ячейке 2 с названием «Тайл 1а». Каждый раз, когда маркер сценария покидает ячейку с тайлом (или проходит её), перемещайте этот тайл в следующую ячейку для тайла сценария с числом 1 в названии (1б, затем 1в, 1г и 1д). **Пример:** тайл будет передвинут из ячейки 2 (1а) в ячейку 5 (1б), а затем в ячейку 9 (1в) и т. д.

Второй тайл шкалы сценария размещается в ячейке 4 с названием «Тайл 2а». Каждый раз, когда маркер сценария покидает ячейку с тайлом (или проходит её), перемещайте этот тайл в следующую ячейку для тайла сценария с числом 2 в названии (2б, затем 2в, 2г и 2д). **Пример:** тайл будет передвинут из ячейки 4 (2а) в ячейку 7 (2б), а затем в ячейку 11 (2в) и т. д.

Когда маркер сценария перемещается в ячейку с тайлом ИИ, все указанные на нём события сценария сразу же выполняются, как в случае и с обычной ячейкой шкалы.

### Г 5.5.1 Конец сценария

Соло-сценарий заканчивается не после определённого количества раундов, а когда маркер сценария достигает ячейки конца сценария. Если созданный сценарий должен был длиться 3 раунда, то ячейкой конца сценария будет ячейка 12, если 4 раунда — ячейка 16, если 5 и больше раундов — ячейка 20. Отметьте её монеткой, сценарий немедленно завершается, когда маркер достигает её.

## Г 5.6 Запас ИИ

Все ИИ, которые будут входить с края поля, помещаются в непрозрачную ёмкость — это запас ИИ. Он является отдельным с запасом ПП (который может использоваться в некоторых созданных сценариях) и не смешивается с ним. Когда ни один ИИ, находящийся на поле, не может выполнить приказ движения, вытяните случайную фишку из запаса ИИ. Этот ИИ выполняет вход на поле через край входа ИИ. Если ИИ всё равно не может выполнить приказ движения, он пасует, а вытянутая фишка возвращается обратно в запас ИИ.

## Г 6.0 Размещение в интересах ИИ

Если при выполнении события сценария игроку необходимо разместить фишки и у него есть выбор среди подходящих гексов, он всегда должен выбрать наилучший в интересах ИИ гекс.

**Пример:** советский тайл шкалы сценария № 8 в игре. Сценарий проходит на полях 1 и 3. Маркер сценария перемещается в ячейку с тайлом 8, согласно которому игрок берёт карту приказов — это № 18. На ней указан гекс, в котором должна быть размещена фишка ПП: N04. Игрок выбирает между гексами 1-N04 и 3-N04 в зависимости от того, какое размещение будет выгоднее ИИ.

## Г 6.1 Особые правила сценария

В нижней части некоторых тайлов ИИ, на белом фоне, указаны особые правила сценария, которые влияют на то, как ИИ будет выполнять приказы или на движение нейтральных фишек.

Особые правила сценария действуют на протяжении всего сценария вне зависимости от других действий или событий на тайле.

**Пример:** советская карта генерации № 16 разыграна верхним вариантом «Победные очки: Выжить». Советский тайл ИИ № 16 размещён в области контрдействий.

Независимо от того выполняется ли в данный момент приказ с этого тайла или нет, советские подразделения, выбранные при розыгрыше верхнего варианта «Победные очки: Выжить», могут выполнять движение только с низким риском на протяжении всего сценария.

**16** Контрдействие

Паражённый ИИ, размещённый игроком за Германию, ближайший к подразделению

► Препятствование

Размещённый игроком за Германию ИИ выполняет все действия движения с низким риском.

**Победные очки: Выжить** 16

Выберите советскую разыгранную карту с подразделениями.

Игрок за Германию размещает эти подразделения в любой месте на поле в пределах 5 гексов друг от друга.

☉ В конце сценария: за каждое неуничтоженное подразделение с выбранной карты.



## Г 6.2 Особые правила розыгрыша карт генерации

Эффекты некоторых карт генерации должны быть изменены для совместности с соло-игрой. Если вы разыгрываете одну из указанных ниже карт генерации, то применяйте приведённые здесь дополнительные правила.

• **Немецкая карта № 14, верхний вариант:** при розыгрыше этой карты вместо размещения скрытого подразделения разместите 3 фишки ПП в разные гексы. Поместите 2 фишки «Нет врага» и выбранное советское подразделение в запас ПП. Если после определения сторон окажется, что вы играете за СССР, эти фишки ПП считаются вашими подразделениями и подчиняются обычным правилам ПП, но с поменянными местами упоминаниями игрока и ИИ.

• **Немецкая карта № 20, верхний вариант:** немецкий ИИ не планирует артиллерийский удар в начале каждого раунда. Артиллерийские удары наносятся с помощью тайла ИИ № 20.

• **Советская карта № 08, верхний вариант:** при розыгрыше этой карты вместо размещения скрытых подразделений разместите на поле в два раза больше фишек ПП, чем подразделений на выбранной карте. Поместите подразделения с выбранной карты и столько же фишек «Нет врага» в запас ПП. Разместите скрытые мины, как обычно. Если после определения сторон окажется, что вы играете за СССР, сразу же раскройте всех этих ПП, но при этом размещайте ваши подразделениями скрытыми. Если же вы играете за Германию, то замените мины ещё одной фишкой ПП, а жетон мин добавьте в запас ПП.

• **Советская карта № 09, нижний вариант:** если ИИ получает коктейль Молотова, то он передаётся советским автоматчикам. Автоматчики будут использовать его, когда измотаны для атаки в ББ против пехоты, или для атаки в ББ против танков, когда свежие или измотанные.

• **Советская карта № 20, верхний вариант:** советский ИИ не планирует артиллерийский удар в начале каждого раунда. Артиллерийские удары наносятся с помощью тайла ИИ № 20.

• **Советская карта № 23:** если ИИ играет за Германию, грузовик не помещается в запас ИИ, а вместо этого сразу размещается в гексе с дорогой на краю поля, и игрок выбирает, через какую сторону поля он может выйти (эта сторона должна быть соединена дорогой с грузовиком). ИИ не может выполнять никаких действий этим грузовиком. За каждую ячейку, в которую передвигается (или которую проходит) маркер сценария, грузовик перемещается на 3 гекса по дороге в сторону своего гекса выхода.

**20** Шкала сценария

Откройте 2 карты из колоды приказов. Советская артиллерия наносит удар по одному из гексов, указанных на этих картах. Целью выбирается гекс, при ударе по которому в зону поражения попадёт в первую очередь наибольшее количество немецких подразделений, во вторую — наименьшее количество советских ИИ.

**20** Шкала сценария

Откройте 2 карты из колоды приказов. Советская артиллерия наносит удар по одному из гексов, указанных на этих картах. Целью выбирается гекс, при ударе по которому в зону поражения попадёт в первую очередь наибольшее количество немецких подразделений, во вторую — наименьшее количество советских ИИ.

## Г 6.3 Изменение сложности

Если игрок считает, что ИИ очень легко победить, то можно начинать сценарий, уменьшив своё базовое количество ОК на 1 или 2. Если игрок считает, что ИИ слишком сложно победить, то случайным образом можно удалить 1 или 2 карты командования из колоды приказов.

Пробуждение медведя — генератор соло-сценариев  
Copyright © 2015 - 2016 Academy Games, Inc  
2201 Commerce Dr. Fremont, OH 43420 USA  
www.AcademyGames.com

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games  
Переводчик: Максим Книшевицкий  
Редактор: Даниил Молошиков  
Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов  
Руководитель проекта: Андрей Сесюнин  
Общее руководство: Антон Сковородин  
Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры.  
Все права защищены.

