

ОХОТА

найти и уничтожить

Правила игры

.....

СОДЕРЖАНИЕ

ОБ ИГРЕ	2	ХОД ИГРОКА ЗА БРИТАНИЮ.	10
КОМПОНЕНТЫ	3	1. ФАЗА ТОРГОВЫХ СУДОВ.	10
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4	2. ФАЗА РОЗЫГРЫША КАРТЫ. 11	
ОПИСАНИЕ КАРТЫ	5	А. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	11
РОЗЫГРЫШ КАРТЫ	6	Б. ПОИСК.	11
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ.	7	В. РАЗВЕДКА	12
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ . . 7		Г. ПОДКРЕПЛЕНИЯ	13
ХОД ИГРОКА ЗА ГЕРМАНИЮ 8		3. ФАЗА ДОБОРА КАРТ.	13
1. ФАЗА РОЗЫГРЫША КАРТЫ. . . 8		БОЙ.	14
А. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	8	ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:	
Б. ПОИСК.	9	ОБЩИЕ СОБЫТИЯ.	15
В. РЕМОНТ ГИДРОСАМОЛЁТА . . 9		СОБЫТИЯ БРИТАНИИ	16
Г. РЕЗЕРВ	10	СОБЫТИЯ ГЕРМАНИИ.	18
2. ФАЗА ДОБОРА КАРТ.	10	СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	20

В сентябре 1939 года Великобритания объявляет войну Германии. Не смея в открытую выступить против более мощного британского флота, немецкое командование решает организовать блокаду острова.

Капитан крейсера «Адмирал граф Шпее» Ганс Лангсдорф получает приказ перехватить как можно больше британских торговых судов в Южной Атлантике, чтобы сорвать поставку грузов в Великобританию. Он успешно справляется с поставленной задачей: за 10 недель «Адмирал граф Шпее» потопил 9 судов общим тоннажем почти 50 000 брт. Для защиты своих кораблей британское Адмиралтейство формирует 3 соединения, в состав которых входят 3 линкора, 4 авианосца и 16 крейсеров. На «Адмирала графа Шпее» объявляют охоту.

В декабре немецкий рейдер обнаружен у берегов Южной Америки и вынужден принять неравный бой с британской эскадрой под командованием коммодора Харвуда. «Адмиралу графу Шпее» удастся вывести из боя один из тяжёлых крейсеров противника, однако при этом он сам получает серьёзные повреждения и покидает место битвы. Удача отворачивается от Лангсдорфа: власти Уругвая, куда он прибывает для ремонта, даёт ему только 72 часа, а британские корабли перекрывают выход в открытый океан. Охота окончена: «Адмирал граф Шпее» затоплен у берегов Монтевидео...



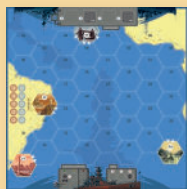
ОБ ИГРЕ

В этой асимметричной дуэльной игре один из игроков возглавит Королевский военно-морской флот Великобритании, а другой примет командование над военно-морскими силами Германии — Кригсмарине. Перед игроками поставлены разные задачи.

Игрок за Германию должен потопить пять торговых судов и при этом успешно скрываться от соединений противника. А игрок за Британию должен найти «Адмирала графа Шпее» и уничтожить его в решающем бою.

Смогут ли британские «охотники» обнаружить рейдер и воспользоваться своим численным превосходством? Или победу одержит «Адмирал граф Шпее» благодаря хитрости и скрытности? Вызов брошен...

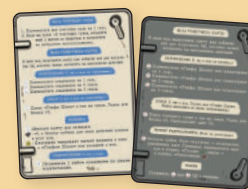
КОМПОНЕНТЫ



Игровое поле



36 карт (18 карт Британии и 18 карт Германии)



2 памятки



9 жетонов торговых судов



3 маркера пеленга (жёлтые)



2 немецких маркера (серые)



6 маркеров повреждений (красные)



Мешочек



Ширма





Кубик

Вам также понадобятся лист бумаги и карандаш.


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ




Маркеры:

- А** Поместите маркер немецкого гидросамолёта на ячейку «Готов» (отмечена ) в зоне стартовой катапульты.
- Б** Поместите маркер резерва () на деление «0» шкалы резерва.
- В** Поместите маркеры пеленга и повреждений рядом с полем.

Жетоны соединений:

Размещайте все жетоны соединений стороной  вверх:

- Г** Поместите соединение «Г» в гекс 06.
- Д** Поместите соединения «Н» и «К» в соответствующие ячейки на шкале подкреплений.

Исторический вариант (усиливает игрока за Британию): размещайте все жетоны соединений стороной  вверх.

Карты:

- Е** Каждый игрок перемешивает свою колоду и берёт в руку 5 карт.



Жетоны торговых судов:

- Ж** Положите все 9 жетонов торговых судов в мешочек и по очереди вытащите 2. Если на 2-м жетоне указано такое же начальное местоположение, как на 1-м, отложите его в сторону и вытащите ещё 1 жетон. Повторяйте процедуру, пока на жетонах не будут разные начальные местоположения, затем разместите их на указанных гексах: Аргентина (АР) — гекс 34, Бразилия (БР) — 23, Южная Африка (ЮА) — 29, Великобритания (ВБ) — 06. Затем верните все отложенные жетоны обратно в мешочек.

Жетоны немецких кораблей:

- З** Игрок за Германию сам выбирает начальное местоположение своих кораблей. Можно выбрать гекс, где находится торговое судно или соединение. Поместите «Альтмарк» в гекс на поле, а номер гекса начального местоположения «Адмирала графа Шпее» запишите на листе и не показывайте противнику. Не размещайте его жетон на поле.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ



- А** Название карты.
- Б** Очки действий (ОД). Вы можете их использовать, если разыграли карту для получения очков действий или во время боя.
- В** Флаг означает, что карта с таким событием находится только в колоде соответствующего игрока. Если флага нет, значит, карта с таким событием есть в колодах обоих игроков.
- Г** Тип события. В игре три типа событий: обязательное событие, охота и бой (см. стр. 6).
- Д** Символы разведки (только на картах Британии).
- Е** Карту с пометкой «Удалите карту из игры» необходимо удалить из игры, если она была разыграна как событие. Если такая карта разыгрывается для получения ОД, символов разведки или событие отменяется противником, она не удаляется.



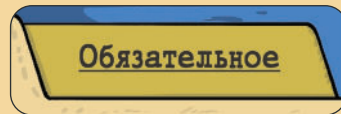
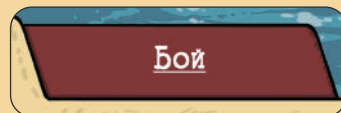
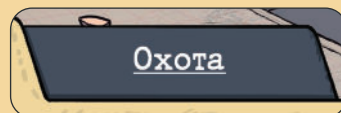
РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Оба игрока могут разыграть карту 2 способами: как событие или для получения ОД.

А — РОЗЫГРЫШ КАРТЫ КАК СОБЫТИЯ

Если вы разыграли карту как событие, примените все его эффекты в указанном порядке. Правила розыгрыша зависят от типа события:

- **Охота.** Такую карту можно разыграть как событие только в фазу розыгрыша карты на этапе охоты.
- Некоторые события охоты являются **реакциями**. Такие карты могут быть разыграны как события только в фазу розыгрыша карты противника или после розыгрыша карты реакции противником.
- **Бой.** Такую карту можно разыграть как событие только на этапе боя. На этапе охоты она может быть разыграна только для получения ОД.
- **Обязательное событие.** При розыгрыше карты с таким событием на этапе охоты вы обязаны разыграть её как событие. Если карта разыгрывается на этапе боя или для получения символов разведки, событие не учитывается.



Удалите карту из игры.

Удалите карту из игры.

Важно: если на карте указано «Удалите карту из игры», её нужно удалить из игры, только если был применён эффект её события. Не удаляйте карту, если она была разыграна для получения ОД, символов разведки или событие было отменено противником.

Б — РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ОД.

Если вы разыграли карту для получения ОД, можете потратить их на выполнение 1 или нескольких действий. Действия можно выполнять в любом порядке, но необходимо полностью закончить одно действие, прежде чем перейти к выполнению следующего (исключение: перемещение игрока за Германию). Доступные действия для игрока за Германию описаны на стр. 8, а действия игрока за Британию — на стр. 11. Тратить все ОД необязательно.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победы можно достичь, выполнив 1 из нескольких условий:

ТОРГОВЫЕ СУДА

Игрок за Германию немедленно победит, если потопит 5 торговых судов.

Игрок за Британию немедленно победит, если успешно проведёт 5 торговых судов к месту назначения (что очень сложно).



БОЙ

Если игрок за Британию выполнит успешный поиск и обнаружит «Адмирала графа Шпее», начнётся этап боя. Победителем станет игрок, корабли которого получат меньше повреждений.

Будьте осторожны! В бою преимущество обычно на стороне Британии. Игроку за Германию лучше избегать боя или очень хорошо к нему подготовиться.

КАРТА «МОНТЕВИДЕО» (ИСТОРИЧЕСКОЕ ОКОНЧАНИЕ)

В 5-м раунде боя, если игрок за Германию разыгрывает карту «Монтевидео», а его противник — «Затопление в Монтевидео», то побеждает игрок за Британию. В раундах с 1-ого по 4-й эти карты можно разыграть только для получения ОД (события на них не учитываются).



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с игрока за Германию. Игра состоит из 2 этапов: охоты и боя. На этапе охоты ход каждого игрока состоит из определённых фаз. Если игрок за Британию обнаружит «Адмирала графа Шпее», то начнётся этап боя (см. стр. 14).

ЭТАП ОХОТЫ

ХОД ИГРОКА ЗА ГЕРМАНИЮ:

1. ФАЗА РОЗЫГРЫША КАРТЫ
2. ФАЗА ДОБОРА КАРТ

ХОД ИГРОКА ЗА БРИТАНИЮ:

1. ФАЗА ТОРГОВЫХ СУДОВ
2. ФАЗА РОЗЫГРЫША КАРТЫ
3. ФАЗА ДОБОРА КАРТ

1. ФАЗА РОЗЫГРЫША КАРТЫ

Разыграйте 1 карту как событие или для получения ОД. Вы можете потратить ОД на выполнение 1 или нескольких действий: перемещения, поиска, ремонта гидросамолёта и резерва.

А. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (СТОИМОСТЬ: 1, 2 или 4 ОД)

Игрок за Германию может переместить «Адмирала графа Шпее» и/или «Альтмарк». Перемещение каждого корабля на 1, 2 или 3 гекса стоит 1, 2 или 4 ОД соответственно. Каждый корабль можно переместить только 1 раз в ход, но во время перемещения «Адмирал граф Шпее» может остановиться в любом гексе и выполнить поиск, а затем продолжить перемещение. Таким образом за 6 ОД можно переместить «Адмирала графа Шпее» на 3 гекса (4 ОД) и выполнить поиск (2 ОД) в любом из гексов по ходу движения.

Игрок за Германию не перемещает жетон «Адмирала графа Шпее» по игровому полю. Вместо этого он сообщает игроку за Британию количество потраченных на перемещение ОД и тайно записывает на листке бумаги номер гекса, в который переместился корабль. Если жетон «Адмирала графа Шпее» был выложен на поле, уберите его, когда этот корабль начнёт или продолжит перемещение.

Важно: игрок за Германию может переместить «Адмирала графа Шпее» на меньшее количество гексов, чем позволяют потраченные ОД, или вовсе не перемещать корабль. Например, он может сообщить, что тратит 2 ОД на перемещение и оставить корабль в том же гексе (снова записать на листке номер текущего гекса).



ПРИМЕР 1. Иван разыгрывает карту «Радиолокатор» для получения 3 ОД. Он сообщает, что потратит 2 ОД на перемещение «Адмирала графа Шпее». За 2 ОД Иван может переместить корабль на 0–2 гекса, и он решает переместить его на 1 гекс (из гекса 28 в 24), чтобы сбить противника с толку. Иван тайно записывает на листке номер гекса, куда переместился корабль, — 24. У него осталось ещё 1 ОД, и он решает переместить «Альтмарк» на 1 гекс. Ему не нужно объявлять количество потраченных ОД и записывать перемещение «Альтмарка», поскольку жетон этого корабля всегда находится на поле.


Примечание: игрок за Германию вынужден блефовать, чтобы затруднить поиски «Адмирала графа Шпее».



«Альтмарк» всегда открыто перемещается по игровому полю. Он в безопасности, поскольку его нельзя атаковать.




Б. ПОИСК (СТОИМОСТЬ: 2 ОД)

Действие поиска может выполнять только «Адмирал граф Шпее» и только 1 раз в ход. «Альтмарк» не может выполнять поиск, так как является кораблём снабжения. Если «Адмирал граф Шпее» находится в том же гексе, что и торговое судно, игрок за Германию может раскрыть его местонахождение и потратить 2 ОД на поиск торгового судна. Он выкладывает на поле жетон «Адмирала графа Шпее» и бросает кубик. Если маркер гидросамолёта находится на ячейке «Готов» , то до броска кубика игрок за Германию может переместить его правее на ячейку «Повреждён» , чтобы добавить +2 к результату броска. Если результат равен 5 или больше — торговое судно обнаружено и потоплено. За 1 действие поиска можно потопить только 1 торговое судно. Если в гексе находятся 2 торговых судна, то после успешного поиска игрок за Германию выбирает, какое из них он потопит.

ПРИМЕР 2. «Адмирал граф Шпее» находится в гексе 23. Иван разыгрывает карту «Пунта-дель-Эсте» для получения 4 ОД и решает переместиться в соседний гекс с торговым судном, выполнить поиск, а затем продолжить перемещение. Всего на движение он решает потратить 2 ОД и может переместиться на 0–2 гекса. Он перемещается на 1 и оказывается в гексе 20. Там он тратит 2 ОД на действие поиска. Иван выкладывает в этот гекс жетон «Адмирала графа Шпее» и решает использовать гидросамолёт — перемещает маркер в ячейку «Повреждён» . Теперь у него есть бонус +2, и ему достаточно выбросить на кубике 3 или больше, чтобы потопить торговое судно. Выпало 4 — успех! Теперь лучше скрыться. Иван перемещает «Адмирала графа Шпее» обратно в гекс 23, записывает этот номер и забирает с поля его жетон. Иван потопил первое торговое судно. Для победы ему осталось потопить ещё 4!



В. РЕМОНТ ГИДРОСАМОЛЁТА (СТОИМОСТЬ: 1 ОД)

Действие доступно только игроку за Германию. Он может попытаться починить гидросамолёт, если его маркер находится в ячейке «Повреждён» . Для этого нужно бросить кубик. Если результат броска больше количества удалённых карт Германии, переместите маркер гидросамолёта в ячейку «Готов» . Иначе гидросамолёт больше не пригоден к ремонту — переместите его маркер в ячейку «Уничтожен» . Чем дальше идёт партия, тем сложнее починить гидросамолёт, так как из игры будет удаляться всё больше карт.



ПРИМЕР 3. Иван решает потратить 1 ОД с карты «Кригсмарине» на попытку ремонта гидросамолёта. Это довольно рискованно, так как он удалил из игры уже 4 карты, то есть Ивану необходимо выбросить на кубике 5 или больше. Выпадает 1 — удача отвернулась от него! Гидросамолёт уничтожен и больше не используется в игре.

ХОД ИГРОКА ЗА ГЕРМАНИЮ

Г. РЕЗЕРВ

Это действие доступно только игроку за Германию. Он может сохранить до **2** непотраченных ОД в резерве, переместив маркер по шкале резерва на соответствующее число делений. В резерве не может быть более **2** ОД. Их можно использовать в последующих ходах как дополнительные ОД при розыгрыше карты для получения ОД. ОД из резерва нельзя использовать во время боя или добавлять к ОД, полученным по эффекту события.

2. ФАЗА ДОБОРА КАРТ

Игрок за Германию добирает карты, пока у него не будет 3 карты в руке. Если «Адмирал граф Шпее» находится в одном гексе с «Альтмарком» или в любом соседнем с ним гексе, то игрок может продолжить добирать, пока у него не будет 5 карт в руке. Однако он не обязан это делать, если хочет ввести противника в заблуждение. В любом случае в конце хода игрок за Германию должен сообщить, сколько карт в его руке. Если колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

ПРИМЕР 4. «Адмирал граф Шпее» находится в соседнем гексе с «Альтмарком». У Ивана в руке 2 карты. Он может взять 3 карты, чтобы добрать до 5 карт в руке, но тем самым он выдаст противнику примерное положение своего крейсера (либо в гексе с «Альтмарком», либо в соседнем гексе). Иван решает не раскрывать (даже приблизительно) местонахождение «Адмирала графа Шпее». Он берёт только 1 карту и сообщает противнику: «У меня в руке 3 карты».

ХОД ИГРОКА ЗА БРИТАНИЮ

1. ФАЗА ТОРГОВЫХ СУДОВ

Игрок за Британию должен переместить все торговые суда на 1 гекс в сторону назначения так, чтобы расстояние до него сократилось.



Торговое судно может зайти в гекс назначения только из гекса, отмеченного одиночной или двойной стрелкой. Когда оно прибывает в гекс назначения, игрок за Британию убирает его жетон с поля.

Затем, если на игровом поле осталось только 1 торговое судно или ни одного, возьмите из мешочка 1 случайный жетон и поместите его в гекс начального местоположения: Аргентина («АР») — гекс 34, Бразилия («БР») — гекс 23, Южная Африка («ЮА») — гекс 29, Великобритания («ВБ») — гекс 06. Торговые суда могут находиться в одном гексе друг с другом, с соединениями и с немецкими кораблями («Адмиралом графом Шпее» и/или «Альтмарком»).



Начальное местоположение

Назначение



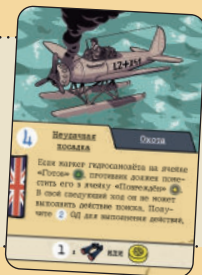
2. ФАЗА РОЗЫГРЫША КАРТЫ

Разыграйте 1 карту как событие или для получения ОД. Вы можете потратить ОД на выполнение 1 или нескольких действий: перемещения, поиска, разведки или подкрепления.

А. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (СТОИМОСТЬ: 1, 2 ИЛИ 4 ОД)

Игрок за Британию может переместить 1 или несколько жетонов соединений. Перемещение каждого жетона на 1, 2 или 3 гекса стоит 1, 2 или 4 ОД соответственно. Каждый жетон можно переместить только 1 раз в ход. Торговые суда нельзя переместить за ОД.

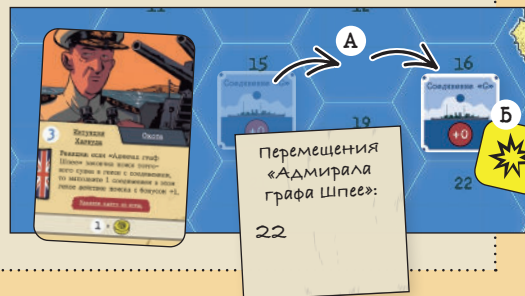
ПРИМЕР 5. Юля разыгрывает карту «Неудачная посадка» для получения 4 ОД и тратит их на перемещение соединения «G» на 3 гекса (из гекса 17 в гекс 15).



Б. ПОИСК (СТОИМОСТЬ: 1 ОД)

Любое соединение может за 1 ОД провести поиск в гексе, в котором находится. Для этого нужно бросить кубик. Если результат броска равен 5 или больше — поиск успешен. Каждое соединение может провести только 1 действие поиска в ход. Если поиск успешен и в этом гексе находится «Адмирал граф Шпее», начнётся бой (см. стр. 14). Игрок за Британию может повысить эффективность поиска, если сначала совершит действие разведки (см. стр. 12).

ПРИМЕР 6. Юля уверена, что «Адмирал граф Шпее» находится в гексе 16. Она разыгрывает карту «Интуиция Харвуда» для получения 3 ОД, тратит 2 на перемещение соединения «G» на 2 гекса (из гекса 15 в гекс 16) А. Затем за 1 ОД она выполняет поиск. На кубике выпало 6 Б — поиск прошёл успешно, но Иван сообщает, что в этом гексе нет «Адмирала графа Шпее» (он находится в гексе 22). Юля разочаровано вздыхает, добирает карты, пока у неё в руке не будет 5 карт, и заканчивает ход.



ХОД ИГРОКА ЗА БРИТАНИЮ

В. РАЗВЕДКА (СТОИМОСТЬ: 1 ОД)

На всех картах Британии, кроме карты «Королевский флот», указаны символы разведки. Игрок за Британию может повысить эффективность поиска в этот ход, если потратит 1 ОД и сбросит карту с символами разведки для получения их эффектов. При этом событие с карты (даже обязательное) не разыгрывается. Игрок может сбросить 1 или несколько карт, тратя по 1 ОД за каждую.



Символы разведки



+1 к результату броска для всех действий поиска в этот ход.



Игрок за Германию размещает маркер пеленга (см. справа).

На некоторых картах указано сразу оба символа.



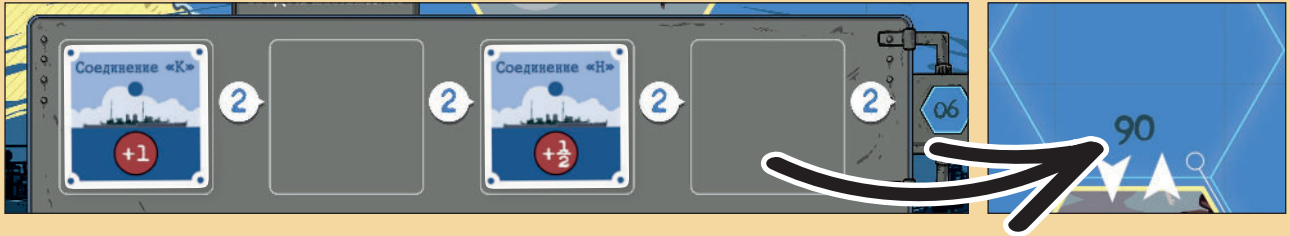
Если игрок за Германию должен разместить маркер пеленга, он помещает его в гекс с «Адмиралом графом Шпее» или соседний с ним гекс. Маркер пеленга нельзя поместить в гекс, в котором уже находится такой маркер или «Альтмарк». Уберите все маркеры пеленга, если «Адмирал граф Шпее» начал перемещение.

ПРИМЕР 7. Юля разыгрывает карту «Новые маршруты конвоев» для получения 5 ОД. Она тратит 2 ОД для перемещения соединения «G» на 2 гекса (из гекса 23 в гекс 34) **А**, а затем решает провести разведку. За 1 ОД Юля сбрасывает карту «Камберленд» для разведки **Б** и вынуждает Ивана разместить маркер пеленга. «Адмирал граф Шпее» находится в гексе 31, поэтому Иван помещает маркер в соседний с ним гекс 34. Затем ещё за 1 ОД Юля сбрасывает карту «Сосредоточенный огонь» для разведки **В** — теперь, выполняя поиск, она добавит +1 к результатам броска. После этого она выполняет поиск и бросает кубик. Выпало 4, но у Юли есть бонус +1, значит, успех. Увы, в гексе 34 «Адмирала графа Шпее» нет.



Г. ПОДКРЕПЛЕНИЯ (СТОИМОСТЬ: 2 ОД)

1 раз в ход игрок за Британию может потратить 2 ОД, чтобы продвинуть на 1 деление 1 любой жетон соединения на шкале подкреплений. Если жетон уже находился в крайней правой ячейке, то он помещается в гекс 06.



3. ФАЗА ДОБОРА КАРТ

Игрок за Британию подбирает карты, пока у него не будет 5 карт в руке. Если колода закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.



БОЙ

Если игрок за Британию выполнит успешный поиск в гексе с «Адмиралом графом Шпее», начнётся этап боя. Перед началом боя оба игрока собирают карты, пока в руке у каждого не будет по 5 карт. Бой длится 5 раундов.

В каждом раунде оба игрока выбирают по 1 карте, кладут её лицом вниз перед собой, а затем одновременно раскрывают. Игрок за Британию добавляет бонусы всех соединений, находящихся в гексе с «Адмиралом графом Шпее», к значению ОД на карте (по базовым правилам ● соединение «G» даёт +0, соединение «K» — +1, соединение «H» — +½). Эти бонусы применяются каждый раунд. Затем оба игрока сравнивают свою боевую силу — значение ОД на карте + любые бонусы.

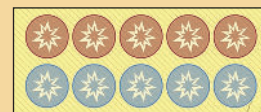
Важно: при розыгрыше карты с событием боя игроку не нужно выбирать, как именно разыграть карту, — игрок применяет эффект события И получает указанные на карте ОД.

Игрок с меньшим значением боевой силы размещает 1 маркер повреждения на своей шкале боя. Красная шкала боя для игрока за Германию, синяя — для игрока за Британию. Если боевая сила игроков равна, никто не получает маркер повреждения. Затем начните новый раунд.

Побеждает игрок, у которого после 5 раундов на шкале боя меньше маркеров повреждений. В случае ничьей побеждает игрок за Британию!

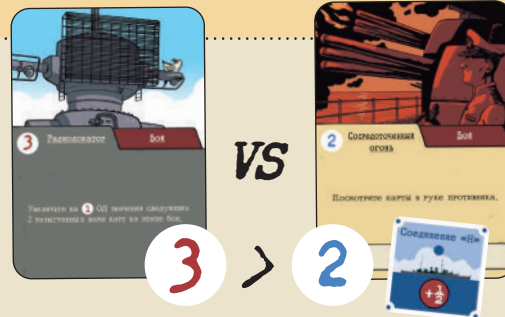


Соединение «К» даёт бонус +1 к значению ОД на каждой карте



Шкалы боя

ПРИМЕР 8. Юля выполнила успешный поиск и обнаружила «Адмирала графа Шпее». После этого сразу начинается этап боя. Оба игрока собирают до 5 карт в руке. Начинается 1 раунд боя. Иван и Юля выбирают по 1 карте, кладут их перед собой и затем одновременно раскрывают. Иван выбрал карту «Радиолокатор» с событием боя и 3 ОД. Благодаря событию он получит бонус +1 к значению ОД на 2 следующих разыгранных им картах. Юля выбрала «Средоточенный огонь» с событием боя и 2 ОД. Она добавляет к ним бонус +½ от соединения «H». Затем оба игрока сравнивают боевую силу. Поскольку $3 > 2\frac{1}{2}$, Юля размещает 1 маркер повреждения на синей шкале боя. Затем Юля применяет эффект события со своей карты боя и перед началом следующего раунда смотрит карты в руке Ивана.



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА. ОБЩИЕ СОБЫТИЯ.

ЯСНАЯ ПОГОДА

У Германии не было метеостанций для точных прогнозов погоды над Атлантикой. В 1940 году несколько рыболовецких траулеров были переоборудованы в «плавучие метеостанции» и 4 раза в сутки передавали закодированные данные о погоде. Британские корабли успешно пеленговали такие траулеры и затем топили или захватывали.



ШТОРМ

Штормовая погода оказывала серьёзное влияние на ход Второй мировой войны в Атлантическом океане.



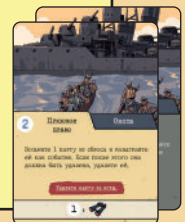
ЭТОМУ НЕ БЫВАТЬ!

Военно-морская разведка обеих стран собирала и анализировала информацию о силах противника: его базах, техническом оснащении, дислокации и т. п.



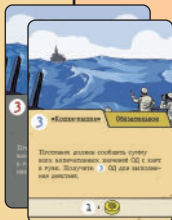
ПРИЗОВОЕ ПРАВО

Призовое право — совокупность международно-правовых норм, регламентирующих захват торговых судов и грузов. Оно запрещало топить транспортные суда, служившие для перевозки пассажиров. Без ограничений и предупреждений можно было топить только военные корабли и торговые суда, представлявшие угрозу для атакующего или перевозившие запрещённые грузы.



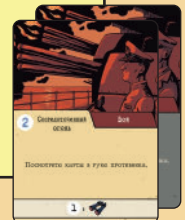
«КОШКИ-МЫШКИ»

Разведка, поиск, преследование, уход от погони, хитрости и манёвры — охота британских соединений за «Адмиралом графом Шпее» напоминала игру в «кошки-мышки».



СОСРЕДОТОЧЕННЫЙ ОГОНЬ

В бою у Ла-Платы огонь «Адмирала графа Шпее» был сосредоточен на крейсере «Эксетер». На «Эксетере» возник пожар, командирский мостик и большинство орудий были уничтожены, а связь нарушена. Однако команде удалось увести корабль от места боя под дымовой завесой.



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА. СОБЫТИЯ БРИТАНИИ.



КОРОЛЕВСКИЙ ФЛОТ

Королевский военно-морской флот был создан в XVI веке и вскоре стал основной военной силой Великобритании. Он сыграл ключевую роль в становлении Британской империи как «владычицы морей». С XIX века до Второй мировой войны считался самым мощным флотом в мире.

НОВЫЕ МАРШРУТЫ КОНВОЕВ

Немцы избегали крупных сражений с более мощным Королевским флотом. Вместо этого они пытались организовать блокаду Великобритании и уничтожали торговые суда, снабжавшие её ресурсами. Британцам пришлось задействовать военные корабли для конвоев и менять маршруты поставок продовольствия, оружия и нефти.



СОЕДИНЕНИЯ «К» И «Н»

5 октября 1939 года британское Адмиралтейство сформировало 8 боевых соединений для охоты на немецкие крейсера: «F», «G», «H», «I», «K», «L», «M» и «N». В декабре, после боя у Ла-Платы, в котором участвовало соединение «G», корабли соединений «K» и «H» тоже направились к уругвайскому побережью, чтобы не дать ускользнуть «Адмиралу графу Шпее». Немецкий крейсер зашёл в Монтевидео для ремонта, но власти Уругвая выделили ему только 72 часа, а британские корабли перекрыли выход в океан.

СЭР ГЕНРИ ХАРВУД

Коммодор Харвуд командовал боевой группой из тяжёлых крейсеров «Камберленд», «Эксетер» и лёгких крейсеров «Ахиллес», «Аякс», входивших в соединение «G». Группа патрулировала воды Южной Атлантики в поисках «Адмирала графа Шпее».



ИНТУИЦИЯ ХАРВУДА

Получив сообщение о гибели у берегов Анголы торгового судна «Дорик Стар», Харвуд не выдвинулся к западному побережью Африки, а решил патрулировать побережье Бразилии. Правильно просчитав манёвр немецкого рейдера, Харвуд испортил ему перспективную «охоту» в районе устья Ла-Платы.



МИЛЯ ЗА МИЛЕЙ

Харвуд заявлял, что в поисках «Адмирала графа Шпее» он будет обыскивать Южную Атлантику «миля за милей».



НЕУДАЧНАЯ ПОСАДКА

«Арадо» Ar-196 — поплавковый гидросамолёт, который стартовал с помощью корабельной катапульты, а после выполнения боевого задания совершал посадку на воду и поднимался на борт подъёмным краном. «Арадо» использовался для разведки, корректировки артиллерии, противолодочного прикрытия, а также в редких случаях как бомбардировщик. 9 ноября при посадке в условиях волнения на море гидросамолёт получил повреждения, а 11 декабря при очередной неудачной посадке был окончательно выведен из строя.



«КАМБЕРЛЕНД»

Самый мощный тяжёлый крейсер в соединении «G». В начале декабря «Камберленд» был вынужден уйти на Фолклендские острова для ремонта и потому не участвовал в бою у Ла-Платы. Получив сигнал о прошедшем бое, крейсер направился к Монтевидео и уже на следующий день присоединился к «Аяксу» и «Ахиллесу», поджидавшим «Адмирала графа Шпее» в нейтральных водах.



ЗАТОПЛЕНИЕ В МОНТЕВИДЕО

Британские спецслужбы умело распускали слухи о скором прибытии в Монтевидео ещё двух кораблей подкрепления. Поверив дезинформации, немецкое командование приказало Лангсдорфу потопить корабль и интернироваться в нейтральную Аргентину, что и было сделано 17 декабря. Три дня спустя Лангсдорф, завернувшись во флаг с «Адмирала графа Шпее», застрелился в Буэнос-Айресе.



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА. СОБЫТИЯ ГЕРМАНИИ.



КРИГСМАРИНЕ

Кригсмарине — военно-морской флот Третьего Рейха. В его состав входили фрегаты, линкоры, «карманные линкоры», крейсера, эсминцы, подводные лодки и авианосцы.

«КАРМАННЫЙ ЛИНКОР»

«Адмирал граф Шпее», «Дойчланд» и «Адмирал Шеер» были спроектированы так, чтобы обойти ограничения, наложенные Версальским мирным договором после Первой мировой войны. Эти корабли являлись тяжёлыми крейсерами, однако из-за размеров, брони, вооружения и скорости с подачи британской прессы их стали звать «карманными линкорами».



ПРИКАЗ 115,39

Приказ 115,39 разрешал атаковать и топить торговые суда противника всеми доступными средствами, а также вступать в бой с военными кораблями, если это требовалось для выполнения основной задачи.

ПЕРЕДАТЧИК МАРКОНИ

Радио сыграло важную роль во время Второй мировой войны, поскольку оно применялось не только для информирования населения и обмена важными сообщениями, но и для дезинформации противника.



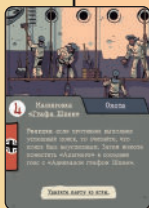
ГАНС ЛАНГСДОРФ

Ганс Лангсдорф, капитан 1-го ранга, командир «Адмирала графа Шпее». За несколько месяцев потопил в водах Южной Атлантики девять британских торговых судов. Члены экипажей всех кораблей остались в живых: их забирали на борт «Адмирала графа Шпее», а затем передавали на корабль снабжения «Альтмарк».

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА. СОБЫТИЯ ГЕРМАНИИ.

МАСКИРОВКА «ГРАФА ШПЕЕ»

Капитан «Адмирала графа Шпее» прибегал к разным хитростям, чтобы избежать опознавания: например, корпус корабля был перекрашен под британский крейсер. В бортовом журнале есть запись: «В 08:24 увидели «Альтмарк». Мы удивились, поскольку он развернулся, пустил дымовую завесу и попытался ускользнуть. Он принял нас за британский крейсер — отличная маскировка».



ВТОРАЯ ТРУБА

В целях маскировки на «Адмирале графе Шпее» установили вторую фальшивую дымовую трубу и дополнительную орудийную башню. Новый силуэт корабля сбивал с толку моряков на торговых судах, которые не могли сразу опознать немецкий рейдер.



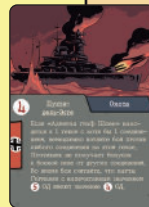
ВЕЗДЕСУЩИЙ «АДМИРАЛ ШЕЕР»

«Адмирал Шеер» был одним из самых успешных «карманных линкоров» Кригсмарине и также участвовал в рейдах на торговые суда в Южной Атлантике. Для маскировки на «Адмирале графе Шпее» при виде нейтральных судов закрывали настоящее название корабля металлической плашкой с надписью «Адмирал Шеер» или «Дойчланд».



ПУНТА-ДЕЛЬ-ЭСТЕ

Бой у Ла-Платы около полуострова Пунта-дель-Эсте был первым крупным морским сражением между Британией и Германией во Второй мировой. «Адмирал граф Шпее» противостоял британской эскадре из тяжёлого крейсера «Эксетер» и двух лёгких — «Аякс» и «Ахиллес». «Эксетер» был выведен из строя, но и «Адмирал граф Шпее» получил серьёзные повреждения. Лангсдорф решил выйти из боя, а затем совершил роковую ошибку — направился в Монтевидео.



МОНТЕВИДЕО

Из-за повреждений «Адмирала графа Шпее», полученных в бою у Ла-Платы, Лангсдорф приказал отойти в нейтральный порт Монтевидео. Он рассчитывал, что получит достаточно времени для устранения повреждений и оказания помощи раненым, однако правительство Уругвая под давлением британских дипломатов отвело ему только 72 часа.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



АВТОРЫ Матиас Крамер и Энгина Кунтер
ХУДОЖНИК Альберт Монтейс
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН Жоао Дуарте-Силва
ВЫЧИТКА ПРАВИЛ Тибо Керварехт
РЕДАКТОР Гонсало Мальдонадо

©2023 SALT AND PEPPER GAMES. C/ Jorge Juan 42, Madrid 28001, Spain. All rights reserved.



РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

ПЕРЕВОДЧИК Максим Книшевицкий
КОРРЕКТОР Екатерина Случаева
РЕДАКТОР Евгения Орлова
ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК Александр Шевченко
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА Максим Книшевицкий
РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ Валерия Горбачёва
ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО Антон Сквородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

