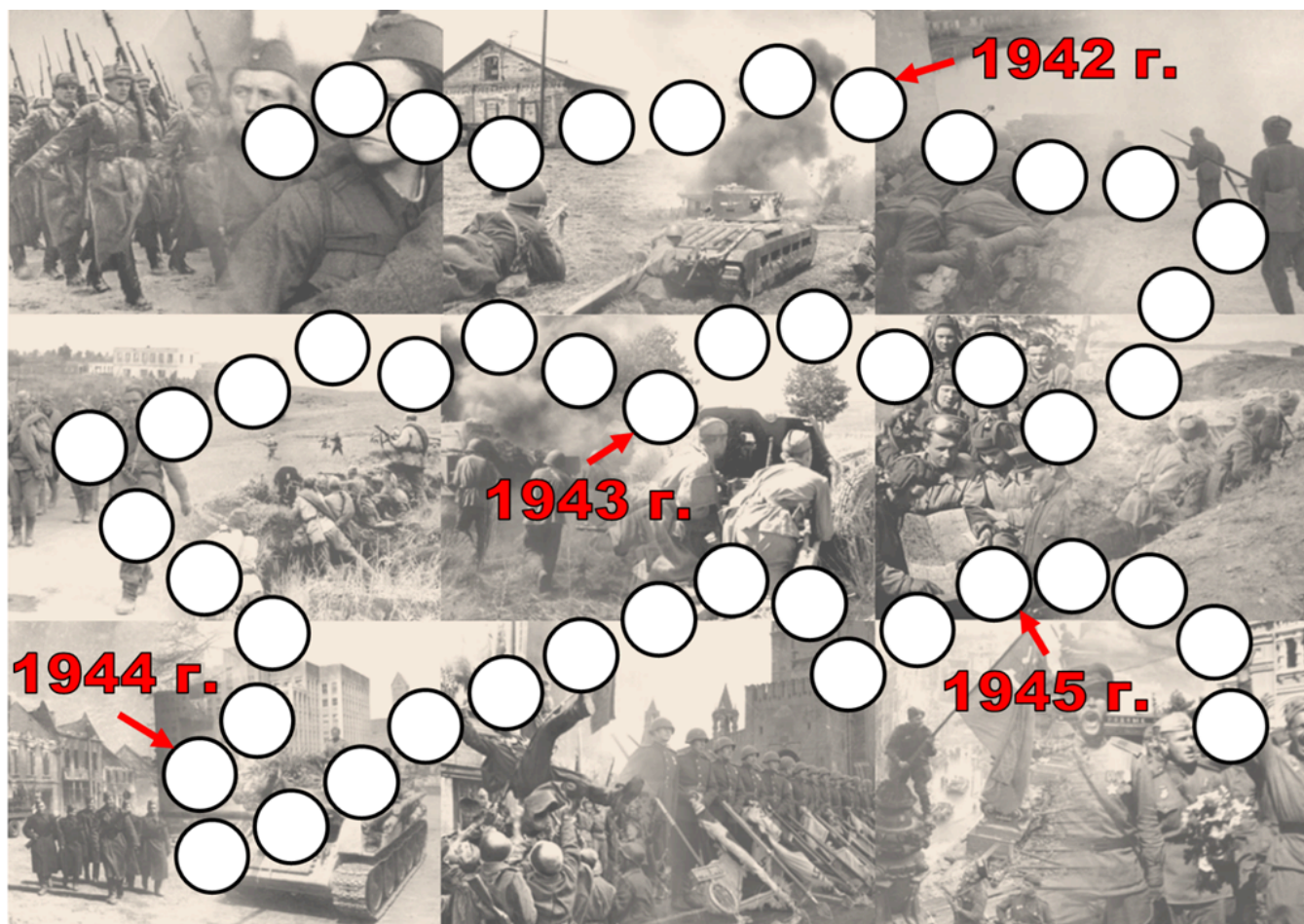


«Путь к Победе» — историческая стратегия

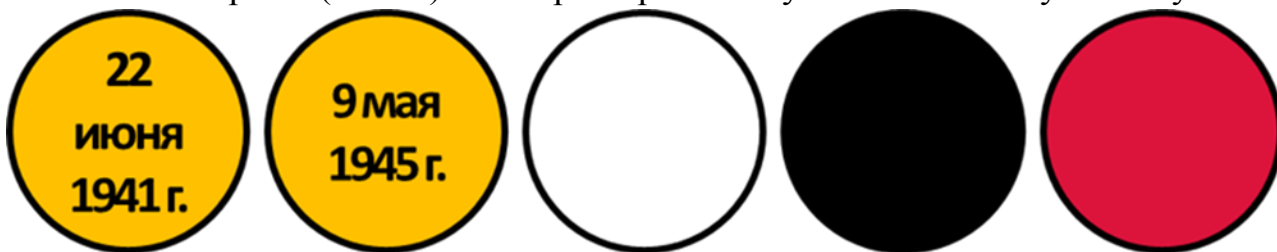
О игре:	Погрузитесь в героическую атмосферу Великой Отечественной войны с настольной игрой «Путь к Победе» для 2–4 игроков! Пройдите исторический путь от суровых первых дней 1941 года до триумфальной Великой Победы в 1945-м. Каждый шаг по игровому полю — это встреча с ключевыми событиями той эпохи, а каждое решение требует не только стратегического мышления, но и знания истории. «Путь к Победе» — больше, чем игра: это захватывающее путешествие сквозь страницы прошлого, где каждый ход приближает вас к заветной цели. Сочетание образовательной ценности и динамичного геймплея делает её идеальным выбором для семейного вечера, школьных мероприятий и патриотического воспитания молодого поколения.
Время игры:	45-60 минут
Рекомендуемый возраст:	от 10 лет
Количество игроков:	2-4
Комплектация:	Игровое поле, 4 уникальные фигурки (танк Т-34, «Катюша», солдат, партизан), система маркеров (кружочки), карточки: «Штрафы», «Вопросы», «Сухпай», «Способности»
Преимущества:	● Историческая достоверность — все события основаны на реальных фактах; ● Образовательный компонент — расширение знаний об истории ВОВ; ● Стратегическое мышление — необходимость планирования ходов; ● Уникальные механики — разнообразные карточки и способности; ● Развивающий элемент — вопросы разной сложности.

Игровое поле разделено на 48 кружков, символизирующих месяцы войны. Путь проходит через 5 исторических этапов: 1941 год — 7 кружков, 1942 год — 12 кружков, 1943 год — 12 кружков, 1944 год — 12 кружков, 1945 год — 5 кружков. Поле имеет специальные отверстия, которые игроки заполняют кружочками разного цвета. Это делает игровой процесс вариативным: **участники сами решают, какие кружочки разместить на большинстве клеток.** Однако есть исключения для соблюдения игровых механик: начало и финиш, а также клетки с обозначением годов должны быть отмечены белыми кружочками.



Система маркеров представлена кружочками, которые выполняют разные функции и распределяются следующим образом:

- белые (21 шт., включая старт и финиш) — простой ход;
- малиновые (8 шт.) — штраф;
- чёрные (19 шт.) — вопрос про Великую Отечественную войну.



Примерное распределение кружочков по этапам:

Этап	Всего кружочков	Белые	Малиновые	Чёрные
1941	7	3	1	3
1942	12	6	2	4
1943	12	5	2	5
1944	12	5	2	5
1945	5	2	1	2
Итого	48	21	8	19

Игровые карточки делятся на несколько видов, отличающихся по механике, внешнему виду и функционалу:

1. «Штраф». Эти карточки складываются в отдельную стопку и используются, когда игрок попадает на малиновый кружочек или неправильно отвечает на вопрос на чёрной клетке. Карточка вытягивается вслепую. В игре представлено 10 видов штрафов:



—«Ранение» — в течение 3 ходов передвижение сокращается вдвое (результат округляется в меньшую сторону);

—«Плен» — пропуск 3 ходов; можно выбраться досрочно, потратив 1 сухпаёк любого типа;

—«Артиллерийский обстрел» — в течение 3 ходов можно двигаться только на 1 клетку за ход; штраф снимается броском кубика: при 6 эффект исчезает, при 1–5 остаётся;

—«Разрушенная инфраструктура» — отступить на 3 клетки назад (если после этого попадаете на красную клетку, пропускаете 1 ход);

—«Мина» — пропуск хода;

—«Засада» — в течение 2 ходов бросаете кубик дважды и выбираете наименьший результат для хода; если оба броска дали одинаковый результат, двигаетесь на 1 клетку;

—«Штрафбат» — 3 хода игрок может двигаться только на нечётное число клеток (1, 3, 5), независимо от результата броска; если выпало чётное число, ход сокращается до ближайшего меньшего нечётного (например, 6 → 5, 4 → 3);

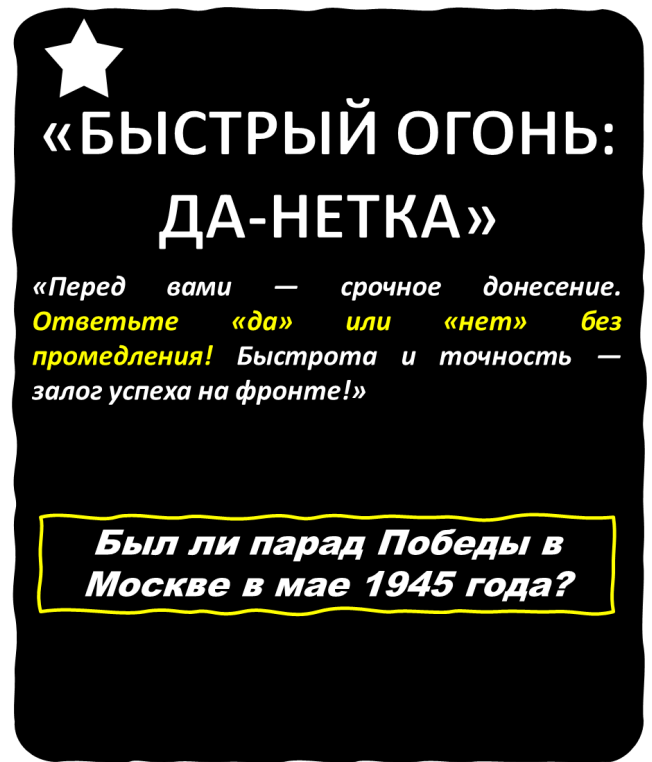
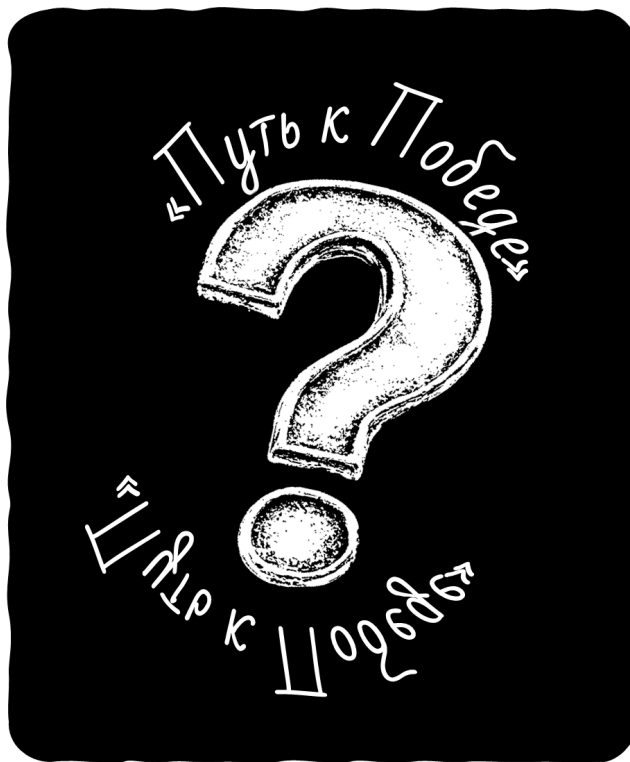
—«Дезертирство» — лишение способности на 3 хода; нельзя получать или использовать сухпайки в течение действия штрафа;

—«Усталость» — в течение 2 ходов результат броска кубика уменьшается на 2;

—«Болезнь» — потеря 1 сухпайка по выбору игрока.

2. «Вопрос». Эти карточки также складываются в отдельную стопку и используются, когда игрок попадает на чёрный кружочек. Карточка вытягивается вслепую (за исключением случаев, когда задействована способность игрока). Вопросы делятся на категории:

—лёгкие (1 звёздочка) — требуют быстрого ответа «да/нет»;



—средние (2 звёздочки) — нужно выбрать один вариант из трёх;



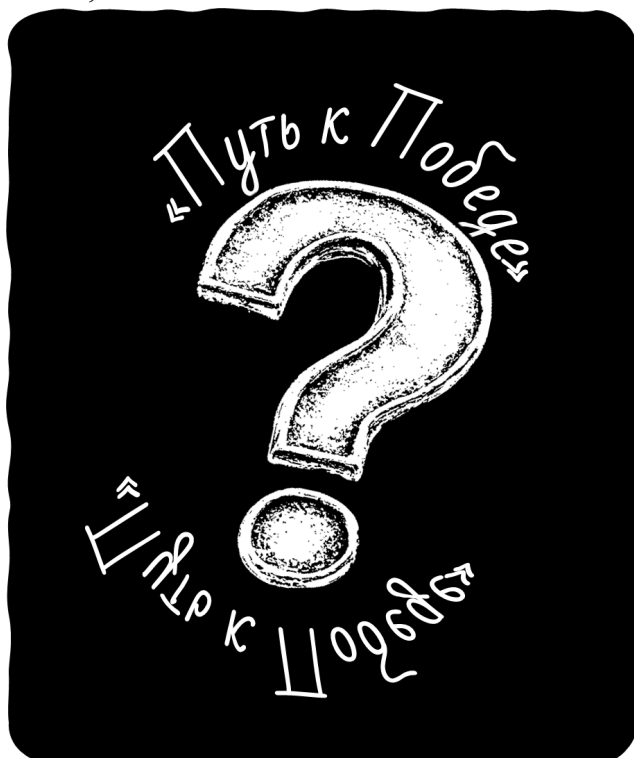
«ТРИ ПУТИ: КУДА ПОЙДЁШЬ?»

«Штаб подготовил **три варианта действий**. Изучите их внимательно и **выберите единственно верный** — от вашего решения зависит исход операции!»

**Как назывался план
нападения Германии на
СССР?**

- А) «Барбаросса»**
- Б) «Тайфун»**
- В) «Ост»**

—сложные (3 звёздочки) — требуют дать развёрнутый самостоятельный ответ;



«ОСОБОЕ НАЗНАЧЕНИЕ»

«Вам поручено составить оперативный доклад. **Дайте развёрнутый, чёткий и точный ответ** — командование ждёт полной картины событий!»

**Что такое «Дорога жизни»
и какую роль она сыграла
в Великой Отечественной
войне?**

—специальные — вопросы по культуре периода Великой Отечественной войны (фильмы, песни, плакаты). Особенность этих вопросов — использование QR-кодов, которые направляют на дополнительные материалы. Для их



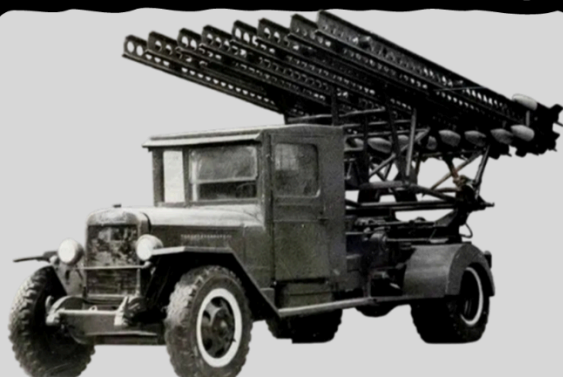
«ТВОРЧЕСКИЙ ФРОНТ»

«Война в зеркале искусства! **Ответьте на вопрос о песнях, плакатах и фильмах, передающих атмосферу и события Великой Отечественной войны**»

**Как называется
песня, ставшая
гимном
сопротивления
советского
народа?**



3. «Карточка игрока» выдаётся вместе с фигуркой, которую передвигает участник. В игре представлены 4 фигурки: танк Т-34, «Катюша», солдат и партизан. У каждой фигурки есть уникальные способности, описанные на специальной карте. Важно отметить, что способности действуют по-разному на разных этапах игры: в 1941 году (начало игры) они не работают, а к 1945 году (финал игры) раскрываются в полной мере.



**БОЕВАЯ МАШИНА
«КАТЮША»**

 **Способность — «Залп».**

Раз в несколько ходов даёт возможность превратить выбранный малиновый кружочек в белый

УСЛОВИЯ:

- ☐ 1941 г. — способность недоступна (пристрелка, мало снарядов).
- ☐ 1942 г. — раз в 5 ходов, дальность: ± 1 кружок; малиновый кружок $\rightarrow$ белый до конца хода.
- ☐ 1943 г. — раз в 5 ходов, дальность: ± 2 кружка; малиновый $\rightarrow$ белый до конца хода.
- ☐ 1944 г. — раз в 4 хода, дальность: ± 3 кружка; малиновый $\rightarrow$ белый до конца хода, нейтрализует штраф для союзников.
- ☐ 1945 г. — раз в 4 хода, дальность: ± 2 кружок; малиновый $\rightarrow$ белый до следующего хода игрока. После «Залпа» — черный кружок даёт сложный вопрос.



ТАНК Т-34



Способность — «Прорыв».

Раз в несколько ходов позволяет повторно бросить кубик и сделать дополнительный ход

УСЛОВИЯ:

- ☐ 1941 г. — способность недоступна — танк на марше.
- ☐ 1942 г. — раз в 4 хода — дополнительный ход (до 2 клеток). Если выпало 1–2 — ход заканчивается.
- ☐ 1943 г. — раз в 4 хода — дополнительный ход (до 3 клеток). Если выпало 1 — ход заканчивается.
- ☐ 1944 г. — раз в 3 хода — дополнительный ход (до 4 клеток). Если выпало 1–2 — ход заканчивается.
- ☐ 1945 г. — раз в 2 хода — дополнительный ход (до 3 клеток). После использования: следующий малиновый кружок — штраф «Ранение».



СОЛДАТ



Способность — «Боевой опыт».

Раз в несколько ходов позволяет избежать штрафа на малиновом кружке или после неправильного ответа на черном

УСЛОВИЯ:

- ☐ 1941 г. — способность недоступна (солдат неопытен).
- ☐ 1942 г. — раз в 3 хода — отмена при 5–6 на кубике.
- ☐ 1943 г. — раз в 2 хода — отмена штрафа при 4–6 на кубике.
- ☐ 1944 г. — раз в 2 хода — отмена штрафа при 3–6 на кубике.
- ☐ 1945 г. — 1 раз за этап — отмена штрафа при 3–6. После использования способности применяется штраф «Усталость».



ПАРТИЗАН



Способность — «Знание троп».

Раз в несколько ходов при попадании на черный кружочек позволяет выбрать вопрос

УСЛОВИЯ:

- ☐ 1941 г. — способность недоступна (партизан осваивается на местности).
- ☐ 1942 г. — выбор 1 вопроса из 2. Следующий черный кружочек → легкий вопрос без выбора.
- ☐ 1943 г. — 1 раз за 2 хода — выбор 1 вопроса из 3. Следующий черный → сложный вопрос без выбора.
- ☐ 1944 г. — выбор вопроса из общего пула. Следующие 2 черных → по 2 сложных вопроса без выбора.
- ☐ 1945 г. — 1 раз за этап — выбор вопроса из общего пула или пропуск испытания (без штрафа). После использования способности применяется штраф «Засада».

4. «Сухпай» — карточки ресурса, которые есть у каждого игрока (по 3 штуки). Их можно использовать в свой ход в любой момент, но только один раз за игру. При этом сухпай с передвижением нельзя использовать для выигрыша на финишной линии.

Передвиньтесь на +5 клеток (если до финиша > 15 клеток) или +3 клетки (если до финиша ≤ 15 клеток).



Выберите вопрос из стопки для другого игрока.

Отмените текущий штраф на красной клетке (способность «Боевой опыт» будет недоступна 2 хода).