

Минск. Легенда о «пылающем танке».

...Это был очень жаркий день. 28 июня 1941 года, прорвав ослабевшую советскую оборону, 20-я танковая дивизия Вермахта (командир – генерал-лейтенант Хорст Штумпф) захватила северо-восточную часть Минска, а передовые части 12-й танковой дивизии (командир – генерал-майор Йозеф Харпе) ворвались в южную часть города. Немецкие солдаты, на правах «победителей», начали осваивать город и сразу не обратили внимания на одинокий танк Т-28. И хотя экипаж танка (командир танка – майор Васечкин, механик-водитель – старший сержант Дмитрий Малько, пулемётчик правой башни – курсант Николай Педан, пулемётчик левой башни – курсант Сергей (фамилия неизвестна), заряжающий – курсант Фёдор Наумов, пулемётчик главной башни – курсант Александр Рачицкий) договаривались до последней возможности соблюдать скрытность, всё-таки не утерпели...

Карта*



А N6-696; N10-695; N19-674	N28
Б P6-697; P7-698; P8-691; P11-723; P15-673	P 1 P 5
В M6-653; M15-661; M20-662; M24-659; M25-672	M 32

* - при составлении карты использованы поля стартового набора «Сталинградская битва» и дополнительные гексы стартового набора «Блицкриг.1940» и дополнительного набора «Битва за Дунай».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



РККА:

- 1) Провести танк через Минск и выйти на Московское шоссе – 500 очков за выход через гекс N 30 сектора А за пределы карты до конца 10 хода;
- 2) Уничтожить отряды противника в городе Минске – количество очков в соответствии с игровой стоимостью уничтоженных отрядов.



Вермахт:

- 1) Не допустить прорыва советского танка на Московское шоссе – 100 очков.

Длительность игры: 10 ходов.

Направление ветра: по броску кубика.

СИЛЫ СТОРОН



РККА:

средний танк Т-28 105-го окружного автобронетанкового склада (или средний танк Т-34 7-й танковой дивизии);



Вермахт:

силы 20-й танковой дивизии:

2-я лёгкая танковая рота 3-го танкового батальона 21-го танкового полка (1 взвод легких танков Pz-38, 1 взвод легких танков Pz-I);

59-й запасной пехотный батальон (обычная пехота);

92-й противотанковый батальон;

1-я и 2-я транспортные колонны 92-го отряда снабжения;

силы 12-й танковой дивизии:

1 взвод легких танков Pz-II 2-го разведывательного батальона;

2 взвод броневиков Sd.kfz 222 2-го разведывательного батальона;

1-й, 2-й, 3-й взводы мотоциклистов 22-го мотоциклетного батальона;

2-й противотанковый батальон;

1-я и 2-я транспортные колонны 2-го отряда снабжения;

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН



РККА:

средний танк Т-28 105-го окружного автобронетанкового склада (или средний танк Т-34 7-й танковой дивизии) – гексы M3, 661, M30 сектора В по броску кубика;



Вермахт:

силы 20-й танковой дивизии – любые гексы сектора А по броску кубика;

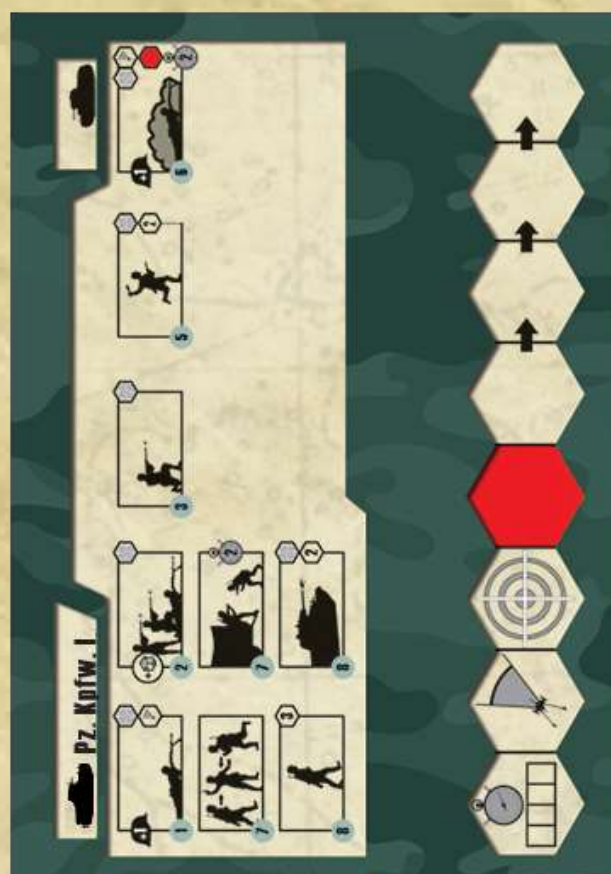
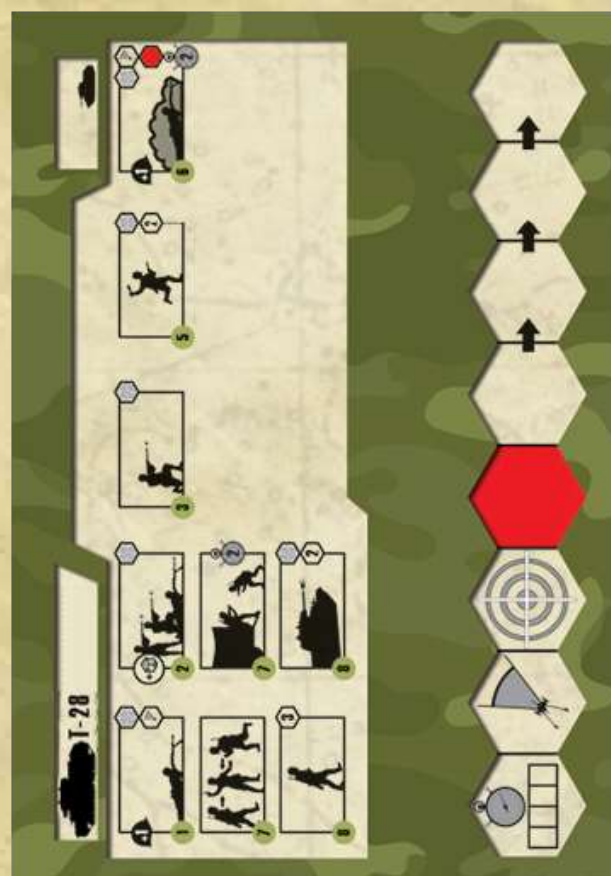
силы 12-й танковой дивизии – любые гексы сектора Б по броску кубика;

Склады: РККА – нет;

Склады: Вермахт – нет;

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Существует две версии о двух танках (Т-28 и Т-34), которые пытались прорваться через занятый немецкими войсками Минск, поэтому до начала игры игрок за РККА по желанию определяет тип танка, который будет представлен в игре.
2. Расположение каждого отряда Вермахта в каждом секторе определяется броском двадцатигранного кубика (или четырех шестигранных кубиков). Число, выпавшее на кубике, является номером гекса, на который будет выставлен соответствующий отряд. В случае если гекс, на который необходимо выставить отряд, окажется гексом реки без моста, то отряд в игре участвовать не может.
3. Гекс выхода танка РККА определяется броском кубика: при выпадении на кубике значений 1,2 – отряд выставляется на гекс, указанный на карте цифрой 1 в круге, при выпадении 3,4 - отряд выставляется на гекс, указанный на карте цифрой 2 в круге, при выпадении 5,6 - отряд выставляется на гекс, указанный на карте цифрой 3 в круге.
4. Танк РККА, участвующий в игре имеет одну единицу численности и огневую мощь ей соответствующую. В связи с высокой подготовкой членов экипажа стойкость как для игрового отряда полной численности.
5. Все отряды артиллерии Вермахта на начало игры прицелены к автотранспорту.
6. К концу 28 июня активных боевых действий в Минске не было. Для отражения «тылового настроения» в данном сценарии отряды Вермахта не могут получать приказы «Оборона» и «Засада».
7. 20-я и 12-я танковые дивизии в период боев на подступах к Минску вели ожесточенные бои с отступавшими советскими войсками и интенсивно расходовали боеприпасы. Все игровые отряды Вермахта ожидают подхода тыловых частей обеспечения и на начало игры имеют по две единицы боеприпасов.
8. 20-я и 12-я танковый дивизии отвечали за свой сектор города, поэтому игровые отряды Вермахта, выставленные на начало игры в определенном секторе, могут перемещаться только в нем, без возможности захода в другие игровые сектора.
9. Экипаж танка Т-28, перед прорывом через Минск, на брошенных складах загрузил сверхнормативное количество боеприпасов, поэтому на начало игры имеет пятнадцать единиц боеприпасов.
10. В данном сценарии для советского танка вводится приказ «таран». При выполнении приказа «таран» боеприпасы не расходуются. Таран танковых и артиллерийских отрядов противника возможен только после полного израсходования боеприпасов. Успешность выполнения приказа «таран» определяется броском кубика:
А) Таран танкового или артиллерийского отряда: при выпадении на кубике 1,2,3 – уничтожается соответствующее количество единиц отряда противника; при выпадении 4,5,6 – танковый отряд, осуществлявший таран попадает в плен;
Б) Таран транспортного отряда: при выпадении 1 - танковый отряд, осуществлявший таран погибает; при выпадении 2,3,4,5,6 - уничтожается соответствующее количество единиц отряда противника.
11. В период с 22 июня по 28 июня город Минск подвергался ежедневным налетам авиации Люфтваффе. Перед началом игры для каждого гекса с городом и деревней необходимо провести тест на разрушение. Для проведения теста используются характеристики точности по инженерным сооружениям авиазвена Ju-88 полного состава. Защита сооружений учитывается в соответствии с 3-й редакцией правил. Полученные результаты записываются на карточку населенных пунктов.
12. В игре принимают участие отряды немецких танков Pz-I и советского танка Т-28, для которых разработаны специальные игровые карточки:



Все гексы с населенными пунктами – город Минск.