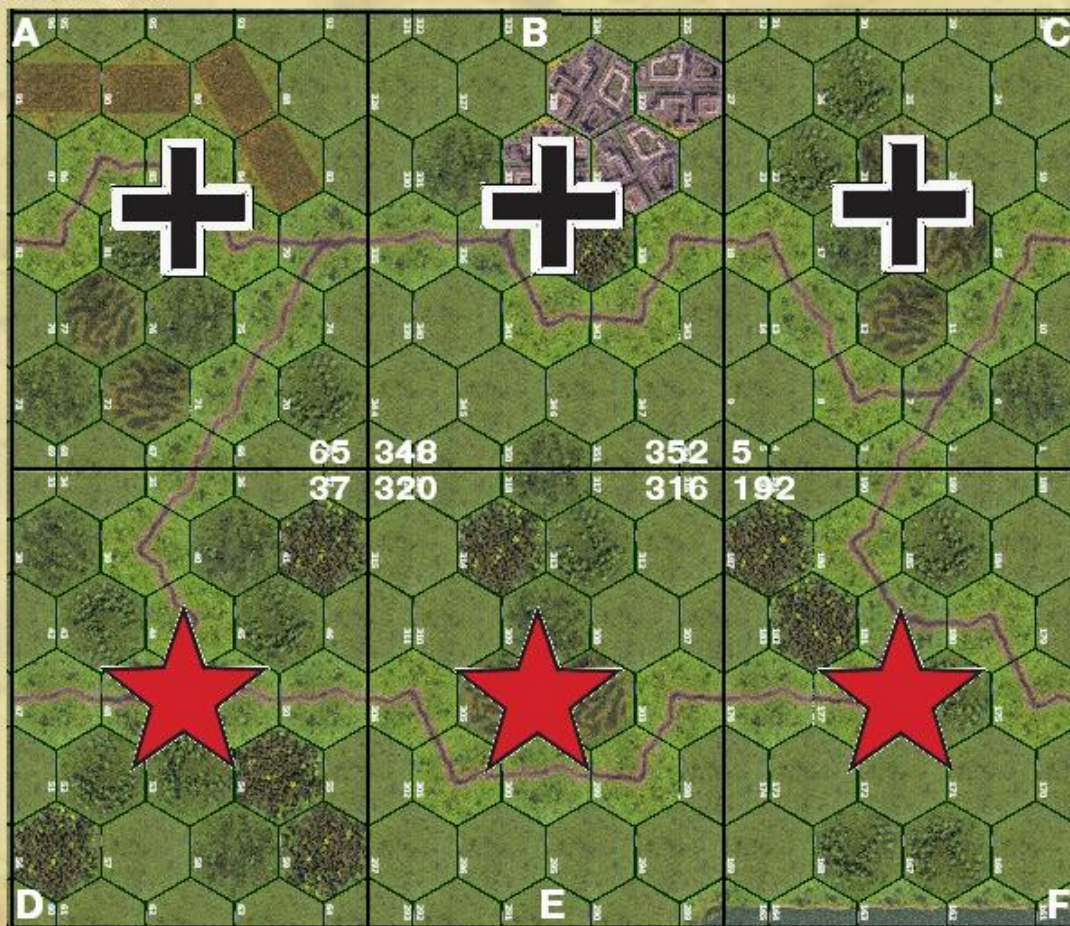


## КОНТРАТАКА РККА «ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО».

*В результате стремительного наступления немцы потеснили части РККА и захватили крупный топливный склад.*

*Командир советской стороны понимает, что без топлива его танки встанут. Получив подкрепления, он решает воспользоваться тем, что немцы еще не установили прочную оборону и отбить жизненно важное горючее.*

**Теперь черед за вами!**



**Длительность партии: 15-20 ходов. Дополнительные гексы:**

A	85 – 429; 86 – 431; 90 – 409; 65 – 390
B	349 – 402; 350 – 406; 351 – 405; 352 – 440

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

**РККА:**

- прорваться к складу
- подвести грузовики, и загрузить их топливом (2 хода без ББ).
- вывести грузовики за свой край карты
- вывести свои войска из боя с наименьшими потерями
- В случае невозможности вывезти топливо, уничтожить склад (2 хода пехота на гексе со складом без ББ).

**Победа РККА:** - вывезено топливо

**Защитить склад**

- уничтожить наступающие войска
- уничтожить советские танки
- при необходимости, преследовать и уничтожать вражеские войска

**Победа Вермахта:** - склад сохранен

**Ничья:** - если склад взорван, то побеждает тот, кто нанес больше потерь противнику.

### СИЛЫ СТОРОН:

8-12 подставок пехоты,  
1-2 танков,  
1-3 артиллерии,  
2 грузовика.  
Всего 10-15.

7-10 подставок пехоты,  
1 танк,  
1-3 артиллерии,  
1 самолет.  
Всего 10-15 юнитов

Стоимость армий примерно равна.

### РАССТАНОВКА:

**РККА:**

в произвольном порядке на своей половине поля

**Вермахт:**

Вдоль средней части карты, равномерно расставляется половина войск – это линия обороны. В городе в тылу, ставиться маркер склада и выставляется охрана – четверть войск. На своем краю карты выставляются танки и тяжелая артиллерия – оставшаяся часть войск – это резерв.





## ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ



### **РККА:**

- Проведена предварительная разведка. Перед игрой игрок РККА знает месторасположение всех немецких частей.
- По истечении 10 хода, обязаны начать отход на свои позиции
- могут выводить свои войска за свой край карты (там они не подвержены огню противника)

### **Вермахт:**

- РККА перед боем провели разведку, немцы не могут пользоваться приказом засада
- не имеют права использовать силы резерва, до тех пор, пока не атакован город со складом
- не имеют права перемещать войска до столкновения с противником
- не имеют права отводить **ВСЕ** войска с линии обороны, допускается частичный отвод войск
- не имеют права использовать самолеты до столкновения с противником

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА (ПО ЖЕЛАНИЮ):**

### **Ночная операция.**

Осознавая всю трудность операции, советский командир начал ее ночью.

1-5 ход. Глубокая ночь. Противники друг-друга не видят.

Стрельба возможно только на соседний гекс, с понижением точности на 1.

Шум двигателя слышен далеко. Артиллерия может стрелять по танкам и технике на «слух» на половину своей дальности и половиной ИО.

Советская артиллерия может бить по местам начальной дислокации первой линии обороны немцев с половиной ИО.

Авиация не работает.

6-10 ход.

Сумерки.

Стрельба возможна на 2 гекса, без понижения точности.

Артиллерия может стрелять по любому противнику, которого видят свои войска.

Авиация работает с половиной ИО.

11-15(20) ход. Рассвет.

Игра идет по обычным правилам.

### **Погода.**

- Начиная с 6 хода РККА кидают кубик каждые три хода. В случае 4,5,6 – погода неясная, авиация не действует. В таком случае кладется маркер неясной погоды.

Удачи в бою!