

Ейск. В прицеле главная база.

... После освобождения Ейский порт опять стал главной базой Азовской военной флотилии (командующий – контр-адмирал Сергей Георгиевич Горшков). Появление на море Азовской флотилии вынудило командование 4-го воздушного флота Люфтваффе (командующий – генерал-фельдмаршал барон Вольфрам фон Рихтгофен) снять часть авиации с фронта и 26 апреля 1943 года обрушить свои бомбардировщики на Ейск, чтобы вывести её из игры...

Карта*



А 17; 18; 20; 24; 25; 652; 654	Б 36; 58; 59; 60; 663
В 32; 33; 55; 56; 641; 642; 661; 664; 666; 691; 694; 698; 699; 703; 708; 716; 721; 723	Г 653; 655; 662; 665; 694

*-при составлении карты использованы поля и дополнительные гексы стартовых наборов «Hot War», «Блицкриг 1940», «Битва за Дунай», «Непобедимая армия».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



РККА:

- Отразить воздушный налёт на Ейск:
 - за каждый гекс с неразрушенной железной дорогой - 10 очков;
 - за каждый гекс с неразрушенной деревней - 20 очков;



Люфтваффе:

- Разбомбить город и порт Ейск:
 - за каждый гекс с полностью разрушенной железной дорогой - 10 очков;

- за каждый гекс с неразрушенной железнодорожной станцией - 30 очков;
 - за каждый гекс с неразрушенным городом - 50 очков;
 - за каждый гекс с неразрушенным портом (нефтебазой) - 60 очков;
2. Уничтожить немецкие самолёты – полная игровая стоимость, за каждый уничтоженный авиационный отряд и половинная стоимость, за уничтоженный наполовину авиационный отряд противника.

- за каждый гекс с полностью разрушенной деревней - 20 очков, за каждый гекс с частично разрушенной деревней - 10 очков;
 - за каждый гекс с полностью железнодорожной станцией - 30 очков, за каждый гекс с частично разрушенной деревней - 15 очков;
 - за каждый гекс с полностью разрушенным городом - 50 очков, за каждый гекс с частично разрушенным городом - 25 очков;
 - за каждый гекс с полностью разрушенным портом (нефтебаза) - 60 очков, за каждый гекс с частично разрушенной портом - 30 очков;
2. Уничтожить корабли Азовской военной флотилии – 38 очков за каждый уничтоженный малый охотник.

Длительность игры: 7 ходов.

Направление ветра: по броску кубика.

Направление течения: по направлению ветра.

СИЛЫ СТОРОН



РККА:

силы Азовской военной флотилии Черноморского флота и приданных подразделений:

штаб Азовской военной флотилии;

малый охотник М-11 2-го звена катеров МО 12-го дивизиона СКА;

малый охотник М-12 2-го звена катеров МО 12-го дивизиона СКА;

малый охотник М-15 2-го звена катеров МО 12-го дивизиона СКА;

212-й отдельный зенитный артиллерийский дивизион (85-мм зенитные орудия – 2шт);

силы 89-й стрелковой дивизии:

1-й стрелковый батальон 526-го стрелкового полка (обычная пехота – 2 шт., пулемёт – 1 шт., штаб – 1шт.);

1-й артиллерийский дивизион 531-го артиллерийского полка (гаубицы – 2 шт.);

силы 12-го отдельного дивизиона бронепоездов:

бронепоезд № 1 12-го ОДБП.



Люфтваффе:

силы 4-го воздушного флота Люфтваффе:

1-е и 2-е авиазвенья пикирующих бомбардировщиков Ju-87 эскадры I/StG 2 “Immelman”;

1-е и 2-е авиазвенья пикирующих бомбардировщиков Ju-87 эскадры I/StG 77;

1-е и 2-е авиазвенья бомбардировщиков Ju-88 эскадры III/KG 51 “Edelweiss”;

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН



РККА:

морские отряды Азовской военной флотилии Черноморского флота – любые прибрежные гексы в секторах А, Б, В, Г;

остальные силы Азовской военной флотилии Черноморского флота и приданных подразделений,

силы 89-й стрелковой дивизии – любые гексы населённых пунктов в секторах А, В, Г;

силы 12-го отдельного дивизиона бронепоездов – выход на 1 ходу с гекса 653 сектора Г.



Люфтваффе:

силы 4-го воздушного флота Люфтваффе – вылет с любых неполных гексов сектора А.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. В настоящем сценарии численность морских отрядов РККА (малых охотников) равна единице.
2. Основной причиной возникновения течений в Таганрогском заливе Азовского моря является ветер. Поэтому, если игра происходит с правилом «Ветер», то течение воды определяется по направлению ветра. При движении катеров поперек течения – течение не учитывается, при движении по течению или против течения в соответствии с правилами 3-й редакции.
3. В связи с особенностью этого сценария, разрешается использовать авиацию без нахождения штаба на карте.
4. Все отряды РККА, имеющие свойство свертывание-развертывание на начало игры находятся в развернутом состоянии и, по желанию игрока за РККА, в засаде.
5. Налет на Ейск осуществляется Люфтваффе в три волны. В каждой волне (участвуют звенья только одной эскадры.
6. Разрушение гексов (город, деревня, ж/д станция, железная дорога, нефтебаза) происходит по правилам 3-й редакции. Защита сооружений учитывается в соответствии с 3-й редакцией правил. Для нефтебазы защита учитывается в соответствии с правилами “Hot War”.
7. Если бомбардировочный отряд Люфтваффе не прошел тест на стойкость (при потере одного самолета или от зенитного огня на подавление), то он производит сброс бомб над гексом, над которым это произошло.
8. В игре принимают участие немецкий отряд истребителя-бомбардировщика Me-110 и советский отряд малого охотника типа МО-4. Для этих отрядов подготовлены специальные карточки:



Все гексы населённых пунктов – город Ейск; Гексы нефтебазы – порт Ейск