

Слобода Рунгурска. Земля! Я – Звезда! Как слышите меня?

...20 июля 1944 года 18-я венгерская лёгкая пехотная дивизия (командир – бригадный генерал Йозеф Васвари) активных действий живой силой не проявляла, вела редкий беспокоящий огонь. Разведывательные отряды 2-й гвардейской воздушно-десантной дивизии (командир – гвардии полковник Степан Макарович Чёрный) при подходе к переднему краю были обстреляны ружейно-пулемётным огнём...

Карта*



<p align="center">А</p> <p>A2-639; A3-660; A4-679; A5-674; A8-665; A9-678; A11-723+1; A12-664; A13-695; A14-691; A15-641; A16-659; A17-672; A18-682; A20-653; A21-709+2; A25-17; A26-668+1</p> <p align="right">А 5</p>	<p align="center">Б</p> <p>L8-20+1; L12-18+1; L14-714+1; L15-676; L16-675; L17-673; L18-651; L20-687; L21-680; L22-646; L23-713+1; L24-663; L25-662; L26-681; L27-671</p> <p align="left">Л 32</p>
<p align="center">В</p> <p>K4-642; K8-689; K12-699+1; K15-686; K16-683+1; K18- 670+2; K21-716+1; K25-652+2</p> <p align="right">К 1</p>	<p align="center">Г</p> <p>H6-4+1; H13-24+1; H17-724+1; H18-26+1; H21-690; H26- 640</p> <p align="left">Н 28</p>

*-при составлении карты использованы поля и дополнительные гексы стартовых наборов «Битва за Дунай», «Блицкриг 1940» и гексы «камни» и «нефтебаза» стартового набора «Hot War».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



РККА:

- 1) Вскрыть оборону противника и обнаружить артиллерийские батареи – 50 очков за батарею, обнаруженную приказом «Разведка»;
- 2) Осуществить разведку склада нефтепродуктов (гекс 17) – 100 очков за выполнение приказа «Разведка» на гекс 17

Длительность игры: 20 ходов



Гонвед:

- 1) Пресечь деятельность разведывательных групп противника в своём тылу и сохранить не вскрытыми: артиллерийские батареи – 50 очков за батарею; склад нефтепродуктов (гекс 17) - 100 очков.

Направление ветра: по броску кубика

СИЛЫ СТОРОН

(все силы набираются по штатам ООО «Звезда»):



РККА:

силы 2-й гвардейской воздушно-десантной дивизии:
7-й гвардейский воздушно-десантный полк (десантники – 4 шт., пулемёт – 1 шт., миномёт – 1 шт., штаб – 1 шт.);
1-й артиллерийский дивизион 3-го гвардейского воздушно-десантного артиллерийского полка (гаубицы – 2 шт.);
6-я отдельная гвардейская разведывательная рота (разведчики – 3 шт.).



Гонвед:

силы 18-й лёгкой пехотной дивизии:
42-й пехотный полк (кадровая пехота – 6 шт., пулемёт – 2 шт., миномёт – 2 шт., штаб – 1 шт.);
16-й артиллерийский батальон (гаубицы – 2 шт.).

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН:



РККА:

силы 2-й гвардейской воздушно-десантной дивизии – любые гексы **секторов Б, Г** восточнее линии фронта.



Гонвед:

силы 18-й лёгкой пехотной дивизии – любые гексы **секторов А, Б, В, Г** западнее линии фронта.

Склады: РККА – нет

Склады: Гонвед – склад нефтепродуктов на гексе 17 в секторе А.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Все отряды Гонведа и РККА, имеющие свойство свертывание-развертывание, на начало игры находится в развернутом состоянии. Кроме того, по желанию игроков, все отряды или любая их часть, могут находиться в состоянии «Засада».
2. Линия фронта на данном участке стабилизировалась 20 дней назад и обе стороны в течении этого времени укрепляли свои позиции в инженерном отношении. Перед началом игры игрок за Гонвед на линии гексов 687-680-713-Н20-690-Н22, а игрок за РККА на линии гексов L11-18-L13-714-Н11-Н12-24, устанавливаю окопы, за исключением гексов «Камни» и «Овраг». Кроме того, каждая сторона перед началом игры определяет броском кубика количество колючей проволоки: при выпадении значений 1,2,3 число колючей проволоки принимается равным значению, выпавшему на кубике, при выпадении 4,5,6 – колючей проволоки нет. Колючая проволока устанавливается сторонами на любых гексах тех же линий, что и окопы.
3. Игровые характеристики отрядов Гонведа соответствуют характеристикам аналогичных отрядов Вермахта.
4. Красной прерывистой линией на игровой карте показана линия фронта.
5. Гексы высотой 1 гекс показаны на карте жёлтым цветом, высотой 2 гекса – голубым.

Гексы 691,694,699,716,723 – Слобода Рунгурска; Гекс 665 – станция Слобода Рунгурска Весь;
Гекс 17– склад нефтепродуктов; Гекс 652 – гора Княжьель; Гекс 670 – гора Канюги