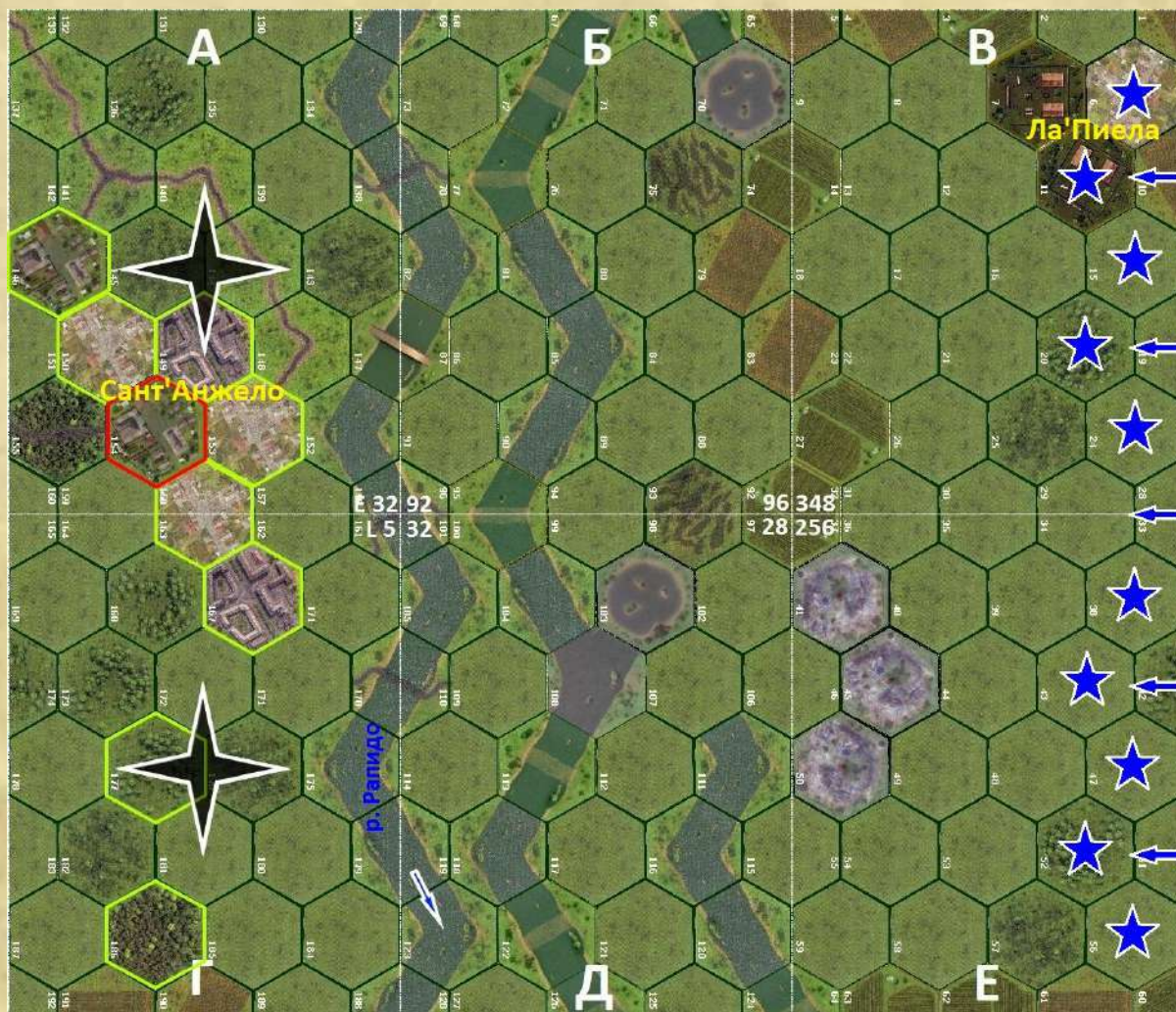


Сант'Анжело. Все дороги ведут в Рим.

... Долина реки Рапидо в районе Сант'Анжело была затоплена. Немцы разместили сильную линию фортификационных сооружений вдоль её западного берега, которую обороняли лучшие солдаты 15-й панцергренадерской дивизии Вермахта (командир – генерал-лейтенант Эберхард Родт). Однако, уверенные в победе американцы нанесли основной удар силами 36-й пехотной дивизии (командир – генерал-майор Фред Ливингуд Уокер) именно здесь, 20 января 1944 года, через три часа после рассвета. Рим манил к себе ...

Карта*



А			Б			В		
E6-720+1;	E11-683+1;	E14-727;	71-671; 73-704; 75-402; 77-718; 78-441;			328-397; 329-699; 333-394; 342-711;		
E15-444+1;	E20-716+1;	E21-721+1;	80-414; 82-700; 85-405; 87-710; 89-410;			344-438		
E23-400;	E24-724;	E25-437+2;	93-401; 95-705; 96-443					
E26-723+1;	E30-694+1;	E32-726						
		Е 32	92		96	348		
Г			Д			Е		
L8-698+1;	L14-725;	L16-714+1;	6-678; 8-403; 11-673; 13-674; 15-408;			231-713; 235-719; 242-398; 246-709;		
L25-712+1			17-404; 21-672; 25-717; 26-411			251-399		

*-при составлении карты использованы поля и дополнительные гексы стартового набора «Блицкриг 1940», «Сёгун. Битвы самураев».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



Армия США:



Вермахт:

- 1) Захватить плацдарм на западном берегу реки Рапидо – 10 очков за любой гекс, кроме гексов с населённым пунктом.
- 1) Удерживать под контролем Сант'Анжело (437,444,694,698,716,721,723) – 10 очков за гекс.

- 2) Освободить Сант'Анжело (437,444,694,698,716,721,723)
– 50 очков за гекс.

При подсчете очков необходимо учитывать стоимость уничтоженных отрядов противника.

Длительность игры: 25 ходов.

Направление ветра: по броску кубика

СИЛЫ СТОРОН

(по штатам 000 «Звезда»):



Армия США:



Вермахт:

силы 1-й бронетанковой дивизии:

1-я танковая рота 69-го танкового полка (средние танки М4 "Sherman" – 3шт.);

силы 36-й пехотной дивизии:

141-й пехотный полк (пехота – 4 шт., пулемёт – 1 шт., миномет – 1шт., штаб – 1шт.);

143-й пехотный полк (пехота – 4 шт., пулемёт – 1 шт., миномет – 1шт., штаб – 1шт.);

131-й полевой артиллерийский батальон (гаубица – 1 шт.);

155-й полевой артиллерийский батальон (гаубица – 1 шт.);

111-й инженерный батальон (сапёры – 3 шт.);

силы 12-й воздушной армии ВВС США:

1-е, 2-е авиазвенья истребителей-бомбардировщиков Р-40 "Warhawk" 79-й истребительной группы, 57-го бомбардировочного крыла.

силы 15-й панцергренадерской дивизии:

1-я танковая рота 215-го танкового батальона (средние танки Pz-IV F2 – 3 шт.);

104-й панцергренадерский полк (зимняя пехота – 6 шт., зимний пулемёт – 2 шт., зимний миномёт – 1 шт., реактивный миномёт «Nebelwerfer» - 1 шт., зимний штаб – 1шт.);

1-я гаубичная батарея 33-го артиллерийского полка;

33-й противотанковый батальон (75-мм ПТО – 1 шт.);

1-я сапёрная рота 33-го сапёрного батальона;

1-я батарея 88-мм зенитных орудий 315-го зенитного батальона.

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН:



Армия США:



Вермахт:

силы 1-й бронетанковой дивизии и 6-й пехотной дивизии
- линия гексов 699-394-338-711-347-253-248-244-239-719-230 секторов В, Е;

силы 12-й воздушной армии ВВС США – вылет с любого неполного гекса секторов В, Е.

силы 15-й панцергренадерской дивизии – любые гексы секторов А, Г.

Склады: Армия США - нет складов.

Склады: Вермахт – нет складов.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Все отряды, имеющие свойство свертывание-развертывание на начало игры, находятся в развернутом или свернутом состоянии, по желанию игроков.
2. Перед началом операции артиллерия армии США обстреляла западный берег реки Рапидо дымовыми снарядами. Поэтому перед началом игры игрок за армию США броском кубика проводит тест на количество гексов с дымовой завесой: при выпадении на кубике значений 1,2,3 – количество гексов с дымовой завесой равно значению, выпавшему на кубике, при выпадении 4,5,6 – дымовых завес нет. Дымовые завесы устанавливаются на любых гексах на западном берегу, примыкающих к реке. Если игроки применяют правило сильного ветра, то направление ветра определяется после установки фишек дыма на игровое поле. Дальнейшее распространение дыма – по правилам третьей редакции.
3. В настоящей игре гекс 400 – мост, по которому могут передвигаться только пехотные отряды. Гексы разрушенных мостов 725,726,727 – мосты для любых типов отрядов. Время восстановления одного такого моста одним отрядом сапёров – 2 игровых хода. Строительство нового моста – 4 игровых хода.

4. Вермахт готовил свою оборону в инженерном отношении (колючая проволока, мины, окопы, ДОТы). Перед началом игры игрок за Вермахт определяет броском кубика количество окопов, колючей проволоки, минных полей, ДОТов (для каждого вида инженерных сооружений в отдельности): при выпадении значений 1,2,3 – количество инженерных сооружений равно значению, выпавшему на кубике, при выпадении 4,5,6 – инженерных сооружений нет. Окопы и ДОТы устанавливаются перед началом игры в секторах А, Г. Минные поля и колючая проволока устанавливается в секторах Б, Д, причём минные поля устанавливаются скрытно от соперника.
5. Городок Сант'Анжело был разрушен бомбардировками авиации. 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 сооружений или населенных пунктов.
6. Для отрядов армии США, для которых нет оригинальных или специально подготовленных карточек используются характеристики аналогичных британских отрядов.
7. Желтым цветом на карте выделены гексы высотой 1 гекс, красным – высотой 2 гекса.
8. В игре принимают участие немецкий отряд реактивного миномёта «Nebelwerfer»; американские отряды: пехоты, сапёров, истребителя-бомбардировщика Р-40, гаубицы. Для этих отрядов подготовлены специальные карточки:



