

# «Сражение за Могилев»

## 1. Временные рамки игры

Обязательный блок (до 4 часов игры):

- 1-й день: 8 ходов (1-8); 1-я ночь: 4 хода (9-12); 2-й день: 8 ходов (13-20).

Дополнительный блок:

2-я ночь: 4 хода (21-24); 3-й день: 8 ходов (25-32).

## 2. Стартовые условия

Вермахт может занять любые гексы на северо-западном листе карты. Исключение: саперная рота находится на ближайшем к понтонному мосту гексе на левом берегу Днепра (по сценарию, саперы навели мост за ночь и остались на противоположном берегу).

РККА может располагаться на северном и южном (центральных) листах карты, кроме гексов равнины, примыкающих к понтонному мосту.

У обеих сторон к старту игры артиллерия может быть в развернутом положении.

Обе стороны могут до начала игры разместить любое количество юнитов в засадах.

Склад боеприпасов: РККА - в южном гексе Могилева, Вермахта - в деревне Буйничи.

## 3. Очередность событий

1. В первый день Вермахт получает задачу овладеть Могилевом и за ночь организовать оборону города с востока. Задача РККА - удерживать Могилев и нанести как можно больший урон противнику.

2. На 12-м ходу (перед рассветом 2-го дня) на северо-восточном листе карты выставляется подкрепление РККА (строго на гексах с дорогой).

3. Задачи РККА на второй день:

- первоочередная: очистить от немцев левый берег Днепра
- второочередные: захватить плацдарм на правом берегу, занять деревню Буйничи с немецким складом.



257-387x1	120-407x2	-
140-408; 135-431	382-394; 462-402x1; 373-420x1	-

Используются игровые поля и дополнительные гексы из стартового набора «В.О. Лето 41»



**РККА:**

**Условия безоговорочной победы РККА** (должно быть соблюдено хотя бы два из трех):

- После окончания последнего хода игры (20-го либо 32-го) занимать Могилев.
- Удерживать плацдарм на правом берегу Днепра площадью от одного гекса (на момент окончания последнего хода игры).

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



**Вермахт:**

**Условия безоговорочной победы Вермахта** (должны быть соблюдены оба):

- После окончания последнего хода игры (20-го либо 32-го) занимать Могилев
- Удерживать за собой деревню со складом на северо-западном листе карты.



3. Захватить деревню Буйничи на северо-западном листе карты.

#### Задача-минимум для Вермахта:

- Не допустить захвата Красной Армией плацдарма на правом берегу Днепра (на момент окончания последнего хода игры).

#### Задача-минимум для РККА:

- Очистить от немцев весь левый берег Днепра.

Если обе стороны выполняют свою задачу-минимум, игра считается завершенной вничью.  
Если задачу-минимум выполняет только одна сторона, ей присуждается победа "по очкам".

#### 4. Наряд сил.

##### 4.1. Wehrmacht

Командующий: командир 7-го армейского корпуса генерал артиллерии Вильгельм Фармбахер

Пехотный полк, усиленный танковой ротой из 3-й тд	Cost	Кол-во	Cost	Кол-во	Cost	Кол-во
	1-й день		Подкрепление на 2-й день		Всего	
Стрелковая рота	108	9			108	9
Штаб	35	1			35	1
Саперная рота	44	2			44	2
Пулеметный взвод	39	3			39	3
Батарея 81мм минометов	45	3			45	3
Румынская пехота			14	2	14	2
Автоколонна Opel-Blitz	15	1	15	1	30	2
Легкий броневедомитель Sd.kfz.222	28	1			28	1
Взвод Pz-II	22	1			22	1
Взвод Pz-38(t)	25	1			25	1
Взвод Pz-III	28	1			28	1
Батарея Pak-35/36 37мм			15	1	15	1
Батарея 75-мм пехотных орудий	25	1			25	1
<b>Всего:</b>	<b>414</b>	<b>24</b>	<b>44</b>	<b>4</b>	<b>458</b>	<b>28</b>



##### 4.2. РККА

Командующий - командир 172-й стрелковой дивизии генерал-майор Михаил Тимофеевич Романов

1-й день: 388-й стрелковый полк без одного батальона	Цена	Кол-во	Цена	Кол-во	Цена	Кол-во
2-й день: 514-й стрелковый полк без одного батальона с усилением	1-й день		Подкрепление на 2-й день		Всего	
Стрелковая рота	60	6	60	6	120	12
Штаб	35	1	35	1	70	2
Саперная рота	22	1	22	1	44	2
Десантная рота			18	1	18	1
Разведывательный взвод			20	1	20	1
Пулеметный взвод	24	2	12	1	36	3
Батарея 82мм минометов	15	1	30	2	45	3
Взвод ПТРД	15	1	15	1	30	2
Кавалерийский эскадрон			13	1	13	1
Автоколонна ЗИС-5			45	3	45	3
Взвод Т-26			19	1	19	1
Взвод Бт-5			25	1	25	1
Взвод Т-34			35	1	35	1
Батарея 45мм пушек	17	1	17	1	34	2
Батарея 76мм полковых орудий	23	1	23	1	46	2
Батарея 122мм гаубиц			28	1	28	1
Транспортный самолет Ли-2			20	1	20	1
	<b>211</b>	<b>14</b>	<b>437</b>	<b>25</b>	<b>648</b>	<b>39</b>



Дополнительно игрок за РККА может установить укрепления:

Наименование	Кол-во	Цена	Всего
Окоп	3	5	15
Колючая проволока	3	6	18
Еж	1	7	7
Минное поле	2	10	20
			60

Итого соотношение сил в 1-й день (с учетом укреплений):

Вермахт – РККА – 1,5 : 1

Общее соотношение сил за всю игру (без учета укреплений):

РККА – Вермахт – 1,4 : 1

## 5. Ночь в игре.

В "ночные" ходы игроку разрешается:

- перемещать саперов и грузовики;
- отдавать и выполнять спецприказы саперов;
- пополнять боезапас юнитов, вступивших в ночь не связанными ближним боем;
- окапывать пехоту.

Также ночью производится лечение легкораненых и ремонт техники с помощью бросков кубика (при выпадении 1-2 единица техники или единица численности пехоты возвращаются в строй).

Лечить и ремонтировать можно только те юниты, которые:

- не связаны ближним боем;
- погибли на территории, незанятой противником;\*
- погибли на территории, доступ к которой не перекрыт.

\*Это условие делает особо увлекательными последние 1-2 хода перед наступлением ночи - игроки стараются во что бы то ни стало оставить за собой гексы, на которых они несли потери.