

# Тарнобжег. «Золотое ухо».

... 3 августа 1944 года немцы предприняли первую попытку отрезать советские войска на Сандомирском плацдарме от берега Вислы. Однако 313-й отдельный радиодивизион особого назначения главного разведывательного управления РККА (командир – полковник Пётр Тимофеевич Костин) вскрыл сосредоточение у северного основания плацдарма 72-й пехотной дивизии Вермахта (командир – генерал-лейтенант Герман Хон) ...

Карта\*



<b>А</b> 133-411; 136-406; 140-418; 143-432; 148-389; 153-388  <b>133</b>	<b>Б</b> Q210-401; Q211-433; Q212-430  <b>Q 217</b>	<b>В</b> P201-414; P202-404; P203-427; P204-443  <b>Q 203</b>	<b>Г</b> 610-660; 614-662; 615-444; 616-437; 619-394; 620-402; 622-441; 625-408; 626-411  <b>472</b>	<b>Д</b> 289 292-428; 293-655; 294-410; 295-387; 299-412; 303-386  <b>476</b>	<b>Е</b> D200-427; D202-656; D207-657; D211-385; D212-649  <b>476</b>	<b>Ж</b> B 203 B206-667; B211-648; B216-665  <b>28</b>	<b>З</b> 6-397; 7-643; 8-405; 11-666; 13-413; 15-659; 18-401; 24-654; 26-406; 27-646  <b>32</b>	<b>И</b> 604 584-421; 585-437; 589-436; 590-400; 599-653  <b>А 204</b>	<b>К</b> A210-394; A214-403  <b>А 217</b>	<b>Л</b> C214 C202-403; C207-414; C212-429  <b>С 200</b>	<b>М</b> 229 232-409; 233-410; 239-398; 240-404; 241-392; 242-391  <b>229</b>
---	---	---	---	--	--	---	--	---	--	---	--

\*-при составлении карты использованы поля и дополнительные гексы стартовых наборов «Великая Отечественная. Лето 1941», «Битва за Дунай», «Сёгун. Битвы самураев», «Танковый бой», «Сталинградская битва».



## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



**РККА:**



**Вермахт:**

1) Освободить от противника Тарнобжег (400,421,436,437) – 30 очков за гекс.

1) Отбить у противника Собув (437,444,665) – 40 очков за гекс.

При подсчете очков необходимо учитывать стоимость уничтоженных отрядов противника.

**Длительность игры: 15 ходов.**

**Направление ветра: по броску кубика**

## СИЛЫ СТОРОН



**РККА:**



**Вермахт:**

**силы 71-й стрелковой дивизии и приданных подразделений:**

126-й стрелковый полк (обычная пехота – 4 шт., пулемёт – 1 шт., миномёт – 2 шт., штаб – 1 шт.);

1-й артиллерийский дивизион 237-го артиллерийского полка (гаубицы – 2 шт.);

1-я, 2-я сапёрные роты 128-го сапёрного батальона;

1-й, 2-й взводы снайперов 74-й разведывательной роты;

1-й взвод связистов 126-го отдельного батальона связи (разведчики);

1-й, 2-й взводы связистов 313-го отдельного радиодивизиона ОСНАЗ ГРУ (разведчики).

**силы 72-й пехотной дивизии:**

1-й пехотный батальон 105-го гренадерского полка (обычная пехота – 3 шт., пулемёт – 1 шт., миномёт – 1 шт., штаб – 1 шт.);

172-й артиллерийский полк (гаубицы – 2 шт.);

1-я, 2-я сапёрные роты 72-го сапёрного батальона;

1-й, 2-й, 3-й взводы связистов 72-го батальона связи (разведчики);

1-й, 2-й взводы снайперов 172-го разведывательного батальонов.

## РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН



**РККА:**



**Вермахт:**

**силы 71-й стрелковой дивизии и приданных подразделений** – любые гексы секторов В, Г, Ж, З, Л, М.

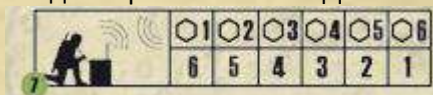
**силы 72-й пехотной дивизии** - любые гексы секторов А, Б, Д, Е, И, К.

**Склады: РККА – нет.**

**Склады: Вермахт – нет.**

## ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Все игровые отряды на начало игры находятся в состоянии засады.
2. Обязательным условием сценария является нахождение штабов на рекогносцировке на передовой: для Вермахта в секторах Б, Е, К; для РККА в секторах В, Ж, Л.
3. Первые три хода игры соперники могут использовать только отряды связистов, выполняющих приказ «Радиоперехват». Дальность радиоперехвата определяется броском кубика.



В настоящем сценарии приказ «Радиоперехват» имеет дальность прослушивания от 1 до 6 гексов и служит для определения местоположения отрядов противника. Для выполнения приказа необходимо бросить один кубик за каждый отряд противника, который находится в назначенной приказом зоне прослушивания. Для каждого отряда противника в зоне прослушивания тест на радиоперехват проводится отдельно. Для успешного прохождения теста на кубике должно выпасть значение не больше того, что указано для выбранной дальности прослушивания. Пример: для зоны прослушивания пять гексов указано значение 2. Тест на радиоперехват будет считаться пройденным, если на кубике выпадет значение 1 или 2. При выпадении значений 3, 4, 5, 6 тест будет считаться не пройденным. Если тест на радиоперехват пройден, то отряд, местоположение которого определено связистами, выставляется на игровое поле. Если в результате теста на радиоперехват выявляется штаб, то на игровое поле выставляются все отряды противника.

Гексы Q209, 401 – Закшув; Гексы 437,444,665 – Собув; Гексы 400,421,436,437 – Тарнобжег; Гексы A206, 394 – Мокшишув.