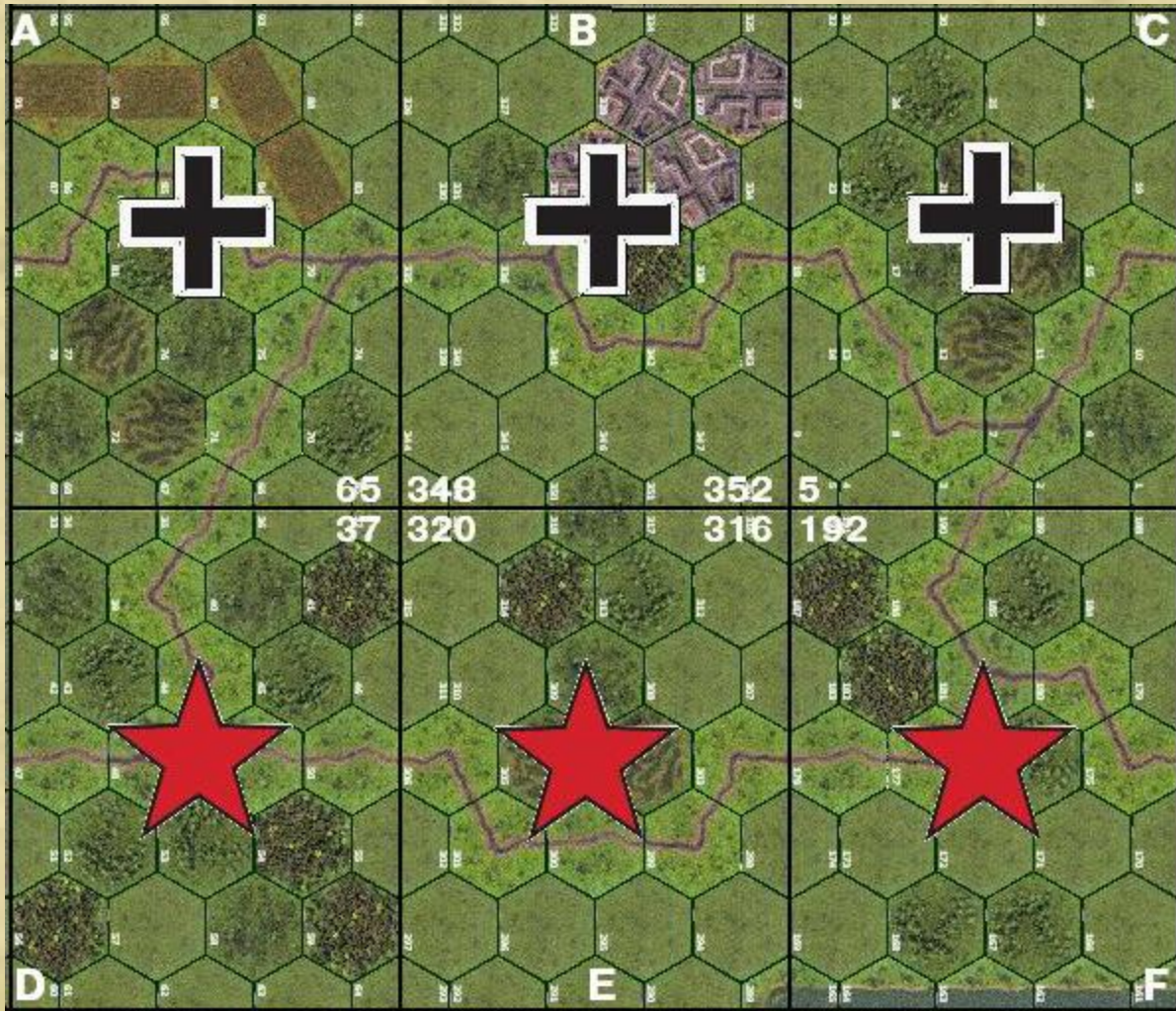


Контратака РККА «Чёрное золото».

..... В результате стремительного наступления немцы потеснили части РККА и захватили крупный топливный склад. Командир советской стороны понимает, что без топлива его танки встанут. Получив подкрепления, он решает воспользоваться тем, что немцы ещё не установили прочную оборону и отбить жизненно важное горючее. Теперь черёд за вами!.....



A	85 – 429; 86 – 431; 90 – 409; 65 – 390.
B	349 – 402; 350 – 406; 351 – 405; 352 – 440

Длительность игры: 15 – 20 ходов. Направление ветра: по броску кубика.



РККА:

- прорваться к складу
- подвести грузовики, и загрузить их топливом (2 хода без ББ).
- вывести грузовики за свой край карты
- вывести свои войска из боя с наименьшими потерями
- В случае невозможности вывезти топливо, уничтожить склад (2 хода пехота на гексе со складом без ББ).

Победа РККА: - вывезено топливо

Ничья: - если склад взорван, то побеждает тот, кто нанёс больше потерь противнику.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



Вермахт:

- Защитить склад
- уничтожить наступающие войска
- уничтожить советские танки
- при необходимости, преследовать и уничтожать вражеские войска

Победа немцев: - склад сохранен



РККА:

8-12 подставок пехоты,

СИЛЫ СТОРОН



Вермахт:

7-10 подставок пехоты,

1-2 танков,
1-3 артиллерии,
2 грузовика.
Всего 10-15 юнитов.

1 танк,
1-3 артиллерии,
1 самолёт.
Всего 10-15 юнитов.



РККА:

в произвольном порядке на своей половине поля.

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН:



Вермахт:

Вдоль средней части карты, равномерно расставляются половина войск – это линия обороны.
В городе в тылу, ставится маркер склада и выставляется охрана – четверть войск.
На своём краю карты выставляются танки и тяжёлая артиллерия – оставшаяся часть войск – это резерв.



РККА:

- Проведена предварительная разведка. Перед игрой игрок РККА знает месторасположение всех немецких частей.
- По истечении 10 хода, обязаны начать отход на свои позиции
- могут вывести свои войска за свой край карты (там они не подвержены огню противника).

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ:



Вермахт:

- РККА перед боем провели разведку, немцы не могут пользоваться приказом засада;
- не имеют права использовать силы резерва, до тех пор, пока не атакован город со складом;
- не имеют права перемещать войска до столкновения с противником;
- не имеют права отводить ВСЕ войска с линии обороны, допускается частичный отвод войск;
- не имеют права использовать самолёт до столкновения с противником.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА (ПО ЖЕЛАНИЮ).

Ночная операция.

Осознавая всю трудность операции, советский командир начал её ночью.

1-5 ход. Глубокая ночь. Противники друг-друга не видят.

Стрельба возможно только на соседний гекс, с понижением точности на 1.

Шум двигателя слышен далеко. Артиллерия может стрелять по танкам и технике на «слух» на половину своей дальности и половиной ИО.

Советская артиллерия может бить по местам начальной дислокации первой линии обороны немцев с половиной ИО.

Авиация не работает.

6-10 ход.

Сумерки.

Стрельба возможна на 2 гекса, без понижения точности.

Артиллерия может стрелять по любому противнику, которого видят свои войска.

Авиация работает с половиной ИО.

11-15(20) ход. Рассвет.

Игра идёт по обычным правилам.

Погода.

- Начиная с 6 хода РККА кидают кубик каждые три хода. В случае 4,5,6 – погода нелётная, авиация не действует. В таком случае кладётся маркер нелётной погоды.