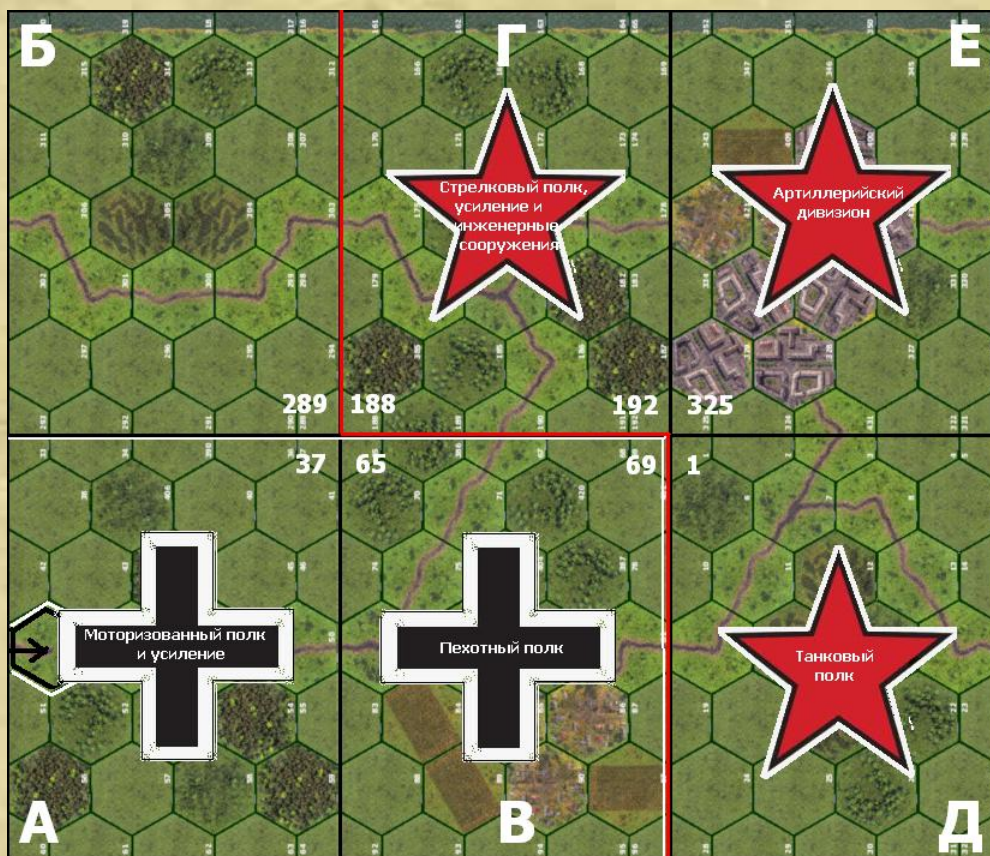


«Оборона».



	184-385	338-421, 337-436, 336-437, 342-409, 341-400, 323-431
48-410, 44-413, 39-406x1, 35-390.	76-404x2, 77-387x1, 72-420x1, 73-402x1, 66-386	

Длительность игры: 20 ходов. Ветер: от 315 к 310.



РККА:

К концу 20-ого хода держать под контролем все гексы с городом в секторе Е. Если ни одна армия не осуществила контроль всех гексов с городом в секторе Е к концу игры, то победитель определяется по большему количеству суммы очков стоимости отрядов, которые не были уничтожены.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



Вермахт:



РККА:

- Артиллерийский дивизион **200** очков – любые гексы в секторе Е
- Стрелковый полк **300** очков – любые гексы в секторе Г
- Танковый полк **350** очков – любые гексы в секторе Д
- Усиление **100** очков – любые гексы в секторе Г
- Инженерные сооружения **100** очков

СИЛЫ СТОРОН:



Вермахт:

- Моторизованный полк **350** очков – любые гексы в секторе А
- Пехотный полк **350** очков – любые гексы в секторе В
- Танковый батальон **300** очков – в резерве. Выход в начале любого хода с гекса 47
- Усиление **100** очков – любые гексы в секторе А



РККА:

Артиллерийский дивизион – любые гексы в секторе Е
Стрелковый полк, усиление и инженерные сооружения – любые гексы в секторе Г
Танковый полк – любые гексы в секторе Д

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН:



Вермахт:

Моторизованный полк и усиление – любые гексы в секторе А
Пехотный полк – любые гексы в секторе В
Танковый полк – в резерве. Выход в начале любого хода с гекса 47