

Ай-Тодор. Прощай Севастополь...

... Первым отрядом малых охотников, ушедшим после 2-х часов ночи 2 июля 1942 года с рейда 35-й береговой батареи Севастополя, был отряд 4-го дивизиона сторожевых катеров ОХР Новороссийской ВМБ (командир – капитан-лейтенант Алексей Иванович Захаров), в составе СКА-0124, СКА-0112 и СКА-028. В районе мыса Ай-Тодор шнельботы 1-й флотилии (командир – капитан-лейтенант Хайнц Бирнбахер) S 28, S 40, S 72, S 102 обнаружили уходящие на восток советские катера ...

Карта*



А 225-439+2; 226-401+2; 227-422+2; 228-415+2; 230-442+2; 234-443+2; 236-385+4; 239-438+2; 240-434+3; 241-416+4; 242-433+3; 243-418+2; 244-420+3; 245-419+4 225	Б 423+1; 430+1; 432+1; 435+1; 437+1	В Доп. гексов нет	Г Доп. гексов нет	Д Доп. гексов нет
Е 410+1; 421+1; 436+1; 444+1	Ж Доп. гексов нет	З Доп. гексов нет	И Доп. гексов нет	К Доп. гексов нет

* - при составлении карты использованы поля и дополнительные гексы стартовых наборов «Лето. 1941», «Непобедимая армада».



ВМФ РККА:

1) Эвакуировать штаб и остатки 109-й стрелковой дивизии в Новороссийск – 100 очков, за каждый катер, вышедший за пределы игровой карты через неполные гексы сектора Д.

При подсчете очков необходимо учитывать стоимость уничтоженных отрядов противника.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



Кригсмарине:

1) Не допустить прорыва советских катеров к черноморскому побережью Кавказа – 100 очков, за каждый катер, не вышедший за пределы игровой карты через неполные гексы сектора Д.

Длительность игры: 10 ходов.

Направление ветра: по броску кубика

СИЛЫ СТОРОН

(по штатам ООО «Звезда»):



ВМФ РККА:

силы Черноморского флота:

малые охотники СКА-0112, СКА-0124 4-го дивизиона сторожевых катеров ОВР Новороссийской ВМБ;

малые охотники СКА-028 1-го дивизиона сторожевых катеров ОВР Новороссийской ВМБ;

силы 109-й стрелковой дивизии:

штаб 109-й стрелковой дивизии;

рота охраны штаба 109-й стрелковой дивизии;

1-й санитарный взвод 281-го медико-санитарного батальона.



Кригсмарине:

силы Адмирала Чёрного моря:

шнелльботы S 28, S 40, S 72, S 102 1-й флотилии шнелльботов.

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН:



ВМФ РККА:

силы 109-й стрелковой дивизии – погружены на катера Черноморского флота;

силы Черноморского флота – угловой морской гекс в секторе Е.



Кригсмарине:

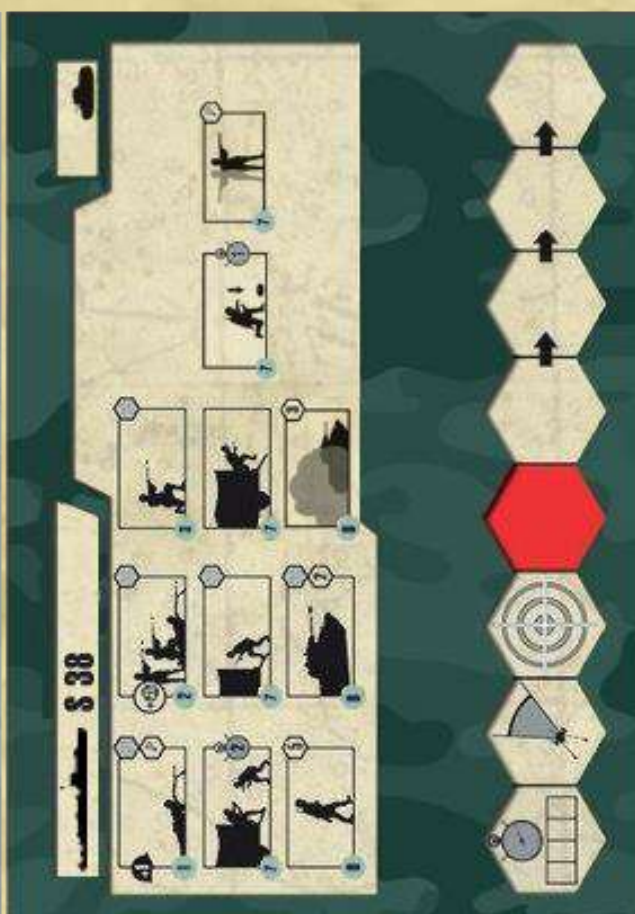
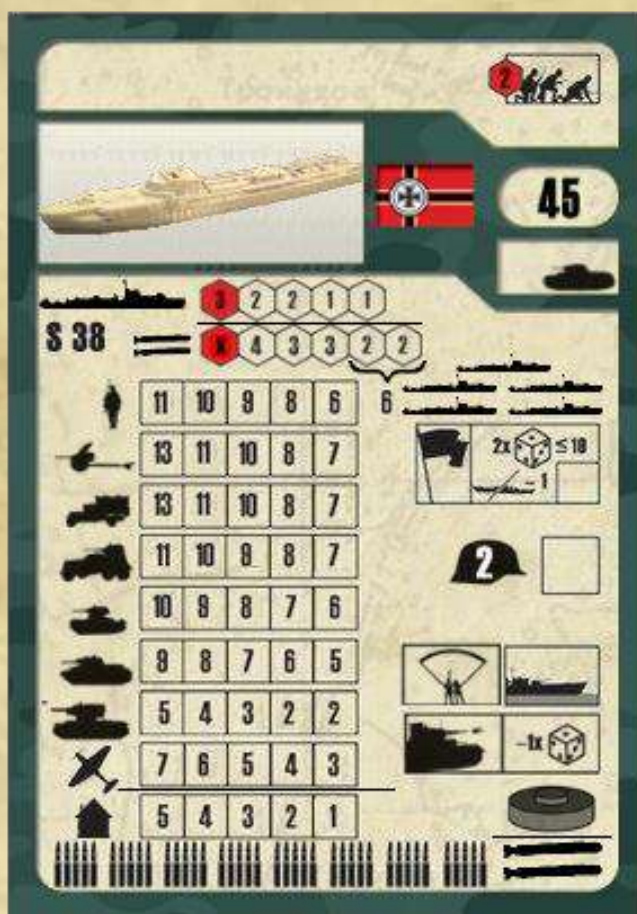
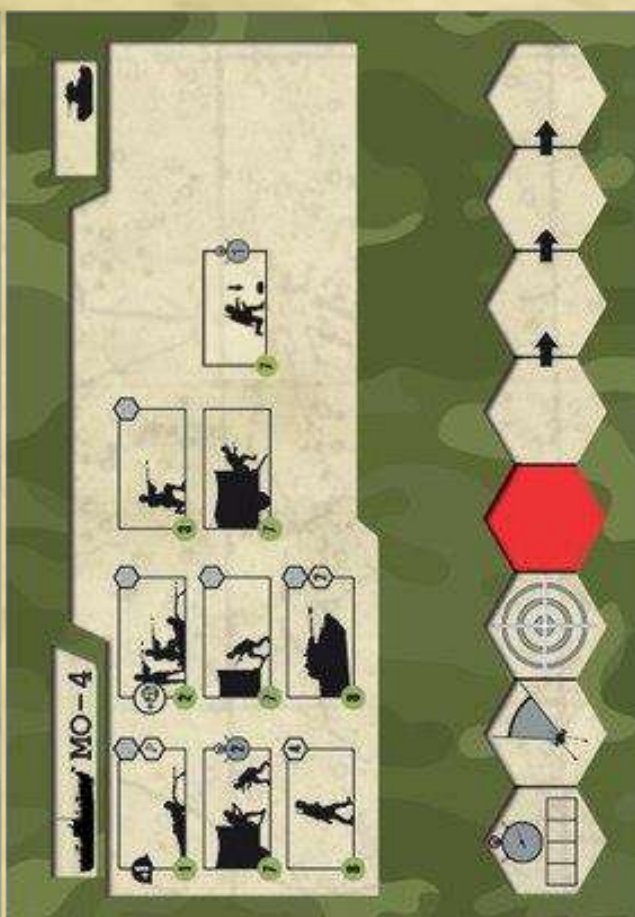
силы Адмирала Чёрного моря – выход с морского гекса у Ялты в секторе Б, по броску кубика.

Склады: ВМФ РККА – нет.

Склады: Кригсмарине – нет.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Ход выхода шнелльботов определяется перед началом игры броском кубика: при выпадении на кубике значения 1,2 – 1 ход; 3,4 – 2 ход; 5,6 – 3 ход.
2. В каждом игровом отряде Кригсмарине и ВМФ РККА одна единица численности.
3. Гекс высотой 1 гекс на игровой карте выделен жёлтым цветом, высотой 2 гекса – голубым цветом, высотой 3 гекса – оранжевым цветом, высотой 4 гекса – красным цветом.
4. Стрельба шнелльботов торпедами возможна только, если противник находится в секторе обстрела.
5. В игре принимают участие советские отряды малых охотников МО-IV и немецких шнелльботов типа S 38. Для этих отрядов подготовлены специальные карточки:



Гекс 721 – Подлесина; Гекс 723 – Езёрна; Гекс 716– Цибулуква; Гекс 708 – Коргине; Гекс 691 – Ярчув – колония 2-я