

Киик-Атлама. Сага об Иван-Бабе.

... Командование Черноморского флота поставило перед лётчиками 11-й штурмовой авиационной дивизии ВВС ЧФ (командир – подполковник Дмитрий Иванович Манжосов) задачу полностью уничтожить «осиное гнездо» Кригсмарине в Киик-Атламе. Здесь базировались катера 1-й флотилии шнельботов (командир – капитан-лейтенант Герман Бюхтинг). Налёты осуществлялись почти каждый день, особенно крупный имел место 11 марта 1944 года ...

Карта*



А 397; 398; 399; 417; 421; 439	Б Доп. гексов нет.	В Доп. гексов нет.
Г 394; 401+1; 407+2; 412+1; 415+1; 432+1; 434; 436	Д 386+2; 388; 389+1; 390+2; 390+1; 405+1; 441+2	Е 392+2; 402+2; 440+2
Ж 406	З 385; 386; 387; 391; 393; 395; 396	И Доп. гексов нет.

*-при составлении карты использованы поля стартового набора «Непобедимая Армада» и дополнительные гексы стартовых наборов «Лето 1941», «Сёгун. Битвы самураев».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



ВВС РККА:

- 1) Уничтожить торпедные катера противника – 20 очков за каждую уничтоженную единицу численности морских отрядов;
- 2) Разбомбить Киик-Атламу (394,397,401,421,432,436) - за каждый гекс с полностью разрушенной деревней - 10 очков, за каждый гекс с частично разрушенной деревней - 5 очков.



Люфтваффе и Кригсмарине:

- 1) Не допустить разрушения Иван-Бабы (394,397,401,421,432,436) - за каждый гекс с неразрушенной деревней - 10 очков;
- 2) Отразить нападение авиации ВВС РККА – 20 очков за каждую целую единицу численности морских отрядов.

Длительность игры: 15 ходов.

Направление ветра: по броску кубика

СИЛЫ СТОРОН

(все силы набираются по штатам

ООО «Звезда»):



ВВС РККА:

силы 11-й штурмовой авиационной дивизии и приданных ей подразделений:

1, 2, 3, 4, 5-е авиазвенья штурмовиков Ил-2 8-го гвардейского штурмового авиационного полка;

1, 2, 3-е авиазвенья штурмовиков Ил-2 47-го штурмового авиационного полка;

1, 2, 3, 4, 5-е авиазвенья истребителей Як-9 (ЛаГГ-3) 6-го гвардейского истребительного авиационного полка;

1, 2, 3-е авиазвенья истребителей ЛаГГ-3 25-го истребительного авиационного полка.

силы Адмирала Чёрного моря:

1-я группа (S 40) 1-й флотилии шнелльботов (шнелльбот – 1 шт.);

2-я группа (S 42) 1-й флотилии шнелльботов (шнелльбот – 1 шт.);

силы 4-го воздушного флота Люфтваффе:

1, 2-е авиазвенья истребителей FW-190 эскадры II/SG2 "Immelmann";

1, 2, 3-е авиазвенья истребителей Vf-109 эскадры I/JG52;

силы 9-й зенитной дивизии Люфтваффе:

775-й смешанный зенитный дивизион 27-го зенитного полка (20-мм зенитные орудия – 2 шт., 88-мм зенитные орудия – 1 шт.).



Люфтваффе и Кригсмарине:

РАСПОЛОЖЕНИЕ

СТОРОН:



ВВС РККА:

силы 11-й штурмовой авиационной дивизии и приданных ей подразделений – вылет с любого неполного гекса секторов **Б, В, Е**.

силы Адмирала Чёрного моря – любые гексы моря, примыкающие к населённому пункту Киик-Атлама в секторах **А, Г**;

силы 9-й зенитной дивизии Люфтваффе – любые гексы суши в секторах **А, Г, Д, Е, Ж, З, И**;

силы 4-го воздушного флота Люфтваффе – вылет с любого неполного гекса секторов **Г, Ж, З**.



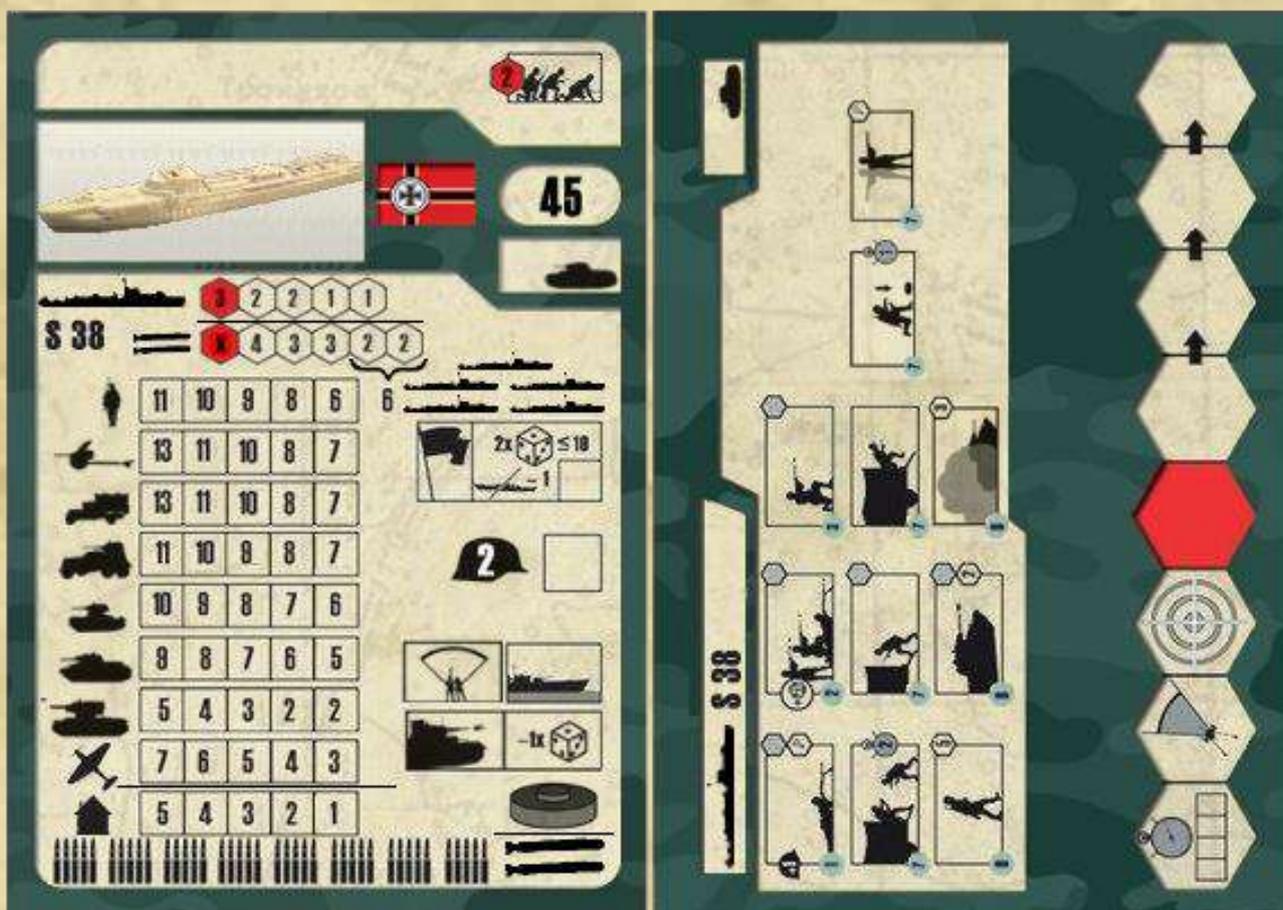
Люфтваффе и Кригсмарине:

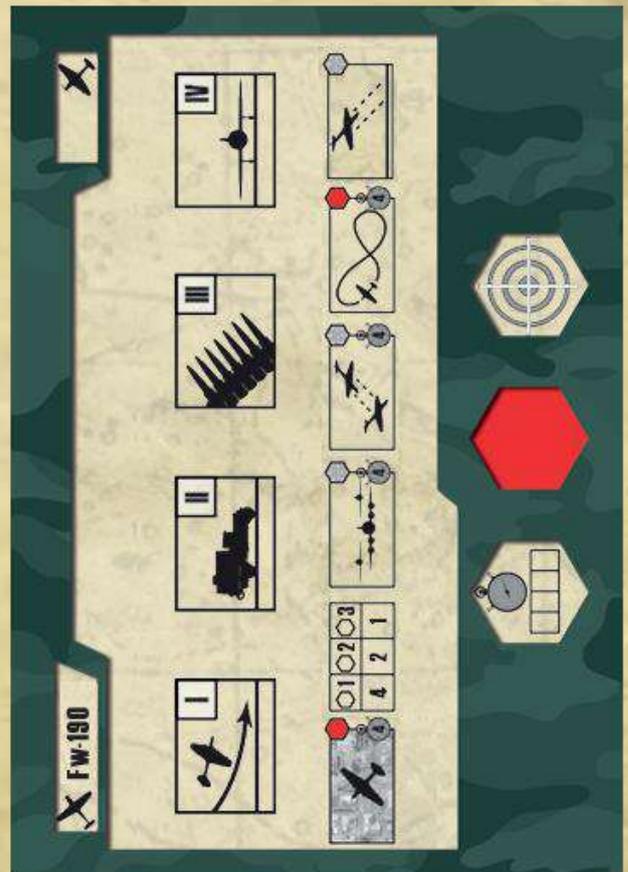
Склады: ВВС РККА – нет

Склады: Люфтваффе и Кригсмарине – нет

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. В связи с особенностью этого сценария, разрешается использовать авиацию без нахождения штаба на карте.
2. Все отряды Люфтваффе, имеющие свойство свёртывание-развёртывание перед началом игры, проходят тест на определение состояния. При выпадении на кубике значения 1 – отряд находится в полностью развёрнутом состоянии и в засаде; при выпадении значения 2 - отряд находится в полностью развёрнутом состоянии; при выпадении значения 3 - в наполовину развёрнутом состоянии; при выпадении значений 4, 5 или 6 – в свёрнутом состоянии.
3. Ход, на котором авиация РККА вступает в игру, определяется перед началом игры броском кубика: при выпадении на кубике значений 1, 2 – 1 ход; при выпадении значений 3, 4 – 2 ход; 5, 6 – 3 ход.
4. Налёт на Киик-Атламу осуществляется ВВС РККА в две волны. В первой волне участвуют все силы ВВС РККА. В случае гибели, например, 1-го звена штурмовиков Ил-2 47-го штурмового авиационного полка в первой волне, во второй оно уже не участвует. В случае потери половины звена, соответственно участвует во второй волне – половина звена. Это правило действует для всех отрядов авиации Люфтваффе и РККА.
5. Разрушение гексов деревни происходит по правилам 3-й редакции. Защита сооружений учитывается в соответствии с 3-й редакцией правил.
6. Если штурмовой отряд ВВС РККА не прошел тест на стойкость (при потере одного самолёта или от зенитного огня на подавление), то он производит сброс бомб над гексом, над которым это произошло.
7. Вылет второй ВВС РККА производится только после посадки или гибели последнего самолёта первой волны.
8. Гекс высотой 1 гекс на игровой карте выделен жёлтым цветом, высотой 2 гекса – красным цветом.
9. В игре принимают участие немецкие отряды шнельботов типа S 38 и истребителей FW-190. Для этих отрядов подготовлены специальные карточки:





Гексы 394,397,401,421,32,436 – Киик – Атлама (Иван-Баба); Гекс 392 – остров Иван-Баба