

Ахтари. Москиты.

... После оценки аэрофотоснимков, 25 июня 1943 года из ставки Адмирала Чёрного моря поступил приказ: «1-й флотилии шнельботов (командир – капитан-лейтенант Герман Бюхтинг) выйти из Иван-Бабы и уничтожить советские катера в Ахтари». На этот момент в Приморско-Ахтарской дислоцировались малые охотники 12-го дивизиона сторожевых катеров (командир – капитан-лейтенант Александр Павлович Кудинов) и бронекатера 1-го дивизиона бронекатеров (командир – капитан-лейтенант Павел Васильевич Красников) Азовской военной флотилии...

Карта*



А Доп. гексов нет.	Б Доп. гексов нет.	В Доп. гексов нет.
Г Доп. гексов нет.	Д 427	Е 400; 421; 436; 437; 440; 670; 722
Ж Доп. гексов нет.	З 386; 390; 402; 405; 406; 414; 441; 707; 718	И 653; 654; 662; 665; 666; 702; 704; 705; 717

*-при составлении карты использованы поля стартового набора «Непобедимая Армада» и дополнительные гексы стартовых наборов «Лето 1941», «Блицкриг 1940», «Битва за Дунай».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



ВМФ РККА:



Кригсмарине:

1) Уничтожить торпедные катера Кригсмарине – количество очков равно игровой стоимости уничтоженного отряда;

1) Уничтожить портовые сооружения в Приморско-Ахтарской (400,421,436,437) - за каждый гекс с полностью разрушенным городом, железнодорожной станцией,

2) Не допустить уничтожения портовых сооружений в Приморско-Ахтарской (400,421,436,437) - за каждый гекс с неразрушенным городом, железнодорожной станцией, деревней - 50 очков.

деревней - 50 очков, за каждый гекс с частично разрушенным городом, железнодорожной станцией, деревней - 25 очков;

2) Уничтожить советские катера – количество очков равно игровой стоимости уничтоженного отряда.

При подсчете очков необходимо учитывать стоимость уничтоженных отрядов противника.

Длительность игры: 8 ходов.

Направление ветра: по броску кубика

СИЛЫ СТОРОН

(по штатам ООО «Звезда»):



ВМФ РККА:



Кригсмарине:

силы Азовской военной флотилии:

бронекатера БКА-111, БКА-112, БКА-113, БКА-114 1-го дивизиона бронекатеров;
малый охотник СКА-0412 12-го дивизиона сторожевых катеров.

силы Адмирала Чёрного моря:

шнелльботы S 40, S 42, S 45, S 46 1-й флотилии шнелльботов.

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН:



ВМФ РККА:



Кригсмарине:

бронекатера БКА-111, БКА-112, БКА-113, БКА-114 – выход на ходу, который определяется по броску кубика, с любых морских гексов, примыкающих к Приморско-Ахтарской в секторах **Е, И;**
малый охотник СКА-0412 – любой морской гекс секторов А, Б, В, Г, Д, Е.

силы Адмирала Чёрного моря – нижний левый угловой гекс в секторе **Ж.**

Склады: ВМФ РККА – нет.

Склады: Кригсмарине – нет.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Малый охотник в ночь с 25 на 26 июня 1943 года находился в морском дозоре. Сектор, в котором должен расположиться игровой отряд малого охотника СКА-0412 определяется перед началом игры броском кубика: при выпадении значения 1 – сектор А, 2 – сектор Б, 3 – сектор В, 4 – сектор Г, 5 – сектор Д, 6 – сектор Е.
2. Ход выхода советских бронекатеров определяется перед началом игры броском кубика: значение, выпавшее на кубике означает ход на котором игровой отряд может вступить в игру.
3. В каждом игровом отряде Кригсмарине и ВМФ РККА одна единица численности.
4. Стрельба шнелльботов торпедами возможна только, если противник находится в секторе обстрела. Скорость движения торпеды 5 гексов в ход. Если, при соблюдении правила движения «гекс за гексом», курс движения торпеды пересекается с курсом движения морского отряда, то происходит поражение морского отряда торпедой.
5. В игре принимают участие советские отряды малых охотников МО-IV и немецких шнелльботов типа S 38. Для этих отрядов подготовлены специальные карточки:

MO-4

38

3 2 2 1 1

16	14	12	10	8
17	15	13	11	9
17	15	13	11	9
14	13	12	11	10
13	12	11	10	9
12	11	10	9	8
6	5	4	3	2
9	8	7	6	5

2

MO-4

MO-4

MO-4

S 38

45

3 2 2 1 1

4 3 3 2 2

11	10	9	8	6
13	11	10	8	7
13	11	10	8	7
11	10	8	8	7
10	9	8	7	6
9	8	7	6	5
5	4	3	2	2
7	6	5	4	3
5	4	3	2	1

2

S 38

S 38

S 38

Гексы 400,421,436,437 – Приморско-Ахтарская; Гекс 665 – станция Ахтари.