

Майрамадаг. У ворот Суарского ущелья.

...Ожесточённые бои велись в Суарском ущелье за Майрамадаг, где оборонялась 34-я отдельная стрелковая бригада (командир – полковник Александр Васильевич Ворожищев), сформированная из курсантов военно-морских училищ. Стремясь оказать помощь окружённой 13-й танковой дивизии Вермахта (командир генерал-майор Херр Траугот) германское командование 9 ноября 1942 года бросило в бой 2-ю румынскую горную дивизию (командир – бригадный генерал Ион Думитраке) и 800-й полк особого назначения “Brandenburg” (командир – полковник Пауль Хелинг фон Ланценауэр) ...

Карта*



<p>А</p> <p>M21-700; M22-441; M26-388; M27-672; M29-686; M30-682; M31-697; M32-695</p>	<p>Б</p> <p>L2-696; L3-684; L4-687; L6-680; L7-405; L8-398; L9-399; L11-411; L12-443; L15-408</p>
<p>В</p> <p>199-669; 200-406; 203-396+1; 204-724+1; 205-414; 206-716; 207-389+1; 208-395+1; 209-685+1; 210-404; 212-391+2; 213-390+2; 214-679+1; 215-671; 216-388+2; 217-444+1; 218-681+1; 219-386+3</p>	<p>Г</p> <p>167-387+3; 168-670+1; 169-401; 171-715+2; 172-385+2; 173-694+1; 175-407; 176-429; 177-701+1; 178-691; 180-392+1; 181-403; 182-393+1; 184-410; 185-709; 186-674; 187-402</p>

*-при составлении карты использованы поля и дополнительные гексы стартовых наборов «Блицкриг 1940», «Сёгун. Битвы самураев».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:



РККА:

- 1) Удержать под контролем Майрамадаг (691,694,716) – 10 очков за гекс;
- 2) Не допустить прорыва противника к Суарскому ущелью – 50 очков за контроль на конец игры гекса 670 в секторе Г.



Вермахт и Румынская Армия:

- 1) Расширить коридор снабжения для 13-й танковой дивизии для чего захватить Майрамадаг (691,694,716) – 10 очков за гекс;
- 2) Для выхода к военно-грузинской дороге прорваться к Суарскому ущелью – 50 очков за контроль на конец игры гекса 670 в секторе Г.

Длительность игры: 15 ходов

Направление ветра: по броску кубика

СИЛЫ СТОРОН

(все силы набираются по штатам ООО «Звезда»):



РККА:

силы 34-й отдельной стрелковой бригады:

2-й стрелковый батальон 34 ОСБр (морская пехота – 2 шт., пулемёты – 1 шт., штаб – 1 шт.);

4-й стрелковый батальон 34 ОСБр (морская пехота – 2 шт., противотанковые ружья – 1 шт., штаб – 1 шт.);

силы 10-й гвардейской стрелковой бригады:

1-й стрелковый батальон 10 ГвСБр (кадровая пехота – 2 шт., пулемёты – 1 шт., штаб – 1 шт.);

2-й стрелковый батальон 10 ГвСБр (кадровая пехота – 2 шт., противотанковые ружья – 1 шт., штаб – 1 шт.);

силы 63-й танковой бригады:

2-й отдельный танковый батальон 63 ТБр (средние танки Т-34/76 обр.1941г. – 1 шт., лёгкие танки Т-70 – 1 шт.).



Вермахт и Румынская Армия:

силы 13-й танковой дивизии:

2-я танковая рота 1-го танкового батальона 4-го танкового полка (средние танки Pz-III – 1 шт., средние танки Pz-IV – 1 шт.);

силы 2-й румынской горной дивизии:

8-й горный батальон 4-го горного полка (горные стрелки – 3 шт., пулемёты – 1 шт., миномёты – 1 шт., штаб – 1 шт.);

15-й горный батальон 4-го горного полка (горные стрелки – 3 шт., пулемёты – 1 шт., миномёты – 1 шт., штаб – 1 шт.);

силы 800-го полка особого назначения “Brandenburg”:

1-й «балтийский» батальон (парашютисты – 3 шт., разведчики – 2 шт., штаб – 1 шт.);

РАСПОЛОЖЕНИЕ СТОРОН:



РККА:

силы 34-й отдельной стрелковой бригады – любые гексы сектора Г;

силы 10-й гвардейской стрелковой бригады и 63-й танковой бригады – выход на 5 ходу с линии гексов М1-М2-М3-М4 сектора А.



Вермахт и Румынская Армия:

силы 2-й румынской горной дивизии – линия гексов 388-211-389-202-198 сектора В;

силы 800-го полка особого назначения “Brandenburg” – линия гексов М6-М10-М15-М19-М24 сектора А;

силы 13-й танковой дивизии – выход на 3 ходу с линии гексов L28-L29-L30-L31 сектора Б.

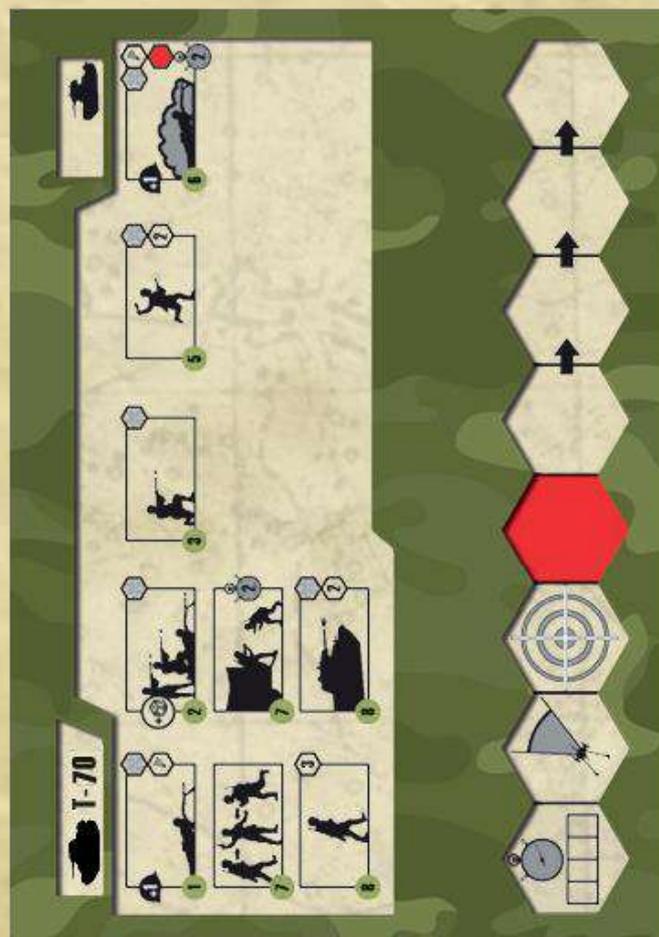
Склады: РККА – нет.

Склады: Вермахт и Румынская Армия – нет.

ПРИМЕЧАНИЯ:

1. Отряды, имеющие свойство свертывание-развертывание, находятся в свернутом или развернутом состоянии по желанию игроков.
2. 34-я отдельная стрелковая бригада РККА укрепила свою оборону в Майрамдаге в инженерном отношении. Перед началом игры по периметру гексов Майрамдага (691,694,716) устанавливаются фишки окопов.
3. 13-я танковая дивизия Вермахта была окружена и ввиду отсутствия снабжения имела недостаток в боеприпасах и горючем для танков. Перед началом игры игрок за Вермахт броском кубика проводит для танковых отрядов тест на «наличие горючего»: при выпадении на кубике значений 1,2,3 – горючее имеется в наличии и танковые отряды могут передвигаться по игровому полю, при выпадении значений 4,5,6 – горючее отсутствует и танковые отряды передвигаться не могут (ведение огня возможно). Также броском кубика проводится тест на количество боеприпасов: количество боеприпасов уменьшается на значение, выпавшее на кубике.

4. 2-я румынская горная дивизия была одной из самых боеспособных дивизий Румынской армии, поэтом в игре для её отрядов используются игровые характеристики аналогичных отрядов Вермахта.
5. Гексы высотой 1 гекс выделены на игровой карте красным цветом, высотой 2 гекса – голубым, высотой 3 гекса – красным.
6. В игре принимают участие советские отряды танков Т-70. Для этих отрядов подготовлены специальные карточки:



Гекс 444 – Кодахджин; Гексы 691,694,716 – Майрамадаг.