



6176

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

ВЕЛИКАЯ

ОТЕЧЕСТВЕННАЯ

ЛЕТО 1941

БИТВА ЗА ДУНАЙ

В игре Вы можете почувствовать себя настоящим командующим армией. В ходе боя будет необходимо принять решение о молниеносной атаке или перейти в глубокую оборону, победить хитростью и превзойти противника в тактике.

В каждом сценарии игрокам предлагается выполнить ряд задач, за выполнение которых начисляются победные очки. По завершении сценария полученные очки подсчитываются, и определяется победитель. Победителем не всегда может стать игрок, который выполнил больше задач. Задачи сценария имеют разное тактическое значение. Можно выполнить несколько второстепенных задач и получить столько же победных очков как за выполнение одной главной задачи. Не каждое выполнение поставленной задачи так очевидно, как может показаться из описания. Где-то нужно проявить смекалку, а где-то продемонстрировать свои блистательные качества командира и знатока военной тактики. Нередко потребуются своими действиями ввести противника в заблуждение. Любую поставленную задачу можно выполнить разными тактическими приемами.

ОТРЯДЫ ДЛЯ КАЖДОГО СЦЕНАРИЯ ИГРОКИ ДОЛЖНЫ НАБИРАТЬ СКРЫТНО ОТ ПРОТИВНИКА.

ПРАВИЛА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ.

1. Для подсчёта очков перед началом игры возьмите лист бумаги. Разделите лист на два столбца и назовите их именами игроков.
2. При выполнении условий каждой задачи впишите сумму очков в соответствующий столбец. Набранные очки в дальнейшем не могут быть потеряны.
3. Если по условиям сценария победные очки начисляются за уничтоженные отряды противника, то эти очки вписываются в соответствующий столбец по мере уничтожения отряда.
4. В конце игры очки в каждом столбце суммируются, и определяется победитель.

ПОЯСНЕНИЕ К РАССТАНОВКЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ГЕКСОВ

Пример:

- | | |
|----------|-------------|
| A | 151 – 387x1 |
|----------|-------------|

 - в секторе A на гекс 151 устанавливается дополнительный гекс 387, который находится на пологом холме (один пластмассовый гекс высоты).
- | | |
|----------|-------------|
| D | 394 – 405x2 |
|----------|-------------|

 - в секторе D на гекс 394 устанавливается дополнительный гекс 405, который находится на холме с крутым склоном (два пластмассовых гекса высот).

РАСПОЛОЖЕНИЕ ОТРЯДА НА ГЕКСЕ С НЕСКОЛЬКИМИ НОМЕРАМИ

Если одна половина гекса находится в одном секторе, а вторая – в другом (например, при стыковке двух полей из половин образовался один гекс, имеющий два номера), то этот гекс считается полным в обоих секторах игрового поля. Это правило действует и при определении местоположения отряда на игровом поле. Например, чтобы находиться в секторе A, отряду достаточно находиться на неполном гексе этого сектора. То же правило действует и на полные гексы, которые образованы при стыковке углами четырёх секторов, т. е. на гексы, которые имеют четыре номера.

СТОИМОСТЬ ОТРЯДОВ

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

Номер набора	Название отряда	Стоимость отряда
	Штаб	35
6103	Стрелковая рота	10
6104	Пулемётный взвод	12
6109	Батарея 82-мм миномётов	15
6135	Взвод ПТРД	15
6108	Сапёрная рота	22
6137	Разведывательный взвод	20
6144	Рота пограничников	14
6138	Десантная рота	18
6146	Рота морской пехоты	15
6161	Кавалерийский эскадрон	13
6112	Батарея 45-мм пушек	17
6115	Батарея 37-мм зенитных орудий	20
6148	Батарея 85-мм зенитных орудий	50
6122	Батарея 122-мм гаубиц	28
6128	Батарея реактивных установок БМ-13	30
6124	Советский грузовик	15
6113	Взвод лёгких танков Т-26	19
6129	Взвод лёгких танков Бт-5	25
6101	Взвод средних танков Т-34	35
6141	Взвод тяжёлых танков Кв-1	50
6140	Транспортный самолёт Ли-2	20
6125	Авиазвено Ил-2	30
6118	Авиазвено ЛаГГ-3	25
6164	Бронекатер	38
6176	Бронепоезд	50
6176	Поезд	35

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

Номер набора	Название отряда	Стоимость отряда
	Штаб	35
6105	Стрелковая рота	12
6106	Пулемётный взвод	13
6111	Батарея 81-мм миномётов	15
6163	Румынская пехота	7
6110	Сапёрная рота	22
6153	Разведывательный взвод	20
6154	Горно-стрелковая рота	14
6136	Десантная рота	18
6114	Батарея 37-мм пушек	15
6117	Батарея 20-мм зенитных орудий	16
6158	Батарея 88-мм тяжёлых зенитных орудий	50
6121	Батарея 105-мм гаубиц	29
6142	Мотоциклетный взвод	18
6127	Взвод бронетранспортёров	25
6126	Немецкий грузовик	15
6102	Взвод лёгких танков Pz-II	22
6130	Взвод лёгких танков Pz-38(t)	25
6119	Взвод средних танков Pz-III	28
6151	Взвод средних танков Pz-IV	33
6139	Транспортный самолёт Ju-52	20
6123	Авиазвено Ju-87	20
6116	Авиазвено Me-109	27
6176	Поезд	35

ФОРМИРОВАНИЕ НЕМЕЦКОЙ АРМИИ

Армия набирается на определённое количество очков, согласно сценарию, либо по договорённости игроков. Армия может состоять из любого количества подразделений. При формировании одного из подразделений должны быть выполнены минимальные условия набора отрядов, как указано в каждом конкретном подразделении.

ПЕХОТНЫЙ ПОЛК

Обязательные отряды: 1 Штаб, 6 стрелковых рот, 2 пулемётных взвода; 2 батареи 81-мм миномётов; 1 отряд техники.

- 1 Штаб;
 - от 2 до 3 батальонов пехоты:
 - В каждом батальоне:
 - от 5 до 9 отрядов пехоты;
 - Из них:
 - от 3 до 7 стрелковых рот;
 - от 1 до 4 пулемётных взводов;
 - от 1 до 2 батарей 81-мм миномётов;
 - от 0 до 1 сапёрных рот.
 - от 0 до 1 взводов ПТР;
 - от 0 до 1 санитарных взводов;
 - от 0 до 1 разведывательных взводов;
 - от 0 до 2 отрядов артиллерии;
 - от 1 до 6 отрядов техники;
 - от 0 до 2 отрядов бронетехники;
 - от 0 до 1 взводов лёгких танков.
- В пехотном полку не могут находиться десантные роты.

ЗЕНИТНЫЙ ДИВИЗИОН

Обязательные отряды: 2 батареи зенитной артиллерии, 1 отряд транспортной техники.

Зенитных дивизионов может быть не больше, чем пехотных полков, моторизованных полков и танковых батальонов.

- от 0 до 1 Штабов;
 - от 0 до 4 батарей зенитной артиллерии.
- В дивизионе может быть не более двух отрядов артиллерии с одинаковыми карточками.
- от 0 до 4 отрядов транспортной техники.

Артиллерийский полк

Обязательные отряды: 2 отряда артиллерии, 2 отряда транспортной техники.

Артиллерийских полков может быть не больше, чем пехотных полков, моторизованных полков и танковых батальонов.

- от 0 до 1 Штабов;
- от 2 до 3 отрядов артиллерии со свойством "Стрельба по закрытым целям".
- от 0 до 2 батарей зенитной артиллерии;
- от 2 до 4 отрядов транспортной техники.

ТАНКОВЫЙ БАТАЛЬОН

Обязательные отряды: 4 взвода Pz.III или 4 взвода Pz.38(t), 1 взвод Pz.IV, 1 отряд техники.

- от 0 до 1 Штабов;
- от 0 до 3 отрядов бронетехники;
- 2 лёгкие танковые роты:
 - В каждой роте:
 - от 2 до 3 взводов Pz.III или от 2 до 3 взводов Pz.38(t);
 - от 0 до 1 взводов Pz.II;
 - от 0 до 1 взводов Pz.III.
- 1 тяжёлая танковая рота:
 - от 1 до 2 взводов Pz.IV;
 - от 0 до 1 взводов Pz.III;
 - от 0 до 1 взводов Pz.II.
- от 1 до 4 отрядов техники;
- от 0 до 2 отрядов артиллерии;
- от 0 до 2 взводов лёгких танков.

МОТОРИЗОВАННЫЙ ПОЛК

Обязательные отряды: 1 Штаб, 2 мотоциклетных взвода, 4 стрелковых роты, 4 пулемётных взвода, 3 отряда бронетехники, 1 транспортный отряд.

- 1 Штаб;
- от 0 до 1 санитарных взводов;
- от 0 до 1 разведывательных взводов;
- от 2 до 4 мотоциклетных взводов;
- от 2 до 3 батальонов:

В каждом батальоне:

- от 4 до 8 отрядов пехоты.

Из них:

- от 2 до 6 стрелковых рот;
 - от 2 до 3 пулемётных взводов;
 - от 0 до 1 батареи 81-мм миномётов;
 - от 0 до 2 сапёрных рот.
- от 3 до 5 отрядов бронетехники;
 - от 1 до 3 отрядов транспортной техники;
 - от 0 до 2 взводов легких танков.

УСИЛЕНИЕ АРМИИ

Данные отряды могут быть взяты как усиление за каждые 300 очков армии.

Отряды усиления не учитываются при подсчёте очков армии для включения других отрядов усиления.

Усиление может быть набрано на сумму не более 200 очков за каждые 300 очков армии.

В одном усилении может быть не более двух отрядов с одинаковыми карточками.

- от 0 до 5 отрядов лёгкой авиации;
- от 0 до 2 Штабов;
- от 0 до 6 отрядов пехоты;
- от 0 до 6 отрядов артиллерии;
- от 0 до 2 взводов лёгких танков;
- от 0 до 2 взводов средних танков;
- от 0 до 4 отрядов техники;
- от 0 до 2 отрядов бронетехники;
- от 0 до 2 поездов.

ПРОТИВОТАНКОВЫЙ БАТАЛЬОН

Обязательные отряды: 1 отряд артиллерии.

Противотанковых батальонов может быть не больше, чем пехотных полков, моторизованных полков и танковых батальонов

- от 0 до 1 Штабов;
- от 1 до 3 отрядов артиллерии, у которых нет свойства "Стрельба по закрытым целям";
- от 0 до 3 отрядов транспортной техники.

ФОРМИРОВАНИЕ СОВЕТСКОЙ АРМИИ

Армия набирается на определённое количество очков, согласно сценарию, либо по договорённости игроков. Армия может состоять из любого количества подразделений. При формировании одного из подразделений должны быть выполнены минимальные условия набора отрядов, как указано в каждом конкретном подразделении.

СТРЕЛКОВЫЙ ПОЛК

Обязательные отряды: 1 Штаб, 4 стрелковых роты, 2 пулемётных взвода.

- 1 Штаб;
- от 2 до 3 батальонов пехоты:
 - Из них:
 - от 2 до 7 стрелковых рот;
 - от 1 до 2 пулемётных взводов;
 - от 0 до 2 батарей 82-мм миномётов

- от 0 до 2 взводов ПТРД;
- от 0 до 1 санитарных взводов;
- от 0 до 1 разведывательных взводов;
- от 0 до 1 сапёрных рот;
- от 1 до 3 отрядов артиллерии, у которых нет свойства "Стрельба по закрытым целям";
- от 0 до 3 отрядов транспортной техники.

Если в полку есть рота сапёров, то можно взять дополнительный советский грузовик.

В стрелковом полку не могут находиться десантные роты.

ТАНКОВЫЙ ПОЛК

Обязательные отряды: 2 взвода лёгких танков, 1 взвод средних танков.

- от 0 до 1 Штабов;
- от 2 до 4 взводов лёгких танков;
- от 1 до 3 взводов средних танков;
- от 0 до 1 взводов тяжёлых танков;
- от 0 до 3 отрядов транспортной техники.

Артиллерийский дивизион

Обязательные отряды: 2 артиллерийских отряда, 1 транспортный отряд.

Артиллерийских дивизионов должно быть не больше, чем стрелковых и танковых полков.

- от 0 до 1 Штабов;
- от 2 до 3 артиллерийских батарей;
- от 1 до 3 отрядов транспортной техники.

УСИЛЕНИЕ АРМИИ

Данные отряды могут быть взяты как усиление за каждые 300 очков армии.

Отряды усиления не учитываются при подсчёте очков армии для включения других отрядов усиления.

Усиление может быть набрано на сумму не более 200 очков за каждые 300 очков армии.

В одном усилении может быть не более двух отрядов с одинаковыми карточками.

- от 0 до 4 отрядов лёгкой авиации;
- от 0 до 1 Штабов;
- от 0 до 6 отрядов пехоты;
- от 0 до 4 отрядов артиллерии;
- от 0 до 2 взводов лёгких танков;
- от 0 до 1 взводов средних танков;
- от 0 до 1 взводов тяжёлых танков;
- от 0 до 4 отрядов техники;
- от 0 до 2 бронекатеров;
- от 0 до 1 бронепоездов;
- от 0 до 2 поездов.



ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

1X	Задача 1. Пограничники: гекс 578.	
2X	Задача 2. Пограничники: гекс 599.	

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ОТРЯДОВ ПО ПЕРЕСЕЧЁННОЙ МЕСТНОСТИ

Задача 1. Захват города.

Занять гекс с городом 557 раньше противника.

При выполнении этой задачи отрядам можно отдавать только приказы на передвижение.



Боевое движение



Походное движение

Используйте местность для более быстрого передвижения к цели.

Изучите свойства местности при передвижении отрядов, прежде чем начать выполнение данной задачи.

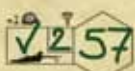
При наилучшем использовании местности оба отряда смогут оказаться в городе на 3-м ходу. В этом случае при захвате города нужно будет воспользоваться правилом Встречного движения.

НАНЕСЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Задача 2. Выведение из игры отряда противника.

Полностью уничтожить отряд противника.

При выполнении данной задачи можно использовать приказы на передвижение, которые использовались при выполнении **Задачи 1**, а так же приказы



Оборона



Огонь



Огонь на подавление

Прежде чем выйти на дистанцию стрельбы, постарайтесь занять выгодную позицию и воспользоваться свойствами местности, которые дадут отряду дополнительную Защиту.

Изучите свойства местности для получения наибольшей защиты отряда, прежде чем начать выполнение данной задачи.

ЗАДАЧИ:

- 1** — захват города;
- 2** — выведение из игры отрядов противника.

РУМЫНСКАЯ АРМИЯ

1	Задача 1. Румынская пехота: гекс 613.	
2	Задача 2. Румынская пехота: гекс 610.	

Для нанесения повреждений отряду противника доступны два приказа.

При выполнении приказа Огонь используются начальные значения Интенсивности огня, и расходуется одна единица боезапаса.

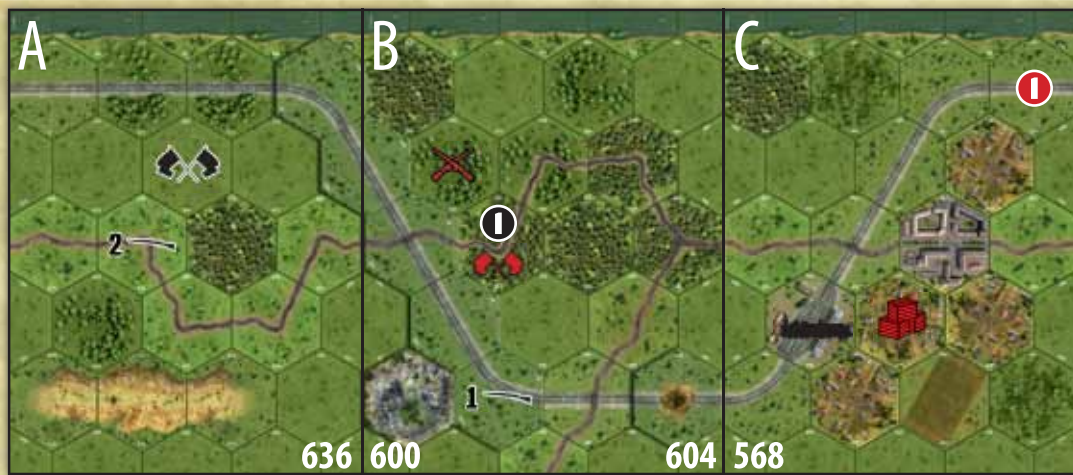
При выполнении приказа Огонь на подавление используются увеличенные значения Интенсивности огня. К нужному значению Интенсивности огня нужно добавить еще половину от этого же значения с округлением в большую сторону. Но следует помнить, что при выполнении данного приказа расходуется не одна единица боезапаса, а сразу три. Выполняя данный приказ, отряд может наносить попадания с большей результативностью, но меньшее количество ходов.

Если нет уверенности в быстром уничтожении противника, то лучше стараться реже отдавать приказ Огонь на подавление, чтобы не остаться в неподходящий момент без боезапаса.

Воспользоваться приказом Огонь на подавление следует в тех случаях, когда противник находится на местности, которая дает большой бонус к параметру защиты. Простой стрельбы может быть не достаточно в таком случае.

При выполнении приказа Оборона, попадания будут наноситься противнику только в том случае, если он совершит передвижение в зоне обороны. Этот приказ может быть выгоден, если вы решите, что противник находится на невыгодной для себя позиции и вместо стрельбы предпочтёт сократить дистанцию. Данный приказ не стоит отдавать, если противник уже находится на дистанции стрельбы. Скорее всего, он откроет Огонь, и вы в этот ход так и не выстрелите.

Если вы успешно выполнили обе поставленные задачи, то легко сможете изучить остальные правила игры. Теперь вы можете приступать к главным сценариям.



СЦЕНАРИЙ №1 ЭВАКУАЦИЯ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 10 ходов.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- эвакуация советского штаба на поезде – победа советской армии. Штаб должен быть транспортирован на поезде к гексу 549 до начала 11 хода.
- захват советского штаба – победа немецкой армии. Захватить советский штаб в плен до начала 11 хода.
- в случае невыполнения ни одной армией поставленной задачи, победа в игре достигается полным уничтожением армии противника.

РАССТАНОВКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ГЕКСОВ

A	613 – 662; 618 – 666
B	587 – 661; 592 – 663; 597 – 653; 596 – 652; 599 – 649

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

	Штаб: гекс 588.
	Пограничники: гекс 583.
	Поезд: гексы 560 в секторе С.
	Склад: гекс 561.

ПРИМЕЧАНИЕ: штаб не имеет боезапаса. В случае Ближнего боя будет захвачен в плен.

РУМЫНСКАЯ АРМИЯ

	Штаб: гекс 616.
	Румынская пехота 1: гекс 653.
	Румынская пехота 2: гекс 620.
–	Склад: отсутствует.

ПРИМЕЧАНИЕ: в случае уничтожения штаба, румынская пехота обязана совершать движение в сторону ближайшего края игрового поля. Может быть отдан только приказ Походное движение. Румынская пехота, которая покинула игровое поле, считается уничтоженной.



СЦЕНАРИЙ №2 ПЕРЕХОД ГРАНИЦЫ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: не ограничено.

ВЕТЕР: от 471 к 466.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- вывести из боя все отряды противника.
- захватить все склады противника.
- в случае невыполнения ни одной армией поставленной задачи, победа в игре достигается полным уничтожением армии противника.

ТЕЧЕНИЕ РЕКИ: от 650 к 447.

ПОЖАР: в начале первого хода на гексе 452 начинается пожар.

РАССТАНОВКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ГЕКСОВ

A	450 – 662; 446 – 659; 448 – 650
B	485 – 652; 484 – 664

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

	Штаб: гекс 457.
	Пограничники: гекс 461.
	Бронекатер: гекс 447.
	Склад 1: гекс 453.
	Склад 2: гекс 471.

ПРИМЕЧАНИЕ:

1. Ни один отряд не имеет право пересекать гексы с рекой и находиться в секторе **B**. Бронекатер движется по реке как обычно.
2. Ни один отряд не имеет права наносить повреждение отрядам противника, пока:
 - хотя бы один отряд не понесет потери от стрельбы отрядов противника;
 - хотя бы один отряд противника не получит приказ, находясь в секторе **A**.

РУМЫНСКАЯ АРМИЯ

	Штаб: любой гекс в секторе B .
	Румынская пехота 1: любой гекс в секторе B .
	Румынская пехота 2: любой гекс в секторе B .
–	Склад: отсутствует.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Склад считается захваченным, если в конце хода на гексе со складом находится хотя бы один отряд игрока и при этом нет ни одного отряда противника.
- Склады могут быть захвачены по очереди, а не в один и тот же ход.



СЦЕНАРИЙ №3

ВТОРЖЕНИЕ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 30 ходов.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:

- ① – контроль всех гексов с городом в секторе G – 100 очков;
 - ② – контроль всех гексов с деревней в секторе E – 150 очков;
 - ③ – контроль всех гексов с городом в секторе H – 70 очков
- + сумма стоимости уничтоженных отрядов противника.

РАССТАНОВКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ГЕКСОВ

A	240 – 438x1; 245 – 410x1; 250 – 430x1; 252 – 399; 255 – 652; 254 – 415; 253 – 418
B	587 – 650; 589 – 398; 588 – 389; 585 – 394; 599 – 659; 581 – 393; 594 – 396; 584 – 651; 580 – 443x1; 578 – 411x1; 579 – 433x1; 575 – 387; 576 – 404; 574 – 414
C	288 – 397
D	98 – 391; 99 – 388; 100 – 645; 101 – 646

E	563 – 409; 548 – 664; 549 – 436; 544 – 658
F	219 – 653
G	358 – 640; 359 – 642; 364 – 641; 369 – 639; 383-647; 382-392; 381-395
H	326 – 401; 331 – 400x1; 336 – 412; 327 – 437x2; 335 – 403

Используются игровые поля и дополнительные гексы из набора «Великая Отечественная. Лето 1941» и из набора «Битва за Дунай».

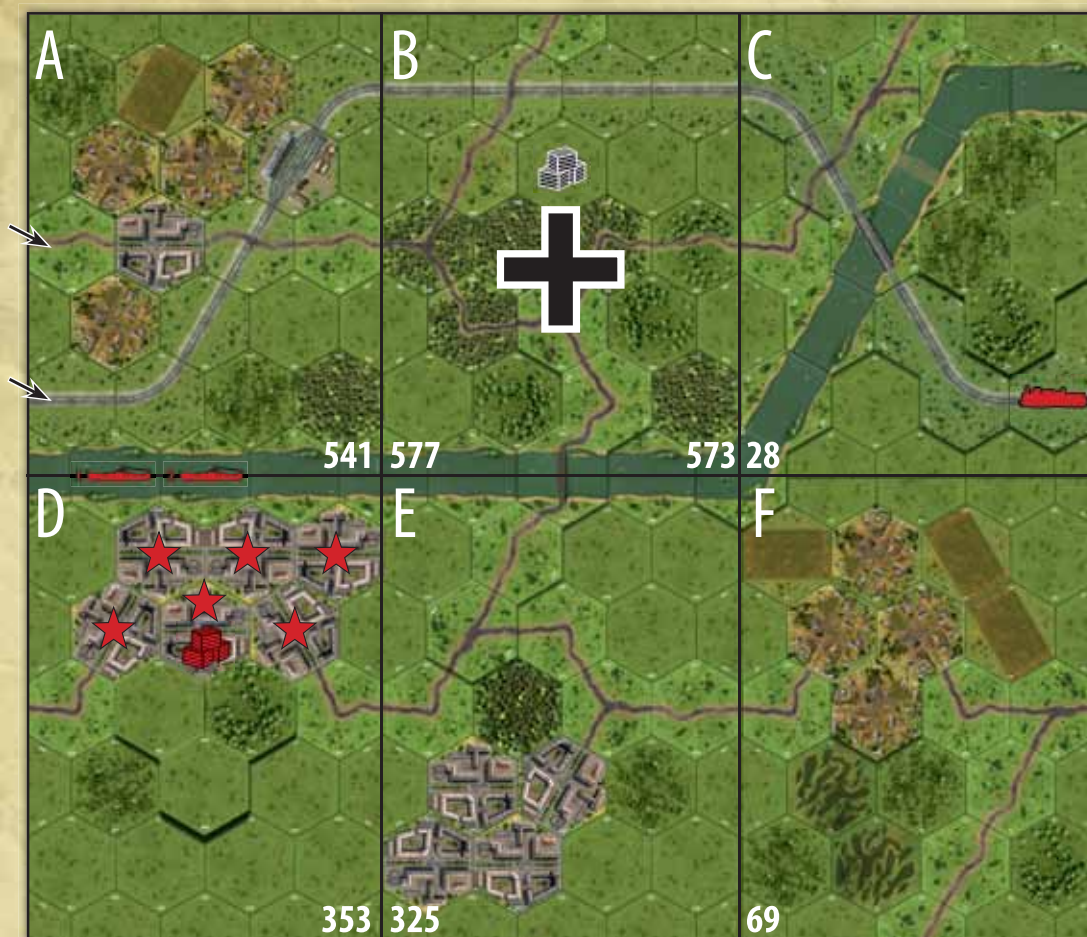
- Игровые поля A; C; D; F; G; H – из стартового набора «Великая Отечественная. Лето 1941».
- Игровые поля B; E; J – из дополнительного набора «Битва за Дунай».

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

	Зона расстановки: любые гексы в секторах F и J.
–	Склады: мобильные. Транспортные отряды.
	Вывод резерва: гекс 538 в секторе J. Вывод резерва возможен в начале любого хода по решению игрока.
	Зона вылета: гексы 539; 538; 537.
–	Набор армии: 400 очков, включая инженерные сооружения. Любое подразделение может находиться в резерве.

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

	Зона расстановки: любые гексы в секторах A и B.
–	Склады: мобильные. Транспортные отряды.
	Вывод резерва: гексы 233, 242, 251 в секторе A. Вывод резерва возможен в начале любого хода по решению игрока.
	Зона вылета: любой неполный гекс на краю игрового поля в секторах A и B.
–	Набор армии: 450 очков, включая инженерные сооружения. Любое подразделение может находиться в резерве.



СЦЕНАРИЙ №4

ПЕРЕПРАВА

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 20 ходов.

РАССТАНОВКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ГЕКСОВ

В	579 – 428; 584 – 435
С	21 – 655; 26 – 662; 27 – 663; 28 – 399; 6 – 653; 24 – 391; 11 – 660; 20 – 393; 12 – 650; 16 – 659; 16 – 659; 8 – 397; 9 – 388; 13 – 418x1; 18 – 441x1; 22 – 387x1; 17 – 407x1

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ:

! – к концу игры сумма стоимости отрядов в секторах **D, E, F** должна быть больше, чем у противника.

D	369 – 402x1; 368 – 404x1; 364 – 405x2
E	342 – 438; 346 – 411; 350 – 394
F	81 – 436x1

Используются игровые поля и дополнительные гексы из набора «Великая Отечественная. Лето 1941» и из набора «Битва за Дунай».

- Игровые поля С; D; E; F – из стартового набора «Великая Отечественная. Лето 1941».
- Игровые поля А; В – из дополнительного набора «Битва за Дунай».

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

	Зона расстановки: любые гексы с городом в секторе D .
	Склад: гекс 373.
	Бронепоезд: гекс 663.
	Бронекатер 1: гекс 383.
	Бронекатер 2: гекс 382.
–	Набор армии: не больше половины от стоимости немецкой армии.

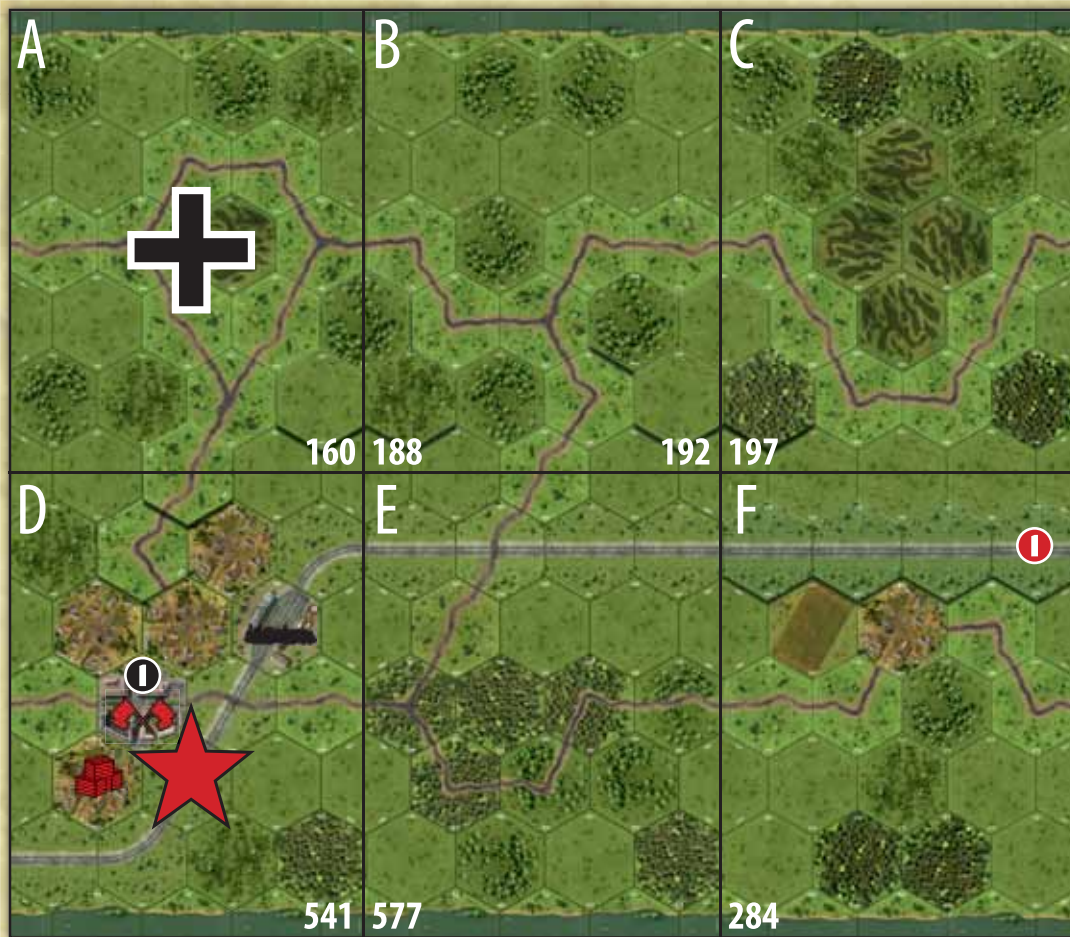
НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

	Зона расстановки: половина армии на любых гексах в секторе В .
	Склад: гекс 593.
	Вывод резерва: половина армии в резерве. Выход 549 и 558.
–	Набор армии: любое количество очков. Вдвое больше, чем у Советской армии.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Ни одна армия не может использовать авиационные отряды.
- В данном сценарии рекомендуется набирать отряды согласно формированиям армий из книги сценариев. Рекомендуемая стоимость немецкой армии – от 300 до 400 очков.

- Отряды, которые указаны в начальной расстановке армии (например, Бронепоезд и два Бронекатера в Советской армии), не входят в стоимость общего набора армии, а включаются в состав армии без уплаты стоимости.



СЦЕНАРИЙ №5 ОТСТУПЛЕНИЕ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 20 ходов.

РАССТАНОВКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ГЕКСОВ

A	151 – 387x1; 155 – 441x1; 158 – 411
B	184 – 418x1; 182 – 404x1; 187 – 405x1; 183 – 402x1
C	201 – 413x1

D	566 – 428
F	262 – 666; 263 – 667; 264 – 664; 265 – 656

Используются игровые поля и дополнительные гексы из набора «Великая Отечественная. Лето 1941» и из набора «Битва за Дунай».

- Игровые поля A; B; C; F – из стартового набора «Великая Отечественная. Лето 1941».
- Игровые поля D; E – из дополнительного набора «Битва за Дунай».

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ

	Штаб: гекс 557.
	Зона расстановки: сектор D.
	Склад: гекс 553.
	Поезд: гекс 560.
–	Набор армии: 150 очков.

НЕМЕЦКАЯ АРМИЯ

	Зона расстановки: сектор A.
–	Склад: мобильный. Транспортный отряд.
–	Набор армии: 200 очков.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Ни одна армия не может использовать авиационные отряды.
- Отряды, которые указаны в начальной расстановке армии (например, Штаб и Поезд в Советской армии), не входят в стоимость общего набора армии, а включаются в состав армии без уплаты стоимости.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- вывести штаб на поезде через гекс 656.
- захватить штаб противника.

- **Дополнительные условия победы:** если к концу игры ни одна армия не смогла выполнить условие победы, то победитель определяется подсчетом стоимости уничтоженных отрядов противника. Побеждает тот игрок, который набрал большую сумму.