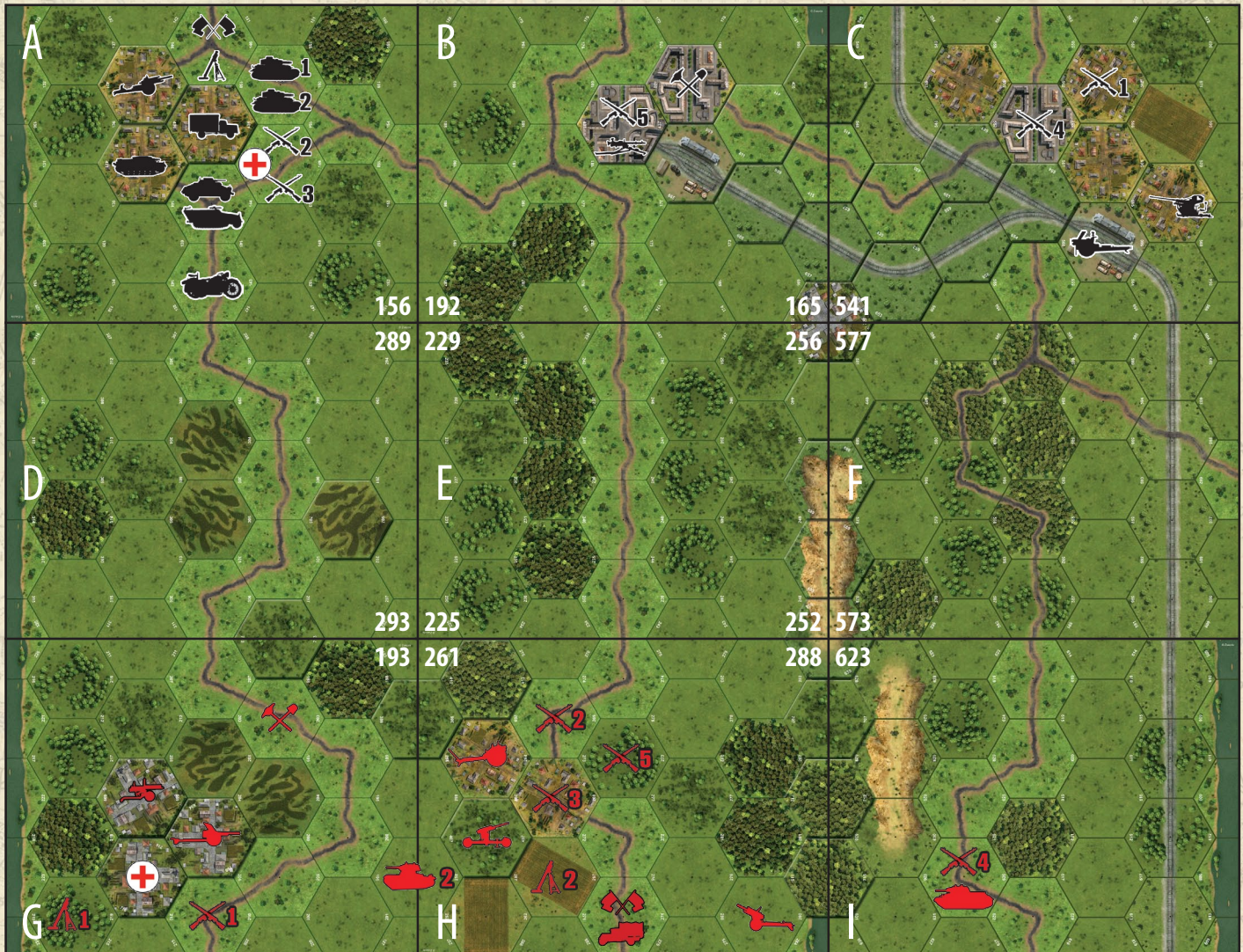


КОНТРУДАР ПОД СОЛЬЦАМИ

Главнокомандующий Северо-Западным направлением маршал К. Е. Ворошилов приказал нанести по прорвавшемуся противнику мощный контрудар, дополнительно передав в распоряжение 11-й армии 237-ю стрелковую дивизию, переброшенную из-под Ленинграда.

Штаб Северо-Западного фронта быстро подготовил план контрудара с использованием всех наличных и приданных сил. Было сформировано две ударных группировки - основная северная в составе: 21-я танковая, 237-я и 70-я (переведенная с Лужского рубежа) стрелковые дивизии, и южная вспомогательная в составе 183-й стрелковой дивизии.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: 15 ходов.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 – Взять деревню (723, 560, 565, 561, 537, 533, 562) – 50 победных очков за каждый гекс. 2 – Взять город (400, 437, 665) – 100 победных очков за каждый гекс. 3 – Удержать деревню на юге (669, 694, 716) – 50 победных очков за каждый гекс. 4 – Уничтожить вражеские танки и САУ – 50 очков за каждый уничтоженный танк или САУ. 5 – Уничтожить ВВС противника – 50 очков за каждый уничтоженный отряд (считается только полностью уничтоженные отряды). 6 – Сохранить танки KV – 20 очков за каждую единицу численности в карточке соединения. | <ul style="list-style-type: none"> 1 – Взять деревню на юге (669, 694, 716) – 50 победных очков за каждый гекс. 2 – Взять деревню (294, 268) – 50 победных очков за каждый гекс. 3 – Уничтожить танки KV – 50 очков за каждую единицу численности в карточке соединения. 4 – Уничтожить русскую артиллерию – 50 очков за каждую уничтоженную пушку, гаубицу, миномёт или зенитное орудие. 5 – Удержать город (400, 437, 665) – 100 победных очков за каждый гекс. 6 – Уничтожить советские войска на юге до подхода подкрепления – 250 победных очков. |
|---|--|

ПРИМЕЧАНИЕ: пункты 1,2,3 у РККА и 1,2,5 у Вермахта считаются выполненными если:

В одном из гексов находится свой отряд, а ближайший отряд противника находится в 2х и более гексах от любой из ключевых точек.

Войска одной и сторон могут не занимать цели, но противник должен быть разгромлен или подавлен. Т.е. если у противника выбиты быстроходные юниты, а сам он занимает оборону в другом конце карты. Однако, если противник может в течении 3х ходов войти в точку – это правило не сработает. (считается теоритическое движение отряда от его места дислокации до точки).





РАССТАНОВКА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ГЕКСОВ:

A	141 – 401, 145 – 436, 140 – 421
B	171 – 400, 172 – 665, 176 – 437, 168 – 666, 164 – 657, 167 – 411, 163 – 415
C	546 – 653, 551 – 656, 547 – 430, 552 – 661, 556 – 654, 577 – 723, 544 – 406
D	296 – 705

























E	253 – 693, 254 – 689, 255 – 440,
G	213 – 699x2, 214 – 716, 209 – 694, 194 – 386, 202 – 713
H	263 – 407, 285 – 715, 286 – 712, 287 – 707, 288 – 638, 265 – 413

РАССТАНОВКА СКЛАДОВ: 716, 557, 665, 436

СОВЕТСКАЯ АРМИЯ:

	Штаб: 271
	Стрелковая рота 1: 210
	Стрелковая рота 2: 269
	Стрелковая рота 3: 268
	Кадровая стрелковая рота 1: 626
	Кадровая стрелковая рота 2: 273
	Санитарная рота: 716
	Сапёрная рота: 203
	Расчёт пулемёта «Максим» 1: 669 Развёрнут. Окопан в сторону 208 и 212 гекса.
	Батарея 82мм 1: 219 Развёрнут.
	Батарея 82мм 2: 267 Развёрнут.
	Рота противотанковых ружей ПТРД 1: в засаде на выбор игрока в 216, 198, 669 или 694 гексе.
	Батарея 45 мм. орудий 1: 694 Развёрнуто.
	Батарея 76 мм. орудий 1: 264 Развёрнуто.
	Батарея 85мм зенитных орудий 52-К: 407 Развёрнуто.
	Батарея БМ-13: 622 Появляется на карте в конце 4 хода (Т.е в начале 5 хода юнит может получать приказы) Свёрнуто.
	Авторота ЗИС-5: 271.
	Батарея 122мм. гаубиц М 30: 280 Развёрнуто в сторону 276 гекса.
	Рота средних танков Т-34: 626
	Рота тяжёлых танков КВ-1: 613 Появляется на карте в конце 4 хода (Т.е в начале 5 хода юнит может получать приказы)
	Рота лёгких танков Т-26 1: 613 Появляется на карте в конце 4 хода (Т.е в начале 5 хода юнит может получать приказы)
	Рота лёгких танков Т-26 2: 196
	Рота бронев автомобилей БА-10: 617 Появляется на карте в конце 4 хода (Т.е в начале 5 хода юнит может получать приказы)
	Кавалерийская рота 1: 617 Появляется на карте в конце 4 хода (Т.е в начале 5 хода юнит может получать приказы)
	Кавалерийская рота 2: 617 Появляется на карте в конце 4 хода (Т.е в начале 5 хода юнит может получать приказы)
	Звено штурмовиков ИЛ-2: Вылет из любого гекса с линии 224-609.
	Звено истребителей ЛАГГ-3: Вылет с любого гекса с линии 224-609.

ВЕРМАХТ:

	Штаб: 146
	Пехотная рота 1: 562
	Пехотная рота 2: 149
	Пехотная рота 3: 149
	Кадровая пехотная рота 1: 557
	Кадровая пехотная рота 2: 437
	Санитарная рота: 149
	Взвод лёгких бронев автомобилей Sd.Kfz.222: 144
	Взвод БТР Sd.Kfz.251/1 ausf B: 144
	Мотоциклетная рота: 143
	Расчёт пулемёта: 437 Состояние на усмотрение игрока.
	Батарея 81 мм. миномётов: 146 Состояние на усмотрение игрока
	Батарея 105 мм. гаубиц: 401 Развёрнуто.
	Сапёрная рота: 400
	Взвод САУ Штуг 3: 421
	Взвод танков Pz-4 1: 150
	Взвод танков Pz-4 2: 150
	Батарея 88 мм. зенитных пушек: 436 на прицепе у грузовика.
	Батарея 75мм пушек: 560 Состояние на усмотрение игрока
	Взвод танков Pz-2: 560
	Батарея 37 мм. зенитных пушек: 565 Развёрнуто.
	Авторота на Опель: 436 с прицепом 88мм. пушки.
	Звено JU-87 1: Любой гекс со своей стороны стола
	Звено JU-87 2: Любой гекс со своей стороны стола

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ:

Немецкие танкисты на Pz-2 прошли Польшу и Францию, они очень опытни, поэтому в этом бою стандартная карточка Pz-2 заменяется на аналогичную карточку из Танкового боя.