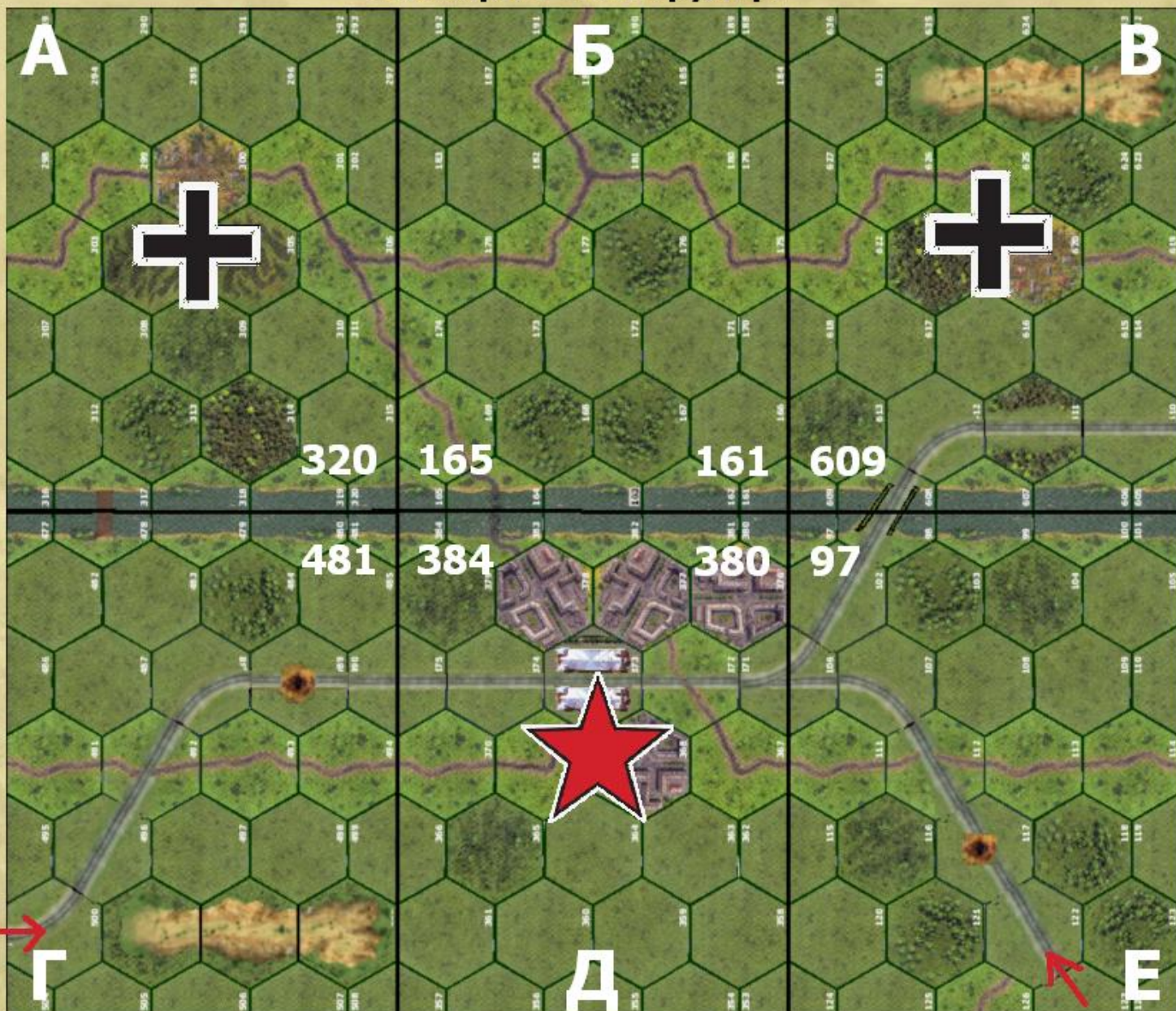


Сценарий «Контрудар»



Длительность игры: 14 ходов.

Дополнительные гексы:

401 – 300; 422 – 306; 650 – 317	433 – 174; 396–164; 434–169.	436 – 620; 653 – 612; 406 – 613; 659 – 608
419 – 484; 405 – 485; 653 – 488; 648 – 489; 666 – 490	657 – 374; 665 – 373; 660 – 372; 654 – 371; 411 – 370; 412 – 369; 400 – 368	667 – 102; 662 – 107; 661 – 112; 649 – 117; 655 – 122; 415 – 114; 420 – 118

Условия победы:

РККА



Контроль над городом в секторе Д - 100 очков.
Захват деревень в секторах А и В – по 50 очков (каждая).

Прибытие резервов РККА.

Начиная со 2-го хода (перед фазой отдачи приказов) – тест на кубике d6 на прибытие поезда с резервами.

Удачный бросок на прохождение теста на 2-й ход – 6, на 3-й ход – 5+, на 4-й ход – 4+, на 5-й ход – 3+, 6-й ход – 2+.

В начале 7-го хода поезд прибывает без прохождения теста.

Поезд может быть выведен через гекс 500 или 655 (122). Прибывающие на поезде резервы: Рота пограничников и взвод средних танков Т-34.

Вермахт



Захват города в секторе Д – 100 очков. Захват железнодорожной станции и городского квартала на гексе 400 (368) в секторе Д – 50 очков.



Силы сторон:



РККА

Вермахт

	Штаб
	Четыре Стрелковые роты
	Саперная рота
	Два пулеметных взвода
	Батарея 82 мм минометов
	Батарея 45 мм орудий
	Батарея 76 мм полковых орудий
	Грузовик «ЗиС-5»
	Два взвода легких танков Т-26
	Рота пограничников (резерв)
	Взвод средних танков Т-34 (резерв)

	Штаб
	Четыре Стрелковые роты
	Рота штурмпионеров
	Две батареи 81 мм минометов
	Пулеметный взвод
	Батарея 37 мм орудий
	Грузовик Опель Blitz
	Мотоцикл " R-12"
	Взвод бронев автомобилей Sd.Kfz.222
	Взвод средних танков Pz.Kpfw-III
	Огнеметный танк Pz.Kpfw-III Fl.
	Взвод самоходных орудий Stug III