ZVEZDA

Автор игры Константин Кривенко

ART OF TACTIC
www.art-of-tactic.com

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ

КУРСКАЯ ДУГА 1943 ГОД

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

Официальные сценарии. Автор, Андрей Горбунов

После мощной арт. подготовки батальон майора Людвига Фон Мюллера начал наступление во главе танкового соединения на советские позиции. Оборона русских казалась им карточным домиком, они должны были легко сокрушить её, опираясь на новейшие образцы военной техники, так говорил им их фюрер. Но реальность оказалась иной. В деревне оборонялись бойцы майора Самарина, ветераны битвы за Москву, с честью прошедшие Сталинградское сражение, освобождавшие Воронеж и Курск. Они были готовы пожертвовать своими жизнями, но не пустить немцев дальше своих позиций.

ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА СЦЕНАРИЙ 1

Длительность игры – 6 ходов.

Цели миссии:

Советская армия:

Не дать немецким танкам прорваться на крайний гекс со своей стороны поля (U6-V9).

Вермахт:

Выйти хотя бы одним танком к концу игры на линию U6-V9, прорвав тем самым первую линию обороны советских войск.

Особые условия сценария:

В конце 3 хода в любом из перечисленных гексов (U8, U15, V7, V18) появляется советское подкрепление в виде 1 отряда Су-152.

V21

В конце 3 хода в любом из перечисленных гексов

U8

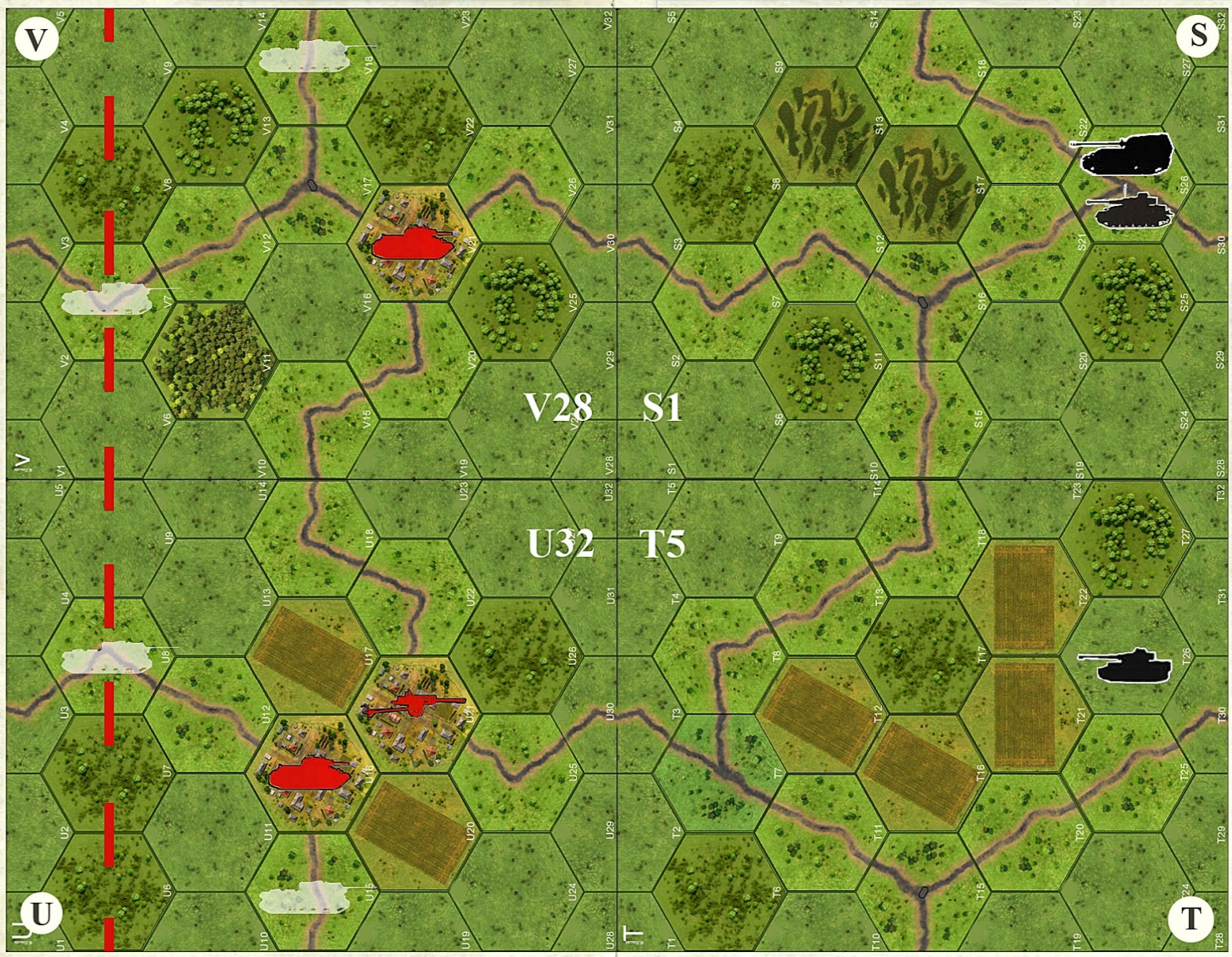
U15

V7

V18

U21

U16



S26

S26

T26

Неимоверными усилиями немцам удалось прорваться в полосе соседней стрелковой дивизии. Чтобы парировать кризис советское командование всю ночь и часть следующего дня собирало силы для мощного удара. Советские войска получили приказ нанести мощный удар и срезать под корень немецкий клин, вбитый в нашу оборону. На острие кулака был поставлен батальон майора Самарина, усиленного ротой тяжёлых танков КВ-1. Именно в этот момент части майора Фон Мюллера двигались по дороге вслед ушедшим далеко вперёд соседям, прорвавшимся вчера.

КОНТРУДАР

СЦЕНАРИЙ 2

Длительность игры: 7 ходов.

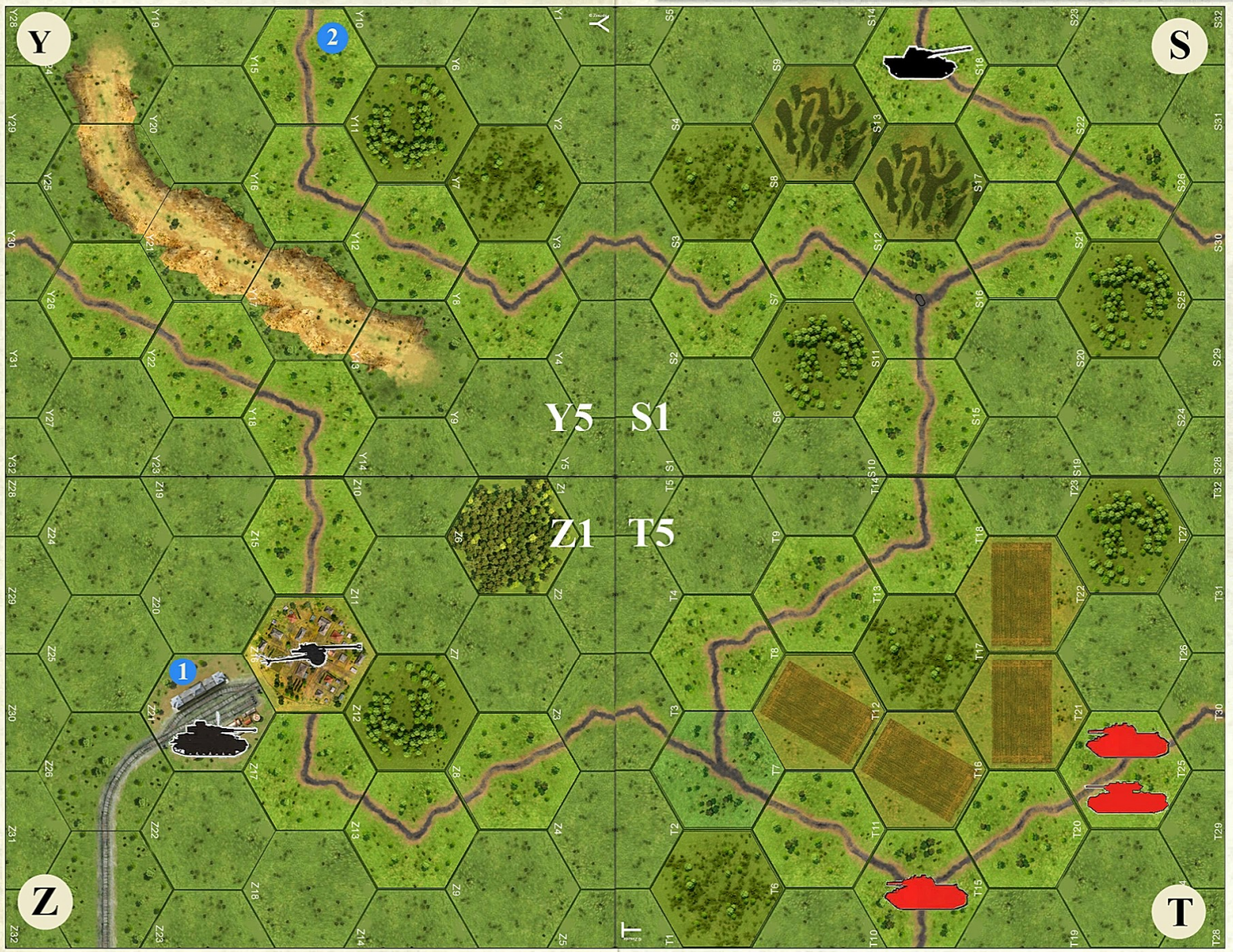
Цели сценария:

Красная Армия:

1. Захватить железнодорожную станцию.
2. Выйти на гекс Y15, прорвавшись таким образом в тыл вражеской группировке.

Вермахт:

1. Удержать железнодорожную станцию.
2. Не допустить советские танки на гекс Y15.



ЧЕТВЁРТЫЙ ДЕНЬ БОЁВ

СЦЕНАРИЙ 3

В ходе ожесточённых боёв обе стороны понесли большие потери. Батальон майора Самарина не смог разгромить батальон Фон Мюллера, но и немцы не смогли выбить советские танки. На занимаемом противниками участке весь вчерашний день бои ограничивались лишь разведкой боем. Но сегодняшнее утро началось с усиленной арт. подготовки. Советские и немецкие танки получили диаметрально противоположенные задания. Они должны наступать по разным дорогам в направлении друг друга.

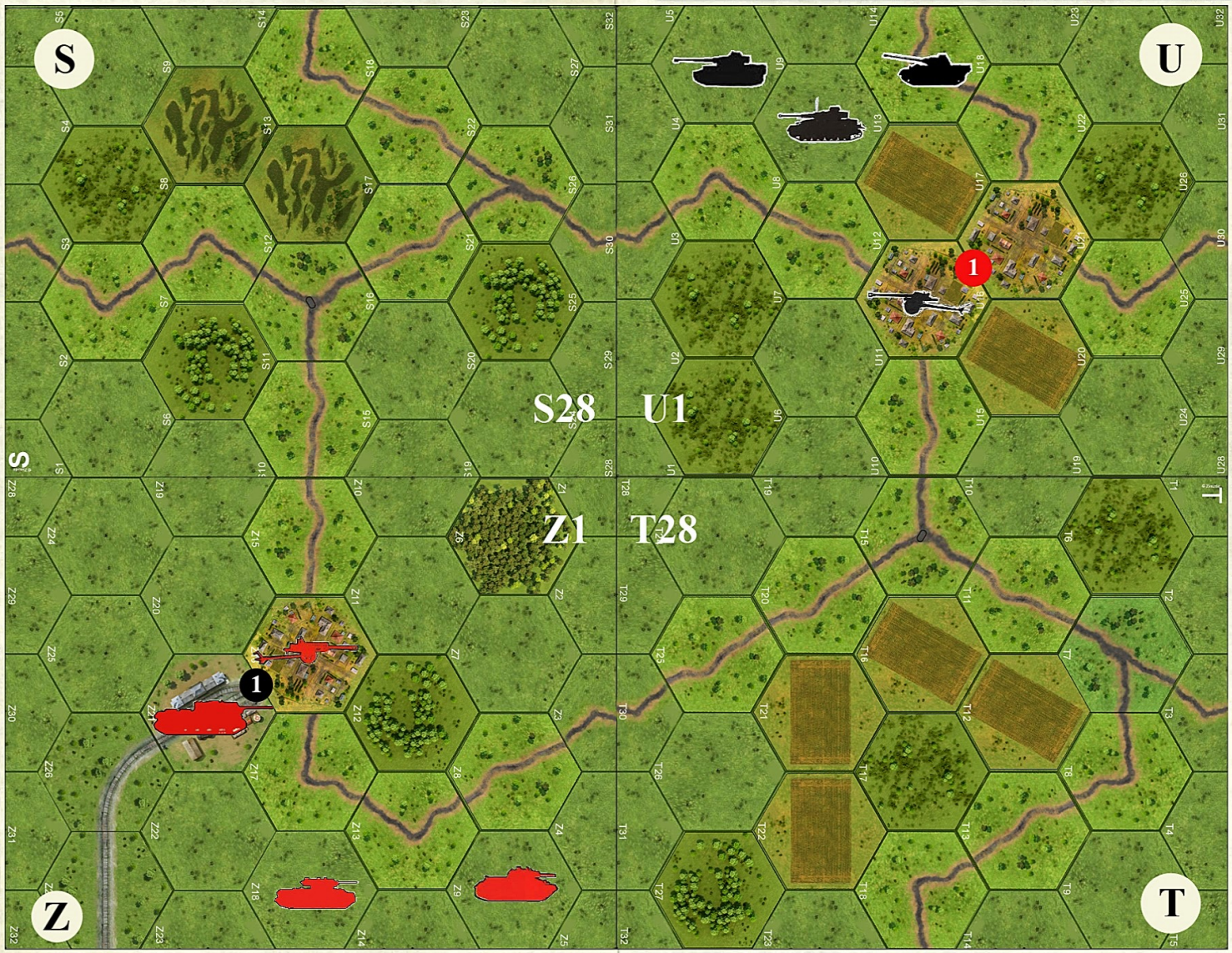
Длительность игры: 10 ходов.
Цели сценария:

Красная Армия:

1. **Захватить деревню (U21, U16): 50 победных очков за каждый захваченный гекс.**
2. **Уничтожить вражеские танки: 15 победных очков за каждый уничтоженный танк.**

Вермахт:

1. **Захватить деревню и ж/д станцию (Z21, Z16): 50 победных очков за каждый захваченный гекс.**
2. **Уничтожить вражеские танки САУ: 15 победных очков за каждый уничтоженный танк или САУ.**



БАТАРЕЯ ПУШЕК ЗИС-3

Z16

ВЗВОД САУ СУ-152

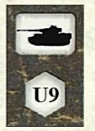
Z21

ВЗВОД ТАНКОВ КВ-1

Z18

ВЗВОД ТАНКОВ Т-34

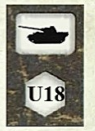
Z9


U9

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.VI

U13

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.IV


U18

ВЗВОД ТАНКОВ PZ.V

U16

БАТАРЕЯ ПУШЕК ПАК-40

Батальон майора Самарина подошёл к ещё незанятой немцами деревне, на помощь ему уже спешат отправленные командованием тяжёлые танки и самоходные установки. А с другой стороны к деревне уже подходят передовые части батальона Фон Мюллера.

ВСТРЕЧНЫЙ БОЙ

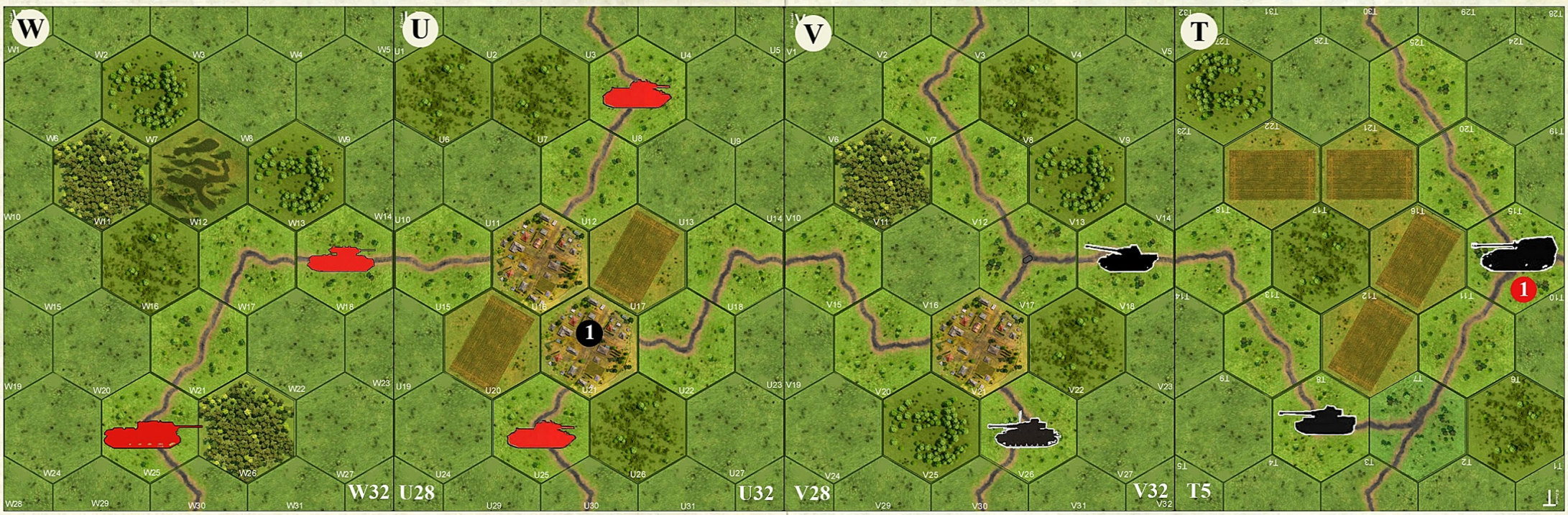
СЦЕНАРИЙ 4

Длительность игры: 10 ходов.

Цели сценария:

Красная Армия: Выйти на оперативный простор: гекс T15 — 1

Вермахт: Захватить деревню U21 — 1



В ОКРУЖЕНИИ

СЦЕНАРИЙ 5

В ходе немецкого наступления часть советских войск оказалась глубоко охвачена с флангом, обороняя стратегически важную деревню. Майор Самарин получил приказ любой ценой прорваться в деревню и деблокировать свои войска.

Длительность игры: 8 ходов.

Цели сценария:

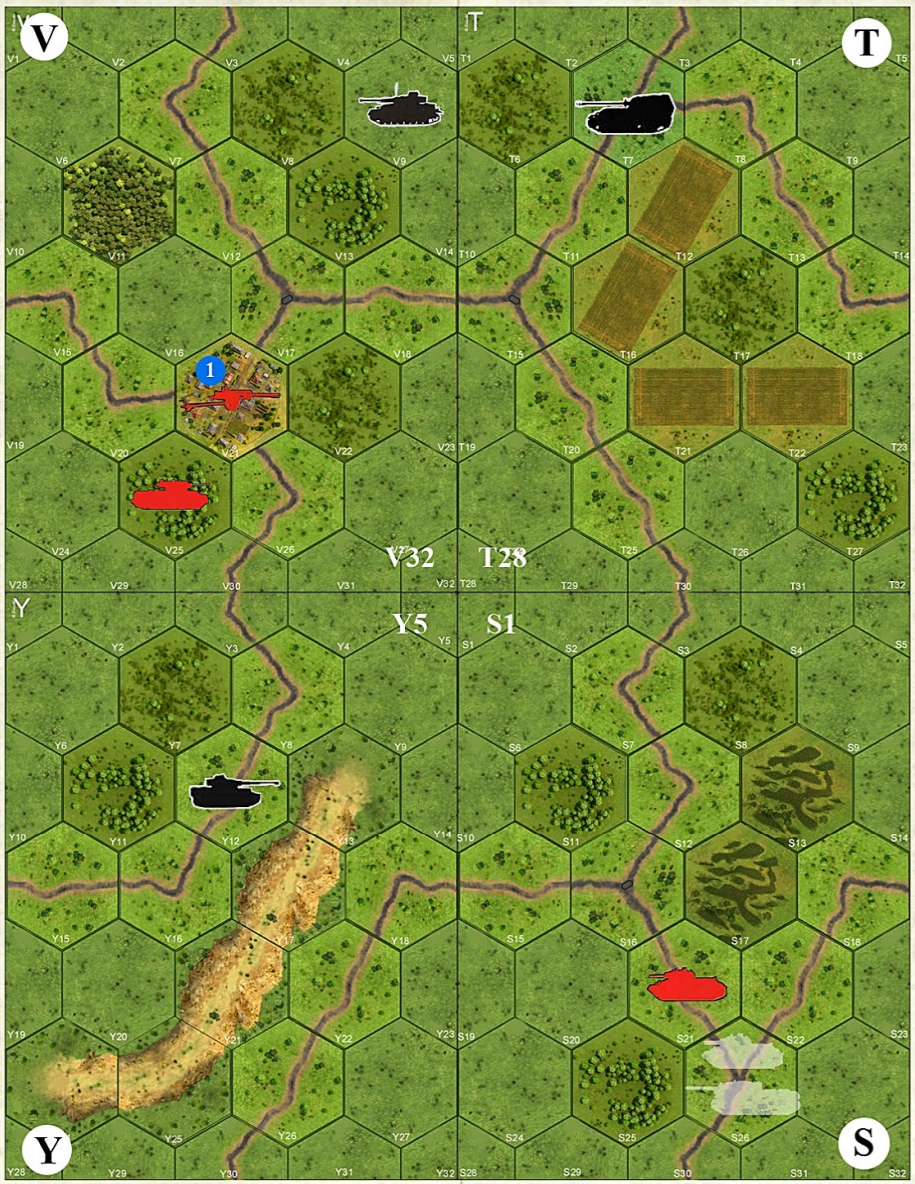
Красная Армия: К концу игры удержать деревню.

Вермахт: К концу игры захватить и удержать за собой деревню.

В ходе данного сценария деревня может несколько раз переходить из рук в руки, задача игроков контролировать гекс с деревней в конце 8 хода.

Особые условия сценария:

В конце второго хода Советские войска получают подкрепление в гексе S26 – один отряд Т-34 и один отряд Су-152.



В конце второго хода войска получают подкрепление

Немецкие войска выдыхаются. Остатки грозной армады были сведены в усиленную боевую группу. Во главе группы был поставлен майор Людвиг Фон Мюллер. Ему поставили простую и одновременно амбициозную задачу - захватить железнодорожную станцию и тем самым лишить советскую армию важной линии снабжения. Но надо спешить, разведка уже доложила о том, что к месту боя вот-вот подойдут старые знакомые Фон Мюллера-гвардейцы майора Самарина

ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ СЦЕНАРИЙ 6

Длительность игры: 6 ходов

Цели сценария:

Красная Армия:
1. Удержать железнодорожную станцию, гекс Z21.

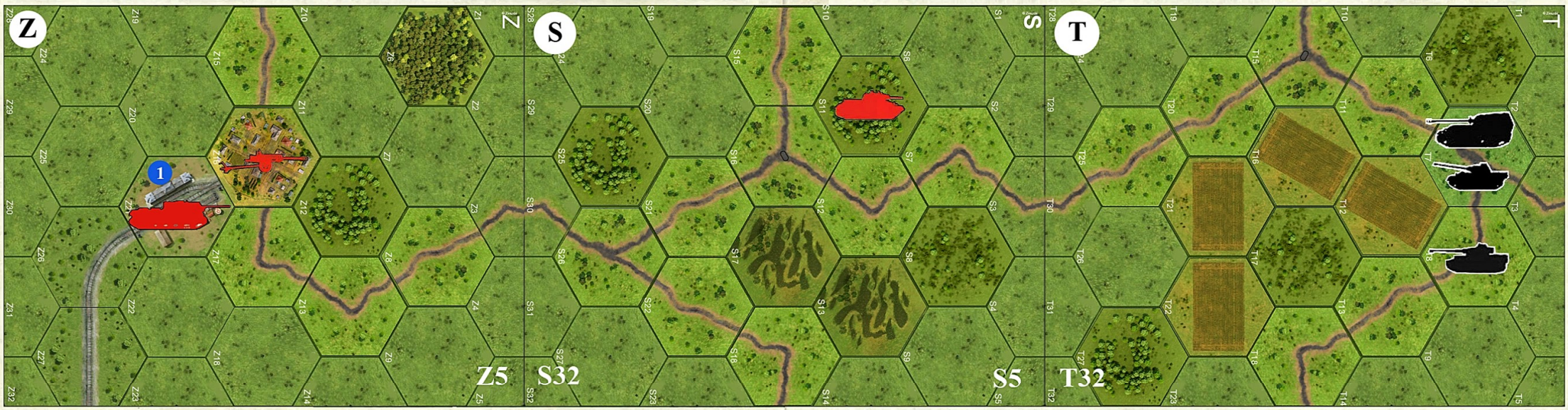
Вермахт:
1. Захватить железнодорожную станцию, гекс Z21.

Z16

S11

T7

T7



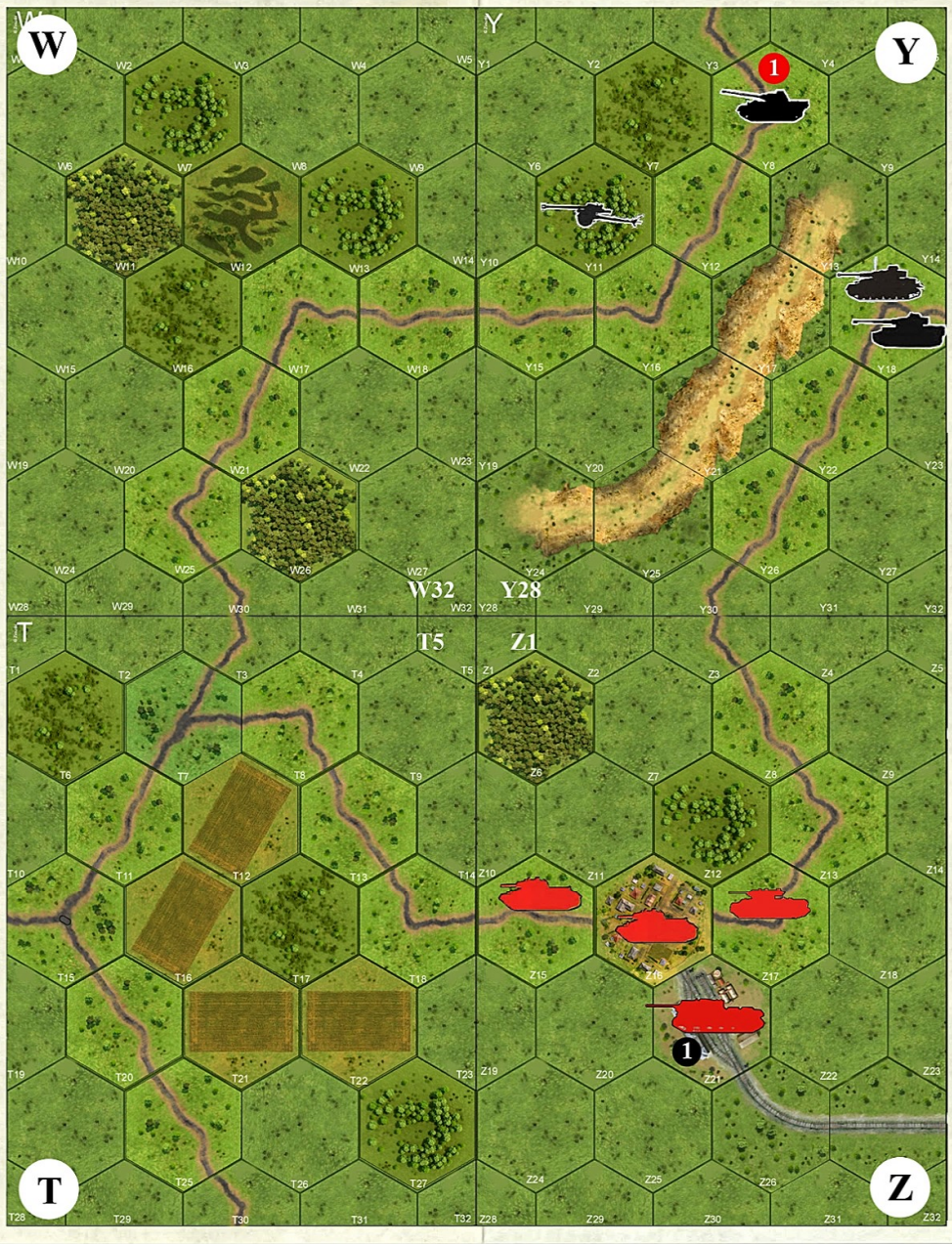
Z21

T8

На другом фасе Курского выступа элитный немецкий танковый корпус подошёл к важной железнодорожной станции и одноимённой деревне. Утром немцы пошли в атаку, а навстречу им ринулись в бой подошедшие советские резервы.

Длительность игры: 10 ходов
Цели сценария:
Красная Армия: Вырваться на оперативный простор, заняв гекс Y8 1
Вермахт: Захватить населённый пункт и железнодорожную станцию. 1

ТАНКОВОЕ ПОЛЕ СЦЕНАРИЙ 7



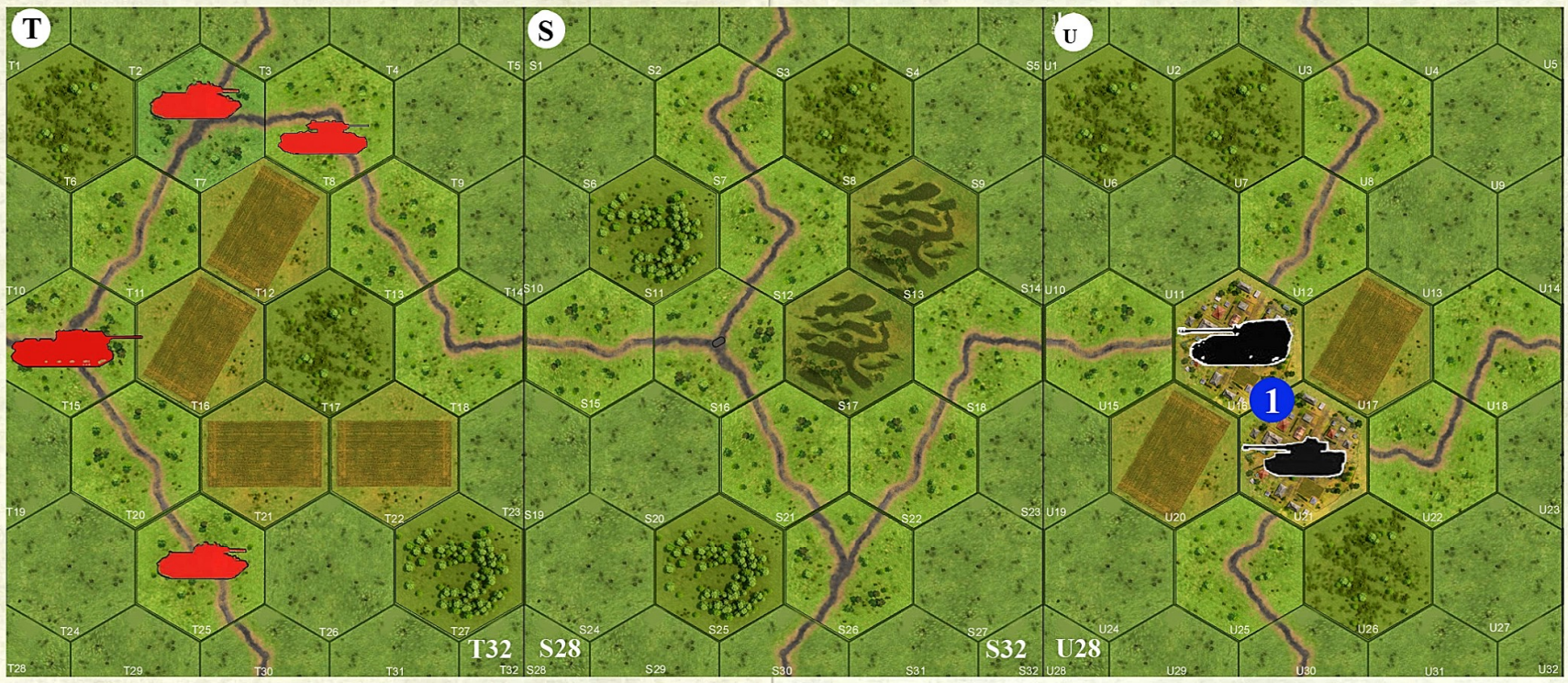
Отгремело переломное сражение Второй Мировой войны. Советские войска восстановили свою численность и перешли в решительное наступление, чтобы изгнать немецко-фашистских захватчиков со своей земли. На подступах к Белгороду в авангарде наступает гвардейский танковый полк, усиленный батальоном тяжёлых САУ подполковника Самарина. Город обороняет изрядно поредевший, но потерявший боевой мощи батальон майора Людвига Фон Мюллера.

СОВЕТСКОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

СЦЕНАРИЙ 8

Длительность игры: 10 ходов.

Цели сценария:

Красная Армия:
1. Захватить деревню (U21, U16): 50 победных очков за каждый захваченный гекс.

Вермахт:
1. Удержать деревню (U21, U16): 50 победных очков за каждый захваченный гекс.