



SEGERVILLKOR: Hexen 4I10, 4X1, 3M2 (översta våningen), 3V3, 5R1 och 5W9 är värda tio poäng styck om man håller en sån ruta ensam. Räkna också med vanliga förlustpoäng för bägge sidor.

Den spelare som har minst tio poäng mer än motståndaren vinner, annars är det oavgjort.

Söder om Roslavl, Juni 25, 1943: Tyskarna skall testa sin nya pansarvagn, nämligen Pzkw VD (Panter). Tyskarna, som startade med fyra pantrar, hade bestämt sig för att anfälla en liten by för att få kontroll över dom viktiga depåerna i byn.

Anfallet misslyckas totalt. Två av pantrarna når inte ens byn och när dom återstående når byn så exploderar den ena när den försöker backa undan en pansarvärnskanon som ryssarna hade och i samma stund när den andra kommer upp på krönet för att attackera så lossnar ena larvbandet.

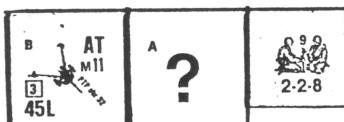
Tyskarna håller ställningarna, men ryssarna som fått information om dom nya pansarvagnarna skickar dit en kraftig styrka för att hålla byn plus att försöka erövra en av dom nya pansarvagnarna.

Tysken som får höra om det misslyckade anfallet skickar genast en stark styrka för att ta byn och se till att ryssarna inte får tag på en av dom nya pansarvagnarna.

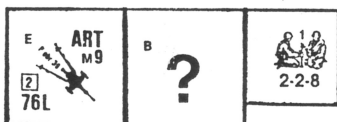
Mats Olsson & MP

Tyskarna börjar flytta (150)	1	2	3	4	5	6	7	SLUT
Ryssarna börjar ställa upp (140)								

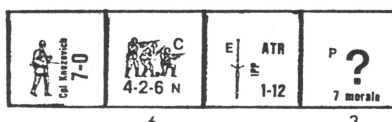
Ställer upp i hex 3M5



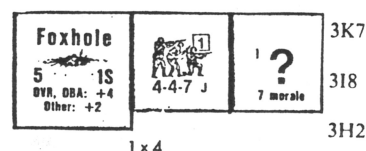
Ställer upp i hex 3P8



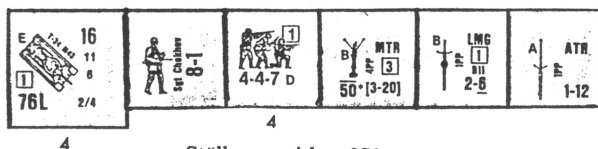
Ställer upp i huset 3M2



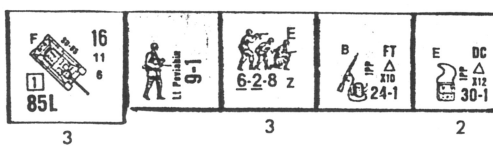
Ställer upp i hex 5R2



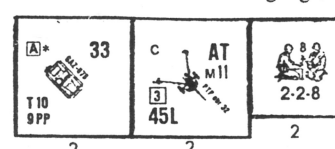
Kommer in från öster omgång 1



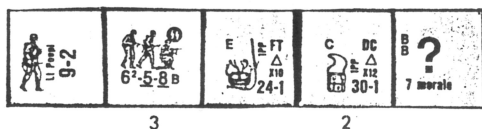
Kommer in från öster omgång 1



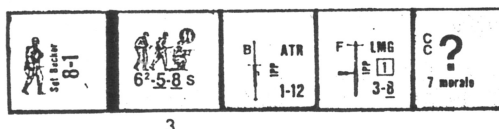
Kommer in från öster omgång 1



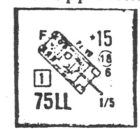
Ställer upp i hex 3S1



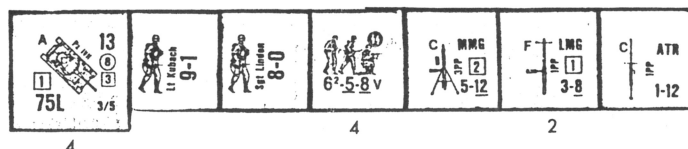
Ställer upp i hex 4X1



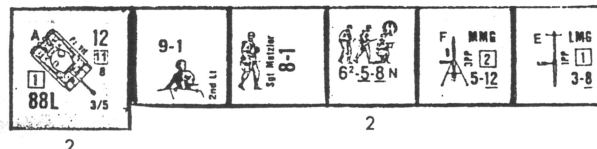
Ställer upp i hex 3V1 och 3W1



Kommer in från väster omgång 1



Kommer in från väster omgång 1



SPECIALREGLER

- 1) Miljön är "Moderate" och det är vindstilla. Det är förbjudet för bägge sidor att sätta eld.
- 2) En rysk SU-85:a har sin kanon förstörd och måste i omgång två återvända till sin hembas ut ur spelplanen.
- 3) Den tyska pantern i hex 3V6 är ett vrak och brinner (rök +2), röken försvinner i början av tyskens andra omgång.
- 4) Den tyska pantern i hex 3W7 har fronten mot hex 3U7 och tornet som är "button up" är vänt mot hex 3V8.
- 5) Dom olika förstärkningsgrupperna för vardera sida som kommer i omgång 1 får inte komma in på samma karta.
- 6) Under tyskarnas första förflyttning så har dom hälften av sina normala förflyttningspoäng.

BALANS

- Addera en Pz IVH till gruppen med sådana pansarvagnar.
Alla tre SU-85:or är fullt stridsdugliga och SR 2 finns ej.

Tyskarna har ELR 5 och SAN 3

Ryssarna har ELR 3 och SAN 4

