

## LA NOTTE PORTA CONSIGLIO

Notte tra il 4 e il 5 luglio 1943, fronte centrale di Kursk, zona della 13a Armata sovietica.. I tedeschi ormai da tempo avevano in preparazione una grande offensiva nel settore di Kursk, ed i capi dell'Armata Rossa erano molto preoccupati nonostante la loro stragrande superiorità in numero ed in artiglieria (ed il loro ottimo servizio informativo, sia di sponaggio che di ricognizioni), qualcosa poteva sempre andare contro ogni aspettativa. Una pattuglia russa della 15a divisione fucilieri si accorse, quella notte, che dei genieri tedeschi andavano aprendo varchi nei campi minati...

### BILANCIAMENTO

**RUSSO:** aggiungere una HS 2-4-8

**TEDESCO:** aggiungere una LMG2-8

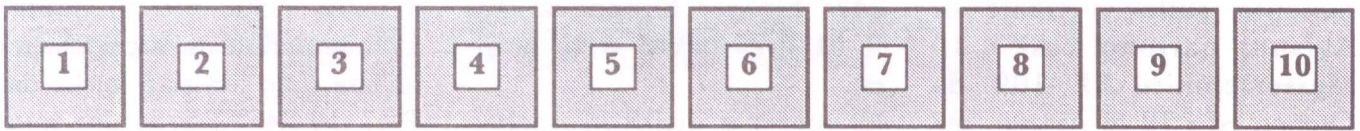
Bilanciamento consigliato: dare i tedeschi al giocatore più esperto.

Condizioni di vittoria: il giocatore russo vince se riesce a guadagnare il doppio del punteggio ottenuto dal tedesco in base all'SSR6.

CONFIGURAZIONE DELLA MAPPA: sono giocabili solo gli esagoni della fila A alla fila P compresa della mappa 18.



10 turni di gioco; I RUSSI SI PIAZZANO PER PRIMI; I TEDESCHI MUOVONO PER PRIMI.



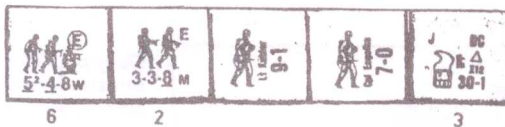
Pattuglia della 15a Div. Fucilieri si piazza HIP a sud della fila di esagoni numerata 7.

ELR3 SAN7



Plotone del Btg. Genio della 6a Div. di fanteria tedesca entra al turno 1 dal lato nord della mappa 18.

ELR3 SAN4.



SSR1: EC sono MOIST SENZA VENTO, tutti i BOSCHI sono BRUSH. SSR2: le regole per la NOTTE sono in effetto, l'NVR è 5. C'è LUNA PIENA con NUVOLE SPARSE. Il tedesco è l'ATTACCANTE (E12). Le squadre tedesche si considerano NORMALI. Le squadre russe sono FURTIVE

SSR3: le squadre tedesche sono formate da SAPPER (B28.8).

SSR4: esiste un CAMPO MINATO CONOSCIUTO con MINE AP che attraversa tutta la mappa da est a ovest, dalla fila di esagoni numerata 4 alla fila 7 comprese ciascun esagono con una forza di MINE AP di 12 FATTORI.

SSR5: una DEMOLITION CHARGER che vien PREDISPOSTA (A23.7) può RIMUOVERE il CAMPO MINATO nell'ESAGONO come un FFE (B28.62 e nell'esagono viene piazzato, nel caso di successo nella RIMOZIONE del campo minato, un indicatore di CRATERE (B2.1).

SSR6: se i tedeschi non riescono ad aprire un SENTIERO TB che va da sud a nord entro la fine del turno 10 i russi guadagnano 8 punti. Il giocatore russo guadagna anche 3 punti per ogni MMC tedesca eliminata ed 1,5 punti per ogni HS, ed il doppio se riesce a farle PRIGIONIERE. Il giocatore tedesco guadagna 2 punti per ogni MMC eliminata ed 1 punto per ogni HS nemiche, ed il doppio se riesce a farle prigioniere.

### CONSEGUENZE:

La pattuglia russa impegnò con successo i genieri tedeschi della 6a divisione uccidendone parecchi e catturandone 1, il genere Fernello. Alle ore 2 am. del 5 luglio 1943 il generale Rokossovsky, grazie alle notizie ricevute dal prigioniero, sapeva tramite il generale Pukhov, che l'attacco era previsto per le ore 3 am. di quel giorno.