

A TACTICAL GAME BY WOLFGANG KLEIN AND ERICH RANKL

ASSAULT



SICILY '43 - GELA BEACHHEAD



REGELBUCH V2.0



INHALT

1.0 SPIELMATERIAL 4

2.0 SCHNELLSTART 5

- 2.1. Einstiegsszenario.....5
- 2.2. Spielaufbau für das Infanterie Training5

3.0 EINFÜHRUNG UND ÜBERBLICK 6

- 3.1. Spielziele und Siegbedingungen.....6
- 3.2. Die Spielregeln.....6
 - 3.2.1. Grundregeln.....6
 - 3.2.2. Einheitspezifische Regeln6
 - 3.2.3. Optionale Regeln.....6

4.0 SPIELMATERIAL IM DETAIL 6

- 4.1. Formationskarten6
- 4.2. Einheitenkarten6
 - 4.2.1. Punktwerte.....6
 - 4.2.2. Gepanzerte und ungepanzerte Fahrzeuge6
 - 4.2.3. Erfahrungsstufen.....7
- 4.3. Einheitenmarker7
- 4.4. Statusmarker7
- 4.5. Kampfwürfel7
- 4.6. Spielhilfen8
- 4.7. Kampagnenbuch.....8
- 4.8. Spielfelder8
- 4.9. Optionale Regeln / Erweiterungen8
 - 4.9.1. Kommandokarten8
 - 4.9.2. Kommandopunkte8
 - 4.9.3. Taktische Luft- und Artillerieunterstützung.....9
- 4.10. Truppenstatus-Übersicht.....9
- 4.11. Minenfeld-Marker9
- 4.12. Gelände-Marker (overlays)9
- 4.13. Geländeschadensmarker9
- 4.14. TA/OAS-Karten9

5.0 SPIELVORBEREITUNG 10

- 5.1. Auswahl des Szenarios10
- 5.2. Wahl der Seite10
- 5.3. Alternative Geschichte10
- 5.4. Anzahl der Spieler.....10
 - 5.4.1. Geteilte Formationskarten.....10
- 5.5. Spielaufbau10
- 5.6. Auswahl der Formationskarten10
- 5.7. Verstärkungen und zusätzliche Starttruppen11
- 5.8. Einheiten aufstellen.....11
- 5.9. Zusammenstellen des Kommandokartendecks11

6.0 SPIELABLAUF 12

- 6.1. Initiativphase12
- 6.2. Planungsphase.....12
 - 6.2.1. Ziehen von Kommandokarten.....12
 - 6.2.2. Zuweisen von Kommandopunkten.....12
- 6.3. Unterstützungsphase (Überblick).....12
- 6.4. Aktionsphase (Überblick)13
- 6.5. Organisationsphase13
- 6.6. Prüfen der Siegbedingungen.....13
- 6.7. Platzierung von Verstärkungen.....13

7.0 UNTERSTÜTZUNGSPHASE 14

- 7.1. Indirektes Feuer.....14
 - 7.1.1. Feuerleitung für indirekten Beschuss14
 - 7.1.2. Indirekter Beschuss von Fahrzeugen.....14
 - 7.1.3. Ergebnisse des indirekten Feuers.....14
- 7.2. Rauch Abfeuern.....15
- 7.3. Artillerie ausrichten.....15
- 7.4. Spezialfähigkeiten15

8.0 BESONDERE AKTIONEN 15

- 8.1. Passen15
- 8.2. Reaktionsfeuer15
- 8.3. Kommandokarte ausspielen15
- 8.4. Nach der Reaktion des inaktiven Spielers.....15

9.0 BEWEGUNGSAKTIONEN 16

- Stapellimit:.....16
- 9.1. Normale Bewegung.....16
- 9.2. Schnelle Bewegung16
- 9.3. Bewegen und Feuern16
- 9.4. Geländekosten für Bewegung.....16
- 9.5. Unwegsames Gelände.....16
- 9.6. Besondere GeländeTypen.....17
 - 9.6.1. Hügel17
 - 9.6.2. Gebäude.....17
 - 9.6.3. Straßen und Wege.....17
 - 9.6.4. Befestigungen.....18
 - 9.6.5. Annäherungshindernisse19
 - 9.6.6. Minenfelder20
- 9.7. Eroberung von Zielfeldern.....22
- 9.8. Infanteriebewegung22
 - 9.8.1. Eingegraben.....22
 - 9.8.2. Verstärken einer Position22
- 9.9. Artilleriebewegung22
- 9.10. Fahrzeugbewegung.....22
 - 9.10.1. Geländeschaden am Fahrzeug22
 - 9.10.2. Geländeschaden umsetzen.....23

9.10.3. Überrollen von Artillerieeinheiten.....	23
9.11. Transport von Einheiten.....	23
9.11.1. Transportkapazität.....	23
9.11.2. Aufladen von Einheiten	23
9.11.3. Einheiten entladen	24
9.11.4. Verladen von unbeweglicher Artillerie.....	24
9.11.5. Entladen von unbeweglicher Artillerie.....	24
9.12. Verdeckte Aktion & Hinterhalt.....	24
9.12.1. Verdeckte Bewegung für Infanterie	24
9.12.2. Verdeckte Einheiten	25
9.12.3. Verdeckte Aktion von Artillerie und Fahrzeugen.....	25
9.12.4. Hinterhalt	25
9.13. Bewegung mit Deckungsfeuer	25

10.0 FERNKAMPF 26

10.1. Reichweiten-Faktor	26
10.2. Sichtlinie (LOS).....	26
10.3. Sichtlinie prüfen	26
10.4. Sichtlinie und Höhenunterschiede.....	27
10.5. Aufklären von Zielen (Spotting)	27
10.5.1. Automatisches Aufklären.....	28
10.6. Feuerbereich	28
10.7. Kämpfe Ausführen	28
10.7.1. Angriffs- und Verteidigungswürfel	28
10.7.2. Würfel abgleichen	29
10.7.3. Schaden zuweisen.....	29
10.7.4. Kritische Treffer	29
10.7.5. Kritische Treffer vs Infanterie und Artillerie	29
10.7.6. Kritische Treffer gegen Fahrzeuge.....	29
10.7.7. Kritische Treffer auf Gebäude	30
10.8. Angriffswürfel bei Fernkampf.....	30
10.8.1. Angreifer Status	30
10.8.2. Sonderfähigkeiten und Eigenschaften	30
10.8.3. Erfahrungsstufen.....	30
10.8.4. Zusammengefasstes Feuer	30
10.9. Verteidigungswürfel im Fernkampf	30
10.9.1. Geländewürfel zur Verteidigung	30
10.9.2. Eingeschränkte LOS	30
10.9.3. Trefferzonen des Verteidigers.....	30
10.9.4. Feuerstatus des Angreifers	31
10.9.5. Modifikation des Fernkampfes	31
10.9.6. Status des Verteidigers	31
10.9.7. Sonderfähigkeiten und Eigenschaften	32
10.9.8. Erfahrungsstufen.....	32
10.10. Fernkampf gegen Fahrzeuge die Einheiten transportieren	32
10.10.1. Aufgessene Infanterie	32
10.10.2. Eliminierte/kritische Treffer auf Transporte	32
10.10.3. Notausstieg	32

11.0 NAHKAMPF 34

11.1. Nahkampf auflösen	34
11.1.1. Einleiten eines Nahkampfes	34
11.1.2. Angriffswürfel im Nahkampf	35
11.1.3. Verteidigungswürfel im Nahkampf.....	35
11.1.4. Zuweisung von Schaden im Nahkampf	36
11.1.5. Adrenalinschub	36
11.1.6. Beendigung des Nahkampfes	36
11.2. Eingegrabener Verteidiger	36
11.3. Angriffszone.....	36
11.4. Notausstieg	36
11.5. Angriff von Infanterie auf Fahrzeuge.....	37
11.6. Nahkampf - Beispiel.....	38

12.0 TAKTISCHE LUFT- UND OFFBOARD-ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG 40

12.1. Inhalt	40
12.2. Integration der TA/OAS-Erweiterung	40
12.2.1. Entfernen der Kommandokarten	40
12.2.2. Hinzufügen von TA/OAS-Karten.....	41
12.2.3. Planungsphase.....	41
12.2.4. TA/OAS-Karten nach Gebrauch	41
12.3. Taktische Luftunterstützung (TAS).....	41
12.3.1. Anfordern von TAS in der Planungsphase	41
12.3.2. Zeitpunkt für TAS.....	41
12.3.3. Zielsprache.....	42
12.3.4. Verteidigung gegen TAS.....	42
12.3.5. TAS-Verteidigung gegen Flakfeuer.....	42
12.3.6. Auflösung eines TAS-Angriffs	42
12.4. Artillerieunterstützung von außerhalb des Spielbretts (OAS)	44
12.4.1. OAS in der Planungsphase anfordern	44
12.4.2. Ankunftszeitpunkt der OAS.....	44
12.4.3. Artillerieangriff (Aktionsphase)	45
12.5. Explosionswerte gegen Gebäude und Befestigungen.....	47

13.0 ZUSAMMENFASSUNG DER STATUSMARKER UND IHRER EFFEKTE 48

13.1. Allgemeine Statusmarker	48
13.2. Aktionsstatus-Marker	48
13.3. Moral - Statusmarker.....	49

ASSAULT. - RESSOURCEN UND UNTERSTÜTZUNG 50

INDEX 52

1.0 SPIELMATERIAL



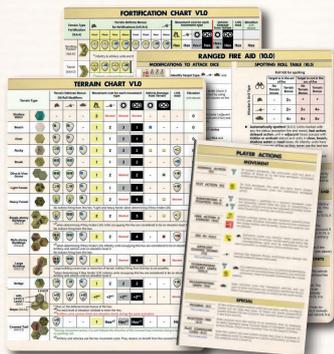
Regelbuch und Kampagnenbuch



12 Doppelseitige Spielplanteile



90 Formationskarten



4 Spielhilfen



9 Bögen mit Einheitenmarkern (365)



36 Marker für Befestigungen und Annäherungshindernisse



64 Einheitenkarten



57 Kommandokarten



81 Erfahrungsstufenmarker



16 Kampfwürfel



2 sechsseitige Würfel (W6)

TROOP STATUS BOARD					
LOSSES	PRESSURE		LOSSES	TURN	TURN RECORD
	12	11			
12			12	12	
11			11	11	
10			10	10	
9			9	9	
8			8	8	
7			7	7	
6			6	6	
5			5	5	
4			4	4	
3			3	3	
2			2	2	
1			1	1	
0	AXIS WIN	ALLIED WIN	0		

Truppenstatusübersicht / Spielrundenanzeiger



20 Truppenstatusmarker



Rauch und Schadensmarker



45 Ziel und Spezialmarker



176 Statusmarker



60 Kommandopunkte

Inhalte für das Spiel mit taktischer Luft- und Offboard-Artillerieunterstützung



72 TA/OAS Karten



1 TA/OAS Spielhilfen



22 Geländeschadensmarker

2.0 SCHNELLSTART

2.1. EINSTIEGSSZENARIO

Wir empfehlen den Spielern, beim Erlernen des *Assault Game Systems* mit den Übungsszenarien für Infanterie und Fahrzeuge zu beginnen. Sie geben den Spielern die Möglichkeit, die Grundregeln zu erlernen und die Spielabfolge durchzuarbeiten. Sobald die Spieler diese abgeschlossen haben, wird es einfacher sein, die größeren Szenarios zu spielen.

Die Spieler können dazu das Szenario *Infantry Training* aus dem Kampagnenheft auswählen und das Kapitel 5.0 Spielvorbereitung der Spielregeln aufschlagen. Dann sind sie bereit, mit dem Spiel *Assault Sicily 43* zu beginnen. Folgende Regeln kommen in diesem Szenario zur Anwendung:

- ▶ Alle Grundregeln
- ▶  *Regeln für Infanterieeinheiten*

Lasst die folgenden Regeln außer Acht:

- ▶  *Regeln für Artillerieeinheiten*
- ▶  *Regeln für Fahrzeuge*
- ▶  *Alle optionalen Regeln*

Nachdem sich jeder der Spieler für eine Seite entschieden hat, wird das Spiel so aufgebaut wie es im Kampagnenheft beschrieben und in der folgenden Abbildung dargestellt ist.

Sobald dies geschehen ist, nehmen die Spieler die Spielhilfe zur Hand und schlagen im Regelwerk das Kapitel 6.0 *Spielablauf* auf. Nun startet das Spiel mit der Initiativephase. Das Szenario *Infantry Training* kann nun beginnen

Wenn die Spieler mit den Grundregeln für die Infanterie vertraut sind, können sie als Nächstes das Szenario *Vehicle Training* ausprobieren. Alles was zum Spielen benötigt wird, ist im Kampagnenheft aufgelistet. Anstelle der infanteriespezifischen Regeln gelten hier die fahrzeugspezifischen Regeln

Nachdem beide Trainingsszenarien gemeistert wurden, können die Spieler die größeren Szenarios angehen.

2.2. SPIELAUFBAU FÜR DAS INFANTRIE TRAINING

Kampfwürfel

W6

MG-Nest

Schadenmarker

Rifles 43 Einheitenmarker

Cal. 50 HMG Einheitenmarker

US-Armee-Einheitenkarten

Einheitskarten der Deutschen Wehrmacht

Sandsackstellung

Schützengraben

Spielhilfen

Statusmarker

Spielrundenanzeiger

3.0 EINFÜHRUNG UND ÜBERBLICK

Man befiehlt im *Assault System* kleine taktische Einheiten gegnerischer Armeen. Mit einer Kombination aus Panzern, Infanterie und Artillerie sollen taktische Gefechte an verschiedenen Fronten des Zweiten Weltkriegs spielbar gemacht werden, ohne die Spieler mit mehr Details zu belasten, als sie je ein Kommandeur auf dem Schlachtfeld im Auge behalten musste. Durch diese Spielbarkeit, gepaart mit einem angepassten Maß an Realismus können die Spieler die schwierigen Entscheidungen nachvollziehen, mit denen sowohl die Streitkräfte der Achsenmächte als auch die der Alliierten konfrontiert waren.

Die *Assault Games* - Reihe ist eine Serie von taktischen Konfliktsimulationen, in denen Gefechte des Zweiten Weltkriegs nachgestellt werden sollen.

In *Assault Sicily 1943* gibt es drei Streitkräfte, die deutsche Wehrmacht, ihre italienischen Verbündeten und die US-Armee.

Diese Seiten werden durch die Verwendung der folgenden Symbole kenntlich gemacht.



3.1. SPIELZIELE UND SIEGBEDINGUNGEN

Ziel des Spiels ist es, die in den Szenariobeschreibungen aufgeführten Siegbedingungen durch den taktischen Einsatz der verfügbaren Einheiten zu erfüllen. Der Spieler, der bis zum Ende des Spiels alle Siegbedingungen erfüllt hat, ist der Gewinner.

3.2. DIE SPIELREGELN

Das *Assault* Regelheft enthält Grundregeln, einheitenspezifische und optionale Regeln.

3.2.1. GRUNDREGELN

Grundregeln sind alle Regeln ohne jegliche Form der besonderen Kennzeichnung (z.B. kursiv, farbige Buchstaben, Einheitsymbol) und sind immer gültig. Das sind im Wesentlichen alle Regeln in schwarzer Schrift.

3.2.2. EINHEITENSPEZIFISCHE REGELN

Alle Regeln mit besonderer Kennzeichnung durch farbige Buchstaben und ein Einheitsymbol gelten nur für den angegebenen Einheitentyp.

 *Regeln für Infanterieeinheiten*

 *Regeln für Artillerieeinheiten*

 *Regeln für Fahrzeuge*

3.2.3. OPTIONALE REGELN

Alle optionalen Regeln sind in blauer Schrift gehalten und durch eine Schulterklappe eines Offiziers gekennzeichnet.

 *Optionale Regeln*

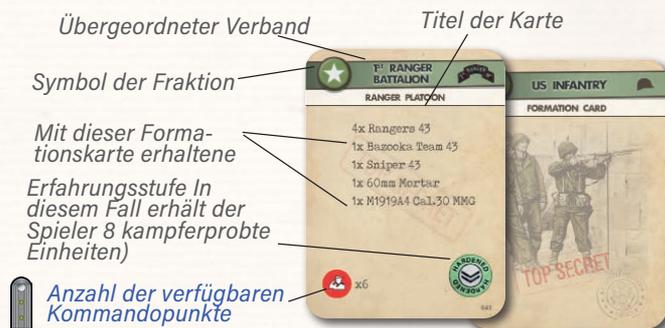
Um euch den Einstieg in das *Assault* Regelwerk zu erleichtern, könnt ihr die optionalen Regeln für die ersten Spielrunden weglassen. Sobald ihr ein paar Szenarien gespielt habt und euch mit den Grundregeln vertraut gemacht habt, könnt ihr die optionalen Regeln hinzufügen, um dem Spiel mehr Tiefe zu verleihen. Die optionalen Regeln werden in 4.9 ausführlicher erklärt.

4.0 SPIELMATERIAL IM DETAIL

In Kapitel 4.0 werden Spieler, die mit dem *Assault Game System* noch nicht vertraut sind, mit den Spielmaterialien bekannt gemacht. Sind die Spieler mit dem System einmal vertraut, kann dieses Kapitel ausgelassen werden.

4.1. FORMATIONSKARTEN

Zu Beginn eines Szenarios zieht jeder Spieler seine Formationskarten vom Stapel. Die Anzahl der zu ziehenden Formationskarten wird in der Szenario-Beschreibung angegeben. Jede Karte gibt an, um welche Art von Formation es sich handelt (in diesem Beispiel ein Zug US-Rangers), und listet die verschiedenen Einheiten auf, die den Spieler zur Verfügung stehen. Außerdem wird angegeben, welchem übergeordneten Verband die Formation während des Krieges angehörte.



4.2. EINHEITENKARTEN

Für jeden auf der Formationskarte aufgeführten Einheitentyp gibt es eine entsprechende Einheitenkarte. Die Spieler benötigen nur eine Einheitenkarte für jede Art von Einheitstyp. Sie enthält alle zum Spielen notwendigen Informationen über die Einheiten. Dazu gehört wie sie sich bewegen und angreifen, wie gut sie sich gegen Beschuss halten, ihre Spezialfähigkeiten und alle sonstigen positiven und negativen Eigenschaften.

4.2.1. PUNKTWERTE

Auf jeder Einheitenkarte steht der Punktwert, der dieser Einheit zugeordnet ist. Dieser Wert wird verwendet, um geeignete Einheiten herauszusuchen, wenn die Spieler ein historisches Szenario bzw. einen Feldzug nach eigenen Vorstellungen verändern oder gleich ein ganzes eigenes Szenario erstellen wollen.

4.2.2. GEPANZERTE UND UNGEPANZERTE FAHRZEUGE

Es gibt zwei Arten von Fahrzeugen im Spiel:

- ▶ *Gepanzerte Fahrzeuge, die mindestens einen grünen  Kettenantrieb Verteidigungswürfel auf ihrer Einheitskarte haben. Gepanzerte Fahrzeuge sind besonders nützlich, da sie Artillerieeinheiten überrollen (9.10.3.) und Infanterie transportieren können (9.11.1.).*
- ▶ *Ungepanzerte Fahrzeuge, deren stärkster Verteidigungswürfel auf ihrer Karte blau  ist. Ungepanzerte Fahrzeuge sind sehr anfällig für Beschuss und Nahkampfangriffe. Daher verwendet der Angreifer beim Angriff auf ein ungepanzertes Fahrzeug die Infanterie/Artillerie-Zielleiste auf seiner Karte anstelle der Zielleiste für gepanzerte Fahrzeuge*

Einheitenkarte

Vorderseite:

Punktwert (Point value)

Stärkepunkte (Strength points)

Verteidigungswürfel (im Uhrzeigersinn von links: hinten, oben, vorne, Flanke) (Defense dice)

Zielart: Fahrzeuge, Infanterie und Artillerie (Target type)

Reichweite in Hexfeldern 0-14 Hex (0=Nahkampf) (Range in hexagons)

Bezeichnung der Einheit (Unit name)

Basisbewegungserlaubnis (Basic movement allowance)

Feuerbereich (Fire range)

Bewegungsart (in diesem Beispiel: Kette) (Movement type)

Explosivwert (siehe unten X und 12.5) (Explosive value)

Spezialfähigkeit / Attribute (Special ability / Attributes)

Maximale Reichweite (Maximum range)

Beginn der Reichweitenbereiche (Start of range areas)

Direktes Feuer: Angriffswürfel basierend auf den verschiedenen Reichweitenbereichen (siehe 10.1) (Direct fire: attack dice based on range areas)

Rückseite:

Fraktionssymbol (Faction symbol)

Punktwert der Einheit bei halber Stärke (Point value at half strength)

Symbol für den Einheiten-typ (hier: Fahrzeug) (Unit type symbol)

Einheitenklasse (Unit class)

Wert der Stärkepunkte für die halbe Stärke der Einheit (Strength point value at half strength)

Modulkode (Module code)

Spezialfähigkeit / Attribut (mit darunter beschriebenen Effekten / Regeln) (Special ability / Attribute)

X Explosivwerte bringen die Möglichkeit der Zerstörung von Gebäuden ins Spiel wie in Kapitel 12.5. (TA/OAS) erläutert. Einige Einheiten haben besondere Explosionswerte.

Wenn ein Hexsymbol mit einer Zahl angezeigt (z.B. Bazooka-Einheit) wird, wird der Explosionswert nur bis zu dieser Entfernung ausgelöst.

Wenn ein Hexsymbol mit einem S-Symbol (z.B. eine Mörserereinheit) angezeigt wird, kann der Sprengwert nur durch den Einsatz einer Unterstützungswaffe (z.B. Mörser) ausgelöst werden.

Kommandopunkte müssen auf Einheitenkarten gelegt werden, um Einheiten dieses Typs während des Zuges zu aktivieren (siehe 6.2.2).

4.2.3. ERFAHRUNGSTUFEN

Die Einheiten können unterschiedliche Erfahrungsstufen haben, von Rekruten bis zur Elite. Wenn sie regulär sind, müssen sie nicht extra gekennzeichnet werden. Wenn sie nicht regulär sind, wird dies durch einen farbigen Marker dargestellt, der unter die Einheit gelegt wird. Die Auswirkungen der verschiedenen Erfahrungsstufen gelten zusätzlich zu allen anderen Würfelmodifikationen.

Level	Marker	Effect (cumulated)
Rekrut		Der Angreifer erhält automatisch ein "X"-Symbol, wenn er auf diese Einheit feuert
Regulär	No marker	Kein Effekt
Kampferprobt		+1 blauer Verteidigungswürfel
Veteran		+1 blauer Angriffswürfel
Elite		Diese Einheit ignoriert Niedergehalten

4.3. EINHEITENMARKER

Jede Infanterie-, Artillerie- und Fahrzeugeinheit wird in Sicily 1943 durch einen Einheitenmarker dargestellt. Diese Einheitenmarker haben eine Vorder- und eine Rückseite. Die volle Stärke einer Einheit wird auf der Vorderseite angezeigt. Sie wird auf die Rückseite gedreht, wenn sie Schadenspunkte in

Höhe der Hälfte ihrer ursprünglichen Stärke erlitten haben. Die volle und halbe Stärke werden durch Herzsymbole auf den Einheitenkarten angezeigt.

Frontseite (volle Stärke) (Front side - full strength)

Rückseite (Herzsymbol, das die Einheit in halber Stärke anzeigt) (Back side - heart symbol indicating half strength)

4.4. STATUSMARKER

In den Sicily 1943 - Grundregeln kann ein Spieler alle seine Einheiten im Spielzug aktivieren. Sobald eine Einheit aktiviert wurde, um eine Aktion durchzuführen, erhält sie den entsprechenden Aktionsstatusmarker. Diese Aktion sollte dem anderen Spieler angekündigt werden. Die Einheit ist nun verpflichtet, diese Aktion auch durchzuführen. Der Statusmarker kann auch nach der Aktion gelegt werden, damit der Spieler nicht die Einheit und den Marker bewegen muss. Aktionsstatusmarker werden in den entsprechenden Kapiteln behandelt und in Kapitel 13.0 zusammengefasst.

Nach den optionalen Regeln werden Einheiten durch freie Aktionen oder Kommandopunkte aktiviert (siehe 6.2.2)

4.5. KAMPFWÜRFEL

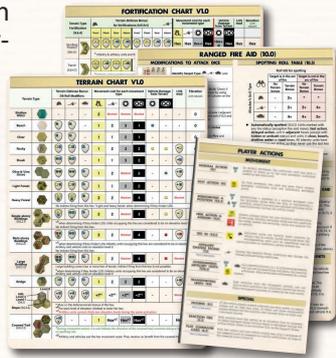
Die sechseitigen Kampfwürfel werden verwendet, um Kampfresultate und andere Spieleffekte zu bestimmen. In Assault gibt es Kampfwürfel in 4 verschiedenen Farben, von

der stärksten zur schwächsten Farbe: Rot ■, Gelb ■, Grün ■ und Blau ■. Es wird häufig darauf hingewiesen, dass die Spieler ihren stärksten oder schwächsten verfügbaren Würfel im Kampf einsetzen/verlieren, daher sollten die Spieler diese Reihenfolge auswendig lernen, um das Spiel zu beschleunigen.

Die Art und Anzahl der Kampfwürfel, die der Spieler verwenden darf, sind auf der Einheitenkarte aufgeführt. Wie die Kampfwürfel im Spiel eingesetzt werden, wird in 10.7 *Ausführen von Kämpfen* beschrieben.

4.6. SPIELHILFEN

Die Spielhilfen enthalten eine Zusammenfassung aller wichtigen Regeln und Modifikatoren für Kampf und Gelände. Außerdem enthalten die Spielhilfe n eine Übersicht über alle Geländetypen, die auf den Spielfeldern enthalten sind.



4.7. KAMPAGNENBUCH

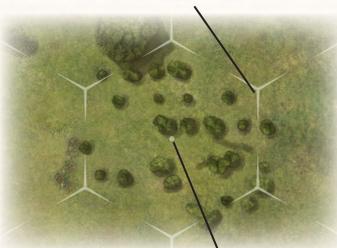
Dieses Buch enthält alle Szenarien mit allen notwendigen Informationen zum Aufsetzen des Spielfeldes.

4.8. SPIELFELDER

Die Spielfelder stellen das Schlachtfeld dar und zeigen das Terrain, in dem die Schlacht stattfindet. Die Karten sind in gleichmäßige sechseckige Felder unterteilt, die im Folgenden als Hexfelder oder kurz Hex bezeichnet werden. Einheiten können sich über diese Felder auf dem Spielfeld bewegen.

Bewegt sich eine Einheit über den Rand des Spielfeldes hinaus, gilt sie als eliminiert. Normalerweise kann sich immer nur eine Einheit in einem Hexfeld befinden. Ausnahmen von dieser Regel sind Einheiten, die transportiert werden, oder Einheiten im Nahkampf.

Hex Eckpunkt - der die Ausrichtung von Artillerie und Fahrzeugen bestimmt



Mittelpunkt

Jedes Hexfeld hat einen Mittelpunkt. Dieser Mittelpunkt wird beim Verfolgen der Sichtlinie (engl. Line of Sight = LOS) verwendet. Jedes Hex repräsentiert einen bestimmten Geländetyp (siehe die Geländetabelle auf der Spielerhilfe).

4.9. OPTIONALE REGELN / ERWEITERUNGEN

Das *Assault Game System* enthält eine Reihe von optionalen Regeln. Diese Regeln werden in blauer Kursivschrift hervorgehoben und sind mit einem Schulterklappensymbol versehen. Gerade zu Beginn, beim Erlernen des Spielsystems, können sie weggelassen werden.

Wenn die Spieler sich entscheiden, die optionalen Regeln zu verwenden, wird empfohlen, sowohl mit Kommandokarten

als auch mit Kommandopunkten zu spielen. Das Spiel kann aber auch nur mit einem der beiden gespielt werden, wenn die Spieler dies wünschen. Die Spieler sollten sich vor Beginn des Spieles darauf verständigen, ob bzw. welche optionale Regeln angewendet sollen.

4.9.1. KOMMANDOKARTEN

Mit Kommandokarten kann der Spieler seine eigenen Einheiten mit besonderen Fähigkeiten ausstatten, die Fähigkeiten der gegnerischen Einheiten einschränken und in das Ausspielen ihrer Karten eingreifen. Einige Kommandokarten sind spezifisch für eine Seite, andere sind neutral und können von beiden Seiten verwendet werden.

- ▶ *Jederzeit (Anytime):* Die Befehlskarte kann in jeder Phase des Spiels eingesetzt werden.
- ▶ *Vor der Aktivierung (Before activation):* Die Verwendung der Kommandokarte muss vor der Aktivierung der gewählten Einheit erklärt werden.
- ▶ *Spezial (Special):* Die Kommandokarte gibt an, wann diese Karte verwendet werden kann.



4.9.2. KOMMANDOPUNKTE

Die Anzahl der verfügbaren Kommandopunkte hängt davon ab, welche Formationskarten bei der Aufstellung gewählt wurden, sowie von eventuellen Verstärkungen, die während des Szenarios eintreffen.

Diese sind auf der Formationskarte vermerkt. (siehe Abbildung der Formationskarte in 4.1).

In jeder Runde hat der Spieler nur eine bestimmte Anzahl von Kommandopunkten zur Verfügung, so dass es unmöglich ist, alle Einheiten zu aktivieren, die auf dem Schlachtfeld verfügbar sind.

Um zu entscheiden, welche Einheiten aktiviert werden sollen, weisen die Spieler stattdessen alle Kommandopunkte den Einheitenkarten zu, wobei drei Punkte zurückgehalten werden. Dies geschieht in der Planungsphase.

- ▶ **Kommandoschwerpunkt:** Die drei verbleibenden Kommandopunkte simulieren eine Art Aktionsschwerpunkt und bleiben dem Spieler erhalten, um zusätzliche Einheiten spontan während eines Zuges aktivieren zu können, d.h. unabhängig von den bereits verplanten Einheiten. Diese Punkte werden an einem separaten Ort neben den Einheitenkarten abgelegt.

Wichtig: TA/OAS-Karten können nicht spontan mit diesen drei Kommandopunkten aktiviert werden. Diese müssen vielmehr bereits in der Planungsphase eingeplant werden. Wenn Spieler zu Beginn des Spiels nur drei oder weniger Kommandopunkte haben, müssen sie einen der Kommandoschwerpunkte zum Planen einer TA/OAS-Karte verwenden.

Sobald ein Kommandopunkt zur Aktivierung einer Einheit verwendet wurde, wird er auf die Rückseite gedreht, damit beide Spieler sehen können, dass er verbraucht wurde.

*Eliminierte Einheiten können die Anzahl der Kommandopunkte, die einem Spieler zur Verfügung stehen, verringern (siehe 10.7.3). Jeder Spieler verfügt indes immer über **mindestens vier** Kommandopunkte. Alle darüberhinausgehenden Verluste von Kommandopunkten bleiben unberücksichtigt. Der Kommandoschwerpunkt mit drei Punkten bleibt erhalten.*

Wichtig: Der Verlust eines LKW (Truck) führt nicht zum Verlust eines Kommandopunktes.

4.9.3. TAKTISCHE LUFT- UND ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG

Taktische Luft- und Offboard-Artillerieunterstützung (TA/OAS) ist eine Erweiterung und kann optional in das Spiel integriert und entweder mit einem Deck von Kommandokarten oder allein ohne Kommandokarten gespielt werden. Das Verfahren zur Einfügung in das Spiel wird im Kapitel 12 erklärt.

Hinweis: Wenn das Spiel ohne Kommandokarten gespielt wird, dürfen die Spieler nur die TA/OAS-Karten auf ihrer Hand verwenden. Wann diese Karten eingesetzt werden dürfen, wird im jeweiligen Szenario angegeben. Sobald die im Szenario festgelegten TA/OAS-Karten ausgespielt wurden, werden sie aus dem Szenario entfernt.

4.10. TRUPPENSTATUS-ÜBERSICHT

Die Truppenstatus-Übersicht wird verwendet, um die Auswirkungen während des Kampfes aufzuzeichnen, wie z.B. Verluste und den Druck dem die Soldaten ausgesetzt sind. Es ist für beide Spieler wichtig, den aktuellen Statusmarker zu überwachen.

Die Szenariobeschreibung gibt an, ob das Verfolgen des Truppenstatus erforderlich ist. Die Regeln für die Verwendung der Übersicht und der zugehörigen Marker werden im Kampagnenbuch erläutert.

TROOP STATUS BOARD				
	LOSSES	PRESSURE	LOSSES	TURN
	12		12	12
	11		11	11
	10		10	10
	9		9	9
	8		8	8
	7		7	7
	6		6	6
	5		5	5
	4		4	4
	3		3	3
	2		2	2
	1		1	1
	0	AXIS WIN	ALLIED WIN	0

AXIS TRACK
ALLIED TRACK
TURN RECORD

4.11. MINENFELD-MARKER

Die Minenfeld-Marker werden nur eingesetzt, wenn das jeweilige Szenario sie explizit vorsieht. Ihr Gebrauch und ihre Wirkungsweise werden detailliert im Kapitel 9.6.4 beschrieben.

4.12. GELÄNDE-MARKER (OVERLAYS)

Die Marker für besonderes Gelände repräsentieren Annäherungshindernisse und Befestigungen und werden je nach Szenario auf dem Spielfeld platziert. Die Funktion dieser Marker wird im Kapitel 9.6.4. beschrieben.

4.13. GELÄNDESCHADENSMARKER

Die Geländeschadensmarker kommen mit den TA/OAS-Regeln zum Einsatz. Die genauen Regeln werden im Kapitel 12 beschrieben.

4.14. TA/OAS-KARTEN

Die Kommandokarten für taktische Luftunterstützung und Artillerieunterstützung von außerhalb des Spielbretts sind Teil der TA/OAS-Regeln und werden im Kapitel 12 detaillierter beschrieben.



5.0 SPIELVORBEREITUNG

Die *Spielvorbereitungsphase* findet zu Beginn eines Szenarios statt. Die Spieler müssen sich auf ein Szenario aus dem Szenarioheft einigen, das sie spielen möchten, mit welcher Seite sie kämpfen werden und schließlich, ob sie das Szenario historisch oder eine alternative Version der Geschichte spielen werden (siehe 5.3).

Goldene Regel: Wenn zusätzliche Erweiterungen ins Spiel kommen, können die speziellen Regeln dafür von den Grundregeln im Regelheft abweichen. In einem solchen Fall haben die Regeln der Erweiterung Vorrang.

5.1. AUSWAHL DES SZENARIOS

Das *Assault-System* enthält eine Vielzahl von Szenarien. Diese basieren alle auf historischen Aktionen, die während des Zweiten Weltkriegs stattfanden.

Es werden verschiedene Arten von Gefechten abgedeckt, darunter der klassische Angriff auf eine Verteidigungsposition, Begegnungsgefechte, Verzögerungsaktionen, Überraschungsangriffe und Hinterhalte.

Um sich an das neue Spielsystem zu gewöhnen, wird neuen Spielern empfohlen, die ersten beiden Übungsszenarien zu spielen. Das erste Szenario ist sehr einfach und führt in den Umgang mit der Infanterie im *Assault-System* ein, während das zweite Szenario den Einsatz von Fahrzeugen hinzufügt.

Nachdem die Spieler ihr Szenario ausgewählt haben, wählen sie ihre Seite und entscheiden, ob sie die historische oder eine alternative Version des Szenarios spielen wollen.

5.2. WAHL DER SEITE

Die Spieler können entweder die Seite der Achsenmächte, also Deutsche und Italiener oder die der Alliierten, hier die US-Streitkräfte wählen. Wenn sie die historische Version der Szenarien spielen, wird sich die blaue Seite immer auf die Streitkräfte der Achse und die rote Seite auf die der Alliierten beziehen.

5.3. ALTERNATIVE GESCHICHTE

Wenn die Spieler es wünschen, können sie eine alternative Geschichte mit den Alliierten als blaue Seite und den Achsenmächten als rote Seite spielen.

Alles, was sie tun müssen, ist, die Aufstellungsbereiche und Formationskarten zu vertauschen, so dass die Deutschen die roten Aufstellungsbereiche und roten Startformationen verwenden, wie auf jedem Szenario angegeben. Die Alliierten verwenden unterdessen die blauen Aufstellungsbereiche und blauen Startformationen, ebenfalls wie sie im Szenario aufgeführt sind.

Schließlich werden alle im Szenario erwähnten Verstärkungen (ob einzelne Einheiten oder Formationskarten) wieder umgedreht (siehe 5.7). Die Deutsche und Italiener erhalten diejenigen, die als der roten Seite zugehörig aufgeführt sind; die Amerikaner diejenigen, die der blauen Seite zugeordnet sind. Wenn es keine direkte Übereinstimmung für einzelne Einheiten gibt, sollten die Spieler ihren gesunden Menschenverstand gebrauchen, um die nächstliegende Übereinstimmung zu finden, indem sie ihren Punktwert als Richtlinie verwenden.

5.4. ANZAHL DER SPIELER

Assault kann auch mit mehr als zwei Spielern gespielt werden. Dazu teilt ihr einfach eine Seite in zwei Teams auf und lasst jeden Spieler dieser Seite für eines der Teams spielen. Die Spieler entscheiden, wer welche Formation befehlen darf.

Wenn es nicht genügend Formationskarten gibt oder sie nicht gleichmäßig aufgeteilt werden können, müssen die Spieler über deren Aufteilung entscheiden.

Höflicherweise sollte der älteste Spieler die erste Wahl bei den Formationskarten haben. Die Spieler können dann abwechselnd Formationskarten wählen. Wenn dies nicht gewünscht ist, können die beiden Spieler einen W6 würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf erhält die erste Wahl. Die Spieler wechseln sich dann ab.

 *Die Spieler erhalten die Kommandopunkte, die ihren Formationskarten zugeordnet sind (siehe 4.9.2.).*

5.4.1. GETEILTE FORMATIONSKARTEN

Wenn die Spieler sich eine Formationskarte teilen müssen (z.B. weil es nur eine im Szenario gibt), müssen sie die Einheiten aufteilen, die jeder während des Spiels befehlen soll. Sie sollten die gleiche Methode für die Aufteilung der Formationskarten in 5.4 anwenden.

 *Die Spieler, die sich eine Formationskarte teilen, müssen sich darauf einigen, wie sie ihre Kommandopunkte in jeder Runde aufteilen. Wenn sie sich nicht einigen können, gehen sie genauso vor wie in 5.4.*

5.5. SPIELAUFBAU

Die Spieler wählen nun die suchen nun die vorgesehenen Karten und Spielkomponenten heraus, wie in der Szenariobeschreibung angegeben. Dann kann das Spielbrett aufgesetzt werden. Die Spieler legen alle Kartenplättchen wie im Szenarioheft gezeigt aus. Danach werden die Zielfeldmarker auf den entsprechenden Zielfeldern platziert. Befindet sich ein Zielfeld im Aufstellungsbereich einer Seite, erhält diese Seite (automatisch) die Kontrolle über das Zielfeld.

Alle anderen Spielkomponenten (z. B. Statusmarker, Rauch- und Schadensmarker, Würfel, Spielhilfen usw.) werden bereit gelegt, damit die Spieler bei Bedarf darauf zugreifen können.

Legt den Zugmarker auf das Feld "1" auf der Spielrundenanzeige.

Falls benötigt, wird die Truppenstatus-Übersicht entsprechend den Angaben im Kampagnenbuch aufgesetzt..

5.6. AUSWAHL DER FORMATIONSKARTEN

Zu Beginn bereiten beide Spieler ihre Formationskarten vor, indem sie sie in drei Stapel sortieren, einen für jeden Einheitentyp (Infanterie/Artillerie/Fahrzeuge). Dann mischen sie jeden Stapel separat, um drei Decks zu bilden. So erhält jeder Einheitentyp seinen eigenen Nachziehstapel.

Beide Spieler ziehen dann Art und Anzahl ihrer Formationskarten gemäß der Szenariobeschreibung von den jeweiligen Stapeln. Die Spieler können entscheiden, wie sie die Auswahl der Formation durchführen wollen. Sie können zwischen den folgenden Methoden wählen:

1. Beide Spieler wählen ihre Karten aus allen verfügbaren Formationen bis zum Szenario-Limit. In diesem Fall müssen die Karten nicht gemischt werden.

2. Stellt sicher, dass die Kartenstapel verdeckt sind, damit keiner der Spieler sehen kann, welche Einheiten auf den Karten abgebildet sind. Dann ziehen beide Spieler zufällig die doppelte Anzahl an Formationskarten, die für das Szenario angegeben ist. Sie wählen aus, welche Formationskarten sie bis zum Szenario-Limit behalten wollen und legen den Rest ab.

Hinweis: Die abgelegten Formationskarten bilden den Kartenvorrat zur Wahl von Verstärkungen (5.7.).

3. Stellt sicher, dass die Kartenstapel verdeckt sind, damit keiner der Spieler sehen kann, welche Einheiten darauf abgebildet sind. Dann zieht jeder Spieler zufällig die für das Szenario angegebene Anzahl an Formationskarten.

Nachdem die auf den Formationskarten aufgeführten Einheiten erhalten wurden (siehe 4.1. und 5.8), werden die ausgewählten Formationskarten zurück in die Spielschachtel gelegt.

5.7. VERSTÄRKUNGEN UND ZUSÄTZLICHE STARTTRUPPEN

In Szenarien wird oft angegeben, dass die Spieler Einheiten als Verstärkung erhalten. Dies kann sich auf bestimmte einzelne oder auf die auf einer zufällig gezogenen Formationskarte aufgeführten Einheiten beziehen.

Einzelne Einheiten:

Die Art der Einheit, also Infanterie, Artillerie, Fahrzeug, und ihre Kategorie ist in den Sonderregeln des Szenarios angegeben. Bei der Auswahl dieser individuellen Einheiten muss die Kategorie (type), z.B. Standard (standard), Unterstützung (support), Leichte (light) usw., mit der auf der Rückseite der Einheitenkarten angegebenen Kategorie übereinstimmen (4.2.). Wenn es mehr als eine Option in dieser Einheitenklasse gibt, kann der Spieler dieser Seite wählen

Sieht das Szenario zusätzliche Starttruppen (immer einzelne Einheiten, nicht Formationen) zu Beginn des Szenarios vor, sollten die Spieler zur Auswahl ebenso vorgehen wie oben beschrieben

Formationskarten:

Bei der Auswahl von Verstärkungsformationen werden die Formationskarten des entsprechenden Typs verdeckt gemischt und die oberste Karte gezogen. Die Spieler werden feststellen, dass sie weniger Kontrolle über die Auswahl der Verstärkungsformationen haben als über die in 5.6. ausgewählten Anfangsformationen (es sei denn, sie haben Option 3 gewählt). Dies ist durchaus beabsichtigt und spiegelt die Tatsache wider, dass die wahrscheinlichsten Verstärkungen die in der Nähe stehenden Einheiten sind, und nicht notwendigerweise diejenigen, die der Kommandeur auf dem Schlachtfeld gewählt hätte, wenn er die volle Kontrolle über den Kampfverlauf hätte.

Gibt es mehrere zufällig auszuwählende Formationen, so werden diese in der Reihenfolge ihres Eintreffens verdeckt neben das Spielfeld gelegt.

Beispiel: Die erste Verstärkung trifft in Runde 3 ein, die zweite Verstärkung in Runde 5. Legen Sie die Formationskarte für die Verstärkung in Runde 5 unter die Karte für die Verstärkung in Runde 3.

Alle Formationskarten, die nicht für das Spiel ausgewählt wurden, werden beiseitegelegt und kommen in dem Szenario nicht zum Einsatz.

5.8. EINHEITEN AUFSTELLEN

Nachdem beide Spieler ihre Formationskarten ausgewählt haben, nehmen sie die aufgelisteten Einheiten, Erfahrungsmarker und die dazugehörigen Einheitenkarten aus dem Vorrat und legen sie neben das Spielfeld. Alle überzähligen Einheiten und Einheitenkarten kommen zurück in die Spielschachtel.

Auch die Kommandopunkte, die auf den Formationskarten abgebildet sind, werden jetzt genommen und sind spielbereit.

Die Spieler platzieren dann ihre Einheiten wie in der Szenariobeschreibung angegeben.

Wenn dort nicht aufgeführt ist, welche Seite ihre Einheiten zuerst aufstellen soll, würfelt jeder Spieler einen W6. Der Spieler mit dem höchsten Wurf entscheidet, welche Seite die erste Einheit aufstellt. Die Spieler setzen dann abwechselnd Einheiten auf, bis alle auf der Karte platziert sind.

Pro Feld darf maximal eine Einheit gestapelt werden. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist, wenn Einheiten in Fahrzeugen transportiert werden oder während des Nahkampfes.

Sollten in einer Aufbauzone nicht ausreichend Hexfelder für alle Einheiten zur Verfügung stehen, werden die überzähligen Einheiten neben das Spielfeld gelegt. Sie werden durch Aktivierung auf das Spielfeld bewegt, wenn abziehende Einheiten Hexfelder freimachen.

Beim Aufbau eines Szenarios steht es den Spieler frei, Infanterie-/Artillerieeinheiten aufzustellen, die transportiert werden.

Während der Aufstellung müssen alle Artillerieeinheiten einem Hexfeld-Eck zugewandt sein (siehe 4.8).



Beim Aufstellen müssen alle Fahrzeugeinheiten einem Hexfeld-Eck zugewandt sein (siehe 4.8).

Einheiten können nur auf Gelände platziert werden, das sie normalerweise durchqueren dürfen. Die Spielhilfe zeigt, welche Geländetypen jede Einheit betreten darf. Die erste Runde des Spiels kann jetzt beginnen.

5.9. ZUSAMMENSTELLEN DES KOMMANDOKARTEDECKS

Es gibt drei Decks mit Kommandokarten. Einen für jede der beiden Seiten und einen neutralen Stapel. Der neutrale Stapel wird gemischt und unter den beiden Spielern aufgeteilt. Jeder Spieler mischt dann die neutralen Karten, die er erhalten hat, in den Stapel seiner eigenen Seite. So erhält jede Seite einen eigenen Satz Kommandokarten für den weiteren Verlauf des Spiels.

Hinweis: Wenn die Spieler mit Taktischer Luftunterstützung und Artillerieunterstützung von außerhalb des Spielbretts (TA/OAS) spielen, werden diese Karten dem Stapel hinzugefügt (siehe Kapitel 12).

Sofern in der Szenariobeschreibung nichts anderes angegeben ist, zieht jeder Spieler in der Planungsphase drei Kommandokarten. Diese drei Kommandokarten bilden die Hand des Spielers für die gesamte Runde. Die Spieler können ihre Hand während des Zuges nicht auffüllen.

Diese Begrenzung der Handlimits kann durch spezielle Regeln, die in der Szenariobeschreibung aufgeführt sind, geändert werden. Der Rest des Stapels bleibt neben dem Spieler liegen und dient als Nachziehstapel für Kommandokarten während der Planungsphase. In dieser Phase können Kommandokarten abgeworfen und bis zum Handkartenlimit nachgezogen werden.

6.0 SPIELABLAUF

Hier wird die Reihenfolge der Phasen erläutert, in denen das Spiel abläuft. Es werden alle Regeln aufgeführt, die für den Spielablauf erforderlich sind.

Zwei Ausnahmen: Da sie mit einer Vielzahl von einzelnen Regeln verbunden sind, wird für die *Unterstützungsphase* und die *Aktionsphase* hier in Kapitel 6.0 nur ein Überblick gegeben.

Ein Szenario wird über mehrere Runden gespielt. Der Spieler, der während einer Phase eine Aktion durchführt, wird als aktiver Spieler bezeichnet. Jede Runde wird in der folgenden Reihenfolge gespielt:

- ▶ Initiativphase (Bestimmung des Startspielers)
- ▶  *Planungsphase (Ziehen von Kommandokarten und anschließende Zuweisung von Kommandopunkten. Die ersten 3 Kommandopunkte kommen in den Vorrat für Kommandoschwerpunkte, die übrigen werden den Einheitenkarten zwecks Aktivierung zugeteilt.)*
- ▶ Unterstützungsphase (Aktivierung von Unterstützungseinheiten und Änderung der Ausrichtung von Artillerieeinheiten)
- ▶ Aktionsphase (Aktivierung der verfügbaren Einheiten in der aktuellen Spielrunde)
- ▶ Organisationsphase (Aufräumen)

6.1. INITIATIVPHASE

Jede Runde beginnt mit der Initiativphase. Wenn das Szenario keinen Startspieler vorsieht, wird dieser durch Würfeln bestimmt. Jeder Spieler würfelt einen W6. Der Spieler mit dem höchsten Wurf ist der Startspieler und darf in jeder Phase die erste Aktion ausführen. Sollte der Würfelwurf ein Unentschieden ergeben, müssen die Spieler erneut würfeln.

6.2. PLANUNGSPHASE

 *Während der Planungsphase verfügt jede Seite über eine bestimmte Anzahl von Kommandopunkten und Kommandokarten. Es ist zu beachten, dass in der Regel nicht genügend Kommandopunkte vorhanden sind, um alle Einheiten zu aktivieren. Der Spieler muss vorausschauend planen und taktisch denken, um den Mangel an Kommandopunkten auszugleichen.*

Eine Einheit kann nur einmal pro Spielzug aktiviert werden. Davon gibt es drei Ausnahmen:

- ▶ *Feuerleitung für Indirektes Feuer (siehe 7.1.1.)*
- ▶ *Feuerleitung für OAS (siehe 12.4.3.)*
- ▶ *Spezialeffekte und Kommandokarten*

Beide Spieler müssen in der Planungsphase die folgenden Aktionen durchführen:

- ▶ *Ziehen von Kommandokarten*
- ▶ *Zuweisung von drei 3 Kommandopunkten (4.9.2) an den Vorrat für Kommandoschwerpunkte und den Rest zu den Formationskarten*

Wichtig: TA/OAS-Karten können nicht spontan mit diesen drei Kommandopunkten aktiviert werden. Sie müssen während der Planungsphase verplant werden. Wenn Spieler zu Beginn des Spiels nur drei oder weniger Befehlsunkte haben, müssen sie einen dieser Befehlsunkte verwenden, um

eine TA/OAS-Karte zu planen.

6.2.1. ZIEHEN VON KOMMANDOKARTEN

 *Beide Spieler ziehen bis zu dem im Szenario angegebenen Kartenlimit, d.h. im Normalfall 3, soweit nicht anders festgelegt. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischen die Spieler ihre jeweiligen Ablagestapel, um daraus einen neuen Nachziehstapel zu bilden. Die Spieler können alle Karten abwerfen, die sie in der vorherigen Runde nicht gebraucht haben, bevor sie wieder bis zu ihrem Handlimit nachziehen.*

6.2.2. ZUWEISEN VON KOMMANDOPUNKTEN

 *Beide Spieler müssen ihre verfügbaren Kommandopunkte (minus 3 für den Kommandoschwerpunkt-Pool) den Einheits- oder TA/OAS-Karten zuordnen, um diese während des Zuges zu aktivieren.*

Die Spieler platzieren gleichzeitig ihre Kommandopunkte auf den Einheitskarten, ohne sie dem anderen Spieler zu zeigen.

Zum Beispiel, wenn der deutsche Spieler während eines Zuges zwei Infanterieeinheiten aktivieren möchte, legt er zwei Kommandopunkte auf die Karte der entsprechenden Einheit.

Um eine Aktion mit einer Einheit durchzuführen, muss der Spieler einen Kommandopunkt ausgeben. Drehe die Kommandopunkte auf die Rückseite, sobald sie ausgegeben werden. Die ausgegebenen und umgedrehten Kommandopunkte können auf der Einheitskarte liegen bleiben. Sie werden in der Planungsphase des nächsten Zuges neu verteilt.

Nicht für alle Aktionen müssen die Spieler Kommandopunkt einsetzen. Diejenigen, bei denen das nicht der Fall ist, werden als freie Aktionen bezeichnet. Wenn eine Aktion frei ist, sollte dies in den Regeln vermerkt sein.

Übersicht über „freie Aktionen“:

- ▶ Ausrichtung von Artillerieeinheiten ändern (6.3.)
- ▶ Passen (8.1.)
- ▶ Kommandokarten ausspielen (8.3.)
- ▶ Überrennen von Artillerieeinheiten (9.10.3. Absatz 9)
- ▶ Zusammengefasstes Feuer (10.8.4. Absatz 3)
- ▶ Feuerleitung für zweiten Angriff (12.4.3.1. Absatz 4)

6.3. UNTERSTÜTZUNGSPHASE (ÜBERBLICK)

In der Unterstützungsphase führen beide Spieler abwechselnd vorbereitende erste Aktionen mit einigen ihrer Einheiten durch. Der Startspieler fängt an.

 *Die Artillerie kann ihre Ausrichtung ändern (siehe 7.3.), ohne aktiviert zu werden (freie Aktion). Dazu müssen sie nicht das gelbe "S" für Unterstützung auf ihrer Einheitenkarte haben.*

 Einheiten, die auf ihrer Einheitenkarte mit dem Symbol "S" für Unterstützung gekennzeichnet sind, können indirektes Feuer oder Rauch einsetzen. Sie werden dazu in dieser Phase aktiviert. Indirektes Feuer und Rauch können nicht in der Aktionsphase eingesetzt werden, daher ist es wichtig, dass die Spieler daran denken, sie jetzt zu aktivieren.

 Die Spieler können auch eine Kommandokarte als Aktion spielen. Sie können diese Aktion mehr als einmal während der Unterstützungsphase durchführen.

Zusammengefasst kann ein Spieler in der Unterstützungsphase

- ▶ die Ausrichtung einer Artillerieeinheit ändern, ohne sie zu aktivieren,
- ▶ eine Einheit aktivieren, um indirektes Feuer zu geben,
- ▶ eine Einheit aktivieren, um Rauchgranaten abzuschließen
- ▶ Einheiten aktivieren die ihre Spezialfähigkeiten (e.g. CBT Engineers: Explosive Charge) während der Unterstützungsphase einsetzen können,
- ▶  eine Kommandokarte (einschließlich einer TA/OAS-Karte)n ausspielen.

Passt ein Spieler in seinem Zug, darf er in der Unterstützungsphase keine Aktion mehr spielen. Die Unterstützungsphase endet, wenn beide Spieler passen.

Dies ist nur ein erster Überblick. Die Regeln für indirektes Feuer und Rauch werden in Kapitel 7.0. ausführlich behandelt.

6.4. AKTIONSPHASE (ÜBERBLICK)

Die Aktionsphase ist der wichtigste Teil der Runde. In dieser Phase versuchen beide Seiten, ihre jeweilige Siegbedingung zu erreichen. Um dafür Aktionen durchzuführen, müssen die Spieler ihre Einheiten aktivieren.

Hinweis: Wird ohne die *optionalen Kommandopunkt - Regeln* gespielt, können die Spieler alle ihre Einheiten aktivieren.

Der Startspieler führt die erste Aktion aus. Der Spieler, der die Aktion ausführt, wird als aktiver Spieler bezeichnet. Der andere Spieler ist der inaktive Spieler. Einheiten, die bereits in der Unterstützungsphase aktiviert wurden, können in der Aktionsphase nicht mehr aktiviert werden. Die folgenden Aktionen sind möglich:

1. Passen
2. Reaktion des inaktiven Spielers auf eine Aktion des aktiven Spielers (8.2)
3. Normale und schnelle Bewegungsaktionen (9.1. und 9.2.)
4. Verstärkung einer Position (9.8.2)
5. Verdeckte Aktion (9.12.)
6. Eingraben (9.8.1.)
7. Feuern (10.0.)
8. Panzerturm-Feuer (10.0.)
9. Bewegen und Feuern/Feuern und Bewegen (9.3.)
10. Nahkampf als Ergebnis einer normalen oder schnellen Aktion (11.0.)

11.  Kommandokarte ausspielen

Nachdem der Startspieler seine erste Aktion durchgeführt hat, ist der zweite Spieler an der Reihe und danach geht es abwechselnd so weiter. Sobald alle Spieler ihre Einheiten aktiviert oder in drei aufeinanderfolgenden Durchgängen gepasst haben, endet die *Aktionsphase*.

Wichtig: Alle Einheiten werden nur einmal pro Zug aktiviert; Ausnahmen s. Feuerleitung für indirekten Beschuss (7.1.1.) und OAS - Feuerleitung (12.4.3.)

 Kommandokarten können Einheiten erlauben, mehr als einmal zu aktivieren.

Wenn eine Einheit einen Moralstatusmarker erhalten hat („suppressed“ / niedergehalten oder „fallback“ / zurückgezogen), ist ihre Aktivierung für diese Runde beendet, sofern sie nicht ohnehin schon aktiviert wurde. Wenn sie in dieser Runde bereits aktiviert wurde, ersetzt der Moralstatusmarker ihren Aktionsstatusmarker.

 Eine Kommandokarte kann einer Einheit, die niedergehalten wurde oder sich im Rückzug befindet, erlauben, in dieser Runde dennoch eine Aktion durchzuführen.

6.5. ORGANISATIONSPHASE

In der Organisationsphase wird das Spielbrett für die nächste Runde aktualisiert. Beide Spieler können dies gleichzeitig tun.

Führen Sie die folgenden Schritte der Reihe nach durch, beginnend mit den weißen Markern:

1. Entfernen Sie alle Statusmarker mit **weißem** Hintergrund vom Spielplan.
2. Drehen Sie alle Statusmarker mit **gelbem** Hintergrund auf ihre Rückseite.
3. Alle **grünen** Statusmarker verbleiben auf ihren jeweiligen Feldern.
4. Tausche alle **schwarzen** verdeckte Aktionsmarker mit den **roten** Statusmarkern für den Hinterhalt (Ambush) aus.
5. Alle **roten** Statusmarker verbleiben auf ihren jeweiligen Einheiten.
6. Verringern Sie die Anzahl der **Rauchmarker** auf jedem Feld um eins.
7. Der **Rundenmarker** wird um ein Feld vorgerückt.
8. Die Zielmarker für alle Zielfelder werden auf die Seite der Seite gedreht, die sie besetzt. Wenn keine Einheiten ein Zielfeld besetzt, bleibt der Zielfeldmarker auf seiner aktuellen Seite.

Wichtig: Ungepanzerte Fahrzeuge (4.2.2) können ein Objektfeld nicht besetzen.

6.6. PRÜFEN DER SIEGBEDINGUNGEN

Wenn das Szenario besagt, dass der Sieg vor der letzten Runde erreicht werden kann, sollten die Spieler dies jetzt überprüfen. Wenn eine Seite die Siegbedingungen erfüllt hat, endet das Spiel und ein Spieler wird zum Sieger erklärt. Andernfalls findet diese Prüfung erst nach Abschluss des letzten Zuges statt.

6.7. PLATZIERUNG VON VERSTÄRKUNGEN

Wenn das Spiel nicht mit einem Sieg für eine der Seiten endet, werden die Verstärkungen aufgedeckt, die in der aktuellen Runde eintreffen sollen.

Jeder Spieler, der eine Verstärkung erhält, nimmt alle individuellen Einheitenmarker und die auf der/den verstärkenden Formationskarte(n) aufgeführten und platziert sie auf dem Spielfeld wie im Kampagnenbuch angegeben.

 Der Spieler, der eine Verstärkung erhält, nimmt alle Kommandopunkte, die auf der Formationskarte aufgeführt sind, um sie in der Planungsphase der nächsten Runde zu verteilen.

7.0 UNTERSTÜTZUNGSPHASE

Die *Unterstützungsphase* gibt den Spielern die Möglichkeit, Einheiten mit Unterstützungsfähigkeiten wie z.B. Mörsern für indirektes Feuer und Rauch oder *Kommandokarten* für taktische Luft- und Artillerieunterstützung (siehe Kapitel 12.0.) zu aktivieren. Sie können auch die Ausrichtung von Artillerieeinheiten ändern, ohne sie zu aktivieren.

Anders als in der Aktionsphase findet in der *Unterstützungsphase* **keine Bewegung** statt, abgesehen von der Änderung der Ausrichtung der Artillerie und Rückzug. Alle Einheiten, die indirektes Feuer und Rauch abfeuern, werden mit einem „firing status“ (siehe 13.2.) markiert, um zu vermerken, dass sie geschossen, sich aber nicht bewegt haben.

Ein weiterer Unterschied zur Unterstützungsphase besteht darin, dass **Rückzugsresultate kein Reaktionsfeuer** nach sich ziehen. Es wird davon ausgegangen, dass die Staubwolken usw., die durch die Explosionen des indirekten Feuers verursacht werden, jeden Rückzug abdecken.

7.1. INDIREKTES FEUER

Einheiten, deren Einheitenkarte mit einem ‚S‘ für Unterstützung (Support) gekennzeichnet ist, können während der Unterstützungsphase aktiviert werden, um Aktionen durchzuführen. Zum Beispiel kann diese Mörserereinheit eine indirekte Feueraktion durchführen.

Indirektes Feuer muss in dieser Phase abgegeben werden. Mit indirektem Feuer kann man über Gelände hinweg schießen, das normalerweise die Sichtlinie blockiert.

Anders als bei direktem Feuer erhält die verteidigende Einheit keine Verteidigungswürfel für eine eingeschränkte Sichtlinie (LOS = Line of Sight).

Damit eine Einheit indirektes Feuer einsetzen kann, muss sie entweder selbst eine LOS zur Zieleinheit haben oder eine Infanterie- oder Artillerieeinheit der gleichen Seite, die angrenzend an die feuernde Einheit steht, muss LOS haben (siehe 10.2.). Indirektes Feuer ist nicht möglich aus einem Geländefeld mit dichtem Wald oder einem Gebäude heraus.

Die Wirkung von indirektem Feuer wird auf die gleiche Weise wie die von direktem Feuer ermittelt (siehe 10.7.). Mit Ausnahme von Hindernissen und indirektem Feuer gegen Fahrzeuge (siehe 7.1.2.) werden die gleichen Modifikationen auf Angriffs- und Verteidigungswürfeln angewendet.

Im Gegensatz zu direktem Feuer gibt es für indirektes Feuer jedoch keine unterschiedlichen Reichweitensektoren. Stattdessen wird den Spielern auf der Rückseite der Einheitenkarte nur ein einziger Reichweitensektor angegeben, in dem die Unterstützungswaffe eingesetzt werden kann (z. B. beträgt der einzige Reichweitensektor des amerikanischen 81-mm-Mörser 2-12 Felder). Die gleichen Angriffswürfel, ebenfalls auf der Rückseite der Einheitenkarte angegeben, werden im-



Diese Einheit hat ein "S" für Unterstützung (Support)



mer innerhalb dieses einzigen Sektors verwendet.

Wenn die Unterstützungseinheit in der *Unterstützungsphase* nicht geschossen hat, kann sie in der *Aktionsphase* mit Feuerkraft ihrer eigenen Handfeuerwaffen feuern. Die Informationen dazu befinden sich, wie bei allen direkten Schüssen, auf der Vorderseite ihrer Einheitenkarte.

7.1.1. FEUERLEITUNG FÜR INDIREKTE BESCHUSS

Einheiten, die indirektes Feuer verwenden, können ein Ziel selbst anvisieren, wenn sie eine LOS haben. Ist das nicht der Fall, können **Infanterie- und Artillerieeinheiten** oder Einheiten mit der **scout** Fähigkeit, die sich angrenzend zu indirekt feuernden Einheiten befinden, jedoch auch ein Ziel markieren, das sich in ihrer LOS befindet.



Der Mörser hat keine LOS zum Zielfeld, wegen des Hügels. Eine Infanterieeinheit der eigenen Seite mit LOS leitet den Angriff auf das Zielfeld.

Die Einheit, die das Feuer ins Ziel leitet, gilt als Beobachter (Spotter). Sie wird dazu in der *Unterstützungsphase* aktiviert und mit einem Marker „Angriffswürfel -1“ (**attack dice - 1**) gekennzeichnet. Hat sie bereits einen solchen Marker erhalten, bekommt sie stattdessen einen Marker „Normale Aktion“ (**normal action**).

Hinweis: Feuerleitung ist eine freie Aktion.

7.1.2. INDIREKTER BESCHUSS VON FAHRZEUGEN

Indirektes Feuer gegen Fahrzeuge ist weniger effektiv als gegen Infanterie und Artillerie. Um dies zu simulieren, würfelt der Angreifer zunächst mit allen Würfeln, die er normalerweise für indirektes Feuer erhalten würde.

Alle Angriffswürfel, die ein leeres oder Niedergehalten- Ergebnis zeigen, werden beiseitegelegt. Der eigentliche Angriffswurf findet nun mit allen verbleibenden Würfeln statt. Gibt es keine, wird der gesamte Angriff als unwirksam betrachtet.

Ein Fahrzeug, welches indirekt beschossen wird, verwendet immer seine Verteidigungswürfel für Beschuss von der Seite (**flank**) (siehe 10.9.3.). Zeigt mindestens einer der Angriffswürfel einen **kritischen Treffer**, wird angenommen, dass es sich um einen Volltreffer handelt und das Fahrzeug verwendet stattdessen seine Verteidigungswürfel für Beschuss von oben (**above**).

In jedem Fall erhält das Fahrzeug einen zusätzlichen grünen **W** Würfel für seinen Verteidigungswurf.

Alle anderen relevanten Würfelmodifikatoren, die für indirektes Feuer angegeben sind, werden ebenfalls angewendet.

Wenn das verteidigende Fahrzeug Einheiten transportiert, werden die transportierenden Einheiten wie unter 10.10. behandelt.

7.1.3. ERGEBNISSE DES INDIREKTE FEUERS

Die Spieler sollten nun 10.7. konsultieren, um die Ergebnisse

auf deren indirekten Feuers zu ermitteln.

7.2. RAUCH ABFEuern

Einheiten, deren Einheitenkarte die Fähigkeit „Rauch“ (smoke) verzeichnet ist, können Rauchgeschosse in ein Zielhex und bis zu zwei weitere angrenzende, zuvor benannte Hexfelder schießen. Alle drei Felder müssen in LOS sein. Wie bei indirektem Feuer (und unter Anwendung desselben Verfahrens) können benachbarte Infanterie-/Artillerieeinheiten auch wieder als Beobachter fungieren.

Das Abfeuern von Rauch verursacht keinen Schaden oder Niedergehalten bei einer Einheit im Zielhex. Die anvisierte Einheit darf daher keine Verteidigungswürfel gegen Rauch werfen.

Der aktive Spieler führt dann einen Angriffswurf mit indirektem Feuer durch, indem er die auf seiner Einheitenkarte aufgeführten Angriffswürfel verwendet. Jedes gewürfelte Schadenssymbol (kritisch oder normal) ergibt einen Rauchmarker im Zielfeld, bis zu einem Maximum von vier pro Hexfeld. Alle Schadenssymbole, die über vier gewürfelt werden, werden ignoriert.

Alle Würfel, die kein Schadenssymbol gewürfelt haben, werden beiseitegelegt. Nun bestimmt er ein weiteres, benachbartes Feld, in das er Rauch legen möchte. Die beiseitegelegten Würfel werden nun geworfen und der Rauch wird nach genau der gleichen Methode wie beim ursprünglichen Zielfeld ermittelt.

Wenn auch bei diesem zweiten Wurf keine Schadenssymbole gewürfelt wurden, kann noch ein drittes Feld bestimmt und die Prozedur erneut durchgeführt werden. Damit ist die Aktion des Feuerns von Rauch beendet.

In diesem Beispiel würfelt der Spieler für Rauch im Feld (1). Er erhielt insgesamt drei Rauchmarker von zwei Würfeln im Feld (1). Zwei andere Würfel haben keine Schadenssymbole erhalten und wurden beiseite gelegt.

Diese beiden beiseite gelegten Würfel wurden dann für Feld (2) erneut gewürfelt. Ein Würfel würfelte ein einzelnes Schadenssymbol für einen Rauchmarker für Feld (2)

Der andere Würfel ergab keine Schadenssymbole, also verwendete der Spieler diesen letzten Würfel für Feld (3). Dieser hatte zwei Schadenssymbole, also wurden dem Feld (3) zwei Rauchmarker hinzugefügt.

Alle Würfel, die keinen Rauch verursacht haben, werden beiseite gelegt (4).



7.3. ARTILLERIE AUSRICHTEN

Die Artillerie kann ihre Ausrichtung ändern (siehe 4.8. und 10.6.), ohne aktiviert zu werden. Sie muss dazu nicht das gelbe "S" für Unterstützung auf ihrer Einheitenkarte haben.

7.4. SPEZIALFÄHIGKEITEN

Für einige Einheiten sind auf der Einheitenkarte Spezialfähigkeiten vermerkt. Wenn die Beschreibung dieser Fähigkeiten die Aktivierung während der Unterstützungsphase erlaubt, können die Einheiten jetzt in dieser Phase aktiviert werden.

8.0 BESONDERE AKTIONEN

8.1. PASSEN

Wenn der aktive Spieler keine Einheiten mehr aktivieren kann oder es einfach nicht möchte, kann er passen. Bei dreimaligem aufeinanderfolgendem Passen beider Spieler wird die aktuelle Runde beendet und eine neue Runde beginnt.

Dies ist eine freie Aktion gemäß 6.2.2.

8.2. REAKTIONSFUER

Beide Spieler haben die Möglichkeit, in der Aktionsphase als Reaktion auf verschiedene Bewegungen des Gegners Reaktionsfeuer zu geben. In der Unterstützungsphase gibt es kein Reaktionsfeuer. Folgende Aktionen können Reaktionsfeuer auslösen.

- ▶ Normale Aktion (nur inaktiver Spieler)
- ▶ Schnelle Aktion (nur inaktiver Spieler)
- ▶ Bewegung & Feuern / Feuern & Bewegung
- ▶ Notausstieg (beide)
- ▶ Rückzug (beide)
- ▶ Verstärken einer Position (nur inaktiver Spieler)

Reaktionsfeuer ist nur von einer einzelnen Einheit erlaubt, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde (**Ausnahme:** Feuerleitung für indirektes und OAS-Feuer nach 7.1.1. und 12.4.3.) Jedes Feld, das die sich bewegende Einheit betritt, kann Reaktionsfeuer auslösen. Die Ausnahme ist die Bewegung in ein Nahkampf-Feld. Die feuernde Einheit muss in der Lage sein, die sich bewegende Einheit anzuvisieren. Reaktionsfeuer wird unter Anwendung aller einschlägigen Regeln in Kapitel 10 „Fernkampffeuern“ durchgeführt. Ein Feuerstatusmarker wird auf die Einheit gelegt, die das Reaktionsfeuer abgibt.

Wie bei jeder anderen Art von Aktivierung muss die Einheit einen Kommandopunkt auf ihrer Einheitenkarte haben, um Reaktionsfeuer auszuführen. Kommandokarten können einer Einheit erlauben, mehr als ein Reaktionsfeuer in einer Runde abzugeben (siehe Kommandokarte zur Überprüfung).

8.3. KOMMANDOKARTE AUSSPIELN

Sowohl der aktive als auch der inaktive Spieler darf maximal eine Kommandokarte als Antwort auf die Aktivierung einer Einheit spielen, sofern die Kommandokarte dies erlaubt. Wenn eine Kommandokarte ausgespielt wird, muss die Art der Aktivierung und die Einschränkungen für den Einheitentyp beachtet werden. Alle ausgespielten Kommandokarten kommen auf den individuellen Ablagestapel jedes Spielers, es sei denn, die Kommandokarte besagt etwas anderes. Kommandokarten und ihre Effekte haben immer Vorrang vor den Regeln.

Dies ist eine freie Aktion gemäß 6.2.2.

8.4. NACH DER REAKTION DES INAKTIVEN SPIELERS

Sobald der nicht aktive Spieler sein Reaktionsfeuer ausgeführt oder eine Kommandokarte gespielt hat, darf der aktive Spieler seinen Zug/Rückzug fortsetzen, soweit wenn er noch dazu in der Lage ist.

9.0 BEWEGUNGSAKTIONEN

Bewegung der Einheit: Der aktive Spieler kündigt an, dass er eine Bewegungsaktion durchführen wird. Jede Einheit hat eine Bewegungserlaubnis, von der sie Bewegungspunkte ausgibt. Eine Einheit mit einer Bewegungserlaubnis von 2 hat also 2 Bewegungspunkte zum Ausgeben.

Stapellimit:

Stapellimit: Das Stapellimit beträgt normalerweise eine Einheit pro Feld (Hex). Die einzigen Ausnahmen von der Stapelungsgrenze von einer Einheit pro Feld sind:

- ▶ Infanterie- und Artillerieeinheiten, die auf dasselbe Feld wie ein Fahrzeug mit der Transportfähigkeit bewegt werden, um sie aufzuladen,
- ▶ Infanterie- und Artillerieeinheiten, die auf Fahrzeugen transportiert werden.
- ▶ Einheiten, die einen Nahkampf beginnen, (eine von jeder Fraktion kann in einem Feld gestapelt werden),
- ▶ Jegliche Sonderregeln des Szenarios.

Die Einheiten eines Spielers können das Stapellimit ignorieren, wenn sie ein Feld durchqueren, in dem sich Einheiten der eigenen Seite befinden, da die Beschränkung nur am Ende einer Bewegung wirksam wird. Einheiten können ein Feld, in dem sich eine feindliche Einheit befindet, nur betreten, um Nahkampf zu betreiben (siehe Kapitel 12.0. *Nahkampf*).

9.1 NORMALE BEWEGUNG

Bei normaler Bewegung kann die aktivierte Einheit eine Anzahl von Hexfeldern bewegen, die der auf der Einheitenkarte angegebenen Bewegungserlaubnis entspricht.



Beachten Sie, dass die Geländekosten die Anzahl der Felder, die eine Einheit bewegen kann, beeinflussen. Nach Abschluss der Bewegung wird ein Statusmarker „normal action“ auf die Einheit gelegt.

Die ist keine freie Aktion und erfordert daher den Verbrauch eines Kommandopunktes.

Darstellung der Geländart

Bewegungsart (Fuß, Artillery, Mechanisiert, Kette)

Terrain Type	Terrain Defense Bonus D6 Roll Modifiers			Movement cost for each movement type				Vehicle Damage from Terrain	LOS mod	EI (L)
	Infantry	Artillery	Mechanized	Foot	Artillery	Mechanized	Vehicle			
Narrow Road (9.6.3.2)	1	1	1	1	1*	1*	-	-	Hex	
Urban Alley (9.6.3.2)	1	1	1	1	1*	1*	-	-	Hex	

*+1 Movement cost for changing direction (any number of vertices) to follow the narrow road path.

Einheiten, die sich zu Fuß bewegen, benötigen 1 Bewegungspunkt, um diese Art von Gelände zu betreten.

Mechanisierte Einheiten zahlen 1 Bewegungspunkt, um dieses Gelände zu betreten.

9.2 SCHNELLE BEWEGUNG

Bei einer schnellen Bewegung kann die Einheit ihre normale Bewegungserlaubnis plus einen zusätzlichen Bewegungspunkt bewegen. Nach Beendigung der Bewegung erhält die Einheit einen Statusmarker „fast action“.



Infanterieeinheiten verlieren ihren schwächsten Verteidigungswürfel, wenn sie sich schnell bewegen. Sie behalten jedoch immer ein Minimum von einem Verteidigungswürfel. Sie dürfen in der folgenden Runde keine weitere schnelle Aktion durchführen.

Artillerieeinheiten verlieren ihren schwächsten Verteidigungswürfel, wenn sie sich schnell bewegen. Sie behalten jedoch immer ein Minimum von einem Verteidigungswürfel. Sie dürfen in der folgenden Runde keine weitere schnelle Aktion durchführen.

gungswürfel, wenn sie sich schnell bewegen. Sie behalten jedoch immer ein Minimum von einem Verteidigungswürfel. Sie dürfen in der folgenden Runde keine weitere schnelle Aktion durchführen

Theoretisch kann sich die Artillerie entweder schnell oder normal bewegen. Die meisten Artillerieeinheiten haben jedoch das Attribut "langsam" (slow) auf ihrer Einheitenkarte, was sie daran hindert, eine schnelle Aktion durchzuführen. Die Spieler sollten ihre Einheitenkarten überprüfen, bevor sie eine schnelle Bewegung mit einer ihrer Artillerieeinheiten durchführen.

Anders als Infanterie und Artillerie erhalten Fahrzeuge einen Verteidigungswürfel, wenn sie beschossen werden, während sie einen Statusmarker „schnelle Aktion“ verwenden. Dies soll die Schwierigkeit simulieren, ein sich schnell bewegendes Fahrzeug zu treffen, im Gegensatz zu einem sich langsam bewegendem oder stehenden Fahrzeug.

9.3 BEWEGEN UND FEUERN

Mit einer Bewegungs- und Feueraktion kann sich eine Einheit bis zur Hälfte ihrer Bewegungserlaubnis (aufgerundet) bewegen und dann eine Feueraktion ausführen.

Dies kann auch in umgekehrter Reihenfolge geschehen, wobei eine Einheit zuerst feuert und sich dann bis zur Hälfte der Bewegungserlaubnis (aufgerundet) bewegt. Eine Einheit, die feuert und sich bewegt, wird nicht automatisch gesichtet (siehe 10.5)



Artillerieeinheiten können sich in der gleichen Aktion nicht bewegen und schießen oder umgekehrt.

Der Verteidiger erhält einen Verteidigungsbonus, wenn der Angreifer eine dieser Aktionen durchführt. Siehe die „Fernkampf-Feuer-Modifikationstabelle“ (ranged fire modification table, 10.9.5.).

9.4 GELÄNDEKOSTEN FÜR BEWEGUNG

Die Strecke, die eine Einheit während einer Aktivierung zurücklegen kann, hängt von den Geländekosten und der Bewegungsart der Einheit ab. Die Geländetabelle auf der Spielhilfe listet alle notwendigen Geländebewegungskosten auf.

Eine Infanterieeinheit mit einer Bewegungserlaubnis von zwei kann sich zum Beispiel 2 Felder weit bewegen, wenn sie auf über freies Feld marschiert. Würde sie sich schnell bewegen, würde sich ihre Bewegungserlaubnis auf 3 freie Felder erhöhen.

Einige Geländetypen sind für manche Einheiten unzugänglich oder können nur mit speziellen Bewegungsarten betreten werden.

9.5 UNWEGSAMES GELÄNDE

Wenn ein Feld einen Geländebewegungswert enthält, der die auf der Einheitenkarte angegebene Basisbewegungserlaubnis einer Einheit übersteigt, muss diese Einheit es immer als unwegsames Gelände behandeln.



Eine Einheit kann den zusätzlichen Bewegungspunkt, der durch eine schnelle Aktion oder eine Kommandokarte erlaubt ist, nicht verwenden, um ein Feld nicht als unwegsames Gelände zu behandeln.

Um ein Feld mit unwegsamem Gelände zu betreten, muss die Einheit ihren Zug in dessen Nachbarfeld beginnen und darf

sich maximal ein Feld bewegen. Die Bewegungserlaubnis der Einheit wird dabei komplett aufgebraucht und ein Statusmarker „verzögerte Aktion“ („**delayed action**“) wird auf die Einheit gelegt. Dieser Marker wird dann in der Organisationsphase auf die normale Aktionsseite gedreht, da die Einheit ihre Bewegung in der nächsten Runde abschließt. Ein Beispiel für Bewegung in schwieriges Gelände findet sich in 9.6.1..

9.6. BESONDERE GELÄNDETYPEN

Einige Geländetypen bedürfen aufgrund ihrer Auswirkungen auf das Spiel einer näheren Erläuterung.

9.6.1. HÜGEL

Hügel sind Geländeerhebungen mit einem größeren Höhengiveau. Eine Einheit benötigt zusätzliche Bewegungserlaubnis, um ein Hügel Feld zu betreten. Um die notwendigen Bewegungskosten für das Betreten eines Hügel Feldes zu bestimmen, addiert man einfach die Bewegungskosten des Geländetyps mit den Bewegungskosten des Hügels.

Die zusätzlichen Bewegungskosten für das Betreten eines Hügel Feldes entfallen, wenn die Einheit es von einem anderen Hügel Feld aus betritt, das die gleiche Höhe hat und Teil desselben Hügels ist (Plateaufeffekt). Alle Hügel Felder in diesem Modul haben die Höhe 1 und 2, und alle Hügel Felder, die aneinander grenzen, werden als Teil desselben Hügels behandelt.

Terrain Type	Terrain Defense Bonus D6 Roll Modifiers			Movement cost for each movement type				Vehicle Damage from Terrain	LOS mod	Elr (LC)
	Infantry	Artillery	Vehicle	Infantry	Artillery	Vehicle	Artillery			
Level 0	+	+	+	1	1	1	1	1	1	
Hill: Level 2 Level 1 (9.6.1) Hill (9.6.5.2)	+	+	+	+1*2	+2*3	+2*2	+2*2	-	-	Blocked

* Plus (+) the defense terrain bonus of the hex.
*2 For each level of elevation climbed to enter the hex.

+1 Bewegungspunkt pro Höhenstufe für Infanterieeinheiten

Beispiel: Eine Infanterieeinheit (Bewegungserlaubnis von 2) bewegt sich in ein Hügel Feld mit dichtem Wald. Die Einheit würde eine Bewegungserlaubnis von 3 benötigen (2 für den dichten Wald und 1 für den Hügel). Da dies mehr ist als die Grundbewegung der Infanterieeinheit, würde sie diesen Hügel mit dichtem Wald als schwieriges Gelände betrachten und einen Marker für verzögerte Aktionen („**delayed action**“) darauf legen.



9.6.2. GEBÄUDE

Alle im Spielmodul enthaltenen Gebäude sind einstöckig (einfache Gebäude - Höhenstufe 1), mehrstöckig (mehrstöckige - Höhenstufe 2) und große mehrstöckige Gebäude (große Gebäude - Höhenstufe 2).

9.6.2.1. EINFACHE GEBÄUDE (STUFE 1)

Einheiten, die einfache Gebäude besetzen, befinden sich auf derselben Höhenstufe wie der Geländetyp, auf dem sie sich befinden. Zum Beispiel werden Einheiten, die ein einfaches Gebäude auf einem Hügel der Höhenstufe 1 besetzen, behandelt, als wären sie auf Höhenstufe 1, wenn sie versuchen, eine Sichtlinie zu ziehen oder eine Sichtlinie zu ihnen gezogen wird.

Allerdings werden einfache Gebäude (wie andere Gelände-hexe der Höhenstufe 1) als eine zusätzliche Höhe behandelt, wenn es darum geht festzustellen, ob sie die Sicht behindern. Zum Beispiel würde ein Gebäude auf einem Hügel der Höheebene 1 als Hindernis der Höheebene 2 für die Sichtlinie zählen.

9.6.2.2. MEHRSTÖCKIGE UND GROSSE GEBÄUDE (STUFE 2)

Infanterieeinheiten, die mehrstöckige- oder große Gebäude besetzen, fügen dem Geländetyp, den sie besetzen, eine zusätzliche Höhenstufe hinzu.

Artillerie und Fahrzeuge befinden sich immer auf derselben Höhenstufe wie das Gelände, indem sie sich befinden.

Zum Beispiel werden Einheiten, die ein mehrstöckiges oder großes Gebäude auf einem Hügel der Höhenstufe 1 besetzen, behandelt, als wären sie auf Höhenstufe 2, wenn sie versuchen, eine Sichtlinie zu ziehen oder eine Sichtlinie zu ihnen gezogen wird.

Allerdings werden mehrstöckige oder große Gebäude (wie andere Gelände-hexe der Höhenstufe 1 oder 2) als zwei zusätzliche Höhen behandelt, wenn es darum geht festzustellen, ob sie die Sicht behindern.

Zum Beispiel würde ein Gebäude auf einem Hügel der Höheebene 1 als Hindernis der Höheebene 3 für die Sichtlinie zählen.



Das mehrstöckige Gebäude befindet sich auf Höhenstufe 01 und stellt somit ein Höhe 03 Hindernis dar - die LOS ist blockiert.

9.6.3. STRASSEN UND WEGE

Einige Hexfelder beinhalten Hauptstraßen, schmale Straßen und Schleichpfade, die auf der Karte deutlich abgebildet sind.

Einheiten können solche Felder nutzen, um die Bewegungskosten für sonstige Gelände darin zu verringern.

Die Bewegungskosten für das Betreten eines Hexfeldes sind auf der Geländetabelle verzeichnet.

Wichtig:

- ▶ Eine Einheit, die dem Pfad oder einer Straße folgt, zahlt die in der Geländetabelle angegebenen Bewegungskosten für diese anstatt für das sonstige Gelände.
- ▶ Eine Einheit, die ein Feld nicht von einer Straße oder einem Pfad aus betritt, zahlt die vollen Bewegungskosten für das Gelände darin.
- ▶ Wenn stationäre Infanterie- und Artillerieeinheiten auf einer Straße oder einem Pfad Direktbeschuss erhalten, profitieren sie immer von dem Verteidigungsbonus des sonstigen Geländes im Feld.
- ▶ Stehende Fahrzeuge erhalten bei direktem Beschuss den Verteidigungsbonus für das Gelände nur, wenn die LOS durch ebendieses Gelände gezogen wurde. Folgt die Sichtlinie indes der Straße und geht nicht über das sonstige Gelände, bekommt das Fahrzeug diesen Bonus nicht; es wird behandelt, als stünde es auf der Straße.
- ▶ Einheiten in Bewegung, die auf ein Straßenfeld ziehen, profitieren bei direktem Beschuss vom Verteidigungsbonus für das Gelände nur, wenn die LOS durch ebendieses Gelände gezogen wurde. Folgt die Sichtlinie indes der Straße und geht nicht über das sonstige Gelände, bekommt die Einheit diesen Bonus nicht; sie bekommt nur den Bonus, den sie von der Straße bekäme.

Orange: Drei Bewegungspunkte zum Durchqueren des Felsen-Hex nach Überqueren des Schleichpfades innerhalb des dichten Waldes



Red: Zwei Bewegungspunkte für das lichten Waldhex beim Bewegen entlang des Schleichpfades

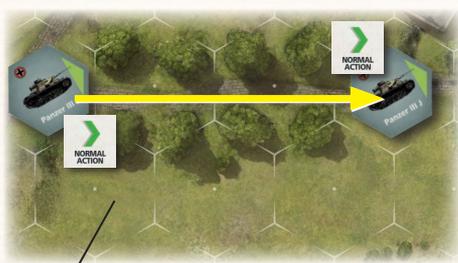
Der Panzer III J überquert die Baumallee



Zwei Bewegungspunkte zur Einfahrt auf die Hauptstraße

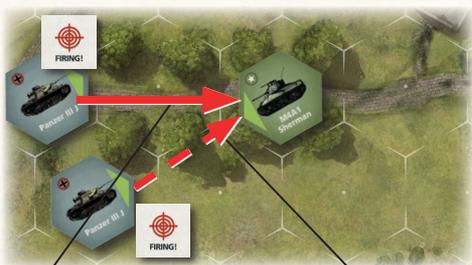
Zwei Bewegungspunkte um die Straße entlangzufahren

Der Panzer III J fährt die Baumallee entlang



Drei Bewegungspunkte um die Baumallee entlangzufahren

Die Panzer III J feuern auf den M4A1

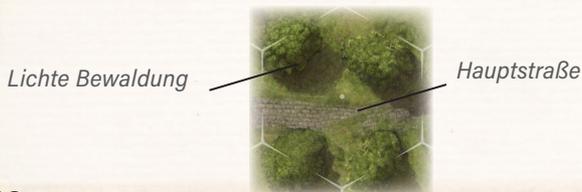


Freie LOS - kein Verteidigungsbonus für die M4A1

LOS geht durch das Gelände im Feld - M4A1 erhält Verteidigungsbonus für den lichten Wald

9.6.3.1. BAUMALLEEN

Baumalleen sind Hauptstraßen in Verbindung mit lichter Bewaldung. Betritt eine Einheit ein solches Feld nicht über eine Straße, bezahlt sie die Geländekosten für lichte Bewaldung.



9.6.3.2. INNERÖRTLICHE STRASSEN

Innerörtliche Straßen sind schmale Straßen in Kombination mit einem Gebäudehexfeld.

Für Fahrzeug- und Artillerieeinheiten gelten dort folgende besondere Bewegungsregeln:

- ▶ **Fahrzeuge dürfen sich nur vorwärts und rückwärts entlang des Verlaufs der Straße bewegen. Sie dürfen ihre Ausrichtung nicht ändern außer um dem Weg zu folgen. Wendenmanöver sind nicht möglich.**

Einfaches Gebäude



Schmale Straße

- ▶ Ein zweites Fahrzeug oder eine zweite Artillerieeinheit kann sich nicht durch dieselbe innerörtliche Straße bewegen, das eine Einheit der eigenen Seite besetzt hält. Sie muss sich, wenn möglich, durch das Gelände neben der Straße bewegen, im Falle einer städtischen Allee ist es ein Gebäude.

Einfaches Gebäude

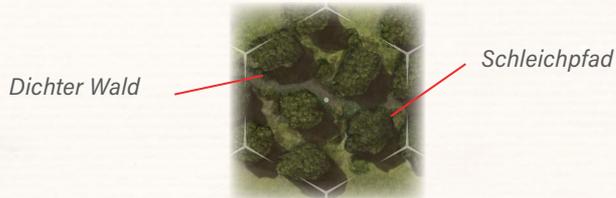


Schmale Straße

9.6.3.3. SCHLEICHPFADE

Ein Feld mit Schleichpfaden, die durch unterschiedliche Geländearten führen können, gewährt Infanterieeinheiten besondere Vorteile.

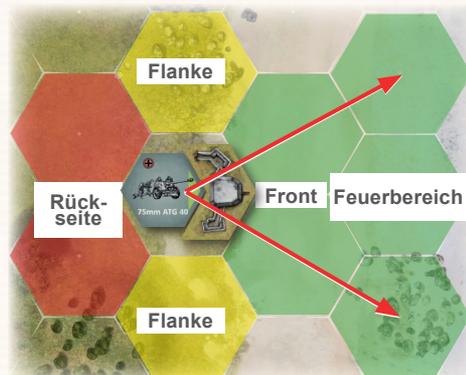
Eine Infanterieeinheit ist, während sie sich einen Schleichpfad entlangbewegt, für den Gegner nur schwer zu entdecken. Wenn sie beschossen wird, addiert der Angreifer +1 auf den Beobachtungswürfel.



9.6.4. BEFESTIGUNGEN

Abhängig vom Einheitstyp und der Art einer Befestigung können diese den Verteidigungsbonus des ursprünglichen Geländes ersetzen.

Befestigungen werden durch speziell geformte Marker dargestellt, die in ein Hexfeld gelegt und nach des sie kontrollierenden Spielers auf eine Ecke ausgerichtet werden. Aufgrund ihrer Form haben diese Marker unterschiedliche Einwirkungsbereiche und Schussfelder.



Bunker mit Einwirk- und Feuerbereiche

Befestigungen beeinflussen Einheiten, die sich darüber hin-

wegbewegen, sowie Sichtlinien, die darüber gezogen werden und bieten Vorteile in der Verteidigung.

Wichtig für Reaktionsfeuer: Eine sich bewegende Einheit, die ein Hexfeld mit einer Befestigung betritt oder sich hindurchbewegt, kann Reaktionsfeuer ausgesetzt sein. Bei diesem Reaktionsfeuer erhält die beschossene Einheit den Verteidigungsbonus des Geländes indem sich die Befestigung befindet.

Die Spieler sollten in der Geländetabelle nachsehen, wie sich das Gelände auf das Spielgeschehen auswirkt..



Als **Befestigungen** gelten: Sandsackstellungen, Schützengräben, Geschützstellungen, Bunker und MG-Nest.

9.6.4.1. SANDSACKSTELLUNGEN

Sandsackstellungen sind schnell errichtet und bieten Infanterie- und Artillerieeinheiten sicheren Schutz.

Auswirkung auf die Bewegung:

Infanterie- und Artillerieeinheiten beenden ihre Bewegung in der Sandsackstellung.

Fahrzeuge beenden ihre Bewegung dagegen im sonstigen Gelände.

Auswirkung auf die Verteidigung: Siehe Spielerhilfskarte „Befestigungen“.

9.6.4.2. SCHÜTZENGRÄBEN

Schützengräben sind sorgfältig errichtete und befestigte Stellungen für Infanterieeinheiten.

Auswirkung auf die Bewegung:

Infanterieeinheiten beenden ihre Bewegung in den Schützengräben.

Fahrzeuge und Artillerie beenden ihre Bewegung dagegen im sonstigen Gelände.

Auswirkung auf die Verteidigung: Siehe Spielerhilfskarte „Befestigungen“.

9.6.4.3. ARTILLERIESTELLUNGEN

Artilleriestellungen sind betonierte und gut gedeckte Positionen, um Geschütze gleichzeitig gegen gegnerisches Feuer zu schützen und ihnen ein günstiges Schussfeld zu öffnen.

Auswirkung auf die Bewegung:

Infanterieeinheiten beenden ihre Bewegung in der Artilleriestellung.

Fahrzeuge beenden ihre Bewegung im sonstigen Gelände.

Artillerie beendet ihre Bewegung dagegen in der Artilleriestellung.

Auswirkung auf die Verteidigung: Siehe Spielerhilfskarte „Befestigungen“.

9.6.4.4. BUNKER

Bunker sind stark befestigte Verteidigungsstellungen.

Auswirkung auf die Bewegung:

Infanterieeinheiten beenden ihre Bewegung im Bunker. Sie haben darin ein 360°-rundum-Schussfeld.



Fahrzeuge und Artillerie beenden ihre Bewegung im sonstigen Gelände. Sie profitieren nicht von dem Bunker.

Artillerieeinheiten können ausschließlich bei der Aufstellung zu Spielbeginn in einem Bunker eingesetzt werden. Ihr Schussfeld ist eingeschränkt, wie in 9.6.4 abgebildet.

Auswirkung auf die Verteidigung: Siehe Spielerhilfskarte „Befestigungen“.

9.6.4.5. MG-NEST

Betonierte MG-Nester bieten Infanterieeinheiten ausgezeichnete Deckung und erhöhen deren Effizienz.

Auswirkung auf die Bewegung:

Infanterieeinheiten beenden ihre Bewegung im MG-Nest. Sie haben darin ein 360°-rundum-Schussfeld.



Fahrzeuge und Artillerie beenden ihre Bewegung im sonstigen Gelände. Sie profitieren nicht vom dem MG-Nest.

Auswirkung auf die Verteidigung: Siehe Spielerhilfskarte „Befestigungen“.

9.6.5. ANNÄHERUNGSHINDERNISSE

Hindernisse werden durch besonders geformte Marker dargestellt, die innerhalb eines Hexfelds platziert und vom sie kontrollierenden Spieler auf einen Eckpunkt ausgerichtet werden. Aufgrund ihrer Form haben diese Marker unterschiedliche Einwirkungsbereiche und Schussfelder. (siehe Beispiel 9.6.4).

Hindernisse können die Bewegung von Einheiten beeinflussen, die darüber hinweg ziehen, einen Verteidigungsbonus gewähren und auf die Verteidigung einwirken, wenn LOS über sie hinweg gezogen werden.

Wichtig für Reaktionsfeuer: Eine Einheit in einem Hexfeld mit Hindernissen unterliegt dem Reaktionsfeuer, wenn sie hindurchzieht. Für dieses Reaktionsfeuer erhält die Einheit den Verteidigungsbonus des Geländes, nicht den des Hindernisses. Die Spieler sollten die Geländetabelle auf Auswirkungen von Hindernissen im Spiel überprüfen.

Die Spieler sollten die Geländetabelle auf Auswirkungen von Hindernissen im Spiel überprüfen.

Hindernisse sind: Steinmauern, steile Hänge, Stacheldraht oder Panzersperren.

9.6.5.1. STEINMAUERN

Steinmauern werden im Artwork der Kartenteile dargestellt und sind niedrige Hindernisse, die angrenzenden Einheiten Schutz bieten. Sie haben keinen Einfluss auf die Sichtlinie (LOS).

Auswirkung auf die Bewegung:

Artillerieeinheiten können nicht über eine Steinmauer hinweg ziehen.

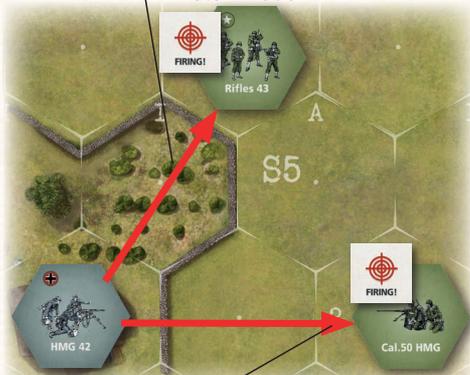
Radfahrzeuge mit Rädern können nicht über eine Steinmauer hinwegbewegt werden. Kettenfahrzeuge müssen einen Test auf Geländeschaden durchführen (siehe 9.10.1).

Auswirkungen auf die Verteidigung:

Infanterie- und Artillerieeinheiten, die **unmittelbar angrenzend** an eine Steinmauer positioniert sind, erhalten +1 gelben Verteidigungswürfel, wenn sie von einer feindlichen Einheit über eine Steinmauer hinweg beschossen werden.

 **Fahrzeugeinheiten, die sich in einem Hex mit Steinmauern befinden, erhalten +1 grünen Verteidigungswürfel, wenn sie von einer feindlichen Einheit über eine Steinmauer hinweg beschossen werden.**

Kein Verteidigungsbonus für das deutsche sMG42, da nicht unmittelbar angrenzend an Steinmauer

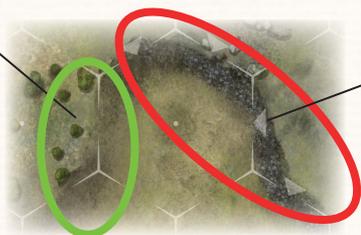


+1 gelber Verteidigungswürfel für das deutsche sMG42, da unmittelbar angrenzend an Steinmauer

9.6.5.2. STEILE ABHÄNGE

Steile Abhänge sind für Fahrzeuge und Artillerie unpassierbar. Steilhänge beeinflussen die LOS.

Die Hexränder sind Abhänge.



Diese Hexränder sind Steilhänge. Sie sind durch ein weißes Dreieck gekennzeichnet

Auswirkung auf die Bewegung:

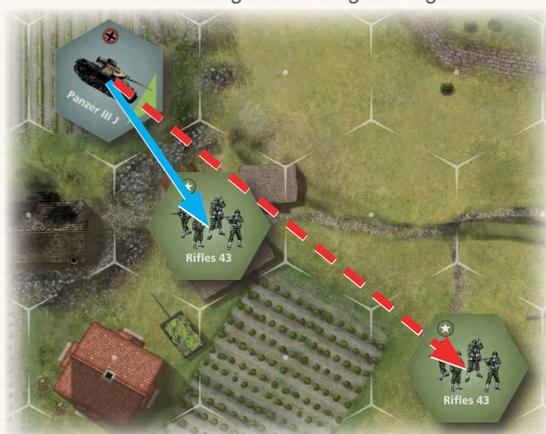
Artillerie und Fahrzeuge können Steilhänge nicht überqueren.

 **Infanterie erhält eine verzögerte Aktion für das Überqueren eines Steilhanges.**

Auswirkungen auf die LOS:

Fahrzeuge und Artillerie können andere Einheiten auf der anderen Seite desselben Steilhangfeldes zwar sehen, aber nicht beschießen. Wegen des steilen Neigungswinkels können die Geschütze nicht auf eine benachbarte Einheit gerichtet werden.

Blauer Pfeil: LOS ist gegeben, aber wegen des Steilhanges kein Angriff möglich



Roter Pfeil: LOS ist gegeben und ein Angriff ist möglich- Der Panzer IIIJ befindet sich auf Höhenstufe 1.

9.6.5.3. STACHELDRAHT

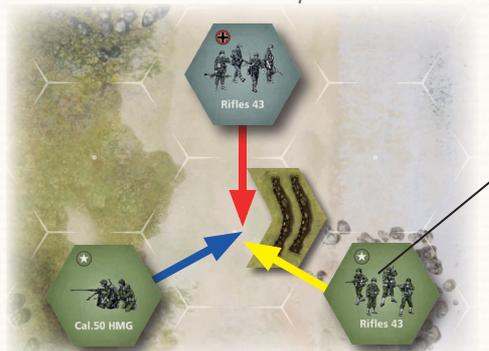
Stacheldraht dient dazu, die Bewegungen von Einheiten zu verzögern oder ganz zu verhindern. Ein Drahtverhau hat keinen Einfluss auf eine LOS.



Auswirkung auf die Bewegung:

-  **Infanterieeinheiten müssen +1 Bewegungspunkt ausgeben, um einen Drahtverhau zu überqueren.**
-  **Artillerieeinheiten können Stacheldraht nicht überqueren.**
-  **Fahrzeuge – einschließlich Zugfahrzeuge der Artillerie ausser Vollkettenfahrzeuge – müssen beim Überqueren einen Test auf Geländeschaden durchführen (siehe 9.10.1).**

Die deutsche Infanterie 43 und das US sMG Cal.50 überqueren den Drahtverhau nicht



Die US Infanterie 43 überquert den Drahtverhau

9.6.5.4. PANZERSPERREN

Panzersperren dienen dazu, die Bewegungen von Fahrzeugen zu verzögern oder ganz zu verhindern. Eine Panzersperre hat keinen Einfluss auf eine LOS.



Auswirkung auf die Bewegung:

Artillerie und Fahrzeuge können Panzersperren nicht überqueren.

Auswirkungen auf die Verteidigung:

Infanterie und Artillerie angrenzend an eine Panzersperre erhalten +1 blauen Verteidigungswürfel, wenn sie über die Panzersperre hinweg beschossen werden.

9.6.6. MINENFELDER

Wenn es im Szenario vorgesehen ist, können die Spieler Minenfelder legen. Minenfelder dienen dazu, feindliche Einheiten zu verzögern und umzuleiten. Beim Überqueren von Minenfeldern können feindliche Einheiten reduziert oder zerstört werden.

Verdeckte Seite: Minenfeld-Marker



Im Assault-Spielsystem gibt es zwei

Offene Oberseite: von links nach rechts: APM, ATM und Dummy-Marker (Scheinminenfeld).

Arten von Minen: Anti-Personen-Minen (APM) und Anti-Panzer-Minen (ATM). APM wirken gegen Infanterie- und Artillerieeinheiten, ATM gegen Fahrzeuge. Minenfelder werden durch doppelseitige Minenfeld-Marker dargestellt.

Jedes Feld, das einen Minenfeldmarker enthält, wird für die Zwecke von 9.6.6.2 (Behandlung von Minenfeldern) wie ein Minenfeld behandelt. Alle Regeln zur Einrichtung und Bearbeitung von Minenfeldern werden im folgenden Kapitel beschrieben.

9.6.6.1. PLATZIERUNG DER MINENFELDER

Sofern in der Szenariobeschreibung nicht anders angegeben, werden die Minenfelder während der Spielvorbereitung und vor dem Platzieren der Einheiten gelegt.

Um die Minenfelder zu platzieren, nimmt der Spieler die die in der Szenariobeschreibung angegebene Anzahl und Art von Minenfeld-Markern. Zusätzlich erhält der Spieler die gleiche Anzahl an Dummy-Marker (Scheinminenfeld).

Zum Beispiel, wenn in der Szenariobeschreibung 4 APM und 1 ATM angegeben sind, nimmt der Spieler auch 5 Dummy-Marker. Insgesamt kann der Spieler dann 10 Minenfeld-Marker legen.

Nach der Auswahl platziert der Spieler alle Minenfeld-Marker mit der verdeckten Seite nach oben gemäß den in der Szenariobeschreibung vorgegebenen Erfordernissen bzw. Einschränkungen.

Dabei ist darauf zu achten, dass der Gegner nicht sehen kann, welcher Marker ein Dummy oder ein echtes Minenfeld ist. Alle Hexfelder, die einen Minenfeld-Marker enthalten, gelten für 9.6.6.2 (Behandlung von Minenfeldern) als Minenfeld

Wichtig:

- ▶ Pro Hexfeld darf nur ein Minenfeld-Marker platziert werden.
- ▶ Antipanzermine können nicht in Gebäuden platziert werden.
- ▶ Die Wirkung von Minen gilt immer für das gesamte Hexfeld.
- ▶ Minen können nicht in Hexfeldern mit Befestigungen oder Hindernissen platziert werden.
- ▶ Minenfelder können nicht in einer schnellen Aktion überquert werden.
- ▶ Das Stapellimit für Minenfelder beträgt eins. Das Durchziehen durch eigene Einheiten ist in diesem Fall nicht erlaubt (9.0) ebenso ist der Nahkampf im Minenfeld nicht möglich.
- ▶ Transportfahrzeuge, gleich ob beladen oder entladen, können kein verdecktes Minenfeld überqueren.
- ▶ Minenfeldmarker bleiben auf dem Hexfeld, bis das Spiel endet oder sie durch andere Effekte entfernt werden.
- ▶ APM-Minen haben keine Wirkung auf Artillerie- und Fahrzeugeinheiten.
- ▶ ATM-Minen haben keine Wirkung auf Infanterieeinheiten.
- ▶ Eigene Minenfelder haben keine Wirkung auf eigene Einheiten.

Anmerkung: Normalerweise wurde zur Vorbereitung von Einsätzen Aufklärung durchgeführt. Aus deren Ergebnisse wurden mehr oder weniger akkurate Einschätzungen der Lage abgeleitet. Dies beinhaltet auch die Annahme möglicher oder die Entdeckung vorhandener Minenfelder. Genau das simulieren unsere Minenfeld-Marker. Die Truppen der Spieler können abschätzen, wo Minen für einen Verteidiger vorteilhaft wären. Dann aber müssen die Spieler tatsächlich noch herausfinden, ob sich an einer vermuteten Stelle auch tatsächlich ein Minenfeld befindet.

9.6.6.2. BEHANDLUNG VON MINENFELDERN

Eine Einheit, die sich in ein Hexfeld mit einem Minenfeldmarker bewegen oder ein Hexfeld mit einem Minenfeld verlassen will, wird automatisch versuchen, einen Weg durch das Minenfeld hindurch oder aus ihm heraus zu finden.

Betreten des Minenfelds (Entdeckungswurf):

Zunächst erklärt der aktive Spieler, dass eine Einheit in das markierte Hexfeld ziehen will. Diese Einheit muss mit einer normalen Aktion aktiviert werden und wird in das Minenfeld bewegt.

Der aktive Spieler dreht den Minenfeldmarker auf die nicht verdeckte Seite. Wenn dieser Marker eine Attrappe ist, kann die aktive Einheit ihre Aktion fortsetzen. Der Dummy-Marker wird vom Spielplan entfernt. Wenn dieser Marker ein Minenfeldmarker (APM oder ATM) ist, bleibt er mit der unverdeckten Seite nach oben auf dem Feld liegen.

Wenn die Minen diesen Einheitentyp betreffen (Infanterie & Artillerie oder Fahrzeuge), würfelt der aktive Spieler einen D6, um zu bestimmen, ob diese Einheit in der Lage ist, die Minen zu entdecken und zu identifizieren, bevor sie getroffen wird oder nicht. Benutze die Tabelle unten, um diesen Versuch zu bestimmen.

Aufklärende Einheit	W6 Basisergebnis für Erfolg	W6 Modifizierende Fähigkeiten	W6 Modifikationen
Infanterie	5+	Scout (Aufklärer)	+1
Artillerie / Fahrzeuge	6	Mine Detection	+2
		Unhidden Minefield	+1
		Kommandokarteneffekt	+Effect
		Fallback Action	-1

Wenn dieser Wurf erfolgreich war, hat die Einheit die Minen ausgekundschaftet und ist ohne Verluste in das Feld gelangt. Das Minenfeld gilt nun als aufgeklärt.

War dieser Wurf erfolglos, wurde die Einheit von den Minen getroffen. Das Minenfeld gilt nun als aufgeklärt. Der inaktive Spieler nimmt den

Angriffswürfel für das Minenfeld und würfelt den durch die Minen verursachten Schaden. Der aktive Spieler hat nur den in der Tabelle angegebenen Verteidigungswürfel

Einheit im Minenfeld	Minen Angriffswürfel	Einheiten Verteidigung
Infanterie / Artillerie		
Fahrzeuge		

Je nach Ergebnis wird der Schaden mit Hilfe der folgenden Tabelle ermittelt:

Ergebnis	Wirkung auf Infanterie/Artillerie	Auswirkungen auf Fahrzeuge
	+1 Schaden*	+1 Schaden und Unbeweglich*
	+1 Schaden	+1 Schaden und Unbeweglich
X	Niedergehalten	Niedergehalten

*Kapitel 10.7.5 und 10.7.6 sollten berücksichtigt werden. Bei doppelten Erfolgsergebnissen zählt nur das stärkste Symbol.

Verlassen des Minenfelds:

Wenn eine Einheit versucht, das Feld mit dem aufgeklärten Minenfeld zu verlassen, wendet sie den gleichen Prozess an wie beim Betreten des Feldes, mit einem Erkundungswurf usw. Wenn sie keinen Erfolg hat, verlässt sie das Feld trotzdem, wird aber erneut von dem Minenfeld gefährdet.

Wichtig: Wird eine Einheit in einem Minenfeld durch ein Würfelergebnis zum Rückzug (**fallback**) gezwungen, zieht sie sich aus dem Feld zurück, erleidet aber automatisch einen weiteren Angriff durch das Minenfeld.

9.7. EROBERUNG VON ZIELFELDERN

Zielfelder gelten nur dann als erobert, wenn eine Einheit sie am Ende einer Runde besetzt hält. Die Einheit darf keinen Rückzugs- oder verzögerte Aktionsmarker (delayed action) marker haben. Auch wenn die Einheit es in der nächsten Spielrunde verlässt, verbleibt das Hex solange unter Kontrolle des Spielers, bis es wieder vom Gegner zurückerobert wird.

 Ungepanzerte Fahrzeuge können kein Zielfeld erobern.

9.8. INFANTERIEBEWEGUNG

 Infanterieeinheiten können fast jedes Gelände betreten. Sie können auch von Einheiten mit Transportkapazitäten oder gepanzerten Fahrzeugen auf Ketten (9.11.i) bewegt werden.

Infanterieeinheiten unterliegen bei der Bewegung keinen Anforderungen an die Ausrichtung und können sich in jede beliebige Richtung drehen, ohne ihre Bewegungspunkte zu verbrauchen. Die Bewegung kann entweder schnell oder normal sein.

9.8.1. EINGEGRABEN

 Infanterieeinheiten können ihre Position durch die Aktion „Eingraben“ (dig-in) verstärken. Während sie sich eingräbt, verliert die Einheit ihren schwächsten Verteidigungswürfel. Sie behält jedoch immer ein Minimum von einem Verteidigungswürfel. In der nächsten Spielrunde wird die entsprechende Einheit als eingegraben betrachtet und erhält einen zusätzlichen grünen  Verteidigungswürfel.



Infanterieeinheiten können sich in jedem Gelände eingraben, das sie betreten können, ausgenommen Befestigungen (Sandstapelungen, Schützengräben, Artilleriestellungen, Bunker und MG-Nester).

Der "Eingegraben" (Dug In) Marker bleibt in dem Feld, bis die Einheit abzieht oder eliminiert wird. Eine Ausnahme hiervon ist das Verstärken einer Position (9.8.2.). Nach dieser Aktion bleibt der Eingegraben Marker in dem Feld erhalten.

9.8.2. VERSTÄRKEN EINER POSITION

 Die Verstärkung einer Position ist eine spezielle Bewegung für Infanterieeinheiten. Mit dieser Regel kann ein Spieler während einer Aktionsrunde gleichzeitig zwei benachbarte Infanterieeinheiten austauschen. Voraussetzung dafür ist, dass beide Infanterieeinheiten benachbart stehen und nicht bereits aktiviert wurden.

Vor der Verstärkung einer Position



Nach der Verstärkung einer Position



Um diesen Austausch durchzuführen, werden beide Einheiten gleichzeitig aktiviert und mit einem normalen Aktionsmarker markiert.

 Wenn mit Befehlspunkten gespielt wird, werden zwei Befehlspunkte benötigt.

Dann kann der Spieler beide Einheitenmarker auf das entsprechende Hexfeld verschieben. Die Einheiten müssen dazu aus-

reichend Bewegungspunkte für eine normale Aktion haben. Diese Einheiten unterliegen Reaktionsfeuer.

Die Verstärkung einer Position kann hilfreich sein, um eine wichtige Position wie einen Bunker mit frischen Kräften zu verstärken, wenn die Gefahr besteht, dass eine feindliche Einheit sie erobert.

9.9. ARTILLERIEBEWEGUNG

 Artillerieeinheiten können fast jedes Gelände betreten und auch von Einheiten mit der Transportkapazität bewegt werden.

Wenn sie ihre Bewegung beenden, müssen sie sich auf einen Hexfeld-Eckpunkt ausrichten (4.8). Die Bewegung kann entweder normal oder schnell sein (sofern die Einheiten nicht mit dem Attribut "langsam" auf ihrer Einheitskarte markiert sind).

Ausrichtung ändern: Artillerieeinheiten können im Rahmen einer normalen Aktion ihre Ausrichtung ändern. Die Einheit kann ihre Ausrichtung um einen Eckpunkt drehen, ohne Bewegungspunkte zu verbrauchen. Das Ändern der Ausrichtung um eine zusätzliche Ecke kostet dann einen Bewegungspunkt pro verändertem Eckpunkt.

Nach dem Verändern der Ausrichtung erhält die Artillerieeinheit einen Marke „normale Aktion“.

 Wenn mit Kommandopunkten gespielt wird, muss ein Kommandopunkt ausgegeben werden.

9.10. FAHRZEUGBEWEGUNG

 Fahrzeugeinheiten haben als Bewegungsart Räder oder Ketten. In der Bewegung müssen Fahrzeugeinheiten immer auf einen Hex-Eckpunkt ausgerichtet sein, niemals auf eine Hexkante.

Eine Fahrzeugeinheit kann sich nur in ihre vorderen zwei Felder (Frontfelder) oder rückwärts in ihre hinteren zwei Felder bewegen (siehe Abbildung).

Fahrzeugeinheiten können auch ihre Ausrichtung ändern. Das Ändern der Ausrichtung um bis zu einem Hex-Eckpunkt im selben Hexfeld während einer Bewegung ist kostenlos. Jede Änderung um mehr als einen Hex-Eckpunkt kostet einen Bewegungspunkt pro verändertem Eckpunkt.

Die einzige Ausnahme ist die Bewegung auf einer Straße. Während der Bewegung entlang einer Straße kann das Fahrzeug seine Ausrichtung frei ändern, einschließlich des letzten Straßensfeldes, das es betritt.

Beim **Rückwärtsfahren** wird die Bewegungserlaubnis der Einheit halbiert (aufgerundet).

Die Bewegung kann entweder normal oder schnell sein (es sei denn, sie ist auf der Einheitenkarte als langsam gekennzeichnet).



Illustration der Bewegung eines Fahrzeugs auf dem Hexfeld. Die roten Pfeile zeigen mögliche Richtungsänderungen an. Die gelben Pfeile zeigen die Richtung an, in die sich das Fahrzeug bewegen kann, wenn es vorwärts oder rückwärts fährt.

9.10.1. GELÄNDESCHADEN AM FAHRZEUG

 Fahrzeugeinheiten können beim Befahren bestimmter Geländetypen beschädigt oder ganz lahmgelegt werden.

Die Geländetypen, die Fahrzeuge beschädigen können, sind auf der Geländetabelle in der Spielhilfe unter der Spalte "Vehicle Damage From Terrain" aufgeführt.

Wird ein Feld mit einem dieser Geländetypen befahren, macht der gegnerische Spieler einen Angriffswurf auf die Fahrzeug-einheit mit den in der Spalte "Vehicle Damage From Terrain" aufgeführten Würfeln.

Der aktive Spieler kann dann einen Verteidigungswurf mit seinem stärksten Verteidigungswürfel durchführen, der auf seiner Einheitenkarte aufgeführt ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine normale oder schnelle Aktion handelt. Wenn es kritische Treffer oder Schadenspunkte aus dem Angriffswurf gibt, die nicht durch den Verteidigungswurf aufgehoben wurden, erleidet die Fahrzeug-einheit Schaden.

9.10.2. GELÄNDESCHADEN UMSETZEN

 Ein kritischer Treffer führt dazu, dass das Fahrzeug bewegungsunfähig wird. Alle weiteren kritischen Treffer werden ignoriert. Alle Schadenspunkte werden angewandt. Alle „Niedergehalten“-Ergebnisse führen dazu, dass das Fahrzeug niedergehalten wird. Alle weiteren Ergebnisse nach dem ersten „Niedergehalten“-Resultat werden ignoriert.

9.10.3. ÜBERROLLEN VON ARTILLERIEEINHEITEN

 Alle gepanzerten Fahrzeuge (siehe 4.2.2) mit Kettenlaufwerk, die keine Infanterie transportieren, können Artillerieeinheiten überrollen. Dies wird anders behandelt als ein Nahkampf.

Dazu muss sich das gepanzerte Fahrzeug einfach in eines seiner beiden Frontfelder bewegen, in dem sich eine feindliche Artillerieeinheit befindet. Da es sich hierbei um eine Überrumpelung handelt (im Gegensatz zum normalen Nahkampf), wird ein Statusmarker „schnelle Aktion“ (fast action) auf die Panzer-einheit gelegt. Dies wird in jeder Hinsicht wie eine schnelle Aktion behandelt, mit der Ausnahme, dass es nicht +1 zur Bewegungserlaubnis der Einheit hinzufügt.

Überrollen kann nicht in einem Geländefeld stattfinden, das für die angreifende Einheit als unwegsames Gelände gilt.

Wenn eine gepanzerte Einheit diese Aktion versucht, darf die Artillerieeinheit in dem Feld einen letzten Schuss auf den Angreifer abgeben. Dieser letzte Schuss zählt nicht als eine Aktivierung für die Artillerieeinheit.

Der gegnerische Spieler, der die Artillerie kontrolliert, würfelt mit den Angriffswürfeln, die auf seiner Einheitenkarte aufgeführt sind, gegen Fahrzeuge mit einer Reichweite von 0 (Nahkampf).

Bei einem letzten Schuss darf die feuernde Artillerie keine Modifikatoren für den Angriffswurf verwenden. Sie verwendet nur die auf ihrer Einheitenkarte aufgeführten Angriffswürfel. Abgesehen von den Verteidigungswürfeln, die für die vordere Panzerung angegeben sind (siehe 10.9.3), erhält die gepanzerte Einheit keine Modifikatoren für ihre Verteidigungswürfel. Dies ist ein reiner Vergleichswurf (siehe 10.7.2). Schaden an der gepanzerten Einheit wird gemäß 10.7.3 und 10.7.6 zugewiesen, wenn ein nicht eliminiertes kritisches Treffer gewürfelt wird.

 Eine Befehlskarte kann den Angriffs- oder Verteidigungswurf modifizieren.

Der letzte Schuss kann auch dann abgefeuert werden, wenn die Artillerieeinheit in diesem Zug zuvor bereits aktiviert wurde. Dadurch kann eine Artillerieeinheit mehr als einmal pro Zug feuern. Sie darf ihre Ausrichtung um maximal eine (1) Ecke ändern, um die gepanzerte Einheit in ihren Feuerbereich zu bringen. Wenn diese Änderung der Ausrichtung nicht ausreicht, um das Fahrzeug in den Feuerbereich zu bringen, kann kein

letzter Schuss abgefeuert werden. Die Artillerieeinheit gilt als überrollt und wird aus dem Spiel entfernt.

 Dies ist eine kostenlose Aktion für die Artillerie (6.2.2) und erfordert keine Befehlspunkte, um die Einheit zu aktivieren.

Der letzte Schuss kann nicht abgegeben werden, wenn die Artillerieeinheit einen Statusmarker „Niedergehalten“ (suppression), „Rückzug“ (fall back), „schnelle Aktion“ (fast action) oder „verzögerte Aktion“ (delayed action) hat.

Wenn nach einem letzten Schuss die gepanzerte Einheit nicht niedergehalten, bewegungsunfähig oder zerstört ist, gilt die Artillerieeinheit als überrollt und wird aus dem Spiel entfernt.

Wenn die gepanzerte Einheit durch einen erfolgreichen letzten Schuss niedergehalten oder immobilisiert wird, bleibt sie im benachbarten Feld zur Artillerieeinheit und der entsprechende Marker wird darauf platziert. Wenn sie zerstört wird, wird sie aus dem Spiel entfernt.

9.11. TRANSPORT VON EINHEITEN

Einige Fahrzeuge haben die Fähigkeit zum Transportieren und können Infanterie und Artillerie über das Spielfeld bewegen. Ihre Transportkapazität ist auf den Einheitenkarten angegeben.

Einheiten, die transportiert werden, zählen nicht zum Stapellimit in einem Hexfeld.

 Die angegebene Anzahl von Transportpunkten (8) bedeutet, dass die Einheit eine Kapazität von 8 Stärkepunkten hat. Sofern die Sonderfähigkeiten nichts anderes besagen, können Infanterie und Artillerie im Wert von 8 Stärkepunkten verladen und transportiert werden.

Da sie auf dem Tiger E mitfahren, werden sie auf die Panzer-einheit gestellt. Da der Tiger E in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde (keine Aktionen durchgeführt hat), kann er noch aktiviert werden.



Der Lastwagen hat einen Infanterietrupp geladen. Der Trupp befindet sich im Inneren des Lastwagens. Der Spielstein befindet sich unter der LKW-Einheit.

Bei der Berechnung der Transportkapazität wird jeglicher Schaden an einer Einheit ignoriert. Einheiten mit voller Stärke werden als vollwertig gezählt. Einheiten mit halber Stärke werden auch als halbe Stärke gezählt. Zum Beispiel würde eine Einheit mit vier Stärkepunkten und einem Schadenspunkt als 4 für die Kapazität des Transportfahrzeugs zählen.

9.11.1. TRANSPORTKAPAZITÄT

 Die Transportkapazität eines Fahrzeugs ist normalerweise auf der Einheitenkarte angegeben. Die Ausnahme sind gepanzerte Fahrzeuge (siehe 4.2.2.) mit Kettenlaufwerk. Diese haben automatisch eine Transportkapazität von 4 Stärkepunkten, die ausschließlich aus Infanterie bestehen dürfen, soweit auf der Einheitenkarte nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist. Infanterie, die auf diese Weise transportiert wird, wird in den Regeln als aufgesessene Infanterie bezeichnet.

9.11.2. AUFLADEN VON EINHEITEN

Wenn ein Spieler eine Infanterie- oder Artillerieeinheit aufladen möchte, bewegt er diese Einheit auf dasselbe Feld wie ein Transportfahrzeug. Die Einheit gilt nun als aufgeladen. Das Beladen erfolgt immer während der Aktivierung der Infanterie- oder Artillerieeinheit, nicht während der Aktivierung eines Fahrzeugs.

Infanterie- und Artillerieeinheiten können jedoch nicht auf ein Fahrzeug geladen werden, das einen der folgenden Statusmarker hat: Nahkampf (close combat), Niedergehalten (suppression), Rückzug (fall back), schnelle Aktion (fast action) oder verzögerte Aktion (delayed action). Da sie nicht auf ein Fahrzeug mit diesen Statusmarkern geladen werden können, dürfen sie auch das Feld selbst nicht betreten (da dann die Stapellimits gelten).

Wenn eine Einheit in ein Fahrzeug mit Transportfähigkeit geladen wird, werden die Einheitenmarker unter den des Transportfahrzeugs gelegt und ihre Aktivierung endet. Alle Bewegungsstatusmarker der transportierten Einheiten werden entfernt. Wenn ein gepanzertes Kettenfahrzeug Einheiten transportiert, reiten diese oben auf dem Fahrzeug und werden deshalb oben auf den Marker der gepanzerten Einheit gelegt. Ihre Aktivierung endet ebenfalls. Wenn das Transportfahrzeug in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde, kann es trotzdem bewegt werden.

9.11.3. EINHEITEN ENTLADEN

Beladene Einheiten werden abgesetzt, wenn sie aktiviert werden. Dies kann auch dann geschehen, wenn das Transportfahrzeug in dieser Runde bereits aktiviert wurde.

Alle Einheiten, die von einem Transportfahrzeug absitzen, werden in ein angrenzendes Feld bewegt. Infanterie wird mit schneller Aktion („fast action“) markiert. Artillerieeinheiten mit dem Attribut langsam („slow“) werden mit einer verzögerten Aktion („delayed action“) markiert



Während des Absteigens sollten die Spieler sicherstellen, dass sie das Stapellimit von einer Einheit pro Feld einhalten, wenn mehr als eine Einheit transportiert wird.

Wenn eine Einheit in ein Feld absitzt, das für sie als unweg-sames Gelände gilt (siehe 9.5), erhält sie einen Statusmarker „verzögerte Aktion“ („delayed action“). Sie kann nicht in ein Feld absteigen, in dem sich eine feindliche Einheit befindet. Sobald eine Einheit absitzt, endet ihre Aktivierung.



Absitzen kann Reaktionsfeuer anziehen.

9.11.4. VERLADEN VON UNBEWEGLICHER ARTILLERIE

Normalerweise wird eine Einheit, die transportiert wird, in ihrer eigenen Aktivierung geladen/abgesetzt, nicht in der Aktivierung ihres Transportes (siehe 9.11.2 und 9.11.3). Eine Ausnahme davon ist der Transport von unbeweglicher (immobile) Artillerie.

Um unbewegliche Artillerie zu laden, bewegt sich die transportierende Einheit in ihr Feld. Die unbewegliche Artillerieeinheit darf keinen der folgenden Statusmarker haben: verzögerte Aktion (delayed action), niedergehalten (suppressed), Rückzug (fall back) oder Nahkampf (close combat). Da sie mit diesen Statusmarkern nicht auf ein Transportfahrzeug geladen werden können, darf der Transporter das Feld selbst nicht betreten (da Stapelgrenzen gelten würden).

Sobald der Transporter das Feld betritt, wird die unbewegliche Artillerie als geladen betrachtet. Dies beendet die Aktivierung für den Transporter, der einen Marker „verzögerter Aktion“ erhält..

9.11.5. ENTLADEN VON UNBEWEGLICHER ARTILLERIE

Das Entladen von unbeweglicher Artillerie erfolgt während der Aktivierung des Transporters. Sie muss in ein Feld neben

ihrem Transport entladen werden. Die unbewegliche Artillerieeinheit wird mit einer verzögerten Aktion markiert.

Während des Entladens sollten die Spieler darauf achten, dass sie das Stapellimit von einer Einheit der eigenen Seite pro Feld einhalten.

Sie können nicht in ein Feld entladen, in dem sich eine feindliche Einheit befindet. Unbewegliche Artillerie kann auch nicht entladen, wenn sich ihr Transport in dieser Runde in unweg-sames Gelände bewegt hat.

Entladen kann Reaktionsfeuer anziehen.

9.12. VERDECKTE AKTION & HINTERHALT

Verdeckte Aktionen bringen zwei neue taktische Möglichkeiten in das Spiel.

 Dies ist keine freie Aktion.

 Infanterieeinheiten können mit einer verdeckten Aktion aktiviert werden, um eine verdeckte Bewegung (9.12.1) durchzuführen und um einen Hinterhalt (9.12.1) vorzubereiten. Infanterieeinheiten können keine verdeckte Aktion auf Straßen durchführen. Um eine verdeckte Aktion durchzuführen, aktiviert der Spieler eine Einheit und markiert sie mit dem Verdeckte-Aktion-Marker



 Artillerieeinheiten können mit einer verdeckten Aktion aktiviert werden, um einen Hinterhalt vorzubereiten. Die verdeckte Aktion für Artillerieeinheiten kann nicht in offenem Gelände oder auf Straßen durchgeführt werden. Um eine verdeckte Aktion durchzuführen, aktiviert der Spieler eine Einheit und markiert sie mit dem Verdeckte-Aktion-Marker. Artillerieeinheiten können sich während der verdeckten Aktion nicht bewegen.

 Fahrzeugeinheiten können mit einer verdeckten Aktion aktiviert werden, um einen Hinterhalt vorzubereiten. Die verdeckte Aktion für Fahrzeugeinheiten kann nicht in ebenem Gelände oder auf Straßen durchgeführt werden. Um eine verdeckte Aktion durchzuführen, aktiviert der Spieler eine Einheit und markiert sie mit dem Marker „Verdeckte Aktion“. Fahrzeugeinheiten können sich während der verdeckten Aktion nicht bewegen.

9.12.1. VERDECKTE BEWEGUNG FÜR INFANTERIE

 Verdeckte Bewegung ist eine spezielle Art der Bewegung für Infanterie und simuliert die Bewegung von Soldaten im Gleiten. Eine Einheit, die sich auf diese Weise bewegt, ist für den Feind schwer zu entdecken. Nachdem Ende der eigentlichen Bewegung taucht die Einheit dann im Gelände unter.

Um eine verdeckte Bewegung durchzuführen, aktiviert der Spieler eine Infanterieeinheit und markiert sie mit dem Marker „Verdeckte Aktion“. Diese verdeckte Aktion wird wie eine normale Bewegungsaktion durchgeführt, aber die Bewegungsreichweite ist auf maximal ein Hexfeld pro Aktivierung begrenzt



Hinweis: Verdeckte Bewegung ist nicht möglich, wenn die Bewegungserlaubnis auf der Einheitskarte (normalerweise 2 für Infanterieeinheiten) eine verzögerte Aktion auslösen würde (siehe schwieriges Gelände 9.5). Verdeckte Bewegung ist nicht auf Straßenfeldern möglich.

Eine Einheit mit dem Statusmarker "Verdeckte Aktion" erhält einen zusätzlichen blauen  Verteidigungswürfel.

Feindliche Einheiten, die beabsichtigen, auf eine Einheit mit einem Marker "Verdeckte Aktion" zu schießen, müssen einen

Sichtwurf machen (10.5). Das Ergebnis des Sichtwurfs wird um -1 reduziert.

Eine Einheit mit einem Marker "Verdeckte Aktion" gilt nicht als mit einem Aktionsmarker markiert, wenn sie im Nahkampf angegriffen wird (11.1.2.2).

9.12.2. VERDECKTE EINHEITEN

Am Ende des Zuges, während der Organisationsphase, wird der Verdeckte-Aktion-Marker umgedreht und die Einheit gilt als verdeckt.

Eine Einheit mit dem Statusmarker "verdeckt" erhält einen zusätzlichen blauen  Verteidigungswürfel.

Der Marker „Verdeckte Aktion“ bleibt auf einer Einheit, bis sie aktiviert wird und eine andere Aktion ausführt, einen anderen Statusmarker erhält (z.B. Bewegung, Schussabgabe, Rückzug,...) oder in einen Nahkampf verwickelt wird.

Wenn sich zum Beispiel ein Spieler entscheidet, eine Einheit mit einem Statusmarker "verdeckt" zu aktivieren, um eine normale Aktion auszuführen, wird der verdeckte Statusmarker gegen einen normalen Aktionsmarker ausgetauscht.

Feindliche Einheiten, die beabsichtigen, auf eine Einheit mit einem „verdeckt“ - Marker zu schießen, müssen einen Sichtwurf machen (10.5). Das Ergebnis dieses Wurfs wird um -2 reduziert.

Wenn eine Einheit mit einem „verdeckt“ - Marker einen Angriff ausführt, wird sie behandelt als hätte sie den Angriffswürfel -1-Marker (13.1). Diese Einheit verliert ihren schwächsten Würfel beim Feuern.



9.12.3. VERDECKTE AKTION VON ARTILLERIE UND FAHRZEUGEN

Artillerie- und Fahrzeugeinheiten können mit einer verdeckten Aktion aktiviert werden, um einen Hinterhalt vorzubereiten.

Die Verdecken-Aktion für Artillerie- und Fahrzeugeinheiten kann nicht in offenem Gelände oder auf Straßen durchgeführt werden.

Um eine verdeckte Aktion durchzuführen, aktiviert der Spieler eine Einheit und markiert sie mit dem Marker "Verdeckte Aktion".

Artillerie- und Fahrzeugeinheiten können sich während der verdeckten Aktion nicht bewegen.

9.12.4. HINTERHALT

Wenn eine Einheit mit einem Statusmarker „verdeckt“ im Spielzug nicht aktiviert wird, wird ihr Statusmarker „verdeckt“ während der Organisationsphase gegen einen roten Statusmarker „Hinterhalt“ ausgetauscht.

Die Einheit hat sich für einen Hinterhalt eingerichtet und wartet auf den Feind.



Modifikationen für Fernkampffeuern:

- ▶ Eine Einheit mit einem Hinterhalt-Statusmarker erhält einen zusätzlichen blauen  Verteidigungswürfel.
- ▶ Der **Angreifer** mit einem Hinterhalt-Statusmarker erhält automatisch ein "X"-Symbol (Niedergehalten), wenn er feuert.
- ▶ Ein **Verteidiger**, der aus dem Hinterhalt mit Fernkampfwaffen beschossen wird, verliert den schwächsten Verteidigungsbonuswürfel des Geländes. Dies ist kumulativ zu anderen Verteidigungswürfelmodifikationen.

Nahkampf-Modifikation::

- ▶ Wenn die verteidigende Einheit mit Hinterhalt markiert ist, darf sie in dieser **ersten Nahkampfrunde** einen zusätzlichen grünen  Angriffswürfel hinzufügen.

Der Hinterhalt-Statusmarker bleibt auf einer Einheit, bis sie aktiviert und eine andere Aktion ausführt oder einen anderen Statusmarker erhält (z.B. Bewegung, Schussabgabe, Rückzug,...) oder in Nahkampf verwickelt wird. Wenn zum Beispiel der Spieler diese Einheit aktiviert, um eine normale Aktion auszuführen, wird der verdeckte Aktionsmarker gegen einen normalen Aktionsmarker ausgetauscht.

Feindliche Einheiten, die beabsichtigen, auf eine Einheit mit einem verdeckten Marker zu schießen, müssen einen Sichtwurf machen (siehe 10.5.). Das Ergebnis des Wurfs wird um -2 reduziert.

9.13. BEWEGUNG MIT DECKUNGSFEUER

Bei dieser Bewegungsaktion werden zwei benachbarte Einheiten gleichzeitig aktiviert. Eine Einheit bewegt sich mit fast oder normal action (Movement Unit = MU) während die Zweite mit firing Deckungsfeuer (Firing Unit = FU) gibt.

 Wenn mit Befehlspunkten gespielt wird, werden zwei Befehlspunkte benötigt.

Die MU erhält zusätzlich durch das Deckungsfeuer den stärksten Angriffswürfel der FU zu ihren Verteidigungswürfeln hinzu. Prüfe hierzu die Angriffswürfel der FU Einheitenkarte.

Das Deckungsfeuer hat keinen Effekt auf die Einheit die Reaktionsfeuer durchführt.

Wichtig: Das Deckungsfeuer kann nur einmal für eine gegnerische Reaktionsfeueraktion genutzt werden. Der Spieler der MU entscheidet wann der Effekt des Deckungsfeuers einsetzt.

Um diesen Effekt zu nutzen muss die FU LOS (frei oder eingeschränkt) zur reagierenden Einheit haben. Kann die FU die reagierende Einheit laut ihrer Werte auf der Einheitenkarte nicht bekämpfen, so ist Deckungsfeuer nicht möglich.

Wenn die FU mit einem -1 Angriffswürfel markiert und oder bereits auf die halbe Stärke reduziert ist, wird die nächstschwächere Würfelfarbe (10.7) anstelle des stärksten Würfels (10.7) verwendet. Wenn dieser schwächste Würfel bereits blau ist, wird er verwendet.



10.0 FERNKAMPF

In diesem Spiel gibt es drei Arten von Fernkampf.

- ▶ **Direktes Feuer** (nur in der Aktionsphase): Eine Einheit kann nur auf ein Ziel feuern, das sich in ihrer Sichtlinie (LOS) und in Reichweite befindet. Diese Art von Fernkampffeuern kann auch in Verbindung mit zusammengefasstem Feuern durchgeführt werden (siehe zusammengefasstes Feuer in 10.8.4)
- ▶ **Indirektes Feuer** (nur in der Unterstützungsphase): Eine Einheit mit der Fähigkeit zum indirekten Feuer kann auf ein Ziel in Reichweite feuern, ohne eine direkte LOS zu haben (siehe 7.1).
- ▶ **Rauch** (nur in der Unterstützungsphase): Eine Einheit mit der Fähigkeit Rauch kann Rauch auf bis zu drei Zielfelder in Reichweite feuern, ohne eine direkte LOS zu haben (siehe 7.5).

Die Spieler benutzen abwechselnd indirektes Feuer/Rauch in der *Unterstützungsphase*. Dies ist die einzige Phase, in der indirektes Feuer/Rauch verwendet werden kann. Direktes Feuer wird nur in der *Aktionsphase* verwendet.

Einheiten, die auf Distanz feuern können, verwenden eine der folgenden Methoden und werden mit dem entsprechenden Feuermarker (firing) gekennzeichnet.

Feuernd („firing“): Die Einheit feuert, ohne sich zu bewegen.



Turm feuert („turret fire“): Ein Fahrzeug hat sich nicht bewegt, sondern mit seinem Turmgeschütz aus seinem Feuerbereich heraus gefeuert.



Bewegen und feuern („move & fire“): Die Einheit bewegt sich bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate (aufgerundet) und feuert.



Feuern und bewegen („fire & move“): Die Einheit hat gefeuert und sich dann bewegt.



Hinweis: Wenn ein Fahrzeug eine Aktion „Bewegen und Feuern“ oder „Feuern und Bewegen“ durchführt, kann es immer noch seinen Geschützturm benutzen (d.h. ein Ziel außerhalb seines aktuellen Feuerbereichs am Anfang oder Ende seiner Bewegung beschießen). Es ist jedoch immer noch mit einem Statusmarker „Bewegen und Feuern“ bzw. „Feuern und Bewegen“ gekennzeichnet und verwendet diese, um Modifikatoren für Angriffswürfel bzw. Verteidigungswürfel zu bestimmen (nicht für das Feuern mit dem Turm).

Siehe Tabelle für Modifikationen des Fernkampfes (10.9.5) für Modifikationen der Verteidigungswürfel.

 **Artillerieeinheiten können keine Bewegung-und-Feuern- oder Feuern-und-Bewegen-Aktion durchführen.**

Der Ablauf für alle Arten von Fernkampf durchzuführen, wird in diesem Kapitel erläutert.

 **Befehlspunkte sind auf der Einheitskarte erforderlich, damit eine Einheit dieses Typs einen Fernkampf durchführen kann. Kommandokarten können auch die Auswirkungen des Fernkampfes verstärken oder verringern.**

10.1. REICHWEITEN-FAKTOR

Jede Einheit in *Assault* hat einen Reichweitenfaktor für direktes Feuer, der auf der Vorderseite ihrer Einheitskarte aufgeführt ist. Die Reichweiten sind in vier Reichweitenbereiche unterteilt. Reichweite 0 ist rot, um anzuzeigen, dass sich die gegnerischen Einheiten im selben Feld befinden und einen Nahkampf führen. Die nächsten drei Bereiche sind Nah-, Mit-

tel- und Fernkampf.

Die oberste Reihe zeigt die Reichweiten gegen Fahrzeuge jeweils in einem Hex-Symbol mit **grauem** Hintergrund an. Eine **wichtige Ausnahme sind ungepanzerter Einheiten (siehe 4.2.2)**. Die untere Reihe zeigt die Reichweite gegen Infanterie- und Artillerieziele in einem Sechsecksymbol mit **weißem** Hintergrund an. Die Spieler müssen darauf achten, dass sie die richtige Reihe für das Ziel verwenden, auf das sie schießen

Die Reichweite ist die Anzahl der Felder, die eine Einheit feuern darf. Um die Reichweite zu bestimmen, zählt man die Anzahl der Felder zwischen der feuernden Einheit und das Feld mit der Zieleinheit (das Feld, in dem sich die feuernde Einheit befindet, wird nicht mitgezählt).

10.2. SICHTLINIE (LOS)

Generell gilt, dass die Länge einer Sichtlinie (LOS) unbegrenzt ist, es sei denn, in den Szenario-Regeln ist etwas anderes angegeben. Eine LOS kann entweder frei, eingeschränkt oder blockiert sein.

Eine freie LOS ist optimal für ein direktes Feuer auf feindliche Einheiten.

Eine eingeschränkte LOS für direktes Feuer senkt die Chancen auf einen erfolgreichen Treffer. Direktes Feuer ist nicht möglich, wenn die LOS blockiert ist.

Für indirektes Feuer ist die LOS nur wichtig, um herauszufinden, ob ein Ziel gesichtet werden kann (siehe 10.5).

Eine LOS kann durch bestimmte Geländetypen und Rauch eingeschränkt oder blockiert werden. Die Spieler sollten die Spielhilfe zu Rate ziehen, um festzustellen, welche Arten von LOS es gibt.

Geländetypen, die die LOS behindern, werden durch ein Schildsymbol (Verteidigungswürfel) in der Spalte „Line Of Sight Modification“ angezeigt.

Geländetypen, die die LOS blockieren, sind in dieser Spalte mit „blockiert“ gekennzeichnet.

Einheiten und LOS: Einheiten, egal ob eigene oder feindliche, blockieren niemals die LOS oder wirken als Hindernis.

10.3. SICHTLINIE PRÜFEN

Am besten nimmt man ein Lineal, einen Linienlaser oder ein Stück lange Schnur zur Hand, um die Sichtlinie zu überprüfen. Um herauszufinden, ob die LOS frei, eingeschränkt oder blockiert ist, zeichnet man den Weg von der Mitte des Hexfeldes der feuernden Einheit zur Mitte des Zielfeldes. Dies ist die LOS.

Hinweis: Bei der Entscheidung, ob eine LOS behindert oder blockiert ist, wird der Geländetyp eines Hexfeldes durch das Artwork des Geländes definiert, das den größten Teil des Hexfeldes einnimmt, auch wenn sie nicht das ganze Hexfeld ausfüllt. Ausnahmen hiervon sind Gebäude. Wenn der Großteil eines Gebäudes in einem Feld abgebildet ist, beeinflusst es



die LOS. Randbereiche von Bäumen, Gestrüpp usw., die am Rande von Hexfeldern erscheinen, definieren nicht den Geländetyp. Die Spieler sollten hier ihren gesunden Menschenverstand walten lassen..

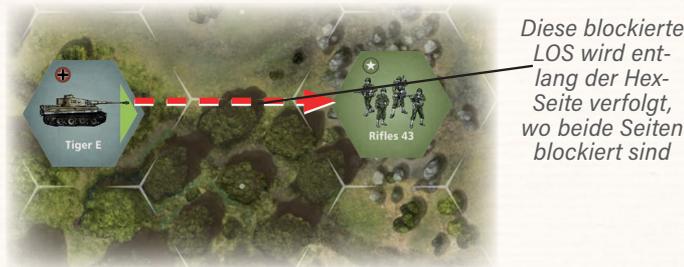
Wenn es keine Rauchmarker oder Geländetypen gibt, die die LOS entlang dieses Pfades behindern oder blockieren, ist die LOS frei.

Wenn die LOS durch einen oder zwei Rauchmarker oder Geländetypen verläuft, die die LOS behindern, dann wird die LOS als eingeschränkt behandelt. Wenn die LOS über eine Kombination von drei oder mehr solcher Geländehexen und/oder Rauchmarkern verläuft, dann ist die LOS blockiert.

Wenn die LOS durch ein Gelände gezogen wird, das die LOS blockiert, z.B. dichter Wald, dann ist die LOS blockiert.

Wenn die LOS entlang einer Hexfeldkante gezogen wird, wo:

- ▶ Blockierendes Gelände auf beiden Seiten derselben Hexkante liegt, wird die LOS als blockiert betrachtet.



Diese blockierte LOS wird entlang der Hex-Seite verfolgt, wo beide Seiten blockiert sind

- ▶ Sowohl blockierendes Gelände als auch hinderndes Gelände/Rauch entlang beider Seiten derselben Sechseckseite vorhanden sind, wird die LOS als behindert betrachtet.
- ▶ Sowohl blockierendes Gelände als auch klares Gelände entlang beider Seiten derselben Hexkante vorhanden sind, wird das LOS als klar betrachtet.
- ▶ Hinderndes Gelände und klares Gelände entlang beider Seiten derselben Sechseckseite vorhanden sind, wird das LOS als klar betrachtet.

Siehe die Spalte "LOS-Modifikation" in der Geländetabelle für Modifikationen der Verteidigungswürfel.

10.4. SICHTLINIE UND HÖHENUNTERSCHIEDE

Geländetypen haben unterschiedliche Höhenstufen. Diese Stufen sind in der Geländetabelle auf der Spielhilfe in der Spalte "Level" zu finden. In diesem Modul reichen sie von 0-2. In späteren Spielerweiterungen wird es auch Höhenstufen 3 und höher geben.

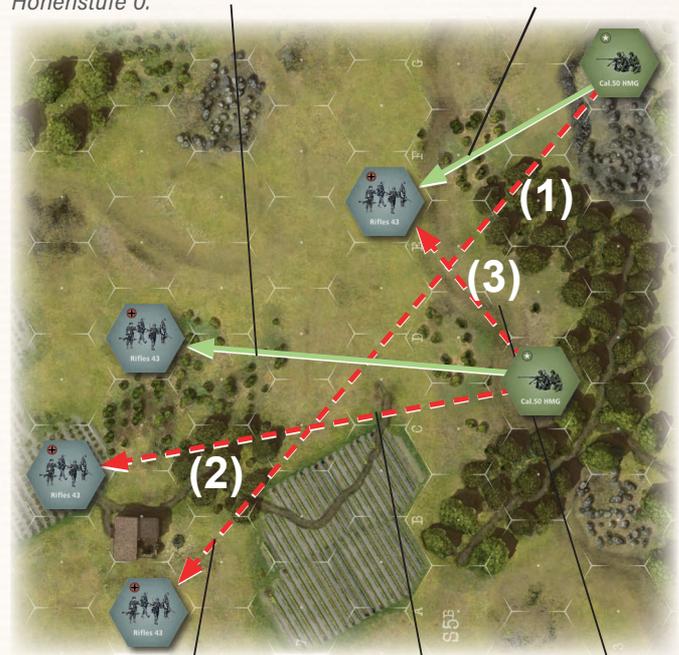
Bei der Prüfung, ob eine LOS blockiert ist, werden die Erhebungsstufen (siehe Spielhilfe) kumuliert. Zum Beispiel würde ein Wald auf einem Hügel der Stufe 1 als Hindernis der Stufe 2 für die LOS gelten.

Wenn es einen Höhenunterschied von +1 oder mehr gibt, kann eine LOS über Gelände verfolgt werden, das normalerweise die LOS blockieren oder behindern würde. Zum Beispiel kann eine Einheit auf einem Feld mit hügeligem Gelände (Höhe 1) eine LOS über Gebüsch (Höhe 0) ziehen.

Wenn die Geländetypen in der LOS die gleiche Höhe haben, dann kann die LOS nicht über die Hindernisse führen. Die gleiche Einheit auf einem Hügel der Höhe 1 kann keine LOS über einen anderen Hügel der Höhe 1 ziehen.

LOS ist frei. Cal. 50 HMG ist auf Höhenstufe 1 und die Rifles 43 sind auf 0. Das Gebüsch ist auf Höhenstufe 0.

LOS ist frei. Cal. 50 HMG ist auf Höhenstufe 2 Hügel und die Rifles 43 sind auf 0



LOS ist blockiert. Cal. 50 HMG ist auf Höhenstufe 2 und die Rifles 43 sind auf Stufe 0. Der dichte Wald (1) ist Höhenstufe 2 [1 für Hügel plus 1 für den Wald].

LOS ist blockiert. Cal. 50 HMG ist auf Höhenstufe 1 Hügel und die Rifles 43 sind auf Höhenstufe 0. Der dichte Wald (2) ist auf Höhe 1 und blockiert die LOS.

LOS ist blockiert. Cal. 50 HMG ist auf Höhenstufe 1 und die Rifles 43 sind auf Stufe 0. Der Hügel (3) ist auf Stufe 1 und blockiert die LOS.

10.5. AUFLÄREN VON ZIELEN (SPOTTING)

Die Aufklärung wird immer für Fernkämpfe durchgeführt, wenn sich das Ziel in einem Hexfeld befindet, das ihm einen Verteidigungsbonus gewährt, es sei denn, es wird automatisch entdeckt (10.5.1).

Note: Einige Geländetypen bieten Infanterie und Artillerie einen Verteidigungsbonus, aber nicht einem Fahrzeug. Die Spieler sollten die Spalte "Geländeverteidigungsbonus" auf ihrer Spielhilfe überprüfen, um festzustellen, ob der Bonus gilt.

- ▶ Aufklärung ist erforderlich, wenn die Ziel-Einheit einen Verdeckte-Aktion-Marker (13.2.), einen Verdeckt- oder einen Hinterhalt-Statusmarker (13.1.) hat.
- ▶ Das Aufklären ist erforderlich, wenn auf ein Ziel ge feuert wird, das sich außerhalb des Feuerbereiches der feuernden Einheit befindet (10.6).



Um aufzuklären, muss der aktive Spieler einen W6 würfeln und die Aufklärungstabelle auf der Spielhilfe konsultieren. Wenn die gewürfelte Zahl auf der Tabelle erreicht oder überschreitet (z.B. 2+), bedeutet dies, dass das Ziel entdeckt wurde. Ziehen Sie -1 vom Ergebnis ab, wenn die LOS über einen oder mehrere sichtbehindernde Geländetypen gezogen wird. Siehe 10.9.5. für die Auswirkungen eines fehlgeschlagenen Aufklärungswurfs.

Das Nichtentdecken einer feindlichen Einheit hat zwei Auswirkungen:

- ▶ Wenn ein Spieler es nicht schafft, eine feindliche Infanterie- oder Artillerieeinheit zu entdecken, auf die er feuert, gilt dies als blindes Feuern und die verteidigende Einheit erhält einen Bonuswurf in ihrer Verteidigung

(siehe die dritte Spalte der „Fernkampfmodifikation“ auf der Spielhilfe 10.9.5.).

- ▶ Wenn ein Spieler es nicht schafft, ein feindliches Fahrzeug zu entdecken, auf das er feuert, bedeutet dies, dass die feuernde Einheit länger als erwartet braucht, um das feindliche Fahrzeug zu entdecken, weil es ein Punktziel ist (siehe die letzte Spalte der "Fernkampfmodifikation" auf der Spielhilfe)..

Dieser Unterschied besteht darin, dass selbst Streufire in Richtung einer Artillerie- oder Infanterieeinheit möglicherweise immer noch einige Trefferwirkung erzielen kann. Ein Fahrzeug dagegen muss gezielt anvisiert werden.

10.5.1. AUTOMATISCHES AUFKLÄREN

Die folgenden Ziele werden automatisch erkannt:

- ▶ Alle Ziele in einem Hexfeld mit Gelände, das ihnen keinen Geländeverteidigungsbonus gewährt (siehe Spielhilfe)
- ▶ Alle Ziele auf einem offenen (clear) oder Straßenfeld, unabhängig von einem Gelände-Verteidigungsbonus, es sei denn, das Ziel befindet sich in einem Hex, das auch Gelände enthält (z.B. Straße auf einem Wald-Terrain-Hex) oder es trägt Marker Verdeckte-Aktion, Verdeckt oder einen Hinterhalt darauf; in diesem Fall muss eine Sichtlinie zum Ziel hergestellt werden.
- ▶ Alle Ziele, die im laufenden Spielzug entweder eine Feueraktion (außer Feuer und Bewegung), eine schnelle Aktion oder eine verzögerte Aktion durchgeführt haben
- ▶ Ein Ziel im Nachbarfeld der feuernden Einheit.

10.6. FEUERBEREICH

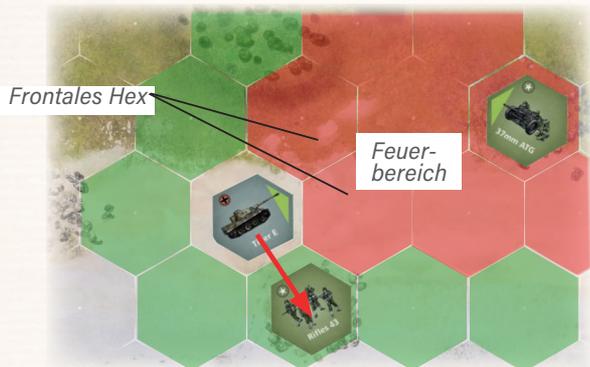
Infanterieeinheiten haben einen Feuerbereich von 360 Grad. Sie können in alle Richtungen feuern, ohne einen Abzug zu erhalten.

Artillerieeinheiten haben einen ungefähren Feuerbereich von 120 Grad über ihre beiden vorderen Hexfelder hinweg (siehe nächste Abbildung). Sie müssen die Ausrichtung ändern, um auf ein Ziel zu feuern, das seine Aktivierung außerhalb dieses Feuerbereichs beginnt.

Fahrzeugeinheiten haben einen ungefähren Feuerbereich von 120 Grad über ihre beiden Frontfelder hinweg (siehe nächste Abbildung). Wenn sie keinen Turm haben, müssen sie die Ausrichtung ändern, um auf ein Ziel zu feuern, das seine Aktivierung außerhalb dieses Feuerbereichs beginnt. Fahrzeugeinheiten mit einem Geschützturm müssen ihre Ausrichtung nicht ändern. Wenn sie jedoch auf eine Einheit feuern, die ihre Aktivierung außerhalb ihres Feuerbereichs begonnen hat, müssen sie trotzdem zuerst einen Aufklärungs-Wurf vornehmen (siehe 10.5.).

Der grüne Bereich zeigt, was sich außerhalb des Feuerbereichs des Tiger E befindet.

Der rote Bereich zeigt den Feuerbereich des Tiger E.



Wenn eine Einheit auf ein Ziel außerhalb ihres Feuerbereichs feuern will (ausgenommen Fahrzeuge mit Geschützturm), muss sie eine Bewegungs- und Feueraktion durchführen und ihre Ausrichtung so ändern, dass das Ziel innerhalb ihres Feuerbereichs liegt. Um zu zeigen, dass sie dies getan hat, sollte sie einen Statusmarker „Bewegen und Feuern“ („move and fire“) erhalten. Einheiten mit einem Geschützturm (oder bestimmten Spezialfähigkeiten) können außerhalb ihres Feuerbereichs feuern. Wenn sie dies tun, ohne sich zu bewegen, wird davon ausgegangen, dass sie mit einem Geschützturm feuern und werden mit dem Statusmarker „Turm feuert“ („turret fire“) gekennzeichnet.

Eine Einheit kann ihren Geschützturm auch am Ende einer Bewegungs- und Feueraktion oder zu Beginn einer Feuer- und Bewegungsaktion zum Feuern außerhalb ihres Feuerbereichs verwenden. Sie verwendet jedoch den Status "Bewegen und Feuern" oder "Feuern und Bewegen", um Modifikatoren für Angriffswürfel/Verteidigungswürfel zu bestimmen, nicht für das Feuern des Geschützturms. Außerdem wird sie mit dem Statusmarker "Bewegen und Feuern" oder "Feuern und Bewegen" für die Aktivierung gekennzeichnet.

10.7. KÄMPFE AUSFÜHREN

Die sechsseitigen Kampfwürfel werden verwendet, um Kampfergebnisse und andere Spielereffekte zu bestimmen. Es gibt 4 verschiedene Farben von Kampfwürfeln in absteigender Reihenfolge ihrer Stärke: Rot, Gelb, Grün, Blau.

Farbe	1	2	3	4	5	6
Rot						
Gelb						
Grün						
Blau						

Erfolgssymbol:



Kritischer Treffer



Schaden



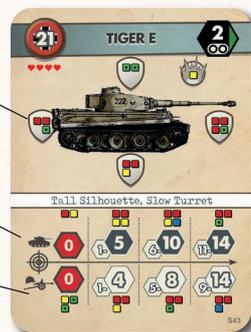
Niedergehalten

10.7.1. ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSWÜRFEL

Verteidigungswürfel je nach Angriffsrichtung (10.9.3)

Angriffswürfel, die gegen gepanzerte Fahrzeuge geworfen werden

Angriffswürfel werden gegen Infanterie, Artillerie und ungepanzerte Fahrzeuge geworfen.



Die farbigen Quadrate auf den Einheitenkarten stellen die verschiedenen Würfel dar, die bei Angriffs- und Verteidigungswürfen verwendet werden. Jedes farbige Quadrat steht für einen Würfel der entsprechenden Farbe, z. B. steht ein rotes Quadrat für einen roten Würfel.

Die Spieler sollten jedes der farbigen Quadrate einem Würfel der gleichen Farbe zuordnen.

Eigene Verteidigungswürfel, die einer Einheit zugeordnet sind, werden auf der Einheitenkarte mit einem Schild im Hintergrund angezeigt. Sie werden verwendet, wenn die Einheit sich gegen einen Angriff verteidigt. Dazu kann die Einheit

noch von weiteren Verteidigungswürfeln, z.B. aus dem Gelände, profitieren.

Anzahl und Art der Angriffswürfel sind auf der Einheitenkarte verzeichnet und zeigen in der ersten Reihe die Würfel gegen Fahrzeuge, darunter diejenigen gegen Infanterie und Artillerie (**Ausnahme für ungepanzerte Fahrzeuge siehe 4.2.2**).

Zwei Symbole auf demselben Würfelwurf werden als doppelter Erfolg bezeichnet. Dies ist ein wichtiger Begriff, wenn ein Kampf entschieden wird, denn gelegentlich werden Würfelwürfe so modifiziert, dass nur eines der Symbole zählt.

10.72. WÜRFEL ABGLEICHEN

Alle Arten des Kampfes (direktes Feuer, indirektes Feuer und Nahkampf) funktionieren nach der einfachen Regel, dass jedes vom Verteidiger gewürfelte Ergebnis ein gleiches (oder schwächeres) Ergebnis des Angreifers aufhebt.



Ein kritischer Treffer kann einen kritischen Treffer, einen Schadenspunkt oder eine Niedergehalten aufheben.



Ein Schadenspunkt kann einen Schadenspunkt oder eine Niedergehalten aufheben.



Ein Niedergehalten hebt ein anderes Niedergehalten-Symbol auf.

Die Würfelwürfe des angreifenden und des verteidigenden Spielers werden miteinander verglichen. Der verteidigende Spieler hebt so viele Symbole des angreifenden Spielers auf, wie die Würfel des verteidigenden Spielers zulassen. Alle Symbole, die nicht durch die Würfelwürfe des Verteidigers aufgehoben werden, werden diesem als Schaden zugewiesen (10.7.3).

	Angreifer			
Verteidiger				

Dieser Schaden kann ein physischer Verlust für die Einheit sein oder ein Verlust an Moral.

10.73. SCHADEN ZUWEISEN



Kritische Treffer: Kritische Treffer verursachen einen Schadenspunkt. Darüber hinaus können sie auch einen besonderen Effekt haben. Die Auswirkungen eines kritischen Treffers werden erst auf eine Einheit angewandt, nachdem alle Schadenspunkte und Niedergehalten-Ergebnisse abgehandelt wurden (siehe 10.7.4. - 10.7.6.).



Schadenspunkte: Für jeden Schadenspunkt wird ein Schadensmarker auf die Einheit gelegt. Schadensmarker sollten nur hinzugefügt werden, um Schaden anzuzeigen, der nicht durch die Einheit selbst angezeigt werden kann. Wenn zum Beispiel eine Einheit mit voller Stärke und vier Stärkepunkten drei Schadenspunkte erleidet, wird sie auf die Seite mit halber Stärke gedreht (und zeigt damit an, dass sie zwei Schadenspunkte erlitten hat), und dann wird ein Schadensmarker für den dritten Schadenspunkt hinzugefügt.

Erreicht oder überschreitet die Zahl der Schadenspunkte die Anzahl der Stärkepunkte einer Einheit, ist sie vernichtet und wird aus dem Spiel genommen.



Niedergehalten: Wenn nach den Verteidigungswürfeln mindestens ein Niedergehalten-Ergebnis übrig bleibt, gilt die Zieleinheit als niedergehalten und wird entsprechend markiert. Alle Aktionsstatusmarker, die zuvor auf die Einheit gelegt wurden, werden entfernt.



Rückzug: Wenn eine Einheit bereits als niedergehalten („suppressed“) markiert war, muss sie nun einen Rückzug durchführen (siehe 13.3).



Die Artillerie wird eliminiert, wenn sie zum Rückzug gezwungen wird.



Bewegungsunfähige Fahrzeuge werden eliminiert, wenn sie zum Rückzug gezwungen werden.



Der Spieler, der die eliminierte Einheit kontrolliert, verliert auch einen Kommandopunkt (entweder noch zugewiesen oder schon verbraucht). Ein Spieler behält immer ein Minimum von vier Kommandopunkten. Jeder weitere Verlust von Kommandopunkten wird ignoriert.

Wichtig: Der Verlust einer LKW-Einheit (Truck) führt nicht zum Verlust eines Kommandopunktes.

10.74. KRITISCHE TREFFER

Indirektes und direktes Fernkampffeuern kann zu kritischen Treffern führen, die von der angreifenden Einheit gewürfelt werden. Jeder vom Angreifer gewürfelte kritische Treffer, der nicht vom Verteidiger aufgehoben wird, hat einen besonderen Effekt, der vom Typ der verteidigenden Einheit abhängt. In diesem Abschnitt werden diese Effekte beschrieben.

10.75. KRITISCHE TREFFER VS INFANTERIE UND ARTILLERIE

Für jedes kritische Trefferergebnis, das nach dem Verteidigungswurf der Infanterie-/Artillerieeinheit übrig bleibt, erhält der angreifende Spieler einen **grünen** und der verteidigende Spieler einen **blauen** Würfel. Dieser wird verwendet, um einen Vergleichswurf durchzuführen (10.7.2.).

Zum Beispiel hat der angreifende Spieler nach seinem indirekten Feuerangriff zwei kritische Treffer, die nicht durch den Würfelwurf des Verteidigers annulliert worden sind. Der Angreifer erhält dann zwei grüne Würfel und der Verteidiger zwei blaue Würfel. Beide würfeln mit ihren beiden Würfeln, wobei die Symbole des verteidigenden Spielers die Symbole des Angreifers aufheben.

Der Angreifer verwendet sein **stärkstes gewürfeltes Symbol**, um den kritischen Treffer zu erzielen (unten in der Reihenfolge der Stärke aufgelistet). Alle anderen nicht annullierten Ergebnisse werden ignoriert..



Kritischer Treffer: Es werden keine Schadenspunkte angerechnet. Die Infanterie-/Artillerieeinheit führt sofort einen Rückzug durch (siehe 13.3.). Dadurch wird eine Artillerieeinheit eliminiert. Wenn die Infanterieeinheit bereits vor dem kritischen Treffer in 10.7.5. als Rückzug markiert war, wird sie ebenfalls eliminiert.



Schadenspunkt: Es werden keine Schadenspunkte zugewiesen. Die Infanterie/Artillerie-Einheit wird niedergehalten und entsprechend markiert. Wenn sie schon niedergehalten wurde, bevor der kritische Treffer nach 10.7.5. erzielt wurde, führt sie sofort einen Rückzug durch. Dadurch wird eine Artillerieeinheit eliminiert.



Niedergehalten: Gehe genau so vor, als ob das stärkste Symbol des Angreifers ein Schadenspunkt wäre (siehe oben).

10.76. KRITISCHE TREFFER GEGEN FAHRZEUGE

Für jedes kritische Trefferergebnis, das nach dem Verteidigungswurf des Fahrzeugs übrig bleibt, erhält der angreifende Spieler einen **grünen** und der verteidigende Spieler einen **blauen** Würfel.

Diese werden verwendet, um einen Vergleichswurf durchzuführen (10.7.2.)

Der Angreifer verwendet sein **stärkstes gewürfeltes**

Symbol, um den kritischen Treffer zu erzielen (unten in der Reihenfolge der Stärke aufgelistet). Alle anderen nicht aufgehobenen Ergebnisse werden ignoriert.



Kritischer Treffer: Es werden keine Schadenspunkte zugewiesen. Das Fahrzeug wird bewegungsunfähig. Wenn das Fahrzeug bereits bewegungsunfähig ist, wird die Einheit eliminiert.



Schadenspunkt: Es werden keine Schadenspunkte zugewiesen. Das Fahrzeug führt sofort einen Rückzug aus. Wenn es ein stillgelegtes Fahrzeug ist, wird es eliminiert. Wenn es bereits vor dem kritischen Treffer in 10.7.6 für einen Rückzug markiert war, wird es eliminiert.

X Niedergehalten: Das Fahrzeug wird niedergehalten. Wenn es schon vor der Auflösung des kritischen Treffers in 10.7.6 niedergehalten wurde, führt es sofort einen Rückzug durch. Wenn es sich um ein bewegungsunfähiges Fahrzeug handelt, wird es eliminiert.

10.7. KRITISCHE TREFFER AUF GEBÄUDE

Siehe Kapitel 12.5.

10.8. ANGRIFFSWÜRFEL BEI FERNKAMPF

Die Anzahl der zu würfelnden Angriffswürfel und ihre Stärke können durch eine Reihe von Faktoren beeinflusst werden. Dazu gehören der Status der angreifenden Einheit, die auf ihrer Einheitenkarte aufgeführten Sonderfähigkeiten/Eigenschaften und die Erfahrungsstufen. Die Auswirkungen sind immer kumulativ.

Modifikationen können auch durch das Ausspielen von Kommandokarten entstehen. Siehe einzelne Kommandokarten für Details.

Die folgenden Modifikationen können auftreten.

10.8.1. ANGREIFER STATUS



Der Angreifer verliert seinen schwächsten Angriffswürfel, wenn er diesen Marker hat („attack die -1“).



Einheiten mit halber Stärke behandeln doppelte Erfolgswürfel wie einfache Erfolgswürfel. Bei einem doppelten Erfolg wird das stärkste Ergebnis verwendet (kritisch, normal, niedergehalten).

10.8.2. SONDERFÄHIGKEITEN UND EIGENSCHAFTEN

Ein Blick auf die Einheitenkarte informiert über Modifikationen der Angriffswürfel durch besondere Eigenschaften und Spezialfähigkeiten.

10.8.3. ERFAHRUNGSTUFEN

Alle Veteranen- und Eliteeinheiten erhalten zusätzlich einen blauen Angriffswürfel (siehe 4.2.3.).

10.8.4. ZUSAMMENGEFASSTES FEUER

Zu diesem Zweck wird eine Einheit bestimmt, die das Feuer leitet. Bis zu 1 weitere, nicht aktivierte eigene Einheit in einem Nachbarfeld kann gleichzeitig auf dasselbe Ziel feuern. Die benachbarte, nicht aktivierte Einheit wird als Feuerunterstützungseinheit (fire support unit = FSU) bezeichnet.

Alle teilnehmenden Einheiten (führende Einheit und FSU) müssen aktiviert und mit „Feuer“ markiert sein.



Dies ist eine freie Aktion gemäß 6.2.2. Es ist keine Befehls-punktausgabe für die Feuerunterstützungseinheit erforderlich

Der Spieler kann alle Angriffswürfel der führenden Einheit verwenden und zusätzlich den stärksten Angriffswürfel für die benachbarte Feuerunterstützungseinheit.

- ▶ Wenn eine FSU bereits auf halbe Stärke reduziert ist, gelten bei jedem Würfelergebnis mit Doppelerfolg nur die stärkeren Symbole.
- ▶ Wenn eine FSU mit einem -1 Angriffswürfel markiert ist, wird anstelle des stärksten Würfels die nächstschwächere Würfelfarbe (10.7.) verwendet. Wenn dieser schwächste Würfel bereits der Blaue ist, wird der verwendet.
- ▶ Wenn eine FSU eine behinderte Sichtlinie zum Ziel hat, wird anstelle des stärksten Würfels die nächstschwächere Würfelfarbe verwendet (10.7.). Wenn der schwächste Würfel bereits der Blaue ist, wird der verwendet.

10.9. VERTEIDIGUNGSWÜRFEL IM FERNKAMPF

Verteidigungswürfel können durch eine große Anzahl verschiedener Faktoren modifiziert werden. Dazu gehören Geländeverteidigungsbonus, eingeschränkte LOS, Einwirkungsbereich, Feuerstatus des Angreifers, Status des Verteidigers, besondere Fähigkeiten/Attribute und Erfahrungsstufen.

Modifikationen können auch durch das Ausspielen von Kommandokarten entstehen. Siehe einzelne Kommandokarten für Details.

10.9.1. GELÄDEWÜRFEL ZUR VERTEIDIGUNG

Der Verteidiger sollte die Geländetabelle auf der Spielhilfe überprüfen. Der Geländeverteidigungsbonus ist in der Spalte „Terrain Defense Bonus“ angegeben. Er addiert diesen Würfel zum Verteidigungswurf.

Zum Beispiel würde Infanterie in einem Wald einen grünen und einen gelben Würfel erhalten.

10.9.2. EINGESCHRÄNKTE LOS

Der Verteidiger sollte die Geländetabelle auf der Spielhilfe überprüfen. Jeder Bonuswürfel für den Verteidiger aufgrund einer eingeschränkten LOS wird in der Spalte „Line Of Sight Modification“ angegeben.

Zu beachten ist, dass alle Verteidigungsbonuswürfel für LOS – Beschränkungen kumulativ sind.

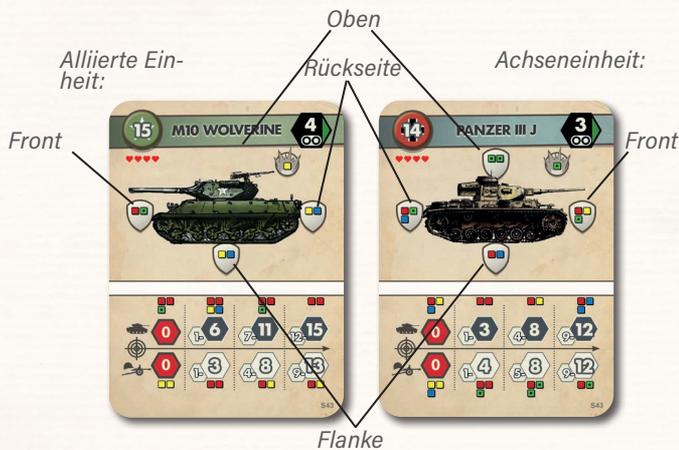
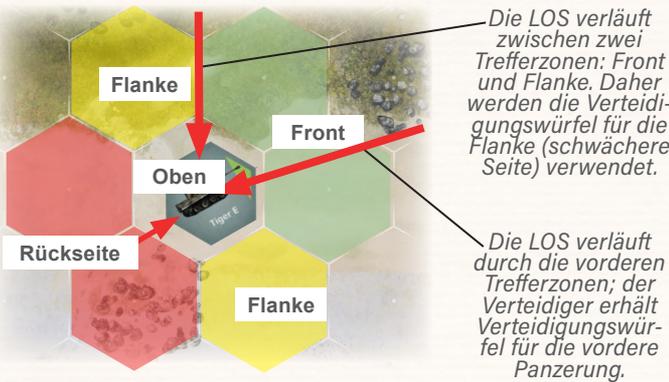
10.9.3. TREFFERZONEN DES VERTEIDIGERS

Beim Blick auf die Karten ihrer Fahrzeugeinheiten werden die Spieler feststellen, dass Fahrzeuge unterschiedliche Verteidigungswürfel haben, je nachdem, wo sie getroffen werden. Diese werden in den Regeln als Trefferzonen bezeichnet. Es gibt vier verschiedene Bereiche: Front, Flanke, hinten und oben.

Um den Trefferbereich zu bestimmen, zieht man eine LOS von der angreifenden Einheit zu dem Feld, in dem sich die Zieleinheit befindet. Die Trefferzone ist der Punkt, an dem die LOS in das Zielfeld eintritt (siehe Abbildung). Dies bestimmt, welche Verteidigungswürfel der Verteidiger gegen den Angriff einsetzt.

Wenn diese LOS direkt entlang einer Hexfeldkante verläuft, die zwei Trefferzonen trennt, wird die Zone mit der schwächsten Panzerung verwendet, um zu bestimmen, welche Verteidigungswürfel zu verwenden sind.

Die oben liegende Panzerung gilt für indirektes Feuer und Infanterie, die Fahrzeuge im Nahkampf angreift.



10.9.4. FEUERSTATUS DES ANGREIFERS

Wenn die angreifende Einheit feuert, verwendet sie eine von drei Arten von Fernkampfaktionen. Diese werden in 10.0. „Fernkampf“ erklärt. Die von der angreifenden Einheit gewählte Aktion kann der verteidigenden Einheit einen zusätzlichen Verteidigungswürfel einbringen. Dies gilt unabhängig davon, ob die angreifende Einheit aktiviert wurde, um zu feuern, oder ob es sich um Reaktionsfeuer handelt.

Wenn die Aktion „feuern“ („firing“) ist, erhält die verteidigende Einheit keinen zusätzlichen Würfel. Wenn die Aktion „Geschützturmfeuer“ („turret fire“) ist, erhält die verteidigende Einheit einen blauen ■ Würfel. Wenn es sich um „Bewegen und Feuern“ („move / fire“) oder „Feuern und Bewegen“ („fire / move“) handelt, erhält die verteidigende Einheit einen grünen ■ Würfel. Diese Angaben sind in der ersten Spalte der Tabelle für die Modifikation von Fernkampfaffen vermerkt.

Fahrzeug mit einem Statusmarker „Schnelle Aktion“ („fast action“): Die einzige Ausnahme von der obigen Regel ist, wenn die verteidigende Einheit ein Fahrzeug mit einem Statusmarker „Schnelle Aktion“ ist. Der zusätzliche Würfel, den ein Fahrzeug mit einem Statusmarker „Schnelle Aktion“ erhält, ist in der zweiten Spalte der Fernkampf-Feuer-Modifikationstabelle vermerkt.

Ein Verteidiger, der aus dem Hinterhalt mit Fernkampf beschossen wird, verliert den schwächsten Verteidigungsbonuswürfel des Geländes. Dies ist kumulativ zu anderen Verteidigungswürfelmodifikationen.

10.9.5. MODIFIKATION DES FERNKAMPFS

Die Tabelle für die Modifikation des Fernkampfs zeigt verschiedene Würfel für Verteidigungsboni, von denen eine verteidigende Einheit je nach der Fernkampfaktion des Angreifers und den Folgen eines fehlgeschlagenen Aufklärungswurfs profitieren kann.

Zum Beispiel, wenn die angreifende Einheit ihren Aufklärungswurf nicht bestanden hat (10.5.), erhält die verteidigende Einheit einen zusätzlichen Verteidigungswürfel. Wie bei 10.9.4. hängt die Art des Würfels vom Feuerstatus der angreifenden Einheit ab. Dies ist in der dritten und vierten Spalte der Tabelle für die Modifikation des Fernkampfs vermerkt.

		Defender Status			
		Attacker spotting roll failed			
Attacker Status		-	+ ■	+ ■	+ ■
		+ ■	+ ■	+ ■	+ ■
		+ ■	+ ■	+ ■	+ ■

10.9.6. STATUS DES VERTEIDIGERS

Der Status des Verteidigers kann Art und Zahl seiner Verteidigungswürfel verändern.

Würfel verlieren:

Eine sich eingrabende Einheit verliert ihren schwächsten Verteidigungswürfel. Sie behält jedoch immer mindestens einen Verteidigungswürfel.

Schnelle Aktion: Infanterie und Artillerie verlieren ihren schwächsten Verteidigungswürfel. Sie behalten jedoch immer ein Minimum von einem Verteidigungswürfel.

Würfel hinzugewinnen:

Eine eingegrabene Infanterieeinheit erhält einen zusätzlichen grünen ■ Verteidigungswürfel.

Die Einheit erhält einen blauen ■ Würfel.

Niedergehalten: Infanterie und Artillerie erhalten einen zusätzlichen grünen ■ Verteidigungswürfel. Fahrzeuge erhalten keine zusätzlichen Verteidigungswürfel.

Wichtig:

Klarstellung: Einheiten mit halber Stärke verlieren keinen Verteidigungswürfel, im Gegensatz zum Angriff mit halber Stärke.

10.9.7. SONDERFÄHIGKEITEN UND EIGENSCHAFTEN

Die Einheitenkarte enthält eine Übersicht über die Modifikationen für die Verteidigungswürfel aufgrund von Eigenschaften und Sonderfähigkeiten.

10.9.8. ERFAHRUNGSTUFEN

Alle kampferprobten, Veteranen- und Eliteeinheiten erhalten zusätzlich einen blauen  Verteidigungswürfel.

10.10. FERNKAMPF GEGEN FAHRZEUGE DIE EINHEITEN TRANSPORTIEREN

Wenn auf Fahrzeuge, die Einheiten transportieren, gefeuert wird, sind diese Einheiten entweder im Fahrzeuginneren oder auf dem Fahrzeug aufgefressen (siehe 9.11.1.).

Fernkampf auf ein Fahrzeug betrifft normalerweise nur das Fahrzeug selbst. Hiervon gibt es zwei mögliche Ausnahmen. Erstens, wenn gepanzerte Fahrzeuge aufgefressene Infanterie transportieren und zweitens, wenn das Fahrzeug selbst zerstört wird oder einen kritischen Treffer erhält.

10.10.1. AUFGESESSENE INFANTERIE

Aufgefressene Infanterie ist schnell in der Bewegung, dafür aber äußerst verwundbar gegen Beschuss. Wenn ein Spieler ein gepanzertes Fahrzeug mit aufgefressener Infanterie beschießen möchte, hat er die Wahl. Er kann entweder auf die Passagiere ODER auf das Fahrzeug zielen.

- ▶ Wenn er auf die **Passagiere** zielt, wird der Angriff mit der Infanterie/Artilleriereihe auf der Einheitenkarte des Angreifers durchgeführt. Die einzigen Verteidigungswürfel, die die Infanterie dann erhält, sind die, die auf ihrer Einheitenkarte angegeben sind. Sie erhält keine zusätzlichen Verteidigungswürfel (für Gelände etc.). Alle Modifikationen der Würfel des Angreifers werden weiterhin angewendet. Das gepanzerte Fahrzeug ist von diesem Angriff nicht betroffen. Wenn die Passagiere nicht annullierte kritische Treffer, Schadenspunkte oder Niedergehaltenen erhalten, müssen sie unter Beschuss absitzen (Notausstieg: 10.10.3).
- ▶ Wenn auf das **gepanzerte Fahrzeug** gefeuert wird, wird das normale Kampfverfahren für Fernkampffeuere angewendet. Wenn das gepanzerte Fahrzeug jedoch während des Fernkampfes ausgeschaltet wird oder einen kritischen Treffer erleidet, gilt 10.10.

10.10.2. ELIMINIERT/KRITISCHE TREFFER AUF TRANSPORTE

Dieser Effekt gilt für alle Einheiten, die von Fahrzeugen transportiert werden, egal ob es sich um transportierte Infanterie oder Artillerie handelt.

Wenn das transportierende Fahrzeug während des ursprünglichen Fernkampfes einen kritischen Treffer erhält (nicht während 10.7.6.) oder zerstört wird, dann wird dieser Spezialeffekt auf die Passagiere angewendet.

Jede transportierte Infanterie- und Artillerieeinheit wird auf die Seite der halben Stärke gedreht oder eliminiert, wenn sie bereits vorher halbiert war. Alle überlebenden Einheiten müssen dann einen Notausstieg durchführen 10.10.3.

10.10.3. NOTAUSSTIEG

Die Passagiere müssen einen Notausstieg vornehmen, wenn:

- ▶ Die aufgefressene Infanterie angegriffen wird (10.10.1.)

und einen nicht annullierten kritischen Treffer, Schadenspunkt oder Niedergehalten erhält,

- ▶ Ein Transportfahrzeug bewegungsunfähig wird, einen kritischen Treffer oder Schadenspunkt erhält oder niedergehalten wird.

Sie müssen sofort auf ein leeres angrenzendes Feld gestellt werden, wobei die Stapelgrenze von einer Einheit pro Feld zu beachten ist, wenn mehr als eine Einheit transportiert wird. Wenn alle Felder schon besetzt sind, wird die Einheit vernichtet.

Bei einer Notausstiegsaktion erhält die Einheit normalerweise einen Statusmarker „schnelle Aktion“ („fast action“). Hiervon gibt es zwei Ausnahmen.

Erstens, wenn es sich um Artillerie mit der Eigenschaft „langsam“ („slow“) handelt und/oder um eine Einheit, die sich in ein Gelände begibt, das für als unwegsames Gelände gilt. Dann erhält sie einen Statusmarker „verzögerte Aktion“ („delayed action“).

Zweitens, wenn es sich um aufgefressene Infanterie handelt, die niedergehalten („suppressed“) wird; diese Einheit wird dann weiterhin als niedergehalten markiert und nicht mit einem Statusmarker „normale Aktion“ („normal action“).

Notausstiege können Reaktionsfeuer auslösen (siehe 8.2.).



Notausstieg zählt als freie Aktion.





Diese Seite wurde absichtlich leer gelassen. Sie ist das Zugeständnis für diese deutsche Übersetzung!

An dieser Stelle nochmals vielen Dank an die freiwilligen Unterstützer!

Wolfgang Klein.



11.0 NAHKAMPF

Der Nahkampf simuliert den Kampf von Einheiten auf sehr kurze Distanz, manchmal handgreiflich Mann gegen Mann. Im Gegensatz zum Fernkampf greifen sich die Einheiten beider Seiten gleichzeitig an.

Ein Nahkampf wird eingeleitet, indem eine aktivierte Einheit in das Feld einer gegnerischen Einheit zieht. Der weitere unten geschilderte Ablauf wird so lange wiederholt, bis eine Seite entweder völlig vernichtet wird oder das Hex freiwillig räumt. Die Einheiten des aktiven Spielers fungieren dabei als **Angreifer**, die des inaktiven Spielers als **Verteidiger**.

 *Artillerie kann von sich aus keinen Nahkampf einleiten, kann aber selbst im Nahkampf angegriffen werden. Sie kann auch von gepanzerten Kettenfahrzeugen überrollt werden. Dies wird nicht als Nahkampf behandelt und hat seine eigenen Sonderregeln (siehe 9.10.3.).*

 *Fahrzeuge, die Einheiten transportieren, können keinen Nahkampf einleiten (11.4).*

Wenn eine Einheit das Hexfeld eines Feindes betritt, wird dieses Feld sofort zu einem **Nahkampf-Hex**. Dies ist wichtig, da die folgenden Sonderregeln gelten:

- ▶ Das Stapellimit wird auf eine Einheit pro Fraktion erhöht. Wenn ein beladener Transporter im Nahkampf angegriffen wird, wird das Stapellimit um die Anzahl der transportierten Einheiten bis zum Ende der ursprünglichen Nahkampfrunde erhöht.

Hinweis: Wenn eine Einheit das Hexfeld einer feindlichen Einheit betritt, die auf dem Rückzug ist, wird diese feindliche Einheit eliminiert.

 *Nur die aktive Einheit muss einen Befehlspunkt ausgeben, um einen Nahkampf zu initiieren. Kommandokarten können es Einheiten ermöglichen, mehrmals pro Runde einen Nahkampf zu initiieren.*

11.1. NAHKAMPF AUFLÖSEN

Sobald ein Nahkampf eingeleitet wurde, stellen beide Spieler die Angriffs- und Verteidigungswürfel zusammen, die ihnen zustehen. Der Nahkampf wird dann durch eine oder mehrere Runden in den unten aufgeführten Schritten abgewickelt. Während dieser Schritte vergleichen die Spieler die Würfelergebnisse gemäß 10.7.2. Einheiten mit halber Stärke behandeln doppelte Erfolge als einfache Erfolge (10.8.1.).

Ablauf einer Nahkampfrunde:

1. Einleitung eines Nahkampfs (nur in der ersten Nahkampfrunde).

Hinweis: Es gibt einmalige Modifikatoren, die nur in der ersten Runde des Nahkampfs Anwendung finden (11.1.2.1., 11.1.2.2., 11.1.3.1. und 11.1.3.2.)

2. Gleichzeitiges Würfeln beider Spieler:
 - ▶ Angriffswurf des Angreifers
 - ▶ Verteidigungswurf des Verteidigers
 - ▶ Angriffswurf des Verteidigers
 - ▶ Verteidigungswurf des Angreifers

3. Gleichzeitige Zuweisung von Schaden an die angreifende und die verteidigende Einheit.

4. Prüfen, ob eine Seite den Nahkampf abbricht.

5. Überprüfen, ob der Nahkampf durch Eliminierung oder Rückzug endet.

6. Wenn beide Einheiten immer noch im Hexfeld verbleiben, wird das Nahkampfverfahren ab Schritt 2 wiederholt

Die Ergebnisse aus dem Nahkampf, wie in 11.1.4 beschrieben, werden gleichzeitig auf beide Fraktionen angewendet. Dies könnte dazu führen, dass beide beteiligten Einheiten eliminiert werden oder sich durch Rückzug aus dem Hexfeld zurückziehen müssen. Nahkämpfe können also riskant und tödlich sein.

11.1.1. EINLEITEN EINES NAHKAMPFS

Eine Einheit (**Angreifer**), die ein Hexfeld betritt, das eine feindliche Einheit (**Verteidiger**) enthält, muss einen Nahkampf einleiten. Die Bewegung in das Hex der feindlichen Einheit bietet keine Gelegenheit für Reaktionsfeuer.

Hinweis: Das Stapellimit erhöht sich von einer Einheit pro Hexfeld auf eine Einheit pro Fraktion pro Feld in einem Nahkampf-Hex. Wenn ein beladener Transporter im Nahkampf angegriffen wird, wird das Stapellimit um die Anzahl der transportierten Einheiten bis zum Ende der ursprünglichen Nahkampfrunde erhöht.

Die angreifende Einheit leitet den Nahkampf ein und die verteidigende Einheit im Hexfeld behält ihre Statusmarker bei, bis die erste Runde des Nahkampfs durchgeführt wurde. Dies liegt daran, dass sie Modifikationen erhalten kann, weil sie in diesem Zug bereits aktiviert wurde.

11.1.1.1. UNTERSTÜTZUNG EINES NAHKAMPFS

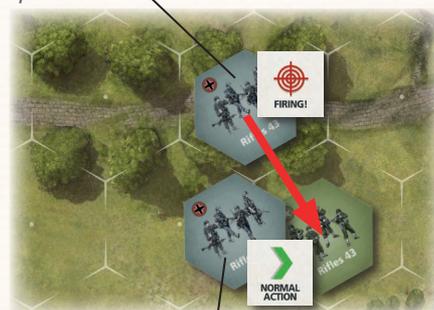
Vor der Einleitung eines Nahkampfs können der aktive Spieler (Angreifer) und der inaktive Spieler (Verteidiger) eine nicht aktivierte Infanterie-, Artillerie- oder Fahrzeugeinheit benachbart zum einem Nahkampf-Hexfeld zur Unterstützung des Nahkampfs bestimmen. Diese Einheit wird als Unterstützungseinheit bezeichnet und mit einem Feueraktionsmarker markiert.

Einheiten ohne Fernkampffähigkeit, z.B. Lastwagen, können nicht als Unterstützungseinheit fungieren.

Eine Unterstützungseinheit gibt den Spielern eine Wiederholung für einen Würfel für den Angriffs- und Verteidigungswurf während des Nahkampfs.

 *Ein Befehlspunkt ist erforderlich, um eine Einheit als Unterstützungseinheit zu aktivieren.*

Die German Rifles 43 (Unterstützungseinheit) unterstützen den Nahkampf.



Nahkampfeinheit

11.1.2. ANGRIFFSWÜRFEL IM NAHKAMPF

Beide Spieler erhalten die Angriffswürfel im Nahkampf, die auf der Einheitenkarte aufgeführt sind.

Es gibt einige Modifikatoren für diese Würfel, je nachdem, ob es sich um eine angreifende oder verteidigende Einheit handelt, den Status der Einheit, das Gelände... und ob es sich noch um die erste Runde des Nahkampfs handelt.

Die folgenden Modifikationen gelten **Angreifer** und **Verteidiger** gleichermaßen:

- ▶ **Halbe Stärke:** Wenn der Angreifer nur noch die halbe Stärke hat, zählt nur die Hälfte der Erfolgssymbole pro Würfel (10.8.1).
- ▶ **Besondere Fähigkeiten:** Modifikationen können auch durch Spezialfähigkeiten wirksam werden.
- ▶ **Erfahrungsstufe:** Alle Veteranen- und Eliteeinheiten erhalten einen blauen  Angriffswürfel (4.2.3).
- ▶ **Unterstützungseinheit:** Der Angreifer kann einmal einen seiner Angriffswürfel neu würfeln, wenn er unterstützt wird.
- ▶  **Bewegungsunfähige Fahrzeuge:** Die Angriffseinheit erhält in jeder Nahkampfrunde eine Würfelwurfwiederholung. Unabhängig von ihrer Ausrichtung werden immobilisierte Einheiten immer als umgangen behandelt. Dies spiegelt die größere Mobilität ihrer Gegner wider. 
- ▶  *Modifikationen können auch durch das Ausspielen von Kommandokarten zur Geltung kommen.*
- ▶ **Fahrzeuge** haben keinen doppelten Erfolgswurf, wenn sie im Nahkampf Infanterie angreifen. Es wird nur das stärkste Symbol gezählt.

11.1.2.1. WÜRFELMODIFIKATIONEN FÜR ANGREIFER

Wichtig: Zusätzliche Modifikationen für die **erste Runde** des Nahkampfs:

- ▶ **Überqueren von Stacheldraht oder Steinmauern:** Wenn ein Nahkampf mit dem Überqueren von Hindernissen wie Stacheldraht oder Steinmauern eingeleitet wird, verliert der Angreifer den schwächsten Angriffswürfel in der ersten Nahkampfrunde.
- ▶ **Flankiert:** Wenn der Nahkampf gegen die Verteidigungseinheit aus einem Hexfeld außerhalb ihres Feuerbereichs (10.6) eingeleitet wird, erhält der Angreifer eine Würfelwurfwiederholung für einen seiner Angriffswürfel.

11.1.2.2. WÜRFELMODIFIKATIONEN FÜR VERTEIDIGER

Wichtig: Zusätzliche Modifikationen für die **erste Runde** des Nahkampfs:

- ▶ **Aktionsstatusmarker:** Wenn die verteidigende Einheit bereits aktiviert wurde, zählt nur die Hälfte der Erfolgssymbole. Wenn der Verteidiger nur noch seine halbe Stärke hat und bereits aktiviert wurde, verliert er auch den schwächsten Angriffswürfel.

Hinweis: Der Nachteil durch den Aktionsmarker gilt nicht für Einheiten mit einem Verdeckte-Aktion-Marker (9.12.1).

- ▶ **Niedergehalten:** Wenn die verteidigende Einheit als niedergehalten markiert ist, kann sie in dieser ersten Runde des Nahkampfs nicht angreifen.

- ▶ **Hinterhalt (ambush):** Wenn die verteidigende Einheit mit Hinterhalt markiert ist, darf sie in dieser ersten Nahkampfrunde einen zusätzlichen grünen  Angriffswürfel hinzufügen.

11.1.3. VERTEIDIGUNGSWÜRFEL IM NAHKAMPF

Beide Spieler erhalten die Verteidigungswürfel im Nahkampf, die auf der Einheitenkarte aufgeführt sind.

Hinweis: Der Geländebonus für die erste Runde des Nahkampfs ist unterschiedlich. Bitte beachten Sie den ersten Punkt in sowohl 11.1.3.1. als auch 11.1.3.2. für den speziellen Geländebonus in der ersten Nahkampfrunde.

Es gibt einige Modifikatoren für diese Würfel, je nachdem, ob es sich um eine Angriffs- oder Verteidigungseinheit handelt, den Status der Einheit, das Gelände... und ob es sich noch um die Anfangsphase des Nahkampfs handelt.

Die folgenden Modifikationen gelten **Angreifer** und **Verteidiger** gleichermaßen:

- ▶ **Geländebonus:** Beide Spieler erhalten den stärksten Würfel für den Geländebonus des Zielfeldes.
- ▶ **Befestigungen:** Wenn sich die Verteidiger in einer Befestigung wie Sandsackbarriere, Schützengraben, Geschützstellung, Bunker oder Schützenpanzer befinden, erhalten beide Einheiten immer den stärksten Gelände-Verteidigungsbonus.
- ▶  **Fahrzeuge** erhalten keinen Gelände-Verteidigungsbonus im Nahkampf.
- ▶ **Besondere Fähigkeiten:** Modifikationen können auch durch Spezialfähigkeiten wirksam werden.
- ▶ **Erfahrungsstufe:** Alle kampferprobten, Veteranen- und Eliteeinheiten erhalten einen blauen  Verteidigungswürfel.
- ▶ **Unterstützungseinheit:** Der Verteidiger kann einmal einen seiner Verteidigungswürfel neu würfeln, wenn er unterstützt wird.
- ▶  *Modifikationen können auch durch das Ausspielen von Kommandokarten zur Geltung kommen.*

11.1.3.1. WÜRFELMODIFIKATIONEN FÜR VERTEIDIGER

Wichtig: Zusätzliche Modifikationen für die **erste Runde** des Nahkampfs:

- ▶ **Geländebonus:** Die verteidigende Einheit erhält die Würfel für den Geländebonus des Zielfeldes.
- ▶ **Befestigungen:** Wenn sich die verteidigende Einheit in einer Befestigung wie Sandsackbarriere, Schützengraben, Geschützstellung, Bunker oder MG-Nest befindet, erhält die Verteidigungseinheit immer den Gelände-Verteidigungsbonus von der Hexkante, über die der Angriff erfolgt.
- ▶  **Angriffszone:** Bei Fahrzeugen muss die Angriffszone berücksichtigt werden (11.3).

11.1.3.2. WÜRFELMODIFIKATIONEN FÜR ANGREIFER

Wichtig: Zusätzliche Modifikationen für die **erste Runde** des Nahkampfs:

- ▶ **Geländebonus:** Die angreifende Einheit erhält keine

Würfel für den Geländebonus, aber einen blauen Würfel zur Verteidigung.

- **Befestigungen:** Befindet sich der Verteidiger in einer Befestigung wie Sandsackstellung, Schützengraben, Geschützstellung, Bunker oder MG-Nest, erhält die angreifende Einheit immer den stärksten Würfel für den Verteidigungsbonus des eigentlichen Geländes.
- **Aktionsstatusmarker:** Wenn die angreifende Einheit mit schneller Aktion in den Nahkampf geht, verliert sie während der ersten Runde des Nahkampfs ihren schwächsten Verteidigungswürfel.

11.1.4. ZUWEISUNG VON SCHADEN IM NAHKAMPF



Kritische Treffer: Kritische Treffer werden gewertet, nachdem die Effekte aller Schadenspunkte und Niedergehalten-Ergebnisse eingetreten sind. Um die tödliche Natur des Nahkampfes widerzuspiegeln, bewirken alle nicht abgewehrten kritischen Treffer, dass die gegnerische Einheit auf halbe Stärke reduziert wird. War sie bereits halbiert, wird sie eliminiert. Zwei nicht annullierte kritische Treffer führen zur sofortigen Eliminierung einer Einheit mit voller Stärke.



Schadenspunkte: Für jeden Schadenspunkt wird ein Schadensmarker auf die Einheit gelegt. Schadensmarker sollten nur hinzugefügt werden, um Schaden anzuzeigen, der nicht durch den Zähler angezeigt werden kann. Wenn z. B. eine Einheit mit voller Stärke und vier Stärkepunkten drei Schadenspunkte erhält, wird sie auf die Rückseite gedreht (und zeigt damit an, dass sie zwei Schadenspunkte erlitten hat), und dann wird ein Schadensmarker hinzugefügt. Übersteigt die Anzahl der Schadenspunkte die Stärkepunkte einer Einheit, wird sie eliminiert.

X Niedergehalten: Wenn nach den Verteidigungswürfeln (einschließlich der Wirkung des „Adrenalinschubs“ 11.1.5.) mindestens ein Niedergehalten-Ergebnis übrig bleibt, gilt die Zeileinheit als niedergehalten. Da die Einheit in einem Nahkampf-Feld steht und niedergehalten wurde, muss sie sich zurückziehen. Am Ende der Aktion erhält die Einheit einen Statusmarker „Rückzug“.

11.1.5. ADRENALINSCHUB

Alle Einheiten ignorieren in der ersten Nahkampfrunde automatisch ein vom Gegner gewürfeltes Niedergehalten-Ergebnis. Dies spiegelt den Adrenalinschub im Nahkampf wider.

11.1.6. BEENDIGUNG DES NAHKAMPFS

Ein Nahkampf endet, wenn sich zieht eine Einheit entweder aus dem Nahkampf-Hexfeld zurückzieht oder eine, möglicherweise auch beide Seiten eliminiert werden. Wenn keines davon der Fall ist, wird der Nahkampf mit Schritt 2 (11.1.) fortgesetzt, bis eine der dieser Bedingungen eintritt.

11.1.6.1. RÜCKZUG AUS DEM NAHKAMPF

Nach Schritt 5 (siehe Ablauf in 11.1.) können beide Spieler entscheiden, ob ihre Einheit sich aus dem Nahkampf zurückziehen soll. Der angreifende Spieler entscheidet zuerst.

Der Nahkampf endet, wenn ein Spieler beschließt, seine Einheit zurückzuziehen.

Wenn eine Einheit den Nahkampf verlässt, wird sie mit einer schnellen Aktion aus dem Nahkampf-Hexfeld bewegt. Diese Einheit kann Reaktionsfeuer ausgesetzt sein.



Die im Nahkampf verbleibende Einheit wird mit „normaler Aktion“ markiert



Die half-strength German Rifles ziehen sich aus dem Nahkampf-Feld zurück.

11.1.6.2. ELIMINIERUNG

Wird eine oder beide Seiten während der Nahkampfrunde eliminiert, endet der Nahkampf. Wenn eine Einheit übrig bleibt, wird sie mit „schneller Aktion“ markiert.



11.2. EINGEGRABENER VERTEIDIGER

Ein Marker „Eingegraben“ im Hexfeld des Verteidigers bleibt nach dem Nahkampf liegen, wenn der Verteidiger den Nahkampf gewinnt. Wenn der Verteidiger eliminiert wird oder sich zurückziehen muss, wird der Marker entfernt.

Hinweis: Dies ist eine Ausnahme von 9.8.1.

11.3. ANGRIFFSZONE



Ein Fahrzeug verwendet in einem Nahkampf gegen eine Infanterieeinheit immer seine Verteidigungswürfel gegen einen Angriff von oben (siehe 10.9.3.). Dies gilt auch für bewegungsunfähige Fahrzeuge.

Wenn ein Nahkampf zwischen zwei Fahrzeugen begonnen oder verstärkt wird, hängt der Verteidigungswürfel, den ein Fahrzeug erhält, von der Zone ab, von der aus die feindliche Einheit das Nahkampf-Feld betreten hat. Die Illustration in 10.9.3 zeigt die verschiedenen Bereiche, die ein Fahrzeug umgeben.

Dieser Effekt tritt nur in der ersten Runde eines Nahkampfs ein.

Zum Beispiel bewegt sich ein deutscher Panzer in ein Feld, in dem sich ein amerikanischer Panzer befindet. Er betritt es aus einem Feld hinter dem amerikanischen Panzer. Der amerikanische Panzer würde seine rückwärtigen Verteidigungswürfel, wie auf seiner Einheitenkarte angegeben, zur Verteidigung einsetzen.

Bewegungsunfähige Fahrzeuge: Unabhängig von ihrer Ausrichtung gegen andere Fahrzeuge verwenden bewegungsunfähige Einheiten immer ihre rückwärtige Panzerung, um die Verteidigungswürfel zu berechnen, die sie von ihrer Einheitenkarte erhalten. Dies spiegelt die größere Mobilität des Gegners wider.



11.4. NOTAUSSTIEG

Wenn ein Fahrzeug, das Einheiten transportiert, in einen Nahkampf verwickelt wird (Transportfahrzeuge können niemals von sich aus einen Nahkampf initiieren), müssen dessen Passagiere einen Notausstieg vornehmen.

- **Bevor** der Notausstieg ausgeführt wird, kann der Angreifer einen Fernangriff mit dem stärksten Angriffs-

würfel für Entfernung 0 auf die transportierten Einheiten ausführen. Die transportierten Einheiten können sich nur mit dem Verteidigungswürfel verteidigen, der auf der Einheitenkarte angegeben ist. Dieser Angriff wird als Nahkampf gemäß Kapitel 10.10. durchgeführt. Das Ergebnis wird separat für jede transportierte Einheit bestimmt.

- **Nach dem Angriff** auf die transportierten Einheiten folgt der Notausstieg. Dieser muss vor der Auflösung des Nahkampfs erfolgen (11.1.).

Situation 1: Nach dem Beschuss der transportierten Einheiten gehen die US Rifles zum Nahkampf über.



Alle Einheiten müssen sofort in einem freien, benachbarten Hexfeld platziert werden. Dabei ist das Stapellimit von 1 Einheit je Feld zu beachten. Wenn sie aus irgendeinem Grund keinen Notausstieg durchführen können, werden die Einheiten eliminiert.

Beim Notausstieg in ein benachbartes Hexfeld erhält die Einheit normalerweise einen Statusmarker „Schnelle Aktion“.



Es gibt zwei Ausnahmen:

- Beim Ausstieg in unwegsamem Gelände (9.5.) und
- wenn aussteigende Einheiten die Eigenschaft „langsam“ haben.

In beiden Fällen erhält die Einheit einen Statusmarker „verzögerte Aktion“.

Hinweis: Besondere Fähigkeiten von Einheitskarten (z.B. Grenadiere 43 "Schneller Ausstieg") haben Vorrang bei Notausstiegen.

Der Notausstieg in ein benachbartes Hexfeld kann Reaktionsfeuer provozieren.

Situation 2: Die auf dem Lkw geladenen Einheiten führen einen Notausstieg durch.



Das deutsche HMG 42 ist "langsam", so dass es keine schnelle Aktion durchführen kann und verzögert wird.

Situation 3: Die auf dem Lkw geladenen Einheiten führen einen Notausstieg durch.



Die deutschen Grenadiere 43 sind im schnellen Aussteigen ausgebildet und wurden mit einer normalen Aktion markiert.

11.5. ANGRIFF VON INFANTERIE AUF FAHRZEUGE

Wenn ein Nahkampf zwischen einem Fahrzeug und einer Infanterieeinheit ausgetragen wird, muss der Spieler, der die Infanterieeinheit kontrolliert, entscheiden, ob er den Fahrzeugumpf oder seine Räder/Ketten angreift.

Angriff auf das Fahrzeug: Der Nahkampf wird nach den normalen Regeln für Infanterie gegen Fahrzeuge durchgeführt (11.1.)

Angriff auf die Räder/Ketten: Anstelle eines normalen Nahkampfes würfelt der Spieler, der die Infanterieeinheit kontrolliert, einen einzelnen grünen Würfel zum Angriff auf die Räder/Ketten. Der Spieler, der den Panzer kontrolliert, würfelt zur Verteidigung einen blauen Würfel. Dies ist ein Vergleichswürfelwurf gemäß 10.7.2.

Wenn die Infanterieeinheit einen Nahkampf durch eine schnelle Aktion einleitet, muss sie zuerst einen grünen Würfel werfen und ein Ergebnis anwenden, z.B. doppelter Erfolg, Schadenspunkt oder niedergehalten. Erst dann führt sie den Vergleichswurf gegen den blauen Würfel des Fahrzeugs durch.

Wie bei allen Nahkämpfen wird dieser Angriff auf die Räder/Ketten des Fahrzeugs gleichzeitig mit dem Angriff des Fahrzeugs auf die Infanterieeinheit durchgeführt.

Die Auswirkungen dieses Wurfs sind wie folgt:



Doppelter Erfolg (Kritischer Treffer und Schadenspunkt): Das Fahrzeug wird bewegungsunfähig und erhält einen zusätzlichen Schadenspunkt.



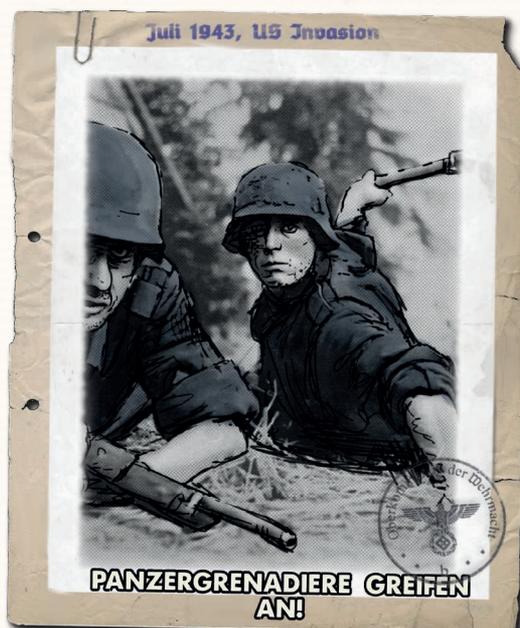
Kritischer Treffer: Das Fahrzeug wird bewegungsunfähig.



Schadenspunkt: Das Fahrzeug wird bewegungsunfähig.



Niedergehalten: Das Fahrzeug wird niedergehalten und muss das Nahkampf-Feld verlassen.



11.6. NAHKAMPF - BEISPIEL

- **Schritt 1:** Der US - Spieler kündigt an, dass er eine Einheit der Rifles 43 in voller Stärke aktivieren möchte, um eine schnelle Aktion durchzuführen.

Der US - Spieler will eigentlich einen Nahkampf mit einer nicht aktivierten deutschen Heavy MG 42 - Einheit in voller Stärke, drei Felder entfernt im Gebüsch, durchführen, muss dies aber nicht im Voraus ankündigen.



Wenn mit optionalen Regeln gespielt wird: Aktivieren Sie die angreifende Einheit mit Kommandopunkten: Der aktive Spieler dreht einen unbenutzten Kommandopunkt auf der Einheitenkarte der Rifles 43 um. Dieser Kommandopunkt wird für diese Runde verbraucht.

- **Schritt 2: Reaktionsfeuer:** (Immer möglich während der Bewegung einer gegnerischen Einheit.)

Als die US Rifles 43 näher kommen, vermutet das deutsche Heavy MG 42, dass es zu einem Nahkampf mit ihnen kommen könnte. Sie hält ihr Feuer zurück bis die Rifles im Nachbarfeld stehen und kündigen dann an ein Reaktionsfeuer an (8.2.). Dieses Reaktionsfeuer ist erfolglos. Das Heavy MG 42 wird einem Marker „feuernd“ („firing“) markiert (13.2.). Die Rifles-Einheit bewegt sich in das gleiche Feld wie das Heavy MG 42.

Um die Einheit für das Reaktionsfeuer zu aktivieren, muss ein Kommandopunkt ausgegeben werden (8.2.).



- **Schritt 3:** Der Nahkampf wird eingeleitet:

Die US-Rifles fungieren jetzt als angreifende, das Heavy MG 42 als verteidigende Einheit. Der Nahkampf wird gleichzeitig durchgeführt. Entfernen Sie die Statusmarker der Einheiten

Heavy MG 42 und Rifles 43 noch nicht.

- **Schritt 4:** Beide Spieler entscheiden, ob der Nahkampf unterstützt wird (11.1.1.):

Neben der Angriffseinheit (US-Rifles 43) aktiviert der US-Spieler eine zweite, nicht aktivierte Rifles 43-Einheit benachbart zum Nahkampf-Hex als Unterstützungseinheit für diesen Nahkampf. Diese Rifles 43 sind mit „Feuer“ markiert.

Der deutsche Spieler entscheidet sich seinerseits, eine benachbarte Rifles 43-Einheit zur Unterstützung der Verteidiger zu aktivieren. Auch diese Einheit wird mit „Feuer“ markiert.

Ein Befehlspunkt ist erforderlich, um eine Einheit als Unterstützungseinheit zu aktivieren



- **Schritt 5:** Beide Spieler wählen ihre Verteidigungswürfel aus

Die US-Rifles 43 (Angriffseinheit) erhält einen gelben Würfel in der Verteidigung, wie auf ihrer Einheitenkarte gezeigt. Die US-Rifles-Einheit erhält keinen Geländebonus - nur einen blauen Würfel (11.1.3.2.).

Die gute Nachricht für die Rifles-Einheit ist, dass sie, soweit sie diesen Nahkampf überlebt, den stärksten Würfel (rot) für den Geländebonus des Zielfeldes erhält, diesem Fall der Bunker.

Die deutsche Heavy MG 42 erhält einen gelben Würfel in der Verteidigung, wie auf seiner Einheitenkarte gezeigt. Es erhält auch die Gelände-Verteidigungswürfel für den Frontalbereich des Bunkers (9.6.3.2. und 11.1.3.1.), also zwei rote und einen gelben Würfel.

Da beide Spieler Unterstützungseinheiten haben, können sie während der anfänglichen Nahkampfphase einmal einen Verteidigungswürfel erneut werfen.

Schließlich verteidigt der US-Spieler sich mit einem gelben und blauen Würfel. Der deutsche Spieler verteidigt mit zwei roten und zwei gelben Würfeln..

- **Schritt 6:** Beide Spieler wählen ihre Angriffswürfel aus

Die US-Rifles 43 erhalten im Nahkampf gegen Infanterie und Artillerie zwei rote und einen grünen Würfel, wie auf ihrer Einheitenkarte gezeigt. Für die benachbarte Unterstützungseinheit (Rifles 43) kann der US-Spieler eine Würfelwurfwiederholung für erste Nahkampfphase nutzen.

Das Heavy MG 42 erhält zwei gelbe und einen grünen Würfel, wie auf der Einheitenkarte gezeigt. Da es jedoch bereits mit einem Feuerstatus aktiviert wurde, als die Rifles-Einheit ihr Feld betrat, zählt es bei seinem Wurf nur das stärkste Ergebnis, wenn es einen doppelten Erfolg erzielt hat (11.2.2.).

Zusätzlich zu den Würfeln des HMG 42 hat der deutsche Spieler auch eine benachbarte Rifles 43-Einheit aktiviert, um die

Verteidiger zu unterstützen. Für diese deutsche Unterstützungseinheit erhält der Spieler zusätzlich eine erneute Ausführung eines seiner Würfel.

Schließlich greift der US-Spieler mit je einem roten, gelben und grünen Würfel an und der deutsche Spieler greift mit zwei gelben und einem grünen Würfel an.

► **Schritt 7:** Würfeln und Ergebnisse vergleichen:

Beide Spieler führen einen Angriff mit den in Schritt 6 erhaltenen Würfeln durch und verteidigen sich mit denen, die sie in Schritt 5 erhalten haben. Die Ergebnisse werden dann verglichen (10.7.2.).

Die Angriffsergebnisse der US-Rifles 43 wurden alle von den glücklichen Verteidigungswürfeln des deutschen Heavy MG 42 und der Rifles 43 (Unterstützungseinheit) annulliert. Die US-Rifles waren bei der Verteidigung gegen die deutschen Einheiten weniger erfolgreich. Ein Schadenspunkt und ein kritischer Treffer wurden nicht annulliert.

► **Schritt 8:** Schaden zuweisen:

Die US-Rifles 43 haben einen Schadenspunkt und einen kritischen Treffer kassiert. Dieser Schadenspunkt reduziert ihre Stärke auf drei (sie beginnen mit vier) und sie erhält einen Schadensmarker. Der kritische Treffer verursacht aufgrund der Gefährlichkeit des Nahkampfs zwei weitere Schadenspunkte (11.1.4.). Der Marker der US-Rifles 43 wird auf die Seite der halben Stärke umgedreht.



► **Schritt 9:** Überprüfen Sie, ob eine Seite den Nahkampf abbricht:

Da keine Seite eliminiert oder niedergehalten wurde und es sich um einen eingeleiteten Nahkampf handelte, werden die „Feuer“ - Marker auf dem Heavy MG 42 des inaktiven deutschen Spielers und der Marker „normale Aktion“ der US-Rifles 43-Einheit jetzt entfernt.

Aufgrund seiner Verluste entscheidet sich der US-Spieler, die Rifles 43 aus dem Nahkampf zurückzuziehen. Dazu kann er die Rifles 43 aus dem Nahkampf-Hex bewegen und sie mit „schnelle Aktion“ markieren.

Die verbleibende Einheit, das Heavy MG 42, wird mit „normale Aktion“ markiert. Der Nahkampf ist nun vorbei.

Beide Spieler könnten auch im Nahkampf auch Kommandokarten spielen, wenn sie geeignete Karten auf der Hand haben.



12.0 TAKTISCHE LUFT- UND OFFBOARD-ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG

Bereits vor der Erstveröffentlichung des *Assault Systems* haben wir uns für einen modularen Aufbau entschieden. Das ermöglicht zum einen neuen Spielern den problemlosen Einstieg in das System und zum anderen aber auch den Einbau späterer Erweiterungen für mehr historische Tiefe. Die Spieler können also selbst entscheiden, mit welchem Grad an Komplexität sie das Spiel spielen möchten, ob es ein schnelles und einfaches Spiel sein soll, oder aber eine detailliertere Simulation mit allen Zusatzelementen.

Die Erweiterung taktische Luft- und Offboard-/Artillerieunterstützung, der Einfachheit halber unter der Abkürzung TA/OAS zusammengefasst, ist eine optionale Erweiterung und führt zwei neue Elemente in das *Assault - Spielsystem* ein:

Zusätzlich zu den bereits vorhandenen Infanterie-, Artillerie- und Fahrzeugeinheiten können in den Gefechten nun auch Luft- und Artillerieunterstützung zum Tragen kommen.

Dies geschieht durch:

- ▶ Taktische Luftunterstützung (TAS) sowie
- ▶ Offboard Artillerie-Unterstützung (OAS).

Die Spieler können nun auch die Explosionswerte  verwenden, die bereits im Vorgriff auf deren Einführung in dieser Erweiterung auf den Einheitenkarten angegeben waren.

12.1. INHALT

Diese Erweiterung enthält:

- ▶ TA/OAS Spielhilfen
- ▶ TA/OAS-Karten
- ▶ Marker für Geländeschaden

12.2. INTEGRATION DER TA/OAS-ERWEITERUNG

Die Integration der taktischen Luft- und der Offboard-/Artillerieunterstützung in das *Assault - System* geschieht ganz einfach durch die TA/OAS-Spielkarten in dieser Erweiterung und wird im Folgenden näher erläutert.

Klarstellung: Obwohl die TA/OAS-Karten auf der Rückseite als Kommandokarten ausgewiesen sind, werden sie in den Erweiterungsregeln zur Unterscheidung von den Karten des Basisspiels wie folgt bezeichnet:

- ▶ TAS-Karten, wenn sich der Inhalt nur auf taktische Luftunterstützungskarten bezieht,
- ▶ OAS-Karten, wenn sich der Inhalt nur auf die Off-Board-Artillerie bezieht,
- ▶ TA/OAS-Karten, wenn sich der Inhalt auf beide Arten von Unterstützungskarten bezieht.

Bevor die Spieler ihr Kommandokartendeck für das Spiel zusammenstellen (siehe 5.9.), müssen sie prüfen, ob die Verwendung von TA/OAS - Karten für das jeweilige Szenario überhaupt vorgesehen ist.

Ist das der Fall, können sie bis zu maximal fünf ihrer Kommandokarten gegen die gleiche Anzahl von TA/OAS-Karten tauschen. Eventuelle Ausnahmen sind in der Sonderregeln des jeweiligen Szenarios angegeben.

Aus Gründen der Spielbalance empfehlen wir, dass sich die Spieler bei der Anzahl der TA/OAS-Karten, die sie auswählen, an der Anzahl der Formationskarten, die jeder Spieler zu Beginn eines Szenarios erhält, orientieren. Das heißt, wenn ein Spieler mit zwei Formationskarten beginnt, so hat er die Möglichkeit maximal bis zu zwei TA/OAS-Karten zu wählen.

Die Spieler können auch mehr Karten als Formationskarten in der Startaufstellung wählen, aber dies sollte im Voraus vereinbart werden.

Wenn sich die Spieler nicht einigen können, sollten sie die Anzahl der TA/OAS auf diejenige der Formationskarten, die jeder Spieler zu Beginn des Szenarios erhält, begrenzen. Unabhängig von der gewählten Methode dürfen indes nie mehr als fünf TA/OAS-Karten von jedem Spieler hinzugefügt werden, selbst wenn sie mehr als fünf Startformationen haben.

Die tatsächliche Anzahl der von einem Spieler gewählten TA/OAS-Karten, bis zum vereinbarten Maximum, muss dem Gegner nicht mitgeteilt werden.

Abfolge für das Hinzufügen von TO/OAS-Karten:

1. Die Spieler entscheiden nach dem oben beschriebenen Verfahren über die Höchstzahl der TO/OAS Karten, die jeder von ihnen zu seinem Kommandokartenstapel hinzufügen kann.
2. Jeder Spieler entfernt dann bis zu diesem vereinbarten Limit neutrale und/oder Fraktionskarten aus seinem Kommandokartenstapel. Diese können zufällig gezogen oder ausgewählt werden. Welche und wie viele Karten die Spieler bis zum verabredeten Limit entfernen, ist jedem Spieler selbst überlassen und muss dem Gegner nicht mitgeteilt werden.
3. Jeder Spieler fügt dann die TA/OAS-Karten zu seinem Kommandokartenstapel entsprechend der Anzahl der entfernten Karten hinzu.
4. Beide Spieler mischen ihre neu gebildeten Kommandokartenstapel.

 *Wenn mit den optionalen Kommandopunkten gespielt wird (siehe 6.2.2.), sollten die Spieler dies berücksichtigen, wenn sie entscheiden, wie viele TA/OAS-Karten sie hinzufügen, da jede Karte einen Kommandopunkt für die Verwendung benötigt.*

12.2.1. ENTFERNEN DER KOMMANDOKARTEN

Die Kommandokarten, die für den Tausch entfernt werden, können entweder Fraktions- oder neutrale Kommandokarten sein (4.9.1.). Die Spieler können entweder zufällig Kommandokarten entfernen oder wählen, welche sie entfernen wollen. Dies sollte im Voraus vereinbart werden. Wenn sich die Spieler nicht einigen können, sollten sie das erste der unten genannten Verfahren anwenden und zufällig ziehen.

- ▶ Beide Spieler ziehen zunächst zufällig bis zu maximal fünf Kommandokarten, die sie gegen TA/OAS tauschen möchten. Diese werden in die Schachtel abgelegt und sind für dieses Szenario nicht mehr verfügbar,
- ▶ oder beide Spieler wählen bis zu fünf Karten von ihrem Kommandokartenstapel aus und legen sie ab. Die so abgelegten Kommandokarten sind für dieses Szenario ebenfalls nicht mehr verfügbar.

12.2.2. HINZUFÜGEN VON TA/OAS-KARTEN

Sobald die Kommandokarten vom Kommandokartenstapel entfernt wurden, können die Spieler die TA/OAS Karten hinzufügen. Die Anzahl der gezogenen TA/OAS - Karten muss dabei der Anzahl entfernter Kommandokarten entsprechen. Mit anderen Worten: Wenn ein Spieler drei seiner Kommandokarten von seinem Kommandokartenstapel abgeworfen hat, fügt er drei TA/OAS-Karten zu seinem Kommandokartenstapel hinzu.

Die Spieler können diese TA/OAS-Karten entweder zufällig ziehen und zu ihrem Kommandokartenstapel hinzufügen oder sie auswählen. Die Spieler sollten sich vorher auf eines der Verfahren geeinigt haben. Wenn sich die Spieler nicht einigen können, wird das erste Verfahren angewendet, d.h. die Karten werden zufällig gezogen.

- ▶ Beide Spieler mischen die TA/OAS-Karten und ziehen **zufällig** so viele Kommandokarten, wie sie abgelegt haben.
- ▶ Beide Spieler **wählen** TA/OAS-Karten bis zu der Anzahl der Kommandokarten, die sie abgelegt haben.

Jeder Satz von TA/OAS-Karten, der nach einem der beiden Verfahren ausgewählt wurde, wird nun in den Kommandokartenstapel der Spieler gemischt.

12.2.3. PLANUNGSPHASE

Eine Planungsphase (6.2.) ist immer Teil der Zugreihenfolge, wenn die TA/OAS-Karten verwendet werden, unabhängig davon, ob auch noch andere optionale Regeln im Spiel sind.

Sobald die Planungsphase vorbei ist, haben die Spieler keine Möglichkeit mehr, TA/OAS-Karten in diesem Spielzug zu verwenden.

12.2.4. TA/OAS-KARTEN NACH GEBRAUCH

TA/OAS-Karten werden nach Gebrauch zu den Kommandokarten auf den Ablagestapel gelegt. Ausnahmen davon sind auf der Karte oder in den Erweiterungsregeln vermerkt.

12.3. TAKTISCHE LUFTUNTERSTÜTZUNG (TAS)

Die taktische Luftunterstützung war ein bedeutender Faktor während des Unternehmens Husky. Zu Beginn der Operation kreisten hunderte von Flugzeuge über den Landungsstränden und der gesamten Insel. Luftangriffe unterbrachen Nachschublinien, zerstörten feindliche Stellungen und unterstützten die Landungstruppen beim Vormarsch und in der Verteidigung. Mit dieser Erweiterung kannst du dieses Element nun in dein Spiel einführen.

TAS-Karten Vorderseite:



Rückseite:



12.3.1. ANFORDERN VON TAS IN DER PLANUNGSPHASE

Will ein Spieler während eines Zuges taktische Luftunterstützung einsetzen, muss er sie zuvor in der Planungsphase anfordern (6.2.). Dazu muss er bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Erstens muss er eine TAS-Karte in seiner Kommandokartenhand haben.

Zweitens muss er (wenn die optionalen Regeln für Kommandopunkte im Spiel sind, siehe 6.2.2.), der TAS-Karte einen Kommandopunkt zuweisen. Wird ohne die optionalen Kommandopunkte gespielt, kann er die TAS-Karte einfach ausspielen.

In jedem Fall sollte die Karte mit der Rückseite nach oben vor dem Spieler abgelegt werden. Sie sollte so für den Gegner sichtbar sein, damit er weiß, dass TA/OAS gegen ihn eingesetzt wird, ohne jedoch schon zu wissen, welche Art von TA/OAS es sein wird.

12.3.2. ZEITPUNKT FÜR TAS

Auf der TAS ist wie auf den Kommandokarten des Grundspiels ein Aktivierungszeitpunkt angegeben. (4.9.1.)

Wenn die optionalen Kommandopunkte von den Spielern verwendet werden, werden sie zu dem Zeitpunkt ausgegeben, zu dem die TAS für diesen Zug aktiviert wird.

12.3.3. ZIELANSPRACHE

Der aktive Spieler, der die TAS angefordert hat, muss dem Gegner die Einheit benennen, die er angreifen möchte, damit der die Möglichkeit hat, sich gegen die TAS zu verteidigen.

12.3.4. VERTEIDIGUNG GEGEN TAS

Der inaktive Spieler hat dann die Möglichkeit den TAS noch vor dem Angriff abzufangen, falls er eine nicht aktivierte Einheit mit der Einheitenklasse AA (Anti-Aircraft - Flak) in Reichweite des Zielfeldes hat.

Der aktive Spieler sollte dem Gegenspieler für die Suche eine angemessene Zeit einräumen. Wenn der inaktive Spieler keine Flak-Einheit finden kann oder keine verwenden möchte, muss er passen, und der Angriff beginnt. Sobald der inaktive Spieler gepasst hat, kann er den Angriff nicht mehr unterbrechen.

Die Reichweite der Flak ist die Anzahl der Felder zwischen dem Feld der Flak-Einheit und demjenigen, das vom TAS angegriffen wird. Für die Reichweite, d.h. die Berechnung, ob die Flak-Einheit auf kurze, mittlere oder weite Entfernung feuert, gilt die Reichweite der Einheit auf der Einheitenkarte.

Dabei gilt die Reichweite gegenüber Infanterie und Artillerie, nicht gegenüber Fahrzeugen, falls die Werte unterschiedlich sind. Der inaktive Spieler kann dann eine Flak-Einheit aktivieren, um zu versuchen, den TAS abzuwehren.

Der inaktive Spieler kann dies so lange versuchen bis der TAS abgewehrt ist, oder er keine Flak-Einheiten mehr hat, die er aktivieren kann. Jede AA Einheit, die für Flak-Feuer aktiviert wurde, erhält einen Statusmarker „Feuer“ und gilt für diese Runde als aktiviert.

Die Aktivierung von Flak-Einheiten kostet einen Kommandopunkt. Sie ist keine freie Aktion.

Sobald die Spieler festgestellt haben, ob die Flak-Einheit auf kurze, mittlere oder weite Entfernung feuert, sollten sie die Reichweite mit dem Explosionswert der Flak-Einheit auf ihrer Einheitenkarte vergleichen. Daraus ergeben sich die Angriffswürfel, die die Flak-Einheit gegen die TAS würfeln kann. Die Ausrichtung der Flak-Einheit im Feld ist für Flak-Feuer irrelevant.

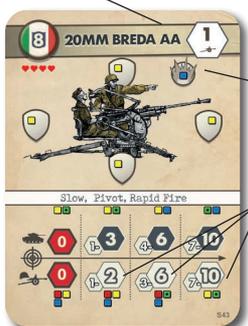
AA Units Attack

Range Factor			
Blast	Close	Medium	Long

Wenn die AA-Einheit mit -1 Angriffswürfel markiert ist, zählen keine doppelten Symbole für diesen Angriffswurf.

Zum Beispiel feuert eine italienische 20mm Breda Flak-Einheit auf eine P-39, die gerade einen Tieffliegerangriff auf einen Panzer in drei Hexen Entfernung durchführt. Wie die Reichweitenbänder auf der Einheitenkarte der Breda-Einheit für Infanterie und Artillerie (die sich von den Reichweitenbändern für Fahrzeuge unterscheiden) zeigt, gelten drei Hexe entfernt als mittlere Reichweite. Die mittlere Reichweite wird auf der

AA / Flak (wenn deutsche Einheit)



Explosivwert

Reichweitenbereiche: Nah, mittel, lang

AA-Angriffswurftabelle mit dem Sprengwert der Breda-Einheit, einem blauen Würfel, abgeglichen. Das ergibt einen grünen AA-Angriffswurf.

12.3.5. TAS-VERTEIDIGUNG GEGEN FLAKFEUER

Alle TAS-Karten zeigen den Verteidigungswürfel gegen den Flak-Angriffswurf an. Die Spieler prüfen dann, ob es Eigenschaften / Sonderfähigkeiten gibt, die den Verteidigungswurf modifizieren.

Der Angriffswurf gegen Flak wird wie jeder andere Fernkampf durchgeführt. Angriffs- und Verteidigungswürfel werden gegeneinander abgeglichen (10.7.2.), wobei aber die Angriffs-/Verteidigungsmodifikatoren gemäß 10.8. und 10.9. unberücksichtigt bleiben. Das heißt, der Spieler der Flak-Einheit würfelt einfach seinen Flak-Angriffswürfel und der TAS-Spieler würfelt einen Verteidigungswürfel, wie auf der TAS-Karte angegeben.

Result	Effect
	TAS stürzt ab und wird zerstört. TAS greift nicht an. Entferne die TAS-Karte aus dem Spiel.
	TAS ist beschädigt. TAS greift nicht an. Lege die TAS-Karte auf den Ablagestapel.
	TAS ist leicht beschädigt, daher ist der Angriff von TAS ungenau. Füge dem Trefferwurf eine -1 hinzu. Lege die TAS-Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.
	TAS wendet sich ab. Die TAS greift nicht an. Lege die TAS nach Gebrauch auf die Hand des Spielers zurück. Die Karte kann ab der nächsten Runde wieder gespielt werden.

12.3.6. AUFLÖSUNG EINES TAS-ANGRIFFS

Wenn der TAS gar nicht beschossen wurde oder keinen Schaden erlitten hat, ermittelt der aktive Spieler die Auswirkungen des Angriffs wie folgt:

- ▶ TAS-Zielerfassung
- ▶ TAS-Genauigkeit
- ▶ TAS-Angriffsergebnis
- ▶ TAS-Wirkung gegen Gebäude

12.3.6.1. TAS ZIELERFASSUNG

Der aktive Spieler ermittelt zunächst die Zielerfassung („Spotting“) der TAS. Dazu würfelt er einen W6 auf der TAS-Spotting-Tabelle.

Dieser Wurf kann durch Kommandokarten oder Spezialfähigkeiten des angreifenden TAS modifiziert werden.

Das Würfelergebnis weist entweder einen Erfolg aus und der TAS-Genauigkeitswurf wird nicht modifiziert, oder das Resultat weist eine Modifikation des anschließenden Genauigkeitswurfs aus. Die Spieler sollten die ausgewürfelten Modifikatoren notieren.

Ergebnis	Die verteidigende Einheit befindet sich in einem Feld mit...	
	Kein Geländebonus	Terrain bonus
TAS W6		
1	Genauigkeit -1	Genauigkeit -2
2		Genauigkeit -2
3		Genauigkeit -1
4		
5		
6	Genauigkeit +1	

12.3.6.2. TAS GENAUIGKEIT

Der aktive Spieler ermittelt mit einem W6 die Genauigkeit des TAS-Angriffs und das Ergebnis mit dem seines Entdeckungswurfs modifizieren. Das Resultat wird dann mit dem Status der verteidigenden Einheit verglichen. Dadurch erfährt der inaktive Spieler, ob und welchen zusätzlichen Verteidigungswürfel seine Einheit gegen den TAS-Angriff erhält.

TAS Genauigkeit	Status des Verteidigers					Sonstiger Status
	FAST ACTION	FALL BACK	IMMOBILE	SUPPRESSED	DELAYED ACTION	
1						
2						
3				-		
4		-	-	-		
5		-	-	-	-	
6		-	-	-	-	-

Beispiel: Der TAS-Genauigkeitswurf ist eine 3 gegen ein Fahrzeug, das eine schnelle Aktion ausführt. Es gibt keine Modifikatoren für den Entdeckungswurf. Der Spieler prüft entlang der "3"-Reihe und vergleicht sie mit dem Status des Fahrzeugs, das eine schnelle Aktion ausführt, die ihm einen gelben Würfel zur Verteidigung zuweist.

Eigenbeschuss („Friendly Fire“):

Wenn der modifizierte Genauigkeitswurf des TAS eine **1 oder weniger** ergibt, und sich mindestens eine Einheit der Seite, zu der auch die TAS gehört, in einem Feld angrenzend zur Zieleinheit befindet, erfolgt ein Angriff durch Eigenbeschuss.

Nachdem die TAS ihre Angriffswürfel gegen das Zielfeld geworfen hat, werden alle Angriffswürfel, die nicht mindestens ein Ergebnis „Niedergehalten“ erzielen, beiseitegelegt. Diese werden dann in einem Angriff gegen eine (einzige!) der Einheiten der eigenen Seite gewürfelt, die an das Zielfeld angrenzt. Diese eigene Einheit wird vom inaktiven Spieler gewählt. Angriffe durch Eigenbeschuss werden gemäß 12.3.6.3. aufgelöst.

12.3.6.3. ERGEBNIS DES TAS-ANGRIFFS

Um das Ergebnis des TAS-Angriffs zu ermitteln, würfelt der aktive Spieler seine Angriffswürfel wie auf der TAS-Karte angegeben.

Die verteidigende Einheit erhält alle normalen Verteidigungswürfel gemäß 10.9. - 10.9.8. mit Ausnahme des fehlgeschlagenen Entdeckungswurfs 10.9.5, da dies bereits in 12.3.6.1. abgehandelt wurde. Der Einschlagbereich, angegeben auf der Einheitenkarte, ist immer 'Oben'.

Der TAS-Angriff wird gemäß 10.7-10.7.6. abgewickelt.

12.3.6.4. TAS ZERSTÖRUNG VON GEBÄUDEN, BEFESTIGUNGEN UND HINDERNISSEN

Im Falle eines nicht annullierten kritischen Treffers auf ein Gebäude oder eine Befestigung kann ein TAS-Angriff ein Gebäude zum Einsturz bringen oder es zerstören (12.5.).

Im Falle eines nicht annullierten kritischen Treffers führt ein TAS-Angriff dazu, dass ein Hindernis (Stacheldraht, Panzersperre) zerstört wird. Der Marker des Hindernisses wird entfernt.

12.3.6.5. TAS-ZWEITANGRIFF

Einige TAS-Einheiten haben die Fähigkeit einen zweiten Angriffs durchzuführen (siehe 12.3., Vorderseite der TAS-Karte, Symbol unten).



Dieser muss gegen dasselbe Ziel gerichtet sein und unmittelbar nach dem ersten Angriff ausgeführt werden.

Dabei muss kein zusätzlicher Kommandopunkt für den TAS ausgegeben werden.

Der inaktive Spieler kann alle nicht aktivierten Flak-Einheiten einsetzen, um diesen zweiten Angriff abzuwehren.

Alle daran beteiligten Flak-Einheiten müssen dafür je einen Kommandopunkt bezahlen.

Der zweite TAS-Angriff folgt demselben Verfahren wie der erste Angriffsdurchgang gemäß 12.3.6.), einschließlich möglichem Eigenbeschuss. Sobald er abgeschlossen ist, kommt die TAS-Karte auf den Ablagestapel.

Wurde die gegnerische Einheit im ersten Angriff zerstört, kann eine neue Einheit angegriffen werden. Der zweite Angriff erhält dann einen kumulativen Malus von -1 auf den Trefferwurf für jedes Hexfeld Entfernung vom ersten Angriff.

12.3.6.6. GENAUIGKEITSMODIFIKATOREN FÜR DEN ZWEITANGRIFF

Zweitangriffe unterliegen einer Modifikation der Genauigkeit. Diese wird durch ein Symbol auf der Vorderseite der TAS-Karte angezeigt. Das folgende Beispiel zeigt einen Genauigkeitsmodifikator von -1 auf den Genauigkeitswurf gemäß 12.3.6.2.

Mögliche Modifikatoren für den 2. Angriff:

- ▶ **0:** Kein Genauigkeitsmodifikator für den 2. Angriff
- ▶ **+/-X:** Genauigkeitsmodifikator für den 2. Angriff



12.4. ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG VON AUSSERHALB DES SPIELBRETTES (OAS)

Zu Beginn der *Operation Husky* verfügten beide Seiten über eine große Anzahl von Geschützen. Der geschickte Einsatz von Geschützbatterien war für offensive ebenso wie für defensive Operationen unerlässlich. Die Artillerie konnte Zufahrtswege mit Rauch verschleiern, feindliche Angriffskolonnen aufhalten oder zur Vorbereitung eines Angriffs feindliche Stellungen sturmreif schießen.

OAS-Einheitenkarte Vorderseite:



OAS werden im Prinzip wie **indirektes Feuer** behandelt, aber die Regeln „Auflösung eines Angriffs“ weichen an einigen Stellen von dem 7.0. beschriebenen Verfahren ab. Im Falle eines Widerspruchs haben die Regeln in der Erweiterung Vorrang. Die hauptsächlichsten Unterschiede sind:

- ▶ OAS Feuer kann in zwei Phase einer Spielrunde durchgeführt werden:
 - » **Unterstützungsphase:** Zielerfassung und Erkundungsgeschosse.
 - » **Aktionsphase:** Feuerschlag.
- ▶ OAS benötigt immer einen Beobachter („Spotter“), siehe 12.4.3.
- ▶ OAS-Angriffe führen, auch wenn sie keinen Rauch abfeuern, automatisch dazu, dass ein Rauchmarker auf dem Zielfeld platziert wird, um Rauch und Staub beim Einschlag zu simulieren.
- ▶ Das Limit für Rauchmarker in einem Feld (7.2.) wird auf 5 Marker pro Feld angehoben.
- ▶ Der Verteidiger verliert den schwächsten Verteidigungswürfel gegen einen OAS-Angriff.
- ▶ OAS - Feuerschläge können mehrere Hexfelder treffen, das primäre Hex und die sekundären Hexfelder wie auf der OAS - Einheitenkarte angegeben.

Die erste Phase für eine OAS ist immer die Unterstützungsphase wie auf der OAS-Karte angegeben.

Der zweite Angriff kann durchgeführt werden, wann immer ihn ein Spieler während der *Aktionsphase* einsetzen will.

12.4.1. OAS IN DER PLANUNGSPHASE ANFORDERN

Wenn ein Spieler während eines Zuges Off-Board Artillerieunterstützung einsetzen möchte, muss er diese während der *Planungsphase* anfordern (siehe 6.2.) und dabei folgende Voraussetzungen erfüllen:

Erstens muss er dafür eine OAS-Karte in seiner Kartenhand haben, die den Einsatz von Artillerieunterstützung von außerhalb des Spielfeldes erlaubt.

Zweitens muss er (wenn er mit optionalen Kommandopunkten spielt - siehe 6.2.2.) für die OAS-Karte einen Kommandopunkt ausgeben. Die Nutzung des Kommandoschwerpunkt-Pools ist nicht zulässig. Wenn er nicht mit den optionalen Kommandopunkten spielt, kann er einfach die OAS-Karte ausspielen.

In jedem Fall sollte die Karte verdeckt vor dem Spieler abgelegt werden, der an der Reihe ist. Diese Karte sollte zwar für den Gegner sichtbar sein, damit er weiß, dass TA/OAS in dieser Runde gegen ihn eingesetzt wird, ohne jedoch genau zu wissen, welche Art von TA/OAS es sein wird.

12.4.2. ANKUNFTSZEITPUNKT DER OAS

Die OAS wird durch das Abfeuern von Erkundungsgeschossen in der Unterstützungsphase aktiviert.

Der mit der OAS-Karte platzierte Kommandopunkt wird zur Ankunftszeit ausgegeben, kurz bevor der Angriff der OAS durchgeführt wird.

12.4.2.1. ZIELERFASSUNG („SPOTTING“)

Bei der Verwendung von OAS gibt es einige Änderungen zu den Regeln in Kapitel 7.0. Die Regeln in der Erweiterung haben (nur) für OAS Vorrang, wenn sie widersprüchlich sind.

OAS erfordert immer, dass eine weitere, noch nicht aktivierte Einheit als Artilleriebeobachter („Spotter“) für ihre Angriffe zu fungiert. Eine Beobachter-Einheit kann Infanterie oder Artillerie, nicht aber ein Fahrzeug sein. Allerdings ist für OAS **kein Entdeckungswurf** erforderlich, da das Hexfeld selbst das Ziel ist, nicht die einzelne Einheit darin.



Die beobachtende Einheit muss eine freie Sichtlinie („LOS“, Linie of Sight) zum Zielfeld des OAS haben (10.3.). Das Zielfeld erhält einen Marker „Orientierungspunkt“ und wird als nun „primäres Zielfeld“ bezeichnet.

Sobald sie zum ersten Mal als Beobachter fungiert hat, wird sie mit einem Marker „normale Aktion“ markiert.

Eine Einheit, die für OAS späht, muss für den ersten Angriff immer einen Kommandopunkt ausgeben. Es handelt sich nicht um eine kostenlose Aktion.

12.4.2.2. ABFEuern VON ERKUNDUNGSGESCHOSSEN

Das Abfeuern von Erkundungsgeschossen dient dazu, die Reichweite und das primäre Zielhex vor dem eigentlichen Feuerschlag einzumessen.

Dazu würfelt der Spieler, von dem die OAS ausgeht, mit zwei Würfeln: Ein grüner Kampfwürfel bestimmt die Entfernung der Abdrift vom primären Zielhex zu bestimmen, und ein W6 die Richtung der Abweichung.

Hinweis: Einheiten mit der Fähigkeit "Aufklärer" (scout) fügen einen blauen Würfel hinzu, um die Entfernung der Abdrift zu bestimmen. Allerdings zählen nur die Schadenspunktsymbole auf dem blauen Würfel zur Bestätigung des primären Zielhex, alle anderen Symbole werden ignoriert.

Wenden Sie die folgenden Ergebnisse an und bewegen Sie den Marker „Orientierungspunkt“ zum neuen Hexfeld.

Ergebnis 🟢 / 🟡	Effekt
☠️	Primäres Zielfeld bestätigt - füge einen blauen Angriffswürfel für den kommenden Angriff hinzu
🎯	Primäres Zielfeld bestätigt
X	Primäres Zielfeld NICHT bestätigt - Zielmarker um 1 Feld verschieben
Leer	Primäres Zielfeld NICHT bestätigt - Zielmarker um 2 Felder verschieben

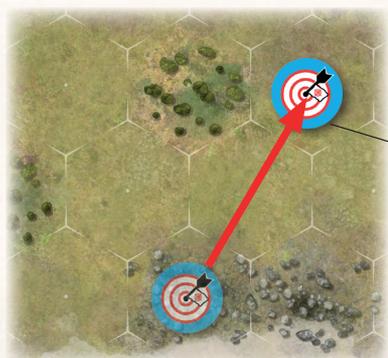
Result of D6	Direction
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Note: Die Spieler sollten sich vor dem Würfeln des W6 auf die Kennzeichnung des ersten sekundären Hexfelds mit der Nummer '1' einigen.

Zu Beispiel: Wenn das Ergebnis des Würfelwurfs wie folgt ist:

Grüner Würfel = leere Seite, W6 = 1.

Dann würde der Wegpunktmarker zum folgenden Hexfeld verschoben werden:



Der Zielmarker wird vom geplanten Primärzielfeld feldig um 2 Felder in Richtung 1 verschoben.

Note: Erkundungsgeschosse verursachen keine Schäden an Einheiten.

12.4.3. ARTILLERIEANGRIFF (AKTIONSPHASE)

Sofern der Beobachter nicht zwischenzeitlich eliminiert wurde und immer noch eine Sichtlinie zum primären Zielhex hat, kann der Spieler entscheiden, wann er den Artillerieangriff mit der eingesetzten OAS-Karte starten möchte. Dies kann anstelle einer Aktivierung oder sogar als Reaktion auf eine feindliche Bewegungsaktion erfolgen.

Wenn die Späheinheit vor dem Artillerieangriff eliminiert wurde, wird das OAS-Verfahren abgebrochen. Die OAS-Karte wird auf die Hand zurück genommen und kann in einer anderen Spielrunde erneut verwendet werden.

Der Artillerieangriff wird wie folgt ausgeführt:

- ▶ Auswahl des Feuermodus
- ▶ Bestimmung des Trefferbereichs
- ▶ Angriffsergebnis

12.4.3.1. OAS-FEUERMODI

OAS wird als indirektes Feuer behandelt (7.1.) und verfügt über drei verschiedene Modi für ihren Angriff. Der Spieler kann unter bestimmten Einschränkungen den Feuermodus für jeden Angriff festlegen.

Die drei Modi des OAS-Feuers sind:

- ▶ Rauchsleier (12.4.3.1.1.)
- ▶ Streufeuer zum Niederhalten (12.4.3.1.2.)
- ▶ Wirkungsfeuer (12.4.3.1.3.)

12.4.3.1.1. RAUCHVORHANG

OAS kann Rauchgranaten abfeuern, um Einheiten an der Beobachtung ihrer Gegner zu hindern. Bei der Auflösung dieses Feuermodus wird automatisch ein Marker „Rauch“ im primären Zielhex platziert. Die für diesen Feuermodus verwendeten Würfel und die Anzahl der betroffenen Hexfelder sind auf der OAS-Karte angegeben.

Die Regeln aus 7.2. gelten für das Platzieren von Rauchmarkern mit folgenden Abweichung:

- ▶ Rauchwürfel können bis zum gesamten Trefferbereich verwendet werden, der auf der OAS-Karte angegeben ist.

Klarstellung: Würfelwürfe zur Auflösung der Rauchwirkung verursachen niemals Schaden an Einheiten oder Gelände in einem Hexfeld.

12.4.3.1.2. STREUFUEER ZUM NIEDERHALTEN

OAS - Feuer hält Einheiten nieder, indem es seine Salven streut, um so viele feindliche Einheiten wie möglich zu erreichen. Dies verursacht zwar weniger Schadenspunkte, erhöht jedoch die Wahrscheinlichkeit, dass eine Einheit niedergehalten wird.

Strefeuer zum Niederhalten ist anwendbar auf:

- ▶ Infanterieeinheiten,
- ▶ aufgesessene Infanterie,
- ▶ Artillerieeinheiten und
- ▶ ungepanzerte Fahrzeuge (4.2.2.).

Strefeuer ist **nicht anwendbar gegen gepanzerte Fahrzeuge** (4.2.2.).

Bei der Auflösung des Streufeuers führt der besitzende Spieler einen Angriff gegen ein primäres und ein sekundäres Zielhex durch. Dazu verteilt er die Angriffswürfel des primären Zielhex so gleichmäßig wie möglich auf beide Felder.

Der Spieler muss jeder Gruppe eines der beiden Zielhexe zuweisen.

Darüber hinaus nimmt er den Würfelwert für die Sprengkraft (12.4. „Einheitskarten Vorderseite“) zu jeder Gruppe. Wenn die schießende Einheit keinen Sprengkraftwürfel hat, fügt der Spieler immer einen blauen Würfel hinzu.

Die Stärke der Würfel (Stärke wird durch deren Farbe bestimmt) gegen jede Gruppe, liegt ganz im Ermessen des Spielers. Jedes Hexfeld wird dann nach Wahl des Spielers mit einer der beiden Würfelgruppen angegriffen. Der Spieler, der die OAS einsetzt, kann entscheiden, welches der beiden Hexfelder davon betroffen ist.

Die Ergebnisse **nicht aufgehobener kritischer Treffer** bei Infanterie-, Artillerie- und ungepanzerten Fahrzeugeinheiten

sind dieselben wie bei einem Angriff durch direkten Beschuss. Zusätzlich zur Wirkung gegen das eigentliche Ziel können **nicht annullierte kritische Treffer** des Streufeuers auch auf das Gelände einwirken (12.4.3.4. und 12.5).

Bei Streufeuern werden alle Schadenspunktsymbole ☉ für die angreifenden Würfel stattdessen als „Niedergehalten“-Symbole X behandelt. Alle anderen Symbole bleiben unverändert.

Die verteidigenden Einheiten erhalten alle ihre normalen Verteidigungswürfel.

Da die Angriffswürfel ihre Schadenspunkte in „Niedergehalten“ umwandeln, benötigt die verteidigende Einheit nur Niedergehaltens- oder Schadenspunktsymbole, um sie zu neutralisieren.

Wichtig:

- ▶ Kritische Treffer ☠ können nur kritische Treffer neutralisieren. Kritische Treffer können keine Niedergehalten- oder Schadenspunktsymbole ☉ neutralisieren. Dies ist eine Ausnahme vom direkten Abgleich von Würfelsymbolen gemäß 10.7.2.
- ▶ Wenn eine Einheit bereits den „Niedergehalten“-Marker hat, kann durch weiteres Streufeuresultat „Niedergehalten“ X kein Rückzug ausgelöst werden. Jedoch ist es immer noch möglich, einen Rückzug durch das Zuweisen von kritischen Treffern zu erzwingen (10.7.3., 10.7.5.). Zusätzliche Niedergehaltungsergebnisse bei späteren indirekten, Distanz- oder Nahkampfangriffen lösen wie gewohnt Rückzüge aus.
- ▶ Streufeuern gegen **aufgesessene Infanterie** (10.10.1.) und **ungepanzerte Fahrzeugen** (4.2.2.) wird wie indirekter Beschuss von Fahrzeugen behandelt (7.1.2.).

12.4.3.1.3. WIRKUNGSFEUER

Wirkungsfeuer bedeutet, dass die OAS ihr Feuer für die maximalen Trefferwirkung auf die Zielfelder konzentriert, nachdem die Entfernung usw. zum Ziel ermittelt wurde.

Die für diesen Feuermodus verwendeten Würfel und die Anzahl der betroffenen Hexfelder sind auf der OAS-Karte angegeben.

12.4.3.2. OAS-WIRKUNGSZONE

Das Verfahren zur Bestimmung der genauen Wirkungszone (primäre und sekundäre Zielfelder) ist dasselbe wie bei den Erkundungsgeschossen (12.4.2.2.), nur dass jetzt anstelle eines grünen 🟩 ein gelber 🟨 Kampfwürfel verwendet wird.

Wichtig: Bevor das primäre Feld bestimmt wird, kann der Spieler den Zielmarker bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen. Bewegt er den Zielmarker um ein Feld, hat dies keine Auswirkung. Bewegt der Spieler den Zielmarker um zwei oder drei Felder, werden nur halbe Erfolgssymbole für das Angriffsergebnis gezählt.

Verwenden Sie die beiden Tabellen in 12.4.2.2., um den genauen Ort des Einschlags zu bestimmen, und verschieben Sie den Orientierungsmarker erneut. Dies ist dann das endgültige primäre Zielhex für den Artillerieangriff.

12.4.3.3. ANGRIFFSERGEBNIS

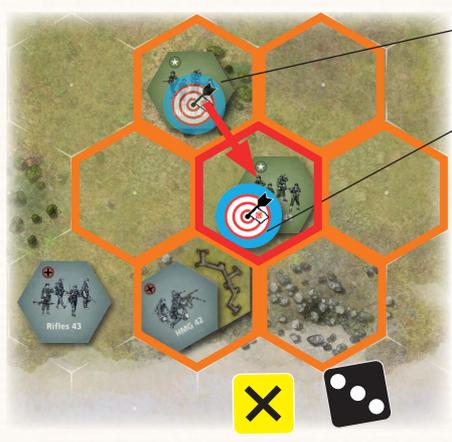
Um das Ergebnis des OAS-Angriffs zu ermitteln, würfelt der OAS-Spieler nun seine Angriffswürfel nun entsprechend der OAS-Einheitenkarte.

Der Verteidiger erhält alle normalen Verteidigungswürfel gemäß 10.9. - 10.9.8.

Der Einschlagsbereich für **Infanterie- und Artillerieeinheiten**, der auf der Einheitenkarte verwendet werden sollte, ist "Oben".

 Der Einschlagsbereich für **Fahrzeugeinheiten** hängt davon ab, ob beim Angriffswurf gegen sie ein kritischer Treffer erzielt wurde. Wenn dies der Fall war, sollten die Spieler sich auf 7.1.2. beziehen.

Der OAS-Angriff wird dann gemäß 10.7. - 10.7.6. aufgelöst.



Der deutsche Spieler hat sich auf dieses letzte primäre Zielfeld

Nach dem Würfeln gibt es eine Verschiebung um 1 Feld (gelber Würfel = 1 Feld Verschiebung und schwarzer D6 zeigt in

Die US Rifles im roten Feld werden durch den Artillerieschlag voll getroffen. Das deutsche HMG42 und die zweite Gruppe von US Rifles werden von den Würfeln für die sekundären Felder getroffen.

12.4.3.4. ZERSTÖRUNG VON GEBÄUDEN, BEFESTIGUNGEN UND HINDERNISSEN

Als Folge eines nicht aufgehobenen kritischen Treffers kann ein OAS-Angriff ein Gebäude oder eine Befestigung zum Einsturz bringen oder zerstören (12.5).

Im Falle eines nicht aufgehobenen kritischen Treffers zerstört ein OAS-Angriff ein Hindernis (Stacheldraht, Panzersperre). Der Marker für das Hindernis wird entfernt.

12.4.3.5. KRATER DURCH OAS-ANGRIFFE

Im Falle eines nicht annullierten kritischen Treffers bei einem OAS-Angriff wird ein Marker „Krater“ auf dieses Hex gelegt. Dies gilt für alle Felder, die Straßen, Baumalleen, freies Gelände, lichten Wald, Olivenhaine und Weinberge sowie Buschgelände zeigen.

Der aktive Spieler platziert einen Kratermarker gemäß der folgenden Abbildung. Das Gelände ändert seinen Charakter aufgrund des Kratermarkers. Dieses Hex hat nun alle in der untenstehenden Tabelle gezeigten Effekte.



Kratermarker für freies Gelände

Kratermarkierung für Baumalleen-Gelände

ARTILLERY STRIKE!
SUPPORT PHASE
Indirect Fire (7.1)



X Gebäude oder Befestigung nicht eingestürzt - alle Einheiten in diesem Feld werden niedergehalten

- ▶ Wenn ein Gebäude zusammenbricht, legt der verteidigende Spieler einen Ruinenmarker auf das Feld.

Das Gelände verändert aufgrund des Ruinenmarkers seine Eigenschaften gemäß der folgenden Tabelle.

Terrain Type	Terrain Defense Bonus D6 Roll Modifiers	Movement cost for each movement type				Vehicle Damage from Terrain	LOS mod	Eleva (LOS rel)
		Infantry	Vehicle	Artillery	Air			
Craters	[Shield] [Shield]	1	2	2	1	-	0	
Brush, trees & craters	[Shield] [Shield] [Shield]	1	2	3	2	[Shield]	0	
Ruins	[Shield] [Shield] [Shield]	1	2	Blocked	3	[Shield]	1	

12.5. EXPLOSIONSWERTE GEGEN GEBÄUDE UND BEFESTIGUNGEN

Zusätzlich zur Zielauswahl von Gebäuden oder Befestigungen über OAS können Gebäude oder Befestigungen durch Flugzeuge und Einheiten mit Explosionswerten beschädigt werden.

Hinweis: Den Einsatz der Explosionswerte durch Einheiten können die Spieler auch ohne die optionalen Regeln für TA/OAS in das Spiel einfließen lassen.

Explosionswerte bedeuten, dass jedes von der verteidigenden Einheit besetzte Gebäude oder jede Befestigung durch direkten oder indirekten Distanzbeschuss zerstört werden kann. Wenn ein Gebäude oder eine Befestigung zerstört wird, werden die verteidigenden Einheiten entweder auf ihre halbe Stärke umgedreht oder eliminiert.

Selbst wenn das Gebäude oder die Befestigung nicht zerstört wird, können die verteidigenden Einheiten darin Schadenspunkte erhalten oder niedergehalten werden.

Sprengwerte kommen ins Spiel, wenn bei einem Fernkampfangriff oder einer Spezialfähigkeit (siehe z.B. Einheitskarte 4.4.) ein Angriffswurf in einem nicht aufgehobenen kritischen Treffer-Symbol endet. Wenn dies geschieht, muss des Weiteren für jedes nicht aufgehobene kritische Treffer-Symbol geprüft werden, ob das Gebäude zerstört wird. Dies gilt nicht beim Abfeuern von Rauchgranaten.

Verfahren:

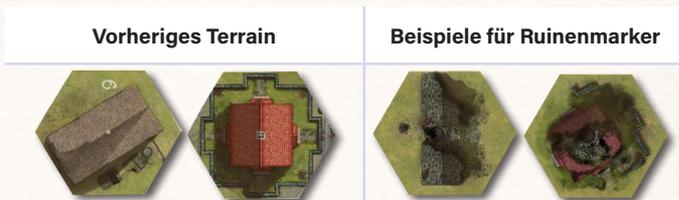
1. Der aktive Spieler würfelt nun den Sprengwert-Würfel gemäß der TA/OAS-Befehls- oder Einheitenkarte.
2. Der verteidigende Spieler würfelt mit dem stärksten Gelände-Verteidigungsbonus des Gebäudes oder der Befestigung gemäß der Geländetabelle.

Dies wird mithilfe des Würfelabgleichs gemäß 10.7.2 aufgelöst:

Ergebnis	Effekt
[Skull] [Target]	Gebäude oder Befestigung stürzt ein - alle Einheiten innerhalb dieses Feldes werden eliminiert
[Skull]	Gebäude oder Befestigung stürzt ein - alle Einheiten in diesem Feld werden auf halbe Stärke zurückgesetzt
[Target] [Target]	Gebäude oder Befestigung stürzt ein - alle Einheiten innerhalb dieses Feldes erleiden einen Schaden
[Target]	Gebäude oder Befestigung nicht eingestürzt - alle Einheiten in diesem Feld führen einen Rückzug durch

Klarstellung: Brücken können auf diese Weise nicht zerstört werden.

- ▶ Wenn ein Bunker, ein MG-Nest oder Geschützstellung zusammenbricht, muss der verteidigende Spieler diesen Marker auf die Grabenseite umdrehen.
- ▶ Wenn ein Schützengraben oder eine Sandsackstellung zusammenbricht wird der Marker entfernt.



13.0 ZUSAMMENFASSUNG DER STATUSMARKER UND IHRER EFFEKTE

In der Organisationsphase wird das Spielbrett für die nächste Runde aktualisiert. Beide Spieler können dies gleichzeitig tun.

Führen Sie die folgenden Schritte der Reihe nach durch, beginnend mit den weißen Markern:

1. Entfernen Sie alle Statusmarker mit **weißem** Hintergrund vom Spielplan.
2. Drehen Sie alle Statusmarker mit **gelbem** Hintergrund auf ihre Rückseite.
3. Alle **grünen** Statusmarker verbleiben auf ihren jeweiligen Feldern.
4. Tausche alle **schwarzen** verdeckte Aktionsmarker mit den **roten** Statusmarkern für den Hinterhalt (Ambush) aus.
5. Alle **roten** Statusmarker verbleiben auf ihren jeweiligen Einheiten.
6. Verringern Sie die Anzahl der **Rauchmarker** auf jedem Feld um eins.
7. Der **Rundenmarker** wird um ein Feld vorgerückt.
8. Die Zielmarker für alle Zielfelder werden auf die Seite der Seite gedreht, die sie besetzt. Wenn keine Einheiten ein Zielfeld besetzt, bleibt der Zielfeldmarker auf seiner aktuellen Seite.

Wichtig: Ungepanzerte Fahrzeuge (4.2.2) können ein Objektfeld nicht besetzen.

13.1. ALLGEMEINE STATUSMARKER

Im Unterschied zu anderen Statusmarkern kann einer Einheit mit einem allgemeinen Statusmarker eine Marker für den Aktions- oder Moralstatus hinzugefügt werden (Ausnahme: Nahkampf).



Halbe Stärke: Wenn eine Einheit die halbe Stärke erreicht hat, wird ihr Marker umgedreht. Dieser Status wirkt sich auf den Angriff einer Einheit im Fernfeuer aus und kann auch ihren Angriff im Nahkampf beeinträchtigen.



Immobilisiert: Diese Einheit kann keine Bewegungsaktion durchführen. Wenn sie zum Rückzug gezwungen wird, gibt die Besatzung das Fahrzeug auf und es wird aus dem Spiel entfernt.



Eingegraben: Diese Infanterieeinheit ist eingegraben. Das bedeutet, dass sie für die Verteidigung einen zusätzlichen grünen Würfel erhält. Der Marker „Eingegraben“ bleibt im Hexfeld, bis die Einheit sich bewegt oder eliminiert wird. Eine Ausnahme hiervon ist die Aktion „Verstärken“ (9.8.2.). Nach einer Ablöseaktion bleibt der „Eingegraben“-Marker liegen.



Angriffswürfel -1: Die Einheit verliert ihren schwächsten Würfel beim Schießen, wenn sie in der vorherigen Runde eine schnelle Aktion ausgeführt hat. Wenn sie nicht feuert, kann dies ignoriert werden. Der Angriffswürfel -1 wird ersetzt, wenn ein Aktionsstatusmarker darauf platziert wird. Einheiten werden auch mit einem Angriffswürfel -1 Marker gekennzeichnet, wenn sie als Beobachter für indirektes Feuer oder OAS-Angriffe fungiert



Verdeckte Einheit: Eine Einheit mit Statusmarker

„Verdeckt“ erhält einen zusätzlichen blauen Verteidigungswürfel. Der „Verdeckt“-Marker bleibt auf einer Einheit, bis sie aktiviert wird und eine andere Aktion durchführt, einen Moral-Statusmarker erhält (z.B.: Bewegung, Feuereröffnung,...) oder sich im Nahkampf steht. Wenn z.B.: Der Spieler diese Einheit aktiviert, um eine normale Aktion auszuführen, wird der „Verdeckt“-Aktionsmarker gegen einen normalen Aktionsmarker ausgetauscht. Gegnerische Einheiten, die auf eine Einheit mit einem Marker „Verdeckt“ feuern wollen, müssen einen Aufklärungswurf vornehmen (siehe 10.5.).

Das Ergebnis des Wurfs wird um -2 reduziert. Wenn eine Einheit mit einem „Verdeckt“-Marker angreift, wird behandelt als hätte sie den Angriffswürfel -1 Marker (siehe 13.1.). Diese Einheit verliert ihren schwächsten Würfel beim Feuern.

Dieser Marker wird ersetzt, wenn ein Aktions- oder Moralstatusmarker darauf platziert wird.



Hinterhalt: Wenn eine Einheit mit einem „Verdeckt“-Statusmarker in der Spielrunde nicht aktiviert wurde, wird dieser Statusmarker während der nächsten Organisationsphase gegen einen roten „Hinterhalt“-Statusmarker ausgetauscht. Die Einheit ist dann für einen Hinterhalt in Stellung gegangen und wartet auf den Feind.

Der Statusmarker „Hinterhalt“ bleibt auf der Einheit liegen, bis sie aktiviert wurde und eine andere Aktion durchführt (z.B.: Bewegung, Feuereröffnung,...) oder sich in einen Nahkampf verwickelt wird. Wenn z.B. der Spieler diese Einheit aktiviert, um eine normale Aktion auszuführen, wird der „Verdeckt“-Aktionsmarker gegen einen Marker „normale Aktion“ ausgetauscht.

Feindliche Einheiten, die auf eine Einheit mit einem „Verdeckt“-Marker feuern wollen, **müssen** einen Aufklärungswurf vornehmen (siehe 10.5.). Das Ergebnis des Wurfs wird um -2 reduziert.

Eine Einheit mit einem „Hinterhalt“-Statusmarker erhält einen zusätzlichen blauen Verteidigungswürfel.

Ein **Angreifer** mit einem „Hinterhalt“-Statusmarker erhält automatisch ein „X“-Symbol (Niedergehalten), wenn er feuert.

Ein **Verteidiger**, der aus dem Hinterhalt mit Fernkampf beschossen wird, verliert den schwächsten Verteidigungsbonuswürfel des Geländes. Dies ist kumulativ zu anderen Verteidigungswürfelmodifikationen.

Wenn die verteidigende Einheit mit Hinterhalt markiert ist, darf sie in dieser ersten Nahkampfrunde einen zusätzlichen grünen Angriffswürfel hinzufügen.

Dieser Marker wird ersetzt, wenn ein Aktions- oder Moralstatusmarker darauf platziert wird.

13.2. AKTIONSSTATUS-MARKER

Eine Einheit kann nur einen einzigen Aktionsstatus-Marker haben. Der Spieler sollte dem Gegner zu Beginn einer Aktivierung die für diese Einheit gewählte Aktion mitteilen. Sobald die Aktion bekannt gegeben wurde, muss die Einheit diese Aktion für den Rest des Zuges ausführen. Der Aktions-Marker kann dann am Ende der Aktivierung auf der Einheit platziert werden, um den Aktionsstatus festzuhalten.



Normale Aktion: Diese Einheit führt eine normale Aktion durch. Meist handelt es sich dabei um eine

Bewegungsaktion, aber auch andere Aktionen können damit abgedeckt werden. In einer normalen Aktion kann die Einheit nicht feuern.



Schnelle Aktion: In einer schnellen Aktion verlieren Infanterie- und Artillerieeinheiten ihren schwächsten Verteidigungswürfel. Fahrzeuge dagegen können je nach dem Feuerstatus der angreifenden Einheiten einen zusätzlichen Verteidigungswürfel erhalten (siehe Tabelle zur Modifikation des Distanzbeschusses), d.h. sie erhalten immer einen besseren Verteidigungswürfel als beim Verzicht auf eine schnelle Aktion. Bestimmte Aktivitäten - z.B. Notausstieg - erfordern eine schnelle Aktion.

Verzögerte Aktion: Diese Einheit hat ihre Bewegungsrate überschritten. Alle Modifikationen von Würfelresultaten werden behandelt, als hätte die Einheit eine normale Aktion durchgeführt. Wenn sie jedoch niedergehalten wird, führt sie stattdessen einen Rückzug durch.



Eingraben: Infanterieeinheiten können ihre Position durch die Aktion „Eingraben“ stärken.

In der nächsten Spielrunde gilt die entsprechende Einheit als eingegraben und erhält einen zusätzlichen grünen Verteidigungswürfel. Während des Eingrabens verliert die Einheit indes ihren schwächsten Verteidigungswürfel, wobei jedoch immer mindestens ein Verteidigungswürfel erhalten bleibt.



Feuern: Eine Einheit feuert ohne sich zu bewegen. Das ist die optimale Art des Feuerns auf Distanz und hat am wenigsten negative Modifikatoren auf der Tabelle für den Distanzbeschuss zur Folge (siehe Spielhilfe). Einheiten im Feuermodus sind automatisch entdeckt.



Turmfeuer: Diese Einheit feuert außerhalb ihres Schussbereichs und hält dabei an. Ein bewegungsunfähiger Panzer mit einem Turm kann immer noch Turmfeuer abgeben. Einheiten im Turmfeuermodus sind automatisch entdeckt.



Bewegen & Feuern / Feuern & Bewegen: Diese Einheit kann entweder bis zur halben Bewegungsrate ziehen und noch feuern ODER erst feuern und dann noch die Hälfte der Bewegungsrate ziehen. Das ist die am wenigsten wirksame Art des Feuerns. Wenn eine Einheit sich bewegt und dann feuert, ist sie automatisch entdeckt. Wenn sie gefeuert hat und sich dann bewegt, ist ein Aufklärungswurf erforderlich.

Artillerieeinheiten können keine solche Bewegungs- & Feuer- oder Feuer- & Bewegungsaktion durchführen.



Verdeckte Aktion: Infanterieeinheiten: *Die Verdecken-Aktion funktioniert wie eine normale Bewegungsaktion, aber das Bewegungslimit liegt bei maximal 1 Feld pro Aktivierung. Verdeckte Bewegungen sind nicht möglich, wenn das Bewegungslimit auf der Einheitskarte (normalerweise 2 für Infanterieeinheiten) zu einer verzögerten Aktion führen würde (siehe raues Gelände 9.5.). Verdeckte Bewegungen sind nicht möglich, wenn die Einheit die Eigenschaft "langsam" aufweist.*

Für alle Einheitstypen: Eine Einheit mit dem -Aktionsstatus-Marker „Verdeckt“ erhält einen zusätzlichen blauen Verteidigungswürfel. Feindliche Einheiten müssen vor dem Beschuss einer verdeckten Einheit einen Aufklärungswurf vornehmen (siehe 10.5.), dessen Ergebnis um -1 reduziert wird. Dieser Abzug gilt nicht für Einheiten, die ihrerseits als verdeckte markiert sind (siehe 9.12.1.).

13.3. MORAL - STATUSMARKER

Ein Moral - Status ersetzt immer den Aktionsstatus-Marker einer Einheit. Das ist für Nahkämpfe relevant, da es darüber entscheidet, wie schwierig es ist, einer Einheit Treffer zuzufügen. Eine Einheit mit einem Moral - Statusmarker kann in diesem Zug nicht aktiviert werden.



Niedergehalten: Die Einheit hat sich am Boden in Deckung geworfen und liegt flach, um gegnerischem Beschuss zu entgehen. Niedergehaltene Infanterie- und Artillerieeinheiten erhalten in der Verteidigung einen grünen Würfel hinzu. Jede Einheit, die als niedergehalten markiert ist, hat ihre Aktivierung beendet. Kassiert eine Einheit ein zweites „Niedergehalten“ - Ergebnis aus einem weiteren separaten Würfelergebnis, führt sie anstatt niedergehalten zu werden einen Rückzug durch. Zusätzliche „Niedergehalten“ - Resultate aus demselben Würfelergebnis werden dagegen ignoriert.

Wenn eine verteidigende Einheit als niedergehalten markiert ist, kann sie in der ersten Runde eines Nahkampfs nicht angreifen.



Rückzug: Die Einheit auf dem Rückzug führt eine schnelle Aktion (nur zwecks Bestimmung des Bewegungsrate und des Status eines Reaktionsfeuers) weg von der Richtung des Angriffs durch. Der Abstand zwischen ihr und feindlichen Einheit sollte dabei in jedem Hexfeld zunehmen. Sollte dies an irgendeinem Punkt während des Rückzugs nicht möglich sein, nimmt die Einheit einen Schadenspunkt und bleibt im letzten Hexfeld zurück, in das sie sich zurückziehen konnte.



Die Fahrzeugeinheiten können vorwärts oder rückwärts bewegt werden.

Ausnahmsweise können Einheiten auf dem Rückzug nicht von günstigen Verteidigungsmodifikatoren des Geländes profitieren. Nachdem Abschluss der Rückzugbewegung bekommen sie ihre Verteidigungswürfel für das Gelände in dem Hexfeld zurück, in dem sie sich dann befinden.

Artillerie- oder bewegungsunfähige Einheit werden eliminiert, wenn sie zum Rückzug gezwungen werden. Alle Einheiten werden eliminiert, wenn sie jemals ein zweites Rückzugsresultat erhalten.

Falls eine Einheit das Hexfeld einer feindlichen Einheit betritt, die aktuell auf dem Rückzug ist, wird diese feindliche Einheit eliminiert.

Der Rückzugsmarker verbleibt auf der Einheit und wird in der Organisationsphase umgedreht, es sei denn, besondere Umstände, wie z.B. Effekte von Kommandokarten, erlauben ihre Entfernung.



ASSAULT - RESSOURCEN UND UNTERSTÜTZUNG

Assault Sicily 43 ist das erste Spiel in der Westfront-Reihe der *Assault-Serie*, dem noch viele weitere folgen sollen.

Wenn Sie mehr über das Assault-Spielsystem erfahren möchten, sind Sie hier genau richtig.

Diese Seite bietet Links zu Hintergrundinformationen, Bewertungen, Online-Ressourcen usw. Um auf diese zusätzlichen Inhalte zuzugreifen, scannen Sie einfach die Codes mit der Kamera Ihres Mobiltelefons oder geben Sie die Links in Ihren Webbrowser ein.

WER SIND WIR?

"Wir lieben, was wir hier tun. Wir lieben es, schnelle taktische Spiele zu entwerfen und zu spielen. Wir lieben es, unsere Ideen mit Ihnen zu teilen und sie auf Ihrem Spieltisch zu bringen. Dazu ist uns kein Weg zu weit. Wir hören auf Ihr Feedback und Ihre Vorschläge, um unser Spielsystem zu verbessern! Zusammen mit Ihrer Unterstützung sind wir Assault! Games!"

Wir sind ein kleines Team erfahrener Brettspieler, die sich seit geraumer mit der Entwicklung dieses neuen taktischen Systems beschäftigen. Die Herausforderung besteht für uns darin, die optimale Mischung aus Realitätsnähe, Spielbarkeit, ausbalancierten Szenarien und zügigem Spiel zu finden. Wir streben an, unsere Regeln auch für Einsteiger leicht verständlich zu halten. Die

Entwicklung des Systems und die Produktion der Spiele ist eine Leidenschaft, der wir in unserer Freizeit nachgehen, wenn unsere Familien und unsere Jobs Zeit dafür lassen. Wir hoffen, dass Ihnen das Resultat unserer Bemühungen zusagt und möchten allen unseren Unterstützern, unseren Familien und Freunden danken, die dieses Hobby möglich machen.



LITERATUREMPFEHLUNGEN

Wir sind uns der Tatsache bewusst, dass unsere Spiele niemals eine exakte Simulation historischer Fakten sein können, aber sie basieren dennoch auf gründlichen Recherchen der historischen Gegebenheiten. Entsprechend füllen sich unsere Bücherregale mit immer neuen Büchern zu den Themen der jeweiligen Spielentwicklungen. Im Folgenden finden Sie eine Auswahl der Quellen, auf die wir für *Assault Sicily 43* zurückgegriffen haben; sie beleuchten den historischen Hintergrund und die Entscheidung für manche Regeldetails des Spiels.

- ▶ Carlo D'Este: *"Bitter Victory"*

- ▶ James Holland: *"Sicily '43"*
- ▶ Lt. Col. Albert N. Garland: *"Sicily and the Surrender of Italy"*
- ▶ Edmund Theil: *"Kampf um Italien"*
- ▶ Helmut Wilhelmsmeyer: *"Der Krieg in Italien 1943-1945"*
- ▶ Franz Kurowski: *"Das Tor zur Festung Europa"*
- ▶ Fritz Hahn: *"Waffen und Geheimwaffen des deutschen Heeres 1933-1945"*
- ▶ George F. Nafziger: *"The German Order of Battle"*

WEBSITE VON ASSAULT GAMES

Unsere Website bietet eine Vielzahl von Ressourcen, darunter: PDF der Spielregeln, Errata und spielrelevante Inhalte für unsere Spiele zum Herunterladen sowie Informationen über laufende und neue Projekte. Dazu könnt ihr euch in der Community vernetzen um neue Spielpartner zu finden.



Tragen Sie sich in den Assault Games Newsletter ein um keine Neuigkeiten zu versäumen!

Überdies erreichen Sie über unsere Homepage auch unseren Webshop.

<https://www.assault-games.com/>

VIDEO-RESSOURCEN

Unter den u.a. Links finden Sie Videos mit Besprechungen, Unboxing-Videos, Tutorials usw. zu unseren Spielen auf YouTube. Geben Sie einfach den Namen unserer Spiele ein oder klicken Sie auf die zahlreichen Links im Bereich „Bewertungen“ auf unserer Website.



<https://www.youtube.com/@assaultgames167/featured>

TABLETOP SIMULATOR

Der Tabletop Simulator (TTS, auf Steam erreichbar) ist eine ausgezeichnete Spiel-Plattform zum Inline - Spielen entweder solo oder mit Ihren Freunden.

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2944906460>



VASSAL-MODUL

Sobald ein finales VASSAL-Module für Assault Sicily 43 fertig ist, finden Sie es hier.

<https://www.assault-games.com/probiers-aus/vassal/>

WERDEN SIE TEIL DER COMMUNITY

Zu unseren aktuellen und zukünftigen Projekten finden Sie weitere Informationen im Internet.

Dabei *Assault Sicily 43* auf BoardgameGeek ist eine idealer Ausgangspunkt.

Dort finden Sie Videos, Bewertungen und Zusatzmaterialien zum Herunterladen. Darüber hinaus können Sie dort über das Spiel diskutieren, uns Fragen stellen oder eigene Anregungen in den verschiedenen Foren zur Diskussion stellen.



Dort erhalten Sie auch Unterstützung sowohl von uns und als auch von anderen Spielern des Assault-Systems. Wir beteiligen uns aktiv an diesen Foren und freuen uns auf Ihr Feedback, damit wir das Assault-System weiter verbessern können.

<https://boardgamegeek.com/boardgame/376753/assault-si-cily-43>

ASSAULT GAMES SOCIAL MEDIA

Wir würden uns freuen, wenn Sie uns auf unserem weiteren Weg begleiten würden. Wir danken Ihnen für Ihre Unterstützung.

Um über unsere Ideen und Veröffentlichungen auf dem Laufenden zu bleiben, empfehlen wir Ihnen, uns auf Twitter, Facebook oder Instagram zu folgen. Die folgenden Codes helfen Ihnen, sich zu verbinden.



<https://twitter.com/AssaultGames1>



<https://www.facebook.com/assaultgamescom>



<https://www.instagram.com/assaultgames/>



<https://bsky.app/profile/assaultgames.bsky.social>



<https://www.threads.net/@assaultgames>

ASSAULT KONTAKT

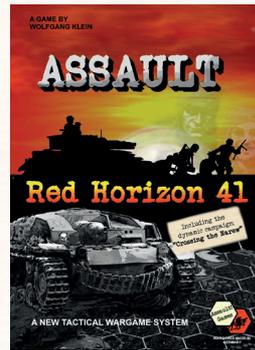
Haben Sie weitere Fragen oder Hinweise? Kontaktieren Sie uns per E-Mail unter:

info@assault-games.com



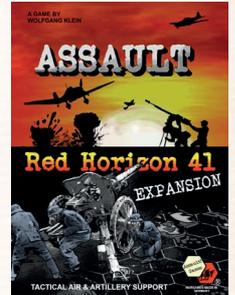
ASSAULT OSTFRONT REIHE

Assault Red Horizon 41 war das erste unserer Spiele, das 2021 nach einer erfolgreichen Crowdfunding-Kampagne veröffentlicht wurde. Diese Box ist das Basisspiel für die Ostfront-Serie, die wir auch in Zukunft noch ausbauen und mit neuen Modulen erweitern wollen.



In Red Horizon 41 spielen Sie taktische Gefechte aus der ersten Phase des Unternehmens Barbarossa. Das Spiel enthält auch eine Kampagne namens "Crossing The Narew", in der die Spieler in der Rolle eines Kompaniechefs mehrere Szenarien durchspielen.

Eine Neuauflage dieser Box ist für 2025 geplant. Außerdem arbeiten wir an einer neuen, größeren Kampagnenerweiterung für Red Horizon 41. Dabei werden die Regeln der Ostfront-Serie auf Version 2.0 aktualisiert und alle notwendigen Spielmaterialien werden dem Update angepasst.

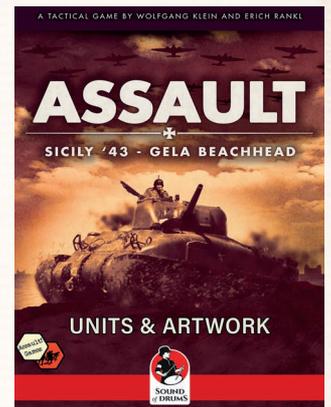


WEITERE PRODUKTE

Assault Games ist ein deutscher Verlag, der nicht hauptberuflich, sondern vielmehr als Hobby betrieben wird. Es ist uns wichtig, unseren Unterstützern unseren Dank auszusprechen.

Deshalb habe ich ein „Units & Artwork-Buch“ erstellt, genauso wie schon für Red Horizon 41. In diesem Buch finden Sie alle Illustrationen, die der Graphiker Michael für das Projekt geschaffen hat.

Darüber hinaus enthält das Buch historische Informationen zu den verschiedenen Einheiten und sowie interessanten Details zu deren taktischem Einsatz im Spiel.



INDEX

A

Adrenalinschub 36
Aktionsstatus-Marker 48
Allgemeine Statusmarker 48
Anfordern von TAS 41
Angriffs- und Verteidigungswürfel 28
Angriffswürfel 7
Angriffswürfel bei Fernkampf 30
Annäherungshindernisse
 Panzersperren 20
 Stacheldraht 20
 Steile Abhänge 20
 Steinmauern 19
Artillerieangriff 45
Artilleriebewegung
 Artillerie ausrichten 15
 Befestigungen 18
 Bewegen und Feuern 16
 Schnelle Bewegung 16
 Stacheldraht 20
 Steinmauern 19
 Verdeckte Aktion & Hinterhalt 24
Artillerieunterstützung 44
Aufgesessene Infanterie 32
Aufklären von Zielen (Spotting) 27
 Automatisches Aufklären 28
 Indirektes Feuer 14
Automatisches Aufklären 28

B

Basisbewegungserlaubnis 7
Befestigungen
 Artilleriestellungen 19
 Bunker 19
 MG-Nest 19
 Sandsackstellungen 19
 Schützengräben 19
Besondere Geländearten
 Baumalleen 18
 Gebäude 17
 Hügel 17
 Innerörtliche Straßen 18
 Schleichpfade 18
 Straßen und Wege 17
Bewegen und feuern („move / fire“ 26

D

Deckungsfeuer 25
Direktes Feuer 7, 26

E

Eigenbeschuss 43
Einheitenkarte 7
 Basisbewegungserlaubnis 7
 Bewegungsart 7

Einheitenklasse 7
Feuerbereich 7
Fraktionssymbol 7
Punktwert der Einheit bei halber Stärke 7
Symbol für den Einheiten-typ 7

Einheitenmarker 7
Einheitenspezifische Regeln 6
Erfahrungsstufen 7, 30
 Elite 7
 Kämpferprobt 7
 Regulär 7
 Rekrut 7
 Veteran 7
Eroberung von Zielfeldern 22
Explosionswerte gegen Gebäude und Befestigungen 47

F

Fahrzeugbewegung
 Baumalleen 18
 Bewegen und Feuern 16
 Geländeschaden 23
 Innerörtliche Straßen 18
 Minenfelder 20
 Panzersperren 20
 Schnelle Bewegung 16
 Steile Abhänge 20
 Straßen und Wege 17
 Transport 23
 Überrollen von Artillerieeinheiten 23
 Verdeckte Aktion & Hinterhalt 24
Fernkampf gegen Fahrzeuge die Einheiten transportieren 32
Feuerbereich 28
Feuern („firing“) 26
Feuern und bewegen („fire / move“) 26
Flakfeuer 42
Flankiert 35
Formationskarten 6

G

Gebäude
 Einfache Gebäude (Stufe 1) 17
 Mehrstöckige und große Gebäude (Stufe 2) 17
Geländewürfel zur Verteidigung 30
Gepanzerte Fahrzeuge 6

H

halbe Stärke der Einheit 7
Hex Eckpunkt 8
Hexfeld 8
Höhenunterschiede 27

I

Indirektes Feuer 26
 Feuerleitung für indirekten Beschuss 14
 Indirekter Beschuss von Fahrzeugen 14

Rauch schießen 15
 Infanteriebewegung
 Befestigungen 18
 Eingraben 22
 Panzersperren 20
 Schleichpfade 18
 Schnelle Bewegung 16
 Stacheldraht 20
 Steile Abhänge 20
 Steinmauern 19
 Verstärken einer Position 22

K

Kampferprobt 7
 Kampfwürfel 7
 Kommandokarten
 Jederzeit 8
 Kommandokarte ausspielen 15
 Kommandokartendeck 11
 Spezial 8
 Vor der Aktivierung 8
 Ziehen von Kommandokarten 12
 Kommandopunkte 7
 Kritische Treffer 29

M

Maximale Reichweite 7
 Minenfelder
 Behandlung von Minenfeldern 21
 Betreten 21
 Platzierung der Minenfelder 21
 Verlassen 21
 Modifikation des Fernkampfes 31
 Modulkode 7
 Moral - Statusmarker 49

N

Nahkampf 34
 Adrenalinschub 36
 Angriffswürfel 35
 Angriffszone 36
 Angriff von Infanterie auf Fahrzeuge 37
 Beendigung des Nahkampfes 36
 Bewegungsunfähige Fahrzeuge 35
 Eingegrabener Verteidiger 36
 Einleiten 34
 Flankiert 35
 Nahkampf auflösen 34
 Notausstieg 36
 Schaden im Nahkampf 36
 Unterstützung 34
 Unterstützungseinheit 35
 Verteidigungswürfel 35
 Notausstieg 32

O

OAS-Feuermodi 45
 OAS Zielerfassung ("Spotting") 44

Optionale Regeln 6

P

Passen 15
 Punktwert 7
 Punktwerte 6

R

Rauch 26
 Rauch schießen 15
 Rauchvorhang 45
 Reaktionsfeuer 15
 Regulär 7
 Reichweite 7
 Reichweiten-Faktor 26
 Rekrut 7

S

Schaden 28
 Schaden zuweisen 29
 Sichtlinie (LOS) 26
 Spezialfähigkeit / Attribute 7
 Spielfelder 8
 Spielhilfe 8
 Stärkepunkte 7
 Statusmarker 7, 48

T

Taktische Luftunterstützung (TAS) 41
 TAS Genauigkeit 43
 TAS-Zweitangriff 43
 Transport von Einheiten
 Aufgessene Infanterie 32
 Aufladen 23
 entladen 24
 Fernkampf 32
 Notausstieg 32
 Transportkapazität 23
 unbeweglicher Artillerie 24
 Trefferzonen des Verteidigers 30
 Turm feuert („turret fire“) 26

U

ungepanzerte Fahrzeuge 6
 Unterdrückung 28

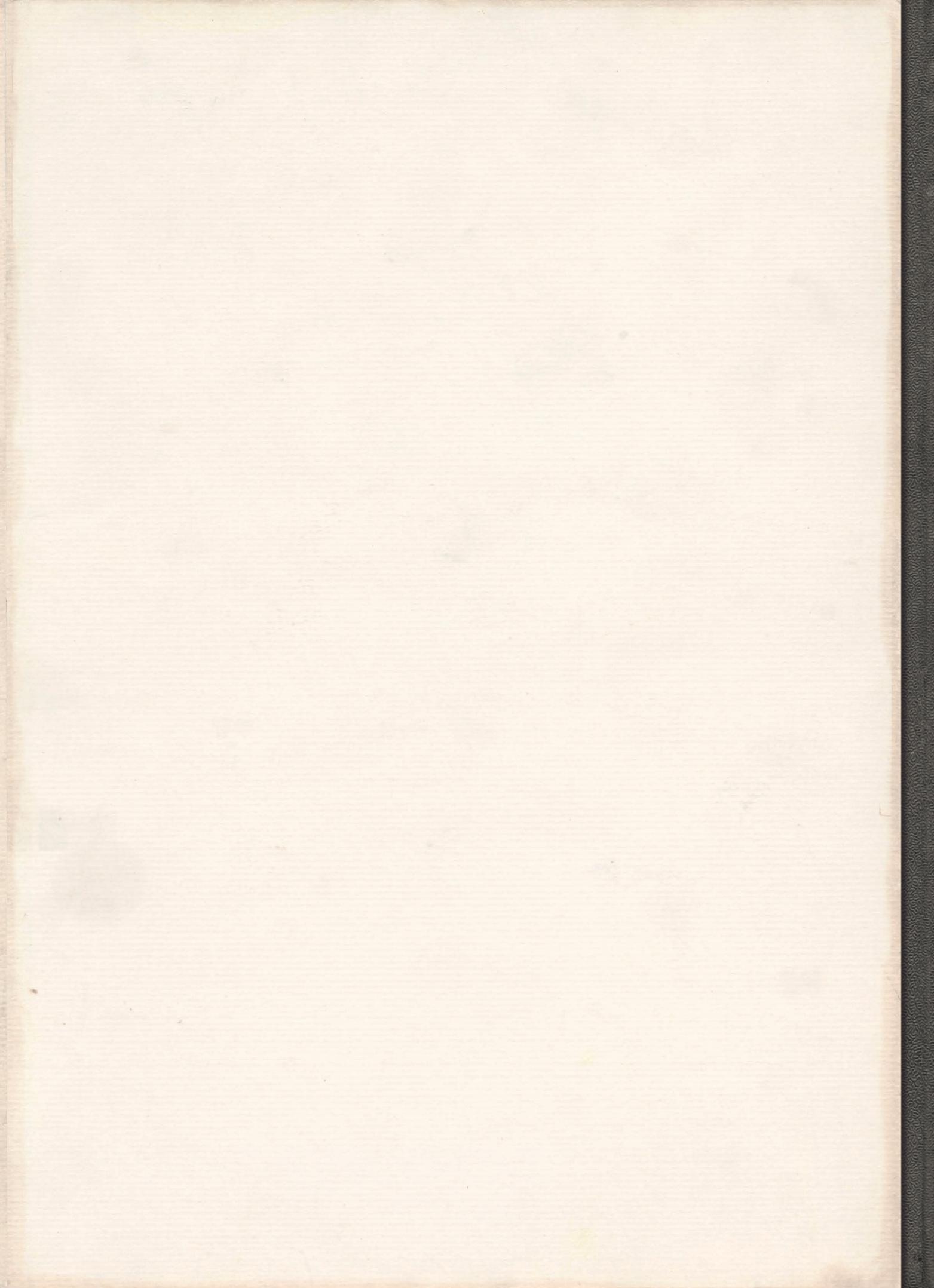
V

Verdeckte Aktion & Hinterhalt
 Artillerie und Fahrzeuge 25
 Hinterhalt 25
 Verdeckte Bewegung für Infanterie 24
 Verdeckte Einheiten 25
 Verteidigungswürfel 7
 Veteran 7

W

Wirkungsfeuer 46

Z



Assault!
Games



The Assault Games High Command announces.
The following persons have
rendered outstanding services to the game:



Author & Design: Wolfgang Klein

Co-Design & Lead Tester: Erich Rankl

Rules Development: Wolfgang Klein, Erich Rankl

Artwork: Marc von Martial, Michael Grillenberger

Testing: Robert Ellis, Erich Rankl, Wolfgang Klein

Lectorat / Editorial Work: Jim Falkus, Robert Ellis, Tom Collipi

Deutsche Übersetzung: Thomas Scheben, Andreas Eckel, Roland Dürr

General Support: Michael Achatz, Robert Ellis, Jackie Littlewood

Play Testing: Robert E. (UK), Jackie L. (UK), Christoph T.-H. (Germany), Andreas B. (Germany), Richard H.K. (Germany), F. Schneider (Germany), Sascha S. (Germany), Wolfgang B. (Germany), Michael A. (Germany), Markus P. (Austria), Robert G. (Germany), Detlef M.Q. (Germany)

Special Thanks: Robert Ellis, Tom Collipi, Jackie Littlewood and all who have contributed.



Assault Rules Version: V2.0-DE

All rights reserved www.assault-games.com