

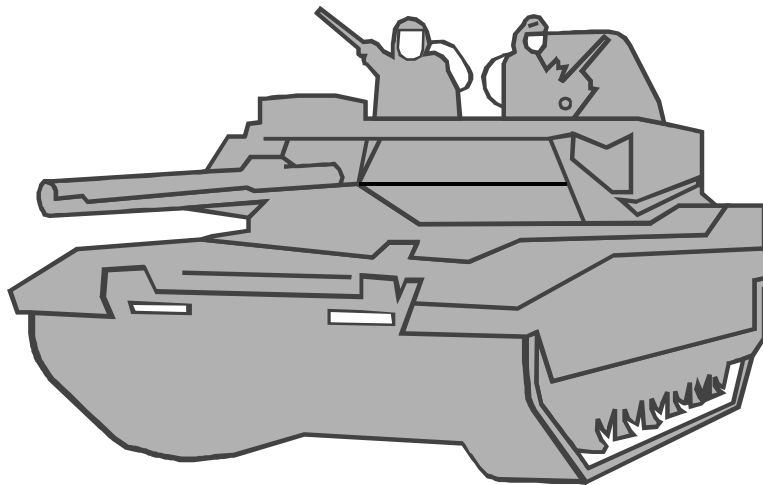
PANZER GRENADIER - REGELHEFT

2te Auflage

deutsch von Robert Herzner
für das

Panzer Grenadier-Kommando Wien

N.B.: Bemerkungen in [eckigen Klammern] stammen vom Übersetzer,
großgeschriebene Eigenschaftswörter bezeichnen regeltechnische Begriffe (z.B.: Geordnet)



Index

1.0 Einführung

1.1 Definitionen

2.0 Spielutensilien

2.1 Spielsteine

2.2 Spielbretter

2.3 Szenarios

2.4 Maßstab

3.0 Spielablauf

3.1 Aktionssegmente

3.2 Untergeordnete Aktivierung

3.3 AFV Aktivierung

4.0 Stapel

4.1 Stapellimit

4.2 Transporteinheiten und Offiziere

4.3 Gepanzerte Truppentransporter

4.4 Nachteile

4.5 Auswirkung auf die Bewegung

5.0 Bewegung

5.1 Arten von Bewegung

5.2 Straßen

5.3 Eigene und Gegnerische Einheiten im selben Hex

5.4 Gefechtsbewegung

5.5 Bewegung bei Nacht

5.6 Transport

5.7 Flussüberquerungen

6.0 Offiziere

6.1 Auswahl der Offiziere

6.2 Aktivierung der Offiziere

6.3 Bewegung

6.4 Kampf

6.5 Moral

6.6 Kommissare

6.7 Verluste

6.8 Panzeroffiziere

6.9 Kavallerieoffiziere

7.0 Kampf

7.1 Arten von Kampf

7.2 Einschränkungen und Limits

7.3 Feuerkraft und Reichweite der Einheiten

7.4 Feuerwirkung

7.5 Spaltenmodifikationen

7.6 Stufenverluste

8.0 Beobachtung

8.1 Beobachtungreichweite

8.2 Einschränkendes Gelände

8.3 Sichtlinie

9.0 Bombardements (Steilfeuer)

9.1 Zielbeobachtung

9.2 Entfernte Artillerie

9.3 Zusammengefasstes Feuer

9.4 Ablauf

9.5 Im eigenen Feuer

10.0 Direkter Beschuss

10.1 Blockiertes Feuer

10.2 Ablauf

10.3 Maximale Spaltenmodifikationen

11.0 Anti-Tank („AT“) Feuer

11.1 Ablauf

11.2 Effektive Panzerwaffe

11.3 Erhöhte Reichweite

12.0 Nahkampf

12.1 Nahkampfbewegung

12.2 Verpflichtender Nahkampf

12.3 Optionaler Nahkampf

12.4 Ablauf des Nahkampfs

12.5 Einschränkungen

13.0 Gelegenheitsfeuer

13.1 Ablauf

13.2 Einschränkungen

14.0 Moral

14.1 Moraltests

14.2 Angeschlagen (Disrupted)

14.3 Demoralisiert (Demoralized)

14.4 Erholung

15.0 Spezielle Einheiten

15.1 Hauptquartiere (HQs)

15.2 Flieger

15.3 Panzerzüge und Flussschiffe

15.4 Kavallerie

16.0 Sonderregeln

16.1 Nebel

16.2 Eingraben

16.3 Wracks

16.4 Befestigungen

16.5 Betreten und Verlassen des Brettes

16.6 Versteckte Einheiten

16.7 Minenfelder

16.8 Bunker

17.0 Optionale Regeln

17.1 Sammeln

17.2 Überschüssige Initiative

17.3 Strategische Bewegung

17.4 Zufallsereignisse

17.5 Regeln für mehrere Spieler

1.0 Einführung

Panzer Grenadier ist eine Serie von Spielen, die Auseinandersetzungen des 2ten Weltkriegs auf taktischem Niveau simuliert. Jedes Spiel bietet viele Szenarien, die es den Spielern erlauben, eine Anzahl von Gefechten auf der Kompanie-, Bataillons- oder Regimentsebene zu spielen.

Jeder Regelabschnitt trägt eine Nummer und Absätze, die innerhalb eines Abschnitts wichtige Begriffe behandeln, tragen eine zweite Nummer, derart: 2.2. Wenn diese Absätze wiederum unterteilt sind, ist das so gekennzeichnet: 2.24.

Wenn innerhalb der Regeln auf einen anderen Abschnitt bezug genommen wird, wird diese Bezugsregel mit ihrer Nummer in Klammern so angeführt: (2.2). Das erleichtert das Auffinden der Regeln.

1.1 Definitionen

Aktionssegment: Die Aktivierung einer Einheit, eines Offiziers, eines Stapels von Einheiten oder einer Gruppe von Einheiten unter dem Kommando eines einzelnen Offiziers. Aktivierte Einheiten dürfen entweder feuern oder bewegen.

Aktiver Spieler: Jener Spieler, der gerade ein Aktionssegment durchführt.

Anti-Tank (AT) Feuer: Feuer, das von einer einzelnen eigenen Einheit mit einem Anti-Tank Feuerwert gegen eine einzelne gegnerische Fahrzeugeinheit gerichtet ist. Höhere Feuerwerte sind besser.

Panzerungswert: Die Widerstandskraft eines Panzerkampfwagens (AFV) gegen gegnerisches Anti-Tank Feuer. Der Panzerungswert einer Einheit ist in Gelb auf einem braunen Feld aufgedruckt; höhere Werte sind stärker.

Panzerspähwagen (Armored Car): Ein AFV auf Rädern. Panzerspähwagen verfügen immer über einen Offizier (6.84) und sind motorisierte, nicht mechanisierte, Einheiten. Das jeweilige Szenarioheft gibt an, bei welchen Einheiten es sich um Panzerspähwagen handelt.

Panzerkampfwagen (AFV): Jede Einheit mit einem aufgedruckten Panzerungswert mit Ausnahme von Schützenpanzerwagen (siehe dort), bei denen es sich um Transporteinheiten handelt.

Schützenpanzerwagen (APC): Bewaffnete und gepanzerte

Transporteinheiten, die einige Eigenschaften von Kampfeinheiten (siehe 4.3) haben. APCs sind keine AFVs. Das jeweilige Szenarioheft gibt an, bei welchen Einheiten, üblicherweise Halbkettenfahrzeugen und Gefährten wie dem britische Bren, es sich um APCs handelt.

Nahkampf: Kampf zwischen gegnerischen Einheiten in ein und demselben Hex.

Nahkampfhex: Ein Hex (Feld) in dem sich eigene und gegnerische Kampfeinheiten befinden.

Bombardement: Feuer von Waffeneinheiten die, so wie Granatwerfer, Mörser und viele Kanonen, eher Steilfeuer als Direktes Feuer verwenden. Steilfeuer wirkt auf das ganze Zielhex, welches von der feuernden Einheit oder einem eigenen Offizier beobachtet (8.0) sein muss.

Spaltenmodifikatoren: Verschiedene Umstände führen zu Modifikationen auf den Tabellen für Bombardement, Nahkampf und Direktes Feuer. Wenn eine Spalte hinauf- oder herabgesetzt werden soll, rutsche auf der Tabelle die Anzahl von Spalten, die dem Modifikator entspricht, nach rechts oder links. *Beispiel:* Ein Spaltenmodifikator von +2 würde einen Angriff mittels Bombardement von der 5er-Spalte auf die 12er-Spalte verschieben. Auf den Angriffstabellen befindet sich eine Liste der verschiedenen Modifikatoren, die bei den verschiedenen Arten von Feuer zur Anwendung kommen.

Kampfergebnisse: Ein Resultat auf der Direktfeuer-, Anti-Tank-, Bombardement- oder Nahkampfabelle, das die Zieleinheit zu einem Moraltest oder einem Stufenverlust zwingt.

Kampfeinheiten: Einheiten (außer APCs) mit einem Wert für Direktes Feuer, Steilfeuer oder Anti-Tank Feuer. Unbewaffnete Transporteinheiten, APCs und Offiziere sind keine Kampfeinheiten.

Beherrschung: Ein Hex wird von jenem Spieler beherrscht, dessen Kampfeinheiten oder APCs es als letzte besetzt hatten. Zu Beginn eines Szenarios wird ein Hex von jenem Spieler beherrscht, dessen Kampfeinheiten oder APCs näher stehen, wenn im Szenario nicht anders bestimmt. [Nahkampfhexas sind neutral!]

Demoralisiert: Weil die Mannschaften einer Demoralisierten Einheit ihren Kampfwillen verloren haben, hat sie

fast keinen Kampfwert mehr. Demoralisierung ist ein Kampfergebnis.

Direktes Feuer: Auf ein ganzes, von der feuernden Einheit beobachtetes, Hex gerichtetes Feuer.

Angeschlagen: Die Mannschaften einer Angeschlagenen Einheit sind verstreut. Ihre Bewegung und Feuerkraft sind daher eingeschränkt.

Brüche: Die Regeln verlangen immer wieder, dass Zahlen halbiert oder geviertelt werden. Dabei wird immer aufgerundet. Beispiel: Aus 2 1/2 wird 3, aus 2 _ auch.

Eigene: Einheiten derselben Seite. Zum Beispiel gelten alle deutschen Einheiten für alle anderen deutschen Einheiten als Eigene.

Geordnet: Einheiten, die weder Angeschlagen noch Demoralisiert sind, sind Geordnet.

Inaktiver Spieler: Jener Spieler, der gerade kein Aktionssegment durchführt.

Offiziere: Einzelpersonen, die andere Einheiten befehligen und organisieren.

Bewegungsarten: Einheiten bewegen sich nach einer von vier Arten: Mechanisiert, Motorisiert, Geschleppt oder zu Fuß (5.1).

Bewegungsreichweite: Die in Bewegungspunkten (MPs) gemessene maximale Bewegung einer Einheit in einem Aktionssegment. Die Bewegungsreichweite einer Einheit ist im rechten oberen Eck des Spielsteins aufgedruckt.

Gelegenheitsfeuer: Feuer auf eine sich gerade bewegendes Einheit. Da sich Einheiten stets einzeln bewegen, ist immer nur eine einzelne Einheit von Gelegenheitsfeuer betroffen.

Mannschaftseinheiten: INF, CAV, ENG, HMG, SMG, Motorrad und Granatwerfer(Mörser-)einheiten.

Reichweite: Die Distanz auf die eine Einheit mit ihrer Feuerkraft wirken kann.

Rang: Ausdruck der Befehlsgewalt eines Offiziers. Geordnet von unten nach oben: Corporal (CPL), Sergeant (SGT), Lieutenant (LT), Captain (CPT), Major (MAJ), Lt. Colonel (LTC) und Colonel (COL).

Beobachtung: Das visuelle Erfassen des Gegners. Alle Einheiten können gegnerische Einheiten im eigenen und in benachbarten Hexes beobachten. Darüber hinaus ist die

Beobachtungreichweite von Gelände, Wetter und anderen Faktoren abhängig.

Stufen: Die meisten Einheiten werden auf zwei Stärkeniveaus dargestellt. Jedes dieser Niveaus wird als „Stufe“ bezeichnet. Stufen können aus verschiedenen Gründen, meist im Kampf, verloren gehen. Wenn eine Einheit eine Stufe verliert, drehe den Spielstein auf die reduzierte Seite oder entferne die Einheit aus dem Spiel, wenn sie nur eine Stufe hat, oder bereits einmal reduziert wurde. Wenn im Szenario nicht anders angegeben, werden Einheiten zu Beginn mit voller Stärke aufgestellt.

Transporteinheiten: Fahrzeuge, die Mannschaftseinheiten transportieren und bemannte Waffeneinheiten schleppen können. Inkludiert Karren, Lastwagen, Schlitten und APCs. In manchen Szenarios können auch AFVs als Transporteinheiten dienen (siehe Spezialregeln zum Szenario).

Waffeneinheiten: Panzerabwehr-, Artillerie- oder Flugabwehreinheiten, die um sich zu bewegen, meist von Transporteinheiten geschleppt werden müssen.

2.0 Spielutensilien

2.1 Spielsteine

Die meisten Spielsteine stellen Militäreinheiten dar die an den in der Spieleserie behandelten Kämpfen teilgenommen haben. Andere Steine stehen für Befestigungen, künstlichen Nebel, Minenfelder usw. oder markieren den Moralstatus.

2.2 Spielbretter

Die Spielbretter sind in sechseckige Felder, sogenannte „Hexes“ unterteilt, die die Rolle von Feldern auf einem Schachbrett übernehmen. Die Hexes sind durchnummeriert um die Aufstellung der Spielsteine zu erleichtern. Die Tabelle „Terrain Effects Charts“ (TEC) zeigt die Auswirkungen verschiedener Geländeformen auf die Bewegung und den Kampf. Die Halbhexas an den Bretträndern können verwendet werden (sind „spielbar“). Bezüglich Sieges- und Aufstellungsbedingungen liegen Randhexes, die quasi Anteil an zwei verschiedenen Brettern haben, auch tatsächlich auf beiden Brettern.

2.3 Szenarios

In den Szenario-Aufstellungs-Anweisungen (wie sie in den

Szenarioheften der einzelnen Ausgaben der Serie zu finden sind) sind die Einheiten für beide Seiten angeführt, wo sie aufzustellen sind; die verwendeten Spielbretter und deren Ausrichtung; der historische Hintergrund und die Siegesbedingungen. Auch Spezialregeln, die nur in einem bestimmten Szenario Gültigkeit haben, sind hier angeführt.

2.4 Maßstab

Jede Runde steht für fünfzehn Minuten Realzeit. Jedes Hex misst 200 Meter im Durchmesser. Die Einheiten stehen für Infanteriezüge (16-28 Mann und 2-4 schwere Waffen) und Fahrzeugzüge (3-5 Fahrzeuge). Offiziere sind Individuen und Flieger stehen für 3 bis 12 Flugzeuge.

3.0 Spielablauf

Nachdem sie ein Szenario ausgewählt haben, stellen die Spieler ihre Einheiten gemäß den Anweisungen auf. Jeder Spieler führt in einer variierenden Anzahl von „Aktionssegmenten“ „Aktionen“ durch.

Jede Runde besteht aus drei Phasen, die genau in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

* Initiativephase

Jeder Spieler wirft einen Würfel und zählt zum Ergebnis seine aktuelle Initiative (den Szenarioanweisungen zu entnehmen) hinzu. Die Ergebnisse werden verglichen. Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt die Initiative. Sind die Werte gleich, wird der Vorgang wiederholt.

Ziehe den niedrigeren Wert von höheren ab und teile das Ergebnis durch zwei. Das ist die Anzahl von Aktionssegmenten, die der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, durchführen darf, bevor sein Gegner zum Zug kommt (1/2 wird auf 1 aufgerundet).

Beispiel: Spieler A hat eine Initiative von 4, wirft eine 5. Ergebnis = 9. Spieler zwei, mit einer Initiative von 2, wirft eine 3. Ergebnis = 5. Spieler A gewinnt daher die Initiative um den Wert 4 und darf daher 2 Aktionssegmente durchführen bevor Spieler B eines durchführen kann.

* Aktionsphase

Der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, führt nun die wie oben bestimmte Anzahl von

Aktionssegmenten (3.1) durch. Sobald der Spieler, der die Initiative gewonnen hat, die in der Initiativephase bestimmte Anzahl von Aktionssegmenten durchgeführt hat, führt der bisher inaktive Spieler ein Aktionssegment durch. Dann wechseln sich die Spieler in der Durchführung von jeweils einem Aktionssegment ab, solange bis eine Runde abgeschlossen ist. Ein Spieler darf wenn er will jederzeit passen und in seinem Segment keinerlei Einheiten aktivieren. Passt ein Spieler und sein Gegenüber passt gleich darauf ebenfalls, ist die Runde sofort zu Ende. Passt ein Spieler, darf sein Gegenüber verlangen, dass eine unaktivierte demoralisierte Einheit oder ein unaktivierter demoralisierter Offizier des passenden Spielers versucht, die Moral zu verbessern (14.4).

* Markenentfernungsphase

Beide Spieler entfernen alle „FIRED“ und „MOVED“ Marken vom Brett und versuchen „SMOKE“ (16.1) zu entfernen.

3.1 Aktionssegmente

Ein Aktionssegment besteht aus der Aktivierung eines einzelnen Offiziers oder einer einzelnen Einheit, einer Anzahl von Einheiten eines Stapels im selben Hex oder einer Anzahl von Einheiten in mehreren Hexes unter dem Kommando eines einzelnen oder mehrerer Offiziere, die gemeinsam aktiviert werden. Jede Einheit (oder jeder Stapel von Einheiten im selben Hex) darf ohne Offiziersunterstützung aktiviert werden. Ein geordneter Offizier darf Einheiten und untergeordnete Offiziere in seinem eigenen und allen benachbarten Hexes aktivieren, ein angeschlagener Offizier darf Einheiten und untergeordnete Offiziere nur in seinem Hex aktivieren und ein demoralisierter Offizier darf niemanden aktivieren. Ein Offizier darf andere Einheiten nur zu Beginn seiner eigenen Aktivierung aktivieren (er darf sich nicht zuerst bewegen und dann Einheiten, die zu Beginn seiner Bewegung nicht im selben oder einem benachbarten Hex waren, aktivieren).

Die aktivierte Einheit, Offizier oder Gruppe führt ihre Aktionen zwar in keiner bestimmten Reihenfolge durch, alle Aktionen müssen aber angekündigt werden, bevor die erste Aktion durchgeführt wird. Eine Aktion besteht aus Bewegen oder Feuern. Die Spieler müssen nicht die genaue Bewegungsrichtung oder das genaue Ziel eines Feuers angeben, sie müssen nur klarmachen, welche Einheiten in

diesem Segment feuern und welche sind bewegen werden. „Bewegen“ umfasst Bewegen (5.0), Eingraben (16.2), Auf/Abprotzen (5.63) oder den Versuch sich von Angeschlagenheit und Demoralisierung zu erholen (14.4). „Feuern“ umfasst Direktes Feuer (10.0), Bombardement (9.0), Anti-Tank Feuer (11.0) und Nahkampf (12.0). Sobald Einheiten mit ihrer „Bewegung“ oder ihrem „Feuern“ fertig sind, werden sie mit einer „MOVED“ oder „FIRED“ Marke gekennzeichnet. Eine mit einer solchen Marke versehene Einheit darf in der laufenden Runde nicht mehr aktiviert werden. Ausnahmen sind bei der Verwendung der optionalen Zufallsereignisse (17.4) möglich.

3.11 Entfernte Artillerie und Luftunterstützung. Das Feuern mit einer oder mehreren Einheiten Entfernter Artillerie (9.2) oder der Angriff mit Fliegereinheiten (15.2) verbraucht ein ganzes Aktionssegment. In einem Segment, in dem Entfernte Artillerie eingesetzt oder ein Schlag aus der Luft geführt wird, dürfen auf dem Brett keine Einheiten aktiviert werden.

3.12 Gelegenheitsfeuer. Der inaktive Spieler darf gegebenenfalls während des Segments des aktiven Spielers auf sich bewegende Gegnereinheiten Gelegenheitsfeuer (13.0) schießen.

3.2 Befehlsketten-Aktivierung

Ein Offizier kann untergeordnete Offiziere im selben und in benachbarten Hexes aktivieren, diese können nun ihrerseits wieder Einheiten und/oder untergeordnete Offiziere aktivieren. Das passiert alles im selben Aktionssegment.

Ein aktivierter MAJ kann also einen LT in einem benachbarten Hex aktivieren, der nun seinerseits einen SGT aktivieren kann. Bei guter Planung kann man eine breite Front von Einheiten durch die Aktivierung eines einzelnen hochrangigen Offiziers aktivieren.

3.3 Aktivierung von AFV

AFVs haben ihre eigenen Offiziere (siehe „Panzeroffiziere“, 6.8). Das setzt der Aktivierung von AFVs durch andere Offiziere und der anderer Einheiten durch Panzeroffiziere Grenzen. Ein Panzeroffizier oder normaler Offizier darf immer alle Einheiten im eigenen Hex aktivieren. Ein Panzeroffizier darf hingegen keine anderen Einheiten in benachbarten Hexes aktivieren und ein normaler Offizier keine AFVs in benachbarten

Hexes. Bei Panzeroffizieren gibt es keine Rangstufen und daher auch keine Aktivierung über Befehlsketten (3.2). Ein Panzeroffizier darf nur die Einheiten in seinem eigenen Hex und AFVs in den sechs benachbarten Hexes aktivieren. Panzeroffiziere dürfen AFVs alle möglichen Aktionen befehlen, die Befehlsgewalt von normalen Offizieren über AFVs ist jedoch eingeschränkt (6.82).

4.0 Stapel

In einem Hex darf mehr als nur eine eigene Einheit stehen. Das nennt man „stapeln“.

4.1 Limits

Die maximale Truppenkonzentration in einem Hex ist:

- Drei Kampfeinheiten PLUS
- Drei Transporteinheiten (einschließlich APCs, siehe unten), PLUS
- beliebig viele Offiziere.

4.2 Transporteinheiten und Offiziere

Transporteinheiten (ausgenommen APCs) und Offiziere spielen im Kampf hinsichtlich der Spaltenmodifikatoren für Stapel (siehe Tabelle) keine Rolle. Daher würde auch ein Feld mit drei Lastwagen und drei Offizieren keinen +1 Modifikator auf den Tabellen für Direktes Feuer und Bombardement erleiden.

4.3 Schützenpanzerwagen (APCs)

APCs sind gepanzerte Transporteinheiten. Ihr Panzerungswert verschafft ihnen Immunität gegen die meisten Ergebnisse auf den Tabellen für Direktes Feuer und Bombardement. Trotzdem handelt es sich bei ihnen um Transporteinheiten und nicht um AFVs oder Kampfeinheiten. Drei APCs dürfen in einem Hex gestapelt werden auch wenn sich schon drei Kampfeinheiten dort befinden. Ein APC kann ein Hex Beherrschen und eine Gegnereinheit darf ein von einem APC besetztes Hex nur unter Auslösung eines Nahkampfs (siehe 5.3) betreten. APCs werden bei der Berechnung für den +1 Spaltenmodifikator für drei Einheiten in einem Zielhex bei Direktem Feuer und Bombardement berücksichtigt.

4.4 Strafen

Das Stapellimit gilt während und am Ende eines jeden Aktionssegments. Einheiten, die am Ende eines Aktionssegments das Stapellimit überschreiten, werden eliminiert (die Wahl hat der kontrollierende Spieler). In einem Nahkampfhex dürfen beide Seiten das volle Stapellimit ausnützen. Jede Seite darf also drei Kampfeinheiten, drei Transporteinheiten (einschließlich APCs) und eine beliebige Anzahl von Offizieren im Hex haben. Das wären also maximal zwölf Einheiten plus beliebig viele Offiziere.

Ein Hex mit drei Kampfeinheiten und/oder APCs erleidet eine +1 Spaltenmodifikation auf den Tabellen für Direktes Feuer und Bombardement. Andere Transporteinheiten (keine APCs) werden dabei nicht mitgezählt.

4.5 Auswirkung auf die Bewegung

Kampfeinheiten dürfen während der Bewegung Hexes mit drei eigenen Kampfeinheiten NICHT betreten. Transporteinheiten dürfen während der Bewegung Hexes mit drei eigenen Transporteinheiten NICHT betreten.

5.0 Bewegung

Der aktive Spieler bewegt seine aktivierten Einheiten EINZELN, IMMER EINE NACH DER ANDEREN, von einem Hex zu einem benachbarten Hex. AUSNAHMEN: Ein Offizier darf sich gemeinsam mit einer von ihm aktivierten Einheit bewegen, und eine transportierte Einheit bewegt sich stets gleichzeitig mit der sie transportierenden Einheit.

Die Bewegungsreichweite einer Einheit ist in der rechten oberen Ecke des Spielsteins aufgedruckt. Offiziere haben Bewegungsreichweite 4, Kavallerieoffiziere 6. Bei Flugzeugen steht rechts oben die Feuerkraft.

Einheiten bezahlen ihre Bewegung in ein bestimmtes Hex mit Bewegungspunkten gemäß der Geländetabelle (TEC). Alle Geländekosten sind kumulativ. Eine Einheit darf ihre Bewegungsreichweite in einem Aktionssegment nicht überschreiten, außer sie bewegt sich in diesem Segment nur ein einziges Hex. Eine Einheit mit einer Bewegungsreichweite von zumindest „1“ darf sich immer um ein Hex weiterbewegen, ganz egal wie hoch die Geländekosten für dieses Hex eigentlich ausfallen. Andererseits ist

manchen Einheiten das Betreten bestimmter Geländeformen (z.B. breiter Flüsse) gänzlich untersagt. Aktivierte Einheiten, die das Segment im selben Hex begonnen haben, müssen nicht zusammen bleiben.

5.1 Arten von Bewegung

Jede Einheit fällt in eine Bewegungskategorie. Die Geländekosten variieren je nach Bewegungskategorie.

* **Mechanisiert:** Panzer, Sturmgeschütze und Einheiten, die sich mit Ketten- oder Halbkettenantrieb fortbewegen. Alle Einheiten mit einem Panzerungswert (außer Panzerspähwagen) sind mechanisiert.

* **Motorisiert:** Einheiten, die sich auf Rädern fortbewegen. Alle Fahrzeuge, die nicht mechanisiert sind, sind motorisiert. Panzerspähwagen und Motorräder sind ebenfalls motorisiert.

* **Geschleppt:** Einheiten ohne eigene Bewegungsreichweite, die sich nur mit Hilfe einer Transporteinheit fortbewegen können. Geschleppte Einheiten haben auf der Rückseite (aufgeprotzt) ihres Spielsteins ein „T“ statt einer Bewegungsreichweite. Einige wenige geschleppte Einheiten haben eine Bewegungsreichweite von 1 auf der Rückseite und dürfen sich also im aufgeprotzten Zustand auch allein bewegen.

* **zu Fuß:** Einheiten, die sich mittels der menschlichen oder tierischen Beine fortbewegen. Alle Einheiten, die nicht oben als mechanisiert, motorisiert oder geschleppt beschrieben wurden.

5.2 Straßen

Um in den Genuss des Straßenbonus zu kommen, muss sich eine Einheit entlang einer Straße über eine Hexenseite mit Straßendarstellung bewegen, nicht nur einfach in ein Hex mit Straße hinein. Führt sie die Bewegung entlang einer Straße über einen Fluss mit einer intakten Brücke, müssen nur die Bewegungskosten für die Straße, nicht aber für den Fluss gezahlt werden.

5.3 Eigene und gegnerische Einheiten im selben Hex

Eine Einheit darf während ihrer Bewegung ein Hex mit gegnerischen Kampfeinheiten oder Schützenpanzerwagen (APCs) nur dann betreten, wenn sie einen Nahkampf (12.0) durchführt. Hexes mit nur gegnerischen Offizieren dürfen ohne Einschränkung betreten werden (siehe 6.71 für mögliche

Offiziersausfälle). Auch unbewaffnete, leere gegnerische Lastwagen, Karren und Schlitten sind kein Hindernis. Solche Transporteinheiten werden einfach eliminiert wenn es sich bei der bewegenden Einheit um eine Kampfeinheit handelt. Ist die bewegende Einheit ebenfalls ein unbewaffneter, leerer Lastwagen, Karren oder Schlitten, bleiben gegnerische Transporteinheiten unversehrt.

Einheiten, die einen Nahkampf durchführen wollen, dürfen sich nur ein einziges Hex in ein benachbartes, gegnerisch besetztes Hex bewegen (AUSNAHME: Kavallerieattacken, 15.4). Eine Einheit darf ein Hex mit gegnerischen Einheiten verlassen, darf sich dabei aber auch nur ein Hex weit bewegen (12.12). Einheiten, die ein Hex mit gegnerischen Einheiten verlassen, dürfen im selben Segment kein anderes Feld mit gegnerischen Kampfeinheiten betreten.

5.4 Gefechtsbewegung

Einheiten dürfen sich gegnerischen Einheiten, die diese Runde ein Kampfresultat gegen sie erzielen könnten NUR DANN nähern, wenn sie von einem eigenen Offizier aktiviert wurden. Sollte kein eigener Offizier für die Aktivierung der Einheit (siehe 3.1) vorhanden sein, darf sich die Einheit einem solchen Gegner nicht nähern. Diese Einschränkung gilt auch für den Fall, dass sich der Gegner in einem Nahkampf befindet und nicht aus seinem Hex herauschießen kann. Einheiten, die nur über einen Anti-Tank Feuerwert verfügen, beschränken die Bewegung von Mannschaftseinheiten nicht; und Einheiten, die nur über Direktes Feuer verfügen nicht jene von AFVs (obwohl es auf der Tabelle für Direktes Feuer eine geringe Chance für ein Kampfergebnis gegen AFVs gibt). Für eine Bewegung vom Gegner weg oder in Hexes, die gleich weit vom Gegner entfernt sind, braucht es keinen Offizier. Ein Offizier darf sich mit einer von ihm aktivierten Einheit mitbewegen, muss es aber nicht. Ein mögliches gegnerisches Bombardement (9.0) schränkt die Bewegung nicht ein.

5.41 Arten von Offizieren. Um sich potentiell gefährlichen Gegnern zu nähern, brauchen Einheiten einen Offizier ihrer eignen Waffengattung. Daher kann eine Infanterieoffizier einem AFV nicht befehlen, sich in die AT-Reichweite gegnerischer Einheiten zu bewegen, und Panzeroffiziere (6.8) dürfen wiederum nicht-AFV Einheiten

keinen Bewegungsbefehl in die Direkt-Feuer Reichweite von Gegnern geben.

5.42 Nicht-AFV Einheiten.

Mannschafts-, Transport- (außer APCs) und/oder Waffeneinheiten mit Bewegungsreichweite dürfen sich NUR DANN auf Gegner, die in dieser Runde mit Direktem Feuer auf sie schießen könnten, zu bewegen, wenn sie ihre Aktivierung in einem Stapel mit oder in einem benachbarten Hex zu einem aktivierten Geordneten Offizier oder in einem Stapel mit einem aktivierten, Angeschlagenen (Disrupted) Offizier begonnen haben.

5.43 AFV Einheiten. AFVs dürfen sich NUR DANN auf Gegner, die sie diese Runde mit AT-Feuer beschießen könnten, zu bewegen, wenn sie ihre Aktivierung in einem Stapel mit oder in einem benachbarten Hex zu einem aktivierten Panzeroffizier begonnen haben.

5.5 Nachtbewegung

Nächtens (immer dann, wenn die Sicht in offenem Gelände durch Dunkelheit auf 1 Hex reduziert ist) dürfen bewegende Einheiten nicht von der eigenen Seite Beherrschte Hexes nur betreten, wenn sie ihre Aktivierung mit einem Offizier beginnen (siehe 5.42, 5.43).

5.6 Transport

Eine einzelne Transporteinheit darf eine Mannschaftseinheit (außer Kavallerie) befördern ODER eine Waffeneinheit schleppen. Bis zu drei Offiziere dürfen zusätzlich mitfahren, auch wenn schon eine Mannschaftseinheit oder eine Waffeneinheit transportiert werden. Sobald der Verladevorgang abgeschlossen ist, bewegen sich Transport und Passagier zusammen als eine Einheit. Beim Ver- oder Ausladen müssen sich Passagier und Transport im selben Hex befinden.

5.61 Mannschaften transportieren.

Das Verladen einer Mannschaftseinheit (außer Kavallerie) kostet BEIDEN Einheiten jedes mal einen Bewegungspunkt. Mannschaftseinheiten dürfen im selben Segment verladen, transportiert und wieder ausgeladen werden, dürfen jedoch nach dem Entladen keine neues Hex mehr betreten. Die Transporteinheit hingegen darf nach dem Ausladen weiterfahren.

5.62 Waffeneinheiten transportieren.

Spielsteine von Waffeneinheiten haben zwei Seiten. Die Forderseite zeigt die Waffe in Feuerstellung und die

Rückseite zeigt sie transportbereit („aufgeprotzt“). Nur Einheiten, die auf der Forderseite eine Bewegungsreichweite aufgedruckt haben, dürfen sich abgeprotzt bewegen. Um transportiert zu werden, muss eine Einheit ohne Bewegungsreichweite und mit einem „T“ auf der Rückseite, mit der (aufgeprotzten) Rückseite nach oben liegen.

5.63 Auf- und Abprotzen. Eine Waffeneinheit wird unter Bezahlung der gesamten Bewegungspunkte sowohl der Waffen- wie der Transporteinheit aufgeprotzt und verladen (zum Schleppen angekuppelt). Das verbraucht ein ganzes Aktionssegment. Daher kann eine Transporteinheit sich nicht im selben Segment bewegen und eine Waffeneinheit verladen. Ausladen kostet keiner der beiden Einheiten etwas aber das Abprotzen verbraucht das ganze Segment der Waffeneinheit. Eine Waffeneinheit, die ein Segment aufgeprotzt und verladen beginnt, kann also in einem Segment ausladen und abprotzen, und die betroffene Transporteinheit darf sich im selben Segment bewegen oder auch eine andere Waffeneinheit im selben Hex einladen.

5.64 Selbstfahrlafetten. Jede Waffeneinheit mit einer Bewegungsreichweite ist fahrfähig und muss zur Bewegung nicht aufgeprotzt werden. Es handelt sich dann um eine mechanisierte Einheit, die nicht transportiert werden kann. Waffeneinheiten mit einer Bewegungsreichweite aber ohne Panzerungswert sind Fußeinheiten.

5.65 Schaden erleiden. Wird eine beladene Transporteinheit beschossen, teilt die Passagiereinheit das Schicksal der Transporteinheit. Daher würde eine verladene Mannschaftseinheit, obwohl sie normalerweise gegen AT-Feuer immun ist, eliminiert werden, wenn ihr Transport durch AT-Feuer eliminiert wird.

5.66 Erzwungenes Ausladen. Sollte eine beladene Transporteinheit Angeschlagen oder Demoralisiert werden, teilen alle Passagiere dieser Einheit dieses Schicksal und gelten sofort als ausgeladen. Waffen- und Granatwerfereinheiten werden dabei im aufgeprotzten Zustand ausgeladen.

5.67 Einschränkungen. Transportierte Einheiten dürfen keinerlei Feuer durchführen. Sollte die Transporteinheit über einen Feuerwert verfügen, darf sie auch im beladenen Zustand feuern. In einem Hex mit

gegnerischen Einheiten darf ein Passagier als Bewegungsaktion ausjedoch nie eingeladen werden.

Beispiel: Der deutsche Spieler sagt an, dass ein SdKfz 251

Halbkettenfahrzeug eine FEUER Aktion durchführen wird und bewegt die Einheit in ein benachbartes Feld um einen Nahkampf zu beginnen. Der deutsche Spieler darf den Direktfeuerwert des Halbkettenfahrzeugs für seine Nahkampfkraft verwenden, nicht jedoch den Direktfeuerwert der transportierten Infanterieeinheit. In der nächsten Runde kann das SdKfz 251 eine BEWEGEN Aktion ansagen und die geladene Infanterieeinheit ausladen. Weil das eine BEWEGEN Aktion war, darf keine der beiden Einheiten diese Runde an einem Nahkampfangriff teilnehmen (sie dürfen sich aber sehr wohl gegen Nahkampfangriffe des Gegners verteidigen).

5.7 Flussüberquerungen

Einheiten können Flüsse überqueren indem sie entweder die Bewegungskosten gemäß der TEC bezahlen oder indem sie die Hilfe von Pioniereinheiten (Engineers) in Anspruch nehmen. Szenario-Spezialregeln können die Regeln für Flussüberquerungen abändern.

5.71 Arten von Flüssen. Zum Überqueren eines breiten Flusses ohne Furt oder Brücke (Brücken sind auf dem Brett dargestellt; Furten werden in den Szenarioanweisungen beschrieben) brauchen alle Einheiten die Hilfe einer Pioniereinheit. Zum Überqueren eines schmalen Flusses benötigen nur motorisierte Einheiten Pioniere (andere Einheiten dürfen allein übersetzen).

5.72 Ablauf. Wenn eine Pioniereinheit eine Flussüberquerung ermöglichen will, muss sie Geordnet sein und sich die ganze Runde lang im entsprechenden Flusshex befinden ohne sich zu bewegen. Die überquerende Einheit bezahlt zwei Bewegungspunkte um das Hex mit den Pionieren zu betreten und darf sich diese Runde nicht weiterbewegen. In einer späteren Runde kann die überquerende Einheit versuchen, das Flusshex zu verlassen. Wenn es sich um eine motorisierte Einheit handelt, die einen schmalen Fluss überqueren will, darf sie das Hex automatisch verlassen. Überquert die Einheit einen breiten Fluss, wirft der kontrollierende Spieler zwei Würfel; ist das Ergebnis kleiner oder gleich der in den Szenarioanweisungen angegebenen

Überquerungszahl, wurde die Einheit erfolgreich übergesetzt und darf das Flusshex verlassen. Übersteigt das Ergebnis die Überquerungszahl, bleibt die Einheit im Flusshex und darf sich diese Runde nicht bewegen.

Unabhängig von der Breite eines Flusses, darf sich die überquerende Einheit in der Runde, in der sie das Flusshex verlässt, nur ein Hex weit bewegen.

5.73 Einschränkungen. Bis zu drei Kampfeinheiten, plus drei Transporteinheiten, plus eine beliebige Zahl von Offizieren dürfen zusätzlich zu einer Pioniereinheit in einem Flusshex gestapelt werden. In diesem Fall zählt die Pioniereinheit NICHT für das Stapellimit, aber schon für die Berechnung der Spaltenmodifikatoren für Direktes Feuer und Bombardement (so erleiden zum Beispiel zwei oder drei überquerende Einheiten gemeinsam mit der Pioniereinheit eine +1 Spaltenmodifikation).

5.74 Pionierbewegung. Pioniere dürfen ein Flusshex jederzeit betreten. Die Kosten für einen breiten Fluss betragen dabei 3 Bewegungspunkte.

5.75 Pionierstatus. Sollte eine Pioniereinheit, die gerade beim Überqueren behilflich ist, Angeschlagen oder Demoralisiert werden, so werden alle gerade im Hex befindlichen eigenen Einheiten ebenfalls Angeschlagen oder Demoralisiert. Sollte sich die Pioniereinheit nicht vom Demoralisiert Status erholen und das Hex verlassen, müssen es die anderen Einheiten ihr gleichtun.

6.0 Offiziere

Die Offiziere sind die wichtigsten Spielsteine überhaupt. Ihre Anwesenheit erst erlaubt es den meisten Kampfeinheiten effektiv zu operieren.

6.1 Auswählen der Offiziere

Wenn in den Szenarioanweisungen nicht anders angegeben, werden die Offiziere für jedes Szenario zufällig ausgewählt. Gib alle vorhandenen Offiziere des in den Szenarioanweisungen angegebenen Ranges in einen undurchsichtigen Behälter. Ziehe einen und „wirft“ ihn wie eine Münze. Jeder Offiziersstein hat zwei Seiten (mit je einem anderen Offizier); verwende jenen Offizier, dessen Seite oben landet. Wiederhole den Vorgang bis die im Szenario

angegebene Anzahl von Offizieren jeder Rangstufe ausgewählt ist.

6.2 Aktivieren von Offizieren

Offiziere dürfen nur aktiviert werden, wenn sie nicht bereits unter einer MOVED oder FIRED Marke liegen. Bereits derart markierte Offiziere dürfen eigene Einheiten noch bei Moraltests (14.1) oder bei der Verteidigung gegen Nahkämpfe (12.4) unterstützen, sie dürfen allerdings keine eigenen Einheiten aktivieren (3.1), nicht bei der Verbesserung der Moral (14.4) helfen oder einen Nahkampf beginnen (12.11).

6.3 Bewegung

Bei der Bewegung gelten Offiziere als Fußeinheiten mit einer Bewegungsreichweite von 4. Eine Ausnahme bilden Kavallerieoffiziere (6.9), die eine Bewegungsreichweite von 6 haben. Die Bewegung der Offiziere kann durch Szenarioanweisungen verändert werden. Alle Offiziere, außer Kavallerieoffiziere, dürfen transportiert werden (5.6).

6.4 Kampf

Einheiten in verschiedenen Hexes dürfen ihre Werte für Direktes Feuer oder Bombardement nur mit Hilfe eines Offiziers, der über einen Kampfmodifikator verfügt, zusammenfassen.

6.41 Feuer zusammenfassen. Ein aktivierter, Geordneter Offizier mit einem Kampfmodifikator kann die Werte für Direktes Feuer ODER Bombardement aller Einheiten in seinem eigenen Hex und einer Anzahl benachbarter Hexes, die der Höhe seines Kampfmodifikators (1 oder 2) entspricht, zu einem Feuerwert zusammenfassen. Der Offizier KANN NICHT Direktes Feuer und Bombardement zu einem Feuerwert zusammenfassen.

6.42 Feuerkraft erhöhen. Ein aktivierter, nicht-Demoralisierter Offizier darf seinen Kampfmodifikator zum Direktfeuer Wert einer Einheit in seinem Hex hinzufügen (zum Beispiel kann eine deutscher Offizier mit einem Kampfmodifikator von 1 den Direktfeuer Wert eines Infanteriezuges von 5 auf 6 erhöhen).

6.43 Nahkampf. Nimmt ein nicht-Demoralisierter Offizier an einem Nahkampf (12.0) teil, verschafft er seiner Seite eine positive Spaltenmodifikation (siehe Nahkampftabelle). Zusätzliche

Offiziere bringen keine weiteren Vorteile.

6.5 Moral

6.51 Moraltests. Ein Offizier kann Einheiten im selben und in benachbarten Hexes bei Moraltests unterstützen. Zähle den Moralmodifikator des Offiziers zum Moralwert der testenden Einheit hinzu. Dazu muss der Offizier nicht aktiviert sein.

6.52 Erholung. Ein aktivierter Offizier kann Einheiten im selben und in benachbarten Hexes dabei helfen, sich vom Angeschlagen- oder Demoralisiert-Status zu erholen (14.4). Zähle den Moralmodifikator des Offiziers zum Moralwert der Einheit, die die Erholung versucht, hinzu. Eine bestimmte Einheit kann immer nur vom Moralmodifikator eines einzelnen Offiziers profitieren, zähle nicht die Modifikatoren von mehreren Offizieren zusammen.

6.53 Geordnete, Angeschlagene und Demoralisierte Offiziere. Ein Geordneter Offizier kann Einheiten im selben und in benachbarten Hexes bei Moraltests und bei der Erholung unterstützen. Ein Angeschlagener Offizier wirkt nur im selben Hex; ein Demoralisierter Offizier kann niemandem helfen.

6.54 Offiziere unterstützen Offiziere. Ein Offizier kann mit seinem Moralmodifikator untergeordneten Offizieren auf gleiche Weise helfen wie anderen Einheiten.

6.55 Einschränkungen. Ein Offizier darf sich in einem Aktionssegment, in dem er die Erholung von Einheiten unterstützt, nicht in ein anderes Hex bewegen oder an FEUER Aktionen teilnehmen.

6.6 Kommissare

Truppen der Sowjetrussen, Rotchinesen oder anderer Sowjetblockländer verfügen manchmal über Kommissare. Kommissare werden in bezug auf Ausfälle (6.7) und Moraltests wie Offiziere behandelt, sie erfüllen jedoch sonst nicht die Funktionen von Offizieren. Kommissare können nur Demoralisierten Einheiten bei der Erholung (14.4) helfen. Demoralisierten Offizieren können sie nicht helfen.

6.61 Verpflichtende Bewegung. Ein Kommissar muss sich auf dem kürzest möglichen Weg (gemessen in Bewegungspunkten) zur

nächststehenden eigenen Demoralisierten Einheit bewegen.

6.62 Parteidisziplin. Ein Kommissar muss im selben Hex wie Demoralisierte Einheiten (die ebenfalls aktiviert sein müssen) aktiviert werden. Verwende dann den Moralwert des Kommissars statt die der Einheiten um für die Verbesserung der Moral jeder einzelnen Einheit zu würfeln.

6.63 Wohlwollende Unterstützung. Sollte dieser Moraltest klappen, ist die betreffende Einheit sofort Geordnet (nicht bloß Angeschlagen). Klappt der Moraltest nicht, erleidet die Einheit einen Stufenverlust und bleibt Demoralisiert. Sollte sich die Demoralisierte Einheit bewegen müssen (14.31), muss sich der Kommissar mit ihr zusammen bewegen.

6.64 Selbstkritik. Angeschlagene Kommissare können immer noch Wohlwollende Unterstützung gewähren, Demoralisierte Kommissare nicht.

6.65 Verpflichtende Umerzählung. Befindet sich ein Kommissar in einem Stapel mit einer Demoralisierten Einheit, muss er irgendwann in der Runde aktiviert werden und der Einheit Unterstützung bei der Moralverbesserung gewähren. Der sowjetische Spieler darf nicht passen, wenn er einen unaktivierten Kommissar in einem Stapel mit einer unaktivierten, Demoralisierten Einheit hat.

6.66 Regel des Tieres. Sollten zwei Kommissare im Spiel sein, muss sich nur einer zu einer Demoralisierten Einheit hinbewegen.

6.7 Ausfälle

Offiziere können auf verschiedene Weise eliminiert werden. Ein Demoralisierter Offizier, der nochmals Demoralisiert wird, wird aus dem Spiel genommen (siehe 14.12). Jedes Mal, wenn irgendeine Einheit im selben Hex wie ein Offizier einen Stufenverlust erleidet, kann der Offizier schwer verwundet oder getötet sein. Nachdem alle Moraltests durchgeführt wurden, würfelt der kontrollierende Spieler mit zwei Würfeln. Für jeden Stufenverlust in diesem Feld wird 1 vom Ergebnis abgezogen. Bei einem Endergebnis von 2 oder weniger wird der Offizier aus dem Spiel genommen.

6.71 Einsame Offiziere. Ein Offizier, der sich allein in einem Hex befindet und auf der Direktfeuer oder

Bombardement Tabelle beschossen wird, erleidet das entsprechende Kampfergebnis. Wird ein Hex mit einem einsamen Offizier von gegnerischen Kampfseinheiten oder APCs betreten, würfle mit zwei Würfeln. Bei einem Ergebnis von 9 oder mehr wird der Offizier eliminiert. Bei einem Ergebnis von unter 9 wird er auf ein benachbartes, entweder von seiner Seite Beherrschtes oder leeres Hex verschoben. Sollten alle benachbarten Hexes vom Gegner besetzt sein, wird der Offizier eliminiert.

6.72 Kopflös. Sollte der höchstrangige Offizier einer Seite eliminiert werden, darf sich keine eigene Einheit im Umkreis von 3 Hexes in dieser oder der folgenden Runde bewegen. Die Einheiten dürfen feuern, aber sich nicht vom Fleck bewegen.

6.73 Katastrophaler Ausfall. Sollte ein MAJ, LTC oder COL eliminiert werden, müssen alle eigenen Einheiten im selben Stapel sofort einen Moraltest durchführen. Dabei ist der Moralmodifikator (im Gegensatz zu normale Moraltests) des eliminierten Offiziers vom Moralwert der testenden Einheit abzuziehen.

6.8 Panzeroffiziere

Alle deutschen AFVs, alle sowjetischen Garde-AFVs in Szenarios, die in oder nach 1943 spielen, und alle Amerikanischen und Polnischen AFVs in Szenarios, die in oder nach 1944 spielen, haben inhärente Panzeroffiziere. Für andere Nationalitäten wird in den Szenarioanweisungen angegeben, wie viele Panzeroffiziere aufgestellt werden dürfen. Der kontrollierende Spieler teilt die Panzeroffiziere dann geheim bestimmten seiner AFV-Einheiten zu (die Nummern der Spielsteine mit Panzeroffizieren werden aufgeschrieben). Bei Panzeroffizieren gibt es keine Rangfolge, sie haben keinen Einfluss auf den Kampf- oder Moralwert und nur eingeschränkte Befehlsgewalt über eigene Einheiten anderer Waffengattungen (6.83).

6.81 Auswirkungen. Damit ein AFV einen Nahkampf beginnen oder sich näher auf einen Gegner zu bewegen kann, der es in dieser Runde mit AT-Feuer beschießen könnte, muss es einen eigenen Panzeroffizier an Bord haben oder im selben oder einem eigenen aktivierten Panzeroffizier benachbarten Hex beginnen.

6.82 Andere Offiziere. Ein aktivierter, Geordneter Offizier im selben Hex mit einer INF/SMG/ENG Einheit kann AFV Einheiten (nur) im selben Hex aktivieren. Offiziere können die Feuer- oder Moralwerte von AFVs nicht modifizieren und können ihnen nicht befehlen, sich näher auf einen Gegner zu zu bewegen, der diese Runde ein Ergebnis auf der AT-Feuer Tabelle gegen sie erzielen könnte.

6.83 Nicht-AFV Einheiten. Ein aktivierter geordneter Panzeroffizier darf INF/SMG/ENG Einheiten (nur) im selben Hex aktivieren. Er kann ihnen aber nicht befehlen, sich näher auf einen Gegner zu zu bewegen, der diese Runde ein Ergebnis auf der Direktfeuer Tabelle gegen sie erzielen könnte.

6.84 Panzerspähwagen (Armored Cars). PSW-Einheiten (wie sie im Szenarioheft definiert werden) haben immer einen inhärenten Panzeroffizier. Ein Panzerspähwagenoffizier kann keine anderen Einheiten außer andere PSW aktivieren.

6.9 Kavallerieoffiziere

Sollten es die Szenarioanweisungen nicht anders bestimmen, so dürfen Spieler, denen in einem Szenario Kavallerieeinheiten zugeteilt sind, beliebig viele ihrer Offiziere zu Kavallerieoffizieren ernennen. Kavallerieoffiziere haben eine Bewegungsreichweite von 6 und sind die einzigen Offiziere, die eine Kavallerieattacke (15.4) befehlen können.

7.0 Kampf

7.1 Arten

Einheiten, die sich zu einer „FEUERN“ Aktion entschließen, dürfen in ihrem Aktivierungssegment eine der folgenden vier Arten von Feuer durchführen:

- Bombardement Feuer
- Direktes Feuer
- Anti-Tank Feuer
- Nahkampf

Andererseits dürfen inaktive Einheiten gegen sich bewegende, Beobachtete einzelne Einheiten Gelegenheitsfeuer schießen.

7.2 Einschränkungen und Limits

7.21 Einheiten müssen in der Lage sein, gegnerische Einheiten zu Beobachten (8.0), um auf sie zu

schießen. Eine Ausnahme bildet das Bombardement. Ein eigener nicht-Demoralisierter Offizier in Beobachtungsreichweite (8.1) der Zieleinheit kann für eine bombardierende Einheit beobachten.

7.22 Eine Einheit darf nicht mehr als eine Art von Feuer in einer einzelnen Spielrunde durchführen. Einheiten, die in der Aktionsphase des Gegners Gelegenheitsfeuer (13.0) geschossen haben, dürfen in der eigenen Aktionsphase nicht aktiviert werden und sich weder bewegen noch feuern.

7.23 Eine Einheit muss ihren gesamten Feuerwert gegen ein einzelnes Ziel zur Wirkung bringen – sie darf ihr Feuer in einer Aktionsphase nicht auf mehrere Ziele verteilen. AUSNAHME: Eine HMG Einheit darf ihren Direktfeuer Wert in einem Aktionssegment auf mehrere Ziele aufteilen. Diese „Teile“ des Feuerwerts dürfen normal mit den Feuerwerten anderer Einheiten zusammengefasst werden. Der kleinste Wert, zu dem eine solche Aufteilung führen darf ist 3 (ein deutsches 9-5 HMG darf also auf drei verschiedene Ziele mit einem Feuerwert von je 3 schießen). Während Gelegenheitsfeuer darf auch ein HMG seinen Feuerwert nicht aufteilen.

7.24 Einheiten dürfen nicht mit Direktem Feuer auf Hexes mit eigenen Einheiten schießen, auch dürfen sie Direktes Feuer nicht durch Hexes mit anderen als eigenen AFVs hindurch leiten (AUSNAHME: siehe 10.1). Das Bombardieren von Nahkampfhexas ist erlaubt. Es ist auch erlaubt mit AT-Feuer in ein Nahkampfhex zu feuern, WENN dieses keine eigenen Fahrzeugeinheiten enthält.

7.25 AFVs und Schützenpanzerwagen (APCs) sind gegen alle anderen Kampfergebnisse außer X und #X auf den Tabellen für Direktes Feuer und Bombardement immun.

7.3 Feuerkraft und Reichweite von Einheiten.

Die Feuerkraft und die Reichweite einer Einheit sind auf ihrem Spielstein in der Gestalt von zwei durch einen Bindestrich getrennte Zahlen aufgedruckt. Die erste Zahl (vor dem Bindestrich) ist der Wert für die Feuerkraft; die zweite Zahl gibt die Reichweite an. Die Feuerwerte sind nach ihrer Art farbcodiert:

- Schwarz: Direktes Feuer
- Weiß: Bombardement Feuer
- Rot auf Gelb: Anti-Tank Feuer

7.31 Um eine bestimmte Art von Feuer durchführen zu können, muss eine Einheit über den entsprechenden Feuerwert verfügen (so darf, zum Beispiel, eine Granatwerferinheit keine Anti-Tank Feuer durchführen).

7.32 Kampfreichweite. Um eine Einheit beschießen zu können, muss sie sich innerhalb der Reichweite befinden. Ziehe eine Linie von der Mitte des Hexes, in dem sich die feuernde Einheit befindet, zur Mitte des Hexes, in dem sich das gewünschte Ziel befindet, und zähle die Hexes, die die Line durchquert. Die Anzahl der Hexes muss kleiner oder gleich der Reichweite der feuernden Einheit sein. Zähle das Hex der Zieleinheit(en), aber nicht das(die) der feuernden Einheit(en), mit.

7.4 Feuerwirkung.

Angriffe mit Direktem und Bombardement Feuer wirken auf alle Einheiten im Zielhex mit Ausnahme der Einheiten mit einem Panzerungswert (auch wenn er 0 beträgt), die nur bei einem Ergebnis von „X“ oder „#X“ Wirkung zeigen.

Anti-Tank Feuer wirkt nur auf die beschossene individuelle Fahrzeugeinheit (und auf eventuelle Passagiere dieser Einheit).

Nahkampf wirkt auf alle gegnerischen Einheiten im Nahkampfhex.

Gelegenheitsfeuer wirkt nur auf die beschossene, sich bewegende individuelle Einheit.

Das Ergebnis wird auf der dem Angriff entsprechenden Kampfergebnistabelle festgestellt. Es reicht von Stufenverlusten der Zieleinheit(en) (7.6) über Moraltests (14.1) bis hin zu „keine Wirkung“.

Sobald eine Einheit die gewünschte und ihr erlaubte Feueraktion durchgeführt hat, wird sie mit einer FIRED Marke versehen und darf in dieser Runde keine Aktion mehr durchführen.

7.5 Spaltenmodifikationen.

Verschiedene Umstände können zu einer Verschiebung auf der Bombardement, Direktfeuer oder Nahkampftabelle führen. Wenn eine Spalte erhöht oder herabgesetzt werden soll, rutsche auf der Tabelle eine der Modifikation entsprechende Anzahl von Spalten nach rechts (+) oder nach links (-). Zum Beispiel erhöht ein Modifikator von +2 einen Angriff auf der Bombardementtabelle von der 5er auf die 12er Spalte. Eine

komplette Liste der Spaltenmodifikatoren für jede Art von Feuer findet sich auf den Feuertabellen. Niemals wird eine Angriff unter den Wert „1“ modifiziert. Dieses Minimum gilt aber erst NACHDEM alle positiven und negativen Modifikatoren zugezählt wurden.

7.6 Stufenverluste.

Erlittenen Stufenverlusten muss durch die Eliminierung von Stufen der Zieleinheit(en) entsprechen werden. Einheiten ohne zweite Stufe werden durch einen Stufenverlust aus dem Spiel genommen. Einheiten mit voller Stärke, die über zwei Stufen verfügen, werden bei einem Stufenverlust umgedreht und zeigen dann ihre reduzierte Rückseite; erleiden solche Einheiten einen zweiten Stufenverlust, werden sie eliminiert.

7.61 Direktes und Bombardement Feuer. Wird auf den Tabellen für Direktes oder Bombardement Feuer ein „X“ erzielt, muss eine Stufe einer Mannschaftseinheit (wenn vorhanden) in diesem Hex UND eine Stufe von einer Lastwagen-, Schlitten-, Karreneinheit (wenn vorhanden) UND eine Stufe einer Waffeneinheit (wenn vorhanden) eliminiert werden. Wird ein Ergebnis von „2X“ oder „3X“ erzielt, eliminiert das Feuer 2 oder 3 (je nach dem) Mannschaften- UND Karren-/Lastwagen-/Schlitteneinheiten UND Waffeneinheiten im Zielhex. Der kontrollierende Spieler wählt aus, welche seiner Einheiten die Verluste hinnehmen.

Beispiel: Ein „2X“ Kampfergebnis betrifft ein Zielhex mit einer 2-stufigen Infanterieeinheit, zwei Panzerabwehrkanonen und drei Karreneinheiten. Das würde zur Eliminierung der ganzen zweistufigen Infanterieeinheit, beider PAKs und zweier Karreneinheiten führen. Eine einzelne Karreneinheit bliebe im Hex zurück.

7.62 Anti-Tank Feuer.

Kampfergebnisse auf der Tabelle für Anti-Tank Feuer betreffen nur eine einzelne vorbestimmte Zieleinheit.

7.63 Nahkampf. Wird auf der Nahkampftabelle ein Ergebnis von „1“, „2“ oder „3“ erzielt, eliminiert das Feuer ebenso viele Stufen von Mannschaften-, APCs- ODER AFV-Einheiten, UND ebenso viele Stufen von Karren-, Lastwagen-, Schlitten- und Waffeneinheiten. Handelt es sich um eine „2“ oder „3“, dann muss zumindest eine AFV-Stufe (wenn vorhanden) eliminiert werden.

Der erste Stufenverlust muss von einer Einheit genommen werden, die am wenigsten von Angeschlagenheit oder Demoralisierung (in dieser Reihenfolge) betroffen ist. Geordnete Einheiten erleiden den ersten Stufenverlust vor Angeschlagenen Einheiten, welche wiederum vor Demoralisierten Einheiten dran kommen würden, sollten keine Geordneten Einheiten anwesend sein. Der zweite und weitere Stufenverluste können dann ganz nach Wahl des kontrollierenden Spielers von beliebigen Einheiten, vorausgesetzt zumindest eine AFV-Einheit (wenn vorhanden) wurde reduziert, genommen werden. Verluste werden nur von Einheiten erlitten, die an diesem Nahkampf auch teilgenommen haben (sein 12.3).

7.64 Gelegenheitsfeuer.

Gelegenheitsfeuer wirkt nur auf eine einzelne, beschossene, sich bewegende Einheit. Daher gelten durch Gelegenheitsfeuer verursachte Stufenreduktionen und Moraltests nicht für andere, nicht-bewegende Einheiten im selben Hex wie die sich bewegende Einheit.

8.0 Beobachtung

Direktes und Bombardement Feuer wirkt auf ein ganzes Hex. Um Direktes oder Bombardement Feuer schießen zu können, muss zumindest eine gegnerische Einheit im Zielhex Beobachtet (einer Beobachtenden eigenen Einheit sichtbar) sein. Wird auch nur eine einzelne Einheit Beobachtet, kann das ganze Hex beschossen werden und alle im Hex befindlichen Einheiten sind betroffen, ganz egal ob sie nun Beobachtet wurden oder nicht (siehe 8.2; Ausnahme: 7.64).

Für Anti-Tank und Gelegenheitsfeuer muss die einzelne Zieleinheit Beobachtet sein, ob andere Einheiten im Zielfeld Beobachtet sind oder nicht, ist egal (8.2).

8.1 Beobachtungsreichweite

Die Beobachtungsreichweite zeigt an, wie viele Hexes weit eine Einheit von ihrem eigenen Hex aus Gegnereinheiten „sehen“ kann. Bei Tageslicht kann eine Einheit in offenem Gelände 12 Hexes weit sehen. Diese Sichtweite kann durch Gelände, Wetter und die Tageszeit verändert werden. Bei Nacht beträgt die Beobachtungsreichweite normaler Weise ein Hex (das benachbarte). Bei einigen Szenarios kommen spezielle Beobachtungsregeln zur Anwendung.

8.2 Einschränkendes Gelände

Hexes mit Wald, Hügeln, Feldern und Städten blockieren die Sichtlinie (8.3). Das nennt man „einschränkendes Gelände“. In Szenarioanweisungen können weitere Arten einschränkenden Geländes definiert werden.

8.21 Wenn die Sichtweite nicht durch Wetter etc. auf weniger als drei Hexes reduziert ist, oder anderes einschränkendes Gelände die Sichtlinie blockiert (siehe 8.31), kann eine Einheit in einschränkendem Gelände von maximal drei Hexes Entfernung Beobachtet werden.

8.22 Wenn eine Einheit in einschränkendem Gelände feuert, wird die 3-Hex-Beobachtungsreichweite ignoriert und sie gilt automatisch als von allen Einheiten mit Sichtlinie zu dieser Einheit innerhalb von 12 Hexes als Beobachtet (siehe 8.3). Kennzeichne diese Einheit mit einer „SPOTTED“ Marke. Andere Einheiten im selben Hex gelten außerhalb der 3-Hex-Beobachtungsreichweite nicht als Beobachtet, wenn sie nicht ebenfalls feuern. Sobald sich eine Beobachtete Einheit in einschränkendem Gelände bewegt, gilt sie nicht länger als Beobachtet (vorausgesetzt sie kann in ihrem neuen Hex nicht Beobachtet werden und feuert auch nicht).

8.23 Ein Hex gilt als mit einschränkendem Gelände gefüllt, sobald die Geländegeometrie mehr als ein Zehntel des Hexes füllt. So gilt zum Beispiel Hex 1007 auf Brett #1 als offen, weil das Feld nicht mehr als ein Zehntel der Hexfläche bedeckt. In den meisten Fällen sollte es offensichtlich sein, ob die Grafik nun ein Zehntel füllt oder nicht, sollte aber darüber Uneinigkeit herrschen, geht man davon aus, dass das Hex einschränkendes Gelände enthält.

8.3 Sichtlinie

Um eine Gegnereinheit zu Beobachten, muss eine Einheit über eine Sichtlinie zu ihrem Ziel verfügen. Die Sichtlinie bestimmt man, indem man mit einem Lineal eine gerade Linie zwischen der Mitte des Hexes der aktiven Einheit und dem Hex der Zieleinheit zieht.

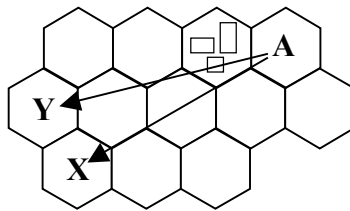
8.31 Eine Sichtlinie gilt als blockiert, wenn sie durch ein Hex mit einschränkendem Gelände oder genau entlang der Trennungslinie von zwei Hexes mit einschränkendem Gelände (8.2, und siehe Geländetabelle) verläuft.

8.32 Eine Sichtlinie reicht in ein Hex mit einschränkendem Gelände hinein, aber nicht durch es hindurch.

8.33 Einheiten blockieren niemals die Sichtlinie.

8.34 Sichtlinien wirken generell in beide Richtungen. Wenn du ihn sehen kannst, kann er dich auch sehen, außer eine der Einheiten steht in einschränkendem Gelände und die andere ist mehr als drei Hexes entfernt.

8.35 Eine Sichtlinie, die genau an einer Hexkante entlang verläuft, gilt als durch das eine oder andere Hex hindurch verlaufend (die Wahl hat der Beobachtende Spieler).



Beispiel: Einheit A kann Einheit X Beobachten, denn die Sichtlinie verläuft genau entlang der Hexkante und A kann wählen, ob sie links oder rechts zu ziehen ist. Sie muss daher nicht durch das Stadtfeld verlaufen. Die gegnerische Einheit Y kann von A jedoch nicht Beobachtet werden, denn die Sichtlinie verläuft durch ein Hex mit einschränkendem Gelände (Stadt) und ist daher blockiert.

9.0 Bombardement

Aktiviert Einheiten mit einem Bombardement (Steilfeuer-) Feuerwert können Hexes innerhalb ihrer erlaubten Reichweite, die Beobachtete Gegnereinheiten enthalten, mit Bombardement angreifen.

9.1 Zielbeobachtung

Einheiten, die Bombardement verwenden, müssen ihr Ziel nicht selbst Beobachten. Ein eigener, undemoralisierter Offizier kann das Ziel für sie Beobachten, wenn es die Szenarioanweisungen nicht anders regeln. Das Beobachten für Bombardement verlangt nicht die Aktivierung des Offiziers (ein unaktivierter Offizier, oder ein bereits mit FIRED oder MOVED Marken versehener, kann trotzdem für Bombardement Beobachten). Ein Offizier kann in einer Runde für beliebig viele Bombardements als Beobachter fungieren. Panzeroffiziere dürfen NICHT beobachten.

9.2 Entfernte Artillerie

Wenn es die Szenarioanweisungen nicht anders regeln, kann jeder Faktor entfernter Artillerie einmal pro Runde auf beliebige Beobachtete Einheiten auf dem Brett feuern (entfernte Artillerie hat unbeschränkte Reichweite).

9.3 Zusammengefasstes Feuer

Steilfeereinheiten die zusammen im selben Hex stehen, können ihre Feuerfaktoren zusammenfassen. Bis zu drei Faktoren Entfernter Artillerie können zu einem Feuerwert zusammengefasst werden. Entfernte Artillerie kann jedoch nie mit Artillerie auf dem Brett zusammengefasst werden.

Steilfeereinheiten die in benachbarten Hexes stehen, können ihre Feuerwerte zusammenfassen, wenn ein Geordneter Offizier mit einem Kampfmodifikator in einem dieser Hexe anwesend ist.

Beispiel: In den Szenarioanweisungen werden dem amerikanischen Spieler „3x20“ an Faktoren Entfernter Artillerie zugeteilt. Diese Faktoren können als ein 60er Bombardement, ein 40er und ein 20er oder als drei einzelne 20er Bombardements zum Einsatz gebracht werden. Sie können nicht mit dem Steilfeuer von auf dem Brett stehenden Einheiten zusammengefasst werden.

9.4 Vorgehensweise

Für jedes Hex, das er bombardiert, würfelt der aktive Spieler mit zwei Würfeln. Finde die dem Ergebnis entsprechende Zeile in jener Spalte auf der Bombardement Tabelle, die dem Feuerwert aller bombardierenden Einheiten entspricht oder die dieser nicht übersteigt. Beachte, dass manche Umstände die zu verwendende Spalte nach links oder rechts verschieben können (siehe Bombardement Tabelle).

9.5 Im eigenen Feuer

Sollten sich im Zielhex oder in einem benachbarten Hex eigene Einheiten befinden, so können diese vom eigenen Bombardement betroffen sein.

9.51 Im selben Hex. Wird ein Nahkampfhex bombardiert, so sind die Einheiten beider Seiten betroffen. Würfle zwei Angriffe auf der Bombardement Tabelle, für jede Seite einen. Durch unterschiedliche Spaltenmodifikationen werden die Einheiten der beiden Seiten möglicherweise auf zwei verschiedenen Spalten angegriffen.

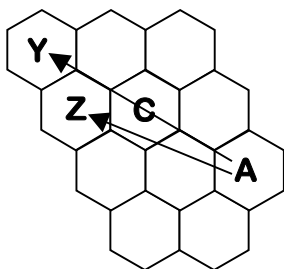
9.52 Benachbarte Hexes. Sollten sich in, zu einem bombardierten Hex benachbarten, Hexes eigene Einheiten befinden, so würfelt der kontrollierende Spieler für jedes solche Hex mit einem Würfel. Handelt es sich bei der bombardierenden Seite um Deutsche, Briten oder Amerikaner, zähle 1 zum Ergebnis hinzu. Bei einem Endergebnis von 1 oder 2, wird das Hex vom eigenen Feuer getroffen. Dabei können durchaus mehrere benachbarte Hexes getroffen werden. Sollte ein von eigenem Feuer getroffenes, benachbartes Hex eigene und gegnerische Einheiten enthalten, so werden NUR DIE EIGENEN Einheiten in diesem Hex getroffen. (Anmerkung: Diese Regel verhindert, dass Spieler unbeobachtete Gegnereinheiten „zufällig“ auf dem Wege dieser Regel für „Im eigenen Feuer“ treffen.)

Ist ein Hex von eigenem Feuer getroffen, würfle wieder mit einem Würfel und bestimme damit auf der Zeile für „Im eigenen Feuer“ (Friendly Fire Number) auf der Bombardement Tabelle die Spalte, auf der nun ein Bombardementangriff auf die eignen Leute in diesem Hex durchzuführen ist.

9.53 Das ursprüngliche Ziel. Wird ein benachbartes Hex von eigenem Feuer getroffen, so wird das Ergebnis für das ursprüngliche Zielhex ganz normal bestimmt (der Beschuss geht nicht „daneben“).

10.0 Direktes Feuer

Aktiviere Einheiten auf dem Brett können auf Beobachtete Gegnereinheiten innerhalb ihrer Reichweite mit ihrem Direktfeuer Wert schießen.



10.1 Blockiertes Feuer

Direktes Feuer darf durch leere Hexes, vom Gegner besetzte Hexes oder nur von eigenen AFVs besetzte Hexes geführt werden. Direktes Feuer darf nicht durch Hexes mit eigenen Nicht-AFV Einheiten geführt werden, außer die feuernde Einheit ist eine HMG-, AFV- oder Flugabwehreinheit (AA). Diese Einheiten dürfen mit Direkttem

Feuer „durch“ Hexes mit beliebigen eigenen Einheiten schießen, vorausgesetzt das Feuer geht auch durch zumindest ein Hex ohne eigene Einheiten, das zwischen dem von eigenen Einheiten besetzten Hex und dem Zielhex liegt.

Beispiel: Die HMG-Einheit A möchte auf die Gegnereinheiten Y und Z schießen, aber die eigene Infanterieeinheit C steht im Weg. Die HMG-Einheit darf auf die Gegnereinheit Y schießen, denn zwischen der Infanterieeinheit C und der Gegnereinheit Y befindet sich noch ein Hex ohne eigene Einheiten. Sie darf aber nicht auf Z schießen, denn die Feuerlinie verläuft durch das Feld mit der eigenen Einheit C und es gibt kein leeres Feld mehr zwischen C und Gegnereinheit Z.

10.2 Ablauf

Bei jedem Angriff mit Direktem Feuer bestimmt der aktive Spieler ob eine Einheit allein schießen oder ihr Feuer mit dem anderer Einheiten zusammenfassen wird. Dann würfelt er mit zwei Würfeln und vergleicht das Ergebnis mit jener Spalte auf der Direktfeuertabelle, die der Feuerkraft aller feuernden Einheiten entspricht oder sie nicht übersteigt.

10.3 Maximale Spaltenmodifikatoren

Auf keinen Fall darf die Spalte bei Direktem Feuer um mehr drei Spalten nach rechts (hinauf) oder mehr als zwei Spalten nach links (hinunter) verschoben werden. Dieses Maximum/Minimum gilt allerdings erst NACHDEM alle positiven und negativen Spaltenmodifikatoren zusammengerechnet wurden. Diese Limits gelten nur beim Direktem Feuer.

Beispiel: Ein italienischer Infanteriezug mit einer Feuerkraft von 4 beschießt ein benachbartes britisch besetztes Hex, in dem drei Artillerieeinheiten stehen. Der Angriff wird auf der 16er Spalte der Direktfeuertabelle durchgeführt (also mit einer Erhöhung um drei Spalten), obwohl alle, Spaltenmodifikatoren zusammengenommen (zwei für benachbartes Feld, eine für drei Einheiten im Zielhex, zwei für Artillerie im Zielhex), es sogar zu einer Erhöhung um fünf Spalten kommen würde.

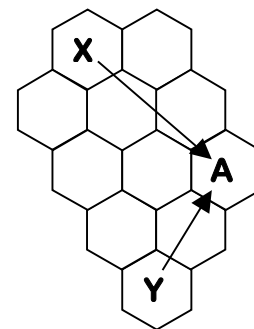
11.0 Anti-Tank („AT“) Feuer

Anti-Tank Feuer ist immer auf eine individuelle Fahrzeugeinheit gerichtet,

keine anderer Einheit im Zielhex ist auf irgend eine Weise betroffen.

11.1 Ablauf

Für jeden AT-Angriff bestimmt der aktive Spieler die feuernde Einheit und ihre Zieleinheit. Dann würfelt er mit zwei Würfeln und zählt zum Ergebnis den AT-Feuerwert der feuernden Einheit hinzu, zieht den Panzerungswert der Zieleinheit ab (Lastkraftwagen haben einen Panzerungswert von -1) und bringt etwaige Modifikatoren gemäß der AT-Feuer Tabelle zur Anwendung. Vergleiche das Endergebnis auf der AT-Feuer Tabelle um den Erfolg festzustellen.



11.11 Kreuzfeuer. Die Anti-Tank Feuer Tabelle enthält den Modifikator: „+2 wenn das Ziel in dieser Runde durch zwei oder mehr nicht aneinanderstoßende Hexseiten beschossen wird“. Das bezieht sich nur auf den zweiten und alle weiteren Schüsse auf eine Fahrzeugeinheit in einer Runde (nicht notwendigerweise innerhalb desselben Segments). Der Modifikator wird nicht angerechnet, wenn sich die Fahrzeugeinheit nach dem ersten und vor dem nächsten Schuss bewegt hat. [Der erste Schuss muss die Einheit zumindest theoretisch beschädigen können]

Beispiel: Sollte die Einheit Y bereits auf die Einheit A mit Anti-Tank Feuer geschossen haben, so erhalte der Angriff der Einheit X die erwähnte Modifikation.

11.2 Effektive Panzerwaffe

Eine vollständige (nicht reduzierte) deutsche [oder britische] AFV-Einheit, eine vollständige sowjetische Garde AFV-Einheit in Szenarios in oder nach 1943, eine vollständige amerikanische oder polnische AFV-Einheit in Szenarios in oder nach 1944 darf in jedem Aktionssegment, in dem die Einheit feuert, zwei AT-Feuer Angriffe durchführen. Diese Angriffe müssen sich nicht gegen dasselbe Ziel richten.

11.3 Erhöhte Reichweite

Einheiten mit einem Anti-Tank Feuerwert von zumindest 1 dürfen auf Ziele innerhalb von 100% und 150% ihrer normalen Reichweite schießen, allerdings nur mit halber AT-Feuerkraft.

12.0 Nahkampf

Nahkampf findet zwischen gegnerischen Einheiten in ein und demselben Hex statt.

12.1 Nahkampfbewegung

12.11 Hex betreten. Aktivierte Geordnete Einheiten unter dem Befehl eines Offiziers dürfen ein benachbartes vom Gegner besetztes Hex betreten. Das ist nur erlaubt, wenn sie ihre Aktivierung bereits in einem benachbarten Hex beginnen (AUSNAHME: Kavallerieattacke, 15.4). Das löst einen Nahkampf aus (oder verstärkt einen bereits bestehenden Nahkampf). Die in den Nahkampf eintretenden Einheiten heißen „Angreifer“, ihre Gegner „Verteidiger“.

12.12 Hex verlassen. Eine aktivierte Einheit darf ein Nahkampfhex verlassen, darf sich dabei aber nur ein Hex weit bewegen. Dieses Hex darf nicht vom Gegner besetzt sein. Sollten alle Kampfeinheiten eines Spielers ein Nahkampfhex verlassen (also ohne Kampfeinheiten zur Deckung des Rückzugs zurückzulassen), dürfen sie von den Gegnereinheiten auf der Nahkampftabelle angegriffen werden. Die sich bewegenden Einheiten dürfen nicht zurückschießen und erhalten keinerlei Modifikationen für verteidigende Einheiten in Stadt, Wald oder Befestigung.

12.13 Einschränkungen wegen der Moral. Angeschlagene Einheiten dürfen Hexes mit gegnerischen Kampfeinheiten NICHT betreten, dürfen aber Gegner, in deren Hex sie sich bereits befinden, im Nahkampf angreifen. Demoralisierte Einheiten dürfen ein Nahkampfhex NICHT betreten und dürfen auch Gegner im selben Hex NICHT im Nahkampf angreifen. Sie dürfen sich im Nahkampf gegen angreifende Gegner mit einem Viertel ihrer Direktfeuerkraft verteidigen. Sollten Demoralisierte Einheiten ihre Aktivierung in einem Nahkampfhex beginnen, müssen sie sofort versuchen ihre Moral zu verbessern und wenn sie das nicht schaffen, das Hex verlassen. Sollte keines der benachbarten Hexes feindfrei sein, wird die Demoralisierte Einheit eliminiert.

12.2 Verpflichtender Nahkampf

Wenn aktivierte Einheiten ein Hex betreten in dem sich nur gegnerische und keine eigenen Einheiten befinden, muss sofort ein Nahkampf durchgeführt werden. Führe den Nahkampf durch, sobald alle Einheiten unter dem Kommando des betreffenden Offiziers das Hex betreten haben. Alle im Hex befindlichen Einheiten müssen an dem Kampf teilnehmen.

12.3 Optionaler Nahkampf

Wenn aktivierte Einheiten ein sowohl von eigenen wie auch gegnerischen Einheiten besetztes Hex betreten, oder wenn zu Beginn einer Runde schon Einheiten in einem Nahkampfhex stehen, darf der aktive Spieler bestimmen, ob diese Einheiten diese Runde einen Nahkampf durchführen oder nicht. Sagt er einen Nahkampf an, so dürfen alle Einheiten, die sich diese Runde in das Nahkampfhex bewegt haben sowie alle nicht Demoralisierten eigenen Einheiten und Offiziere, die die Runde schon im Nahkampfhex begonnen haben und noch nicht aktiviert wurden, an diesem Nahkampf teilnehmen, müssen es aber nicht. Die gegnerischen Einheiten im Hex hingegen verteidigen sich alle zusammen mit zusammengefasster Feuerkraft.

12.4 Ablauf des Nahkampfs

Jeder Spieler addiert die durch Angeschlagenheit oder Demoralisierung modifizierten Direktfeuerwerte seiner Einheiten im Hex. Dann sucht jeder Spieler auf der Nahkampftabelle die Spalte, die der modifizierten Gesamtfeuerkraft seiner Einheiten entspricht oder sie nicht übersteigt. Dann bringt jeder etwaige Modifikatoren (siehe Nahkampftabelle, es gibt keine Beschränkung für die Anzahl der Verschiebungen auf der Tabelle) zur Anwendung. Dann würfelt jeder Spieler mit einem Würfel und vergleicht das Ergebnis auf seiner Spalte mit der Tabelle. Die Kampfergebnisse treten gleichzeitig ein (AUSNAHME: Erster Schuss, 12.43). Merke, dass die verteidigenden Einheiten NICHT als aktiviert gelten und keine FIRED oder MOVED Marke erhalten.

12.41 Spaltenmodifikatoren. Alle Geländemodifikatoren, plus der Modifikator für Eingegrabene Einheiten und Bunker nützen immer

nur dem Verteidiger in einem Nahkampf.

12.42 Minimale Kampfkraft. Alle Einheiten ohne Direktfeuerwert, mit der Ausnahme von Lastwagen, Schlitten und Karren, haben einen Nahkampffuerwert von 1. Offiziere haben keinen Nahkampffuerwert, dürfen aber ihren Kampfmodifikator zur Feuerkraft einer einzelnen Einheit im selben Hex hinzufügen.

12.43 Erster Schuss. Bei einem Nahkampfangriff gegen Einheiten, die sich Eingegraben haben, in einer Befestigung oder einem Bunker [oder hinter eine Hecke] sitzen, dürfen die Verteidiger ihren Nahkampfangriff als erste durchführen. Das Kampfergebnis tritt in Kraft, bevor die Angreifer ihren Nahkampfwurf durchführen dürfen. Sollte das Hex Verteidiger innerhalb UND außerhalb solcher Stellungen enthalten, darf der Verteidiger entscheiden, ob er den Ersten Schuss durchführen will, aber nur mit den entsprechenden Einheiten, oder ob er alle seine Einheiten verwenden, aber auf den Ersten Schuss verzichten und den Nahkampf gleichzeitig mit dem Angreifer durchführen will.

12.5 Einschränkungen

12.51 Offiziere. Ein Offizier in einem benachbarten Hex zu einem Nahkampfhex kann keinerlei Einfluss auf die Einheiten in dem Nahkampfhex ausüben. Nur Offiziere im Nahkampfhex sind dazu in der Lage. Offiziere innerhalb eines Nahkampfhexes dürfen Einheiten in benachbarten Hexes befehlen, diesen Nahkampf zu verstärken, dürfen sie aber sonst in keiner Weise beeinflussen.

12.52 Arten von Feuer. Einheiten innerhalb eines Nahkampfhexes dürfen weder Angriffe mit Direktem Feuer noch mit Bombardement durchführen, AT-Feuer ist nur gegen gegnerische AFVs im selben Hex erlaubt. Einheiten dürfen auch auf Gegnereinheiten, die ihr Hex betreten um einen Nahkampf auszulösen oder zu verstärken, nicht mit Gelegenheitsfeuer beschießen.

12.53 Bestimmte Einheiten. Wenn HMG- oder Luftabwehreinheiten einen Nahkampf ohne die Teilnahme von zumindest einer eignen Infanterie-, SMG- oder Pioniereinheit auslösen, wird ihr Direktfeuerwert für den Nahkampf halbiert.

13.0 Gelegenheitsfeuer

Nicht aktive Einheiten, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurden, können eine individuelle, beobachtete, sich bewegende Gegereinheit innerhalb der erlaubten Reichweite mit Direktem Feuer oder AT-Feuer angreifen. Mit Direktem Feuer kann jede in Frage kommende Einheit pro Runde zweimal Gelegenheitsfeuer schießen. Mehrere Einheiten können ihre Feuerkraft auch bei Gelegenheitsfeuer gegen bewegende Einheiten normal zusammenfassen. AFVs dürfen so viele AT-Feuer Angriffe als Gelegenheitsfeuer schießen, wie ihnen normal in einem Aktionssegment zusteht (siehe 11.2). Waffeneinheiten mit einem AT-Feuerwert dürfen einmal pro Runde Gelegenheitsfeuer schießen. Waffeneinheiten mit sowohl einem Direktfeuer- wie einem AT-Feuerwert dürfen in einer Runde entweder den einen oder den anderen aber nicht beide als Gelegenheitsfeuer verwenden. Eine solche Einheit darf mit Direktem Feuer als Gelegenheitsfeuer zweimal pro Runde angreifen.

13.1 Ablauf

Der inaktive Spieler bestimmt die feuernde(n) Einheit(en) und ihr Ziel während der Bewegung der gegnerischen Einheit. Handhabe den Angriff gemäß dem Ablauf für Angriffe mit Direktem Feuer oder AT-Feuer. Im Falle von Direktem Feuer oder AT-Feuer von AFVs, die zweimal pro Runde angreifen dürfen, Markiere die feuernde Einheit nach dem ersten Feuer mit sowohl einer FIRED wie einer MOVED Marke. Nach dem zweiten Schuss wird die MOVED Marke entfernt und nur die FIRED Marke verbleibt [oder verwende die speziellen „1st FIRE“ Marken]. Das zeigt an, dass die Einheit in dieser Runde nicht mehr feuern oder aktiviert werden kann. Im Fall von Einheiten, die nur einen AT-Feuer Angriff pro Runde durchführen dürfen (AT-Feuer durch Waffeneinheiten und manche AFVs), verwende gleich eine FIRED Marke um anzuzeigen, dass die Einheit in dieser Runde nicht mehr feuern oder aktiviert werden kann.

13.11 Eine Zieleinheit kann in jedem Hex auf ihrem Weg beschossen werden. Während der Bewegung der Einheit, muss der inaktive Spieler, den bewegenden Spieler auffordern, die Bewegung der Einheit zu unterbrechen, damit er Gelegenheitsfeuer schießen kann. Der Angriff muss abgewickelt werden,

bevor die Einheit ein neues Hex betritt. Der feuernde Spieler darf nicht abwarten um zu sehen, wo die Einheit ihre Bewegung beenden wird, bevor er sein Gelegenheitsfeuer ankündigt.

13.12 Der +1 Spaltenmodifikator für Hexes, in denen sich drei Gegereinheiten befinden, gilt nicht für Gelegenheitsfeuer, da ja immer nur die individuelle, sich bewegende Einheit beschossen wird.

13.13 Wird eine sich bewegende Einheit durch Gelegenheitsfeuer zu einem Moraltest gezwungen, so kann sie dabei sowohl von einem sich mit ihr gemeinsam bewegenden Offizier, als auch von einem stationären Geordneten Offizier im selben oder einem benachbarten Hex unterstützt werden.

13.14 Eine sich bewegende Einheit, die einen Moraltest verpatzt, bleibt sofort stehen. Eine Einheit, die einen Stufenverlust erleidet, aber den Moraltest besteht, darf sich weiterbewegen.

13.2 Einschränkungen

13.21 In einem einzelnen Aktionssegment darf eine bestimmte sich bewegende Einheit in einem bestimmten Hex von einer bestimmten Gegereinheit nur einmal beschossen werden. Mehrere Einheiten können dieselbe Einheit beschießen, wenn sie das Hex betritt, Einheiten, die zweimal schießen können, dürfen den zweiten Schuss aber erst abgeben, wenn die Zieleinheit sich in ein neues Hex bewegt.

Beispiel: Eine sowjetische Kavallerieeinheit bewegt sich in ein Hex innerhalb der Feuerreichweite von zwei in einem Hex stehenden finnischen Infanteriezügen. Betreten die sowjetischen Reiter dieses erste Hex, können die finnischen Einheiten (entweder einzeln oder zusammengefasst) einen Gelegenheitsfeuerangriff durchführen. Die Finnen dürfen ihr zweites Gelegenheitsfeuer erst durchführen, wenn die Sowjets ein weiteres Hex innerhalb der finnischen Feuer- und Beobachtungreichweite betreten.

13.22 Gelegenheitsfeuerangriffe mehrerer Einheiten können in jeder beliebigen Reihenfolge durchgeführt werden. Gelegenheitsfeuerangriffe werden einer nach dem anderen angesagt, was dem Spieler erlaubt, erst das Ergebnis eines Angriffs abzuwarten, bevor er einen weiteren durchführt.

13.23 Demoralisierte Einheiten dürfen kein Gelegenheitsfeuer schießen.

13.24 Gelegenheitsfeuer gegen Einheiten im selben Hex mit eigenen Einheiten ist nicht erlaubt.

14.0 Moral

Alle Einheiten und Offiziere verfügen über einen Moralwert. Die Moralwerte der Offiziere sind auf den Spielsteinen aufgedruckt; die Moralwerte für alle anderen Einheiten werden in den Szenarioanweisungen angegeben. Es wird dabei ein Wert für vollen und einer für reduzierten Bestand unterschieden. In den Szenarioanweisungen gilt der Wert vor dem Schrägstrich für Einheiten mit voller Stärke, der hinter dem Schrägstrich für Einheiten mit reduzierter Stärke.

14.1 Moraltests

Wenn ein Kampfergebnis einen Moraltest verlangt, würfelt der kontrollierende Spieler mit zwei Würfeln für jede betroffene Einheit oder Offizier und addiert etwaige Modifikatoren hinzu (zum Beispiel wird bei einem „M2“ zwei zum Ergebnis hinzuaddiert). Ist das Endergebnis kleiner oder gleich dem (eventuell durch Offiziersbonus modifizierten) Moralwert der Einheit/des Offiziers, gilt der Test als bestanden und die Einheit/der Offizier sind unbeeinträchtigt. Ist das Endergebnis um eins oder zwei höher als der Moralwert, gilt der Moraltest als nicht bestanden und die Einheit/der Offizier ist jetzt Angeschlagen (14.2). Ist das Endergebnis um drei oder mehr zu hoch, ist die Einheit/der Offizier Demoralisiert (14.3).

Beispiel: Zwei französische Infanteriezüge und ein Offizier müssen einen Moraltest bestehen (M, keine besondere Erschwerung). Der Offizier hat einen Moralwert von 9 und einen Moralmodifikator von 1, die Infanteriezüge haben einen Moralwert von 8. Zuerst würfelt der französische Spieler eine 7 für den Offizier, der den Test damit schafft. Daher kann er den Moralmodifikator des Offiziers zur Moral der Infanteriezüge hinzuzählen und ihnen eine Moral von 9 verschaffen. Für den ersten Zug würfelt er eine 10, d.h. der Zug ist jetzt Angeschlagen. Dann würfelt er eine 12 für den zweiten Zug. Da dieser seinen Moraltest um 3 verfehlt hat, ist er nun Demoralisiert.

14.12 Wiederholt verpatzte Moraltests
Eine Einheit oder ein Offizier, die bereits Angeschlagen sind, und einen

neuerlichen Moraltest verpatzen, werden Demoralisiert. Ein Demoralisierter Offizier, eine Demoralisierte Einheit, die noch einmal Demoralisiert werden (indem sie einen Moraltest um drei oder mehr verpatzen) erleidet einen Stufenverlust. Verpatzt eine Demoralisierte Einheit/Offizier einen Moraltest um eins oder zwei, ergibt das keinen weiteren Effekt.

14.13 „Nach Ihnen, Herr Leutnant!“

Teste zuerst die Moral von Offizieren, gemäß ihrer Rangordnung, und dann erst die von Einheiten. Verpatzte Offiziersmoraltests haben sofortige Auswirkung, daher kann ein Offizier, der gerade Demoralisiert wurde, andere Einheiten in diesem Segment nicht mit seinem Moralmodifikator unterstützen.

14.2 Angeschlagenheit

Eine Angeschlagene Einheit oder Offizier:

- hat halbierte Kampfkraft.
- darf nur ein Hex pro Runde gehen.
- darf gegnerbesetzte Hexes nicht betreten.

14.3 Demoralisierung

Eine Demoralisierte Einheit oder Offizier:

- darf weder Direktes, Bombardement oder At-Feuer schießen, noch einen Nahkampf einleiten.
- darf sich gegen einen Nahkampfangriff mit einem Viertel ihrer Feuerkraft verteidigen.
- hat einen um eins reduzierten Moralwert.
- muss zu Beginn jeder Aktivierung versuchen, die Moral zu verbessern (14.4).
- muss sich, sollte sie die Moral nicht verbessern können, von gegnerischen Kampfeinheiten, in deren Reichweite sie sich befindet und die gegen sie ein Kampfresultat durch Direktes oder AT-Feuer erzielen könnten, wegbewegen. Ein Demoralisiertes AFV muss also nicht vor gegnerischer Infanterie fliehen. Kennzeichne die Einheit mit einer MOVED Marke, sobald sie ihre Absetzbewegung abgeschlossen hat.

14.31 Demoralisierte Einheiten und Offiziere, die ihre Moral nicht verbessern konnten, müssen sich auf Dorf-, Stadt- oder Waldhexes oder auf einen Ort hin bewegen, wo sie von Gegnern nicht mehr Beobachtet oder beschossen werden können. Sie müssen für diese Absetzbewegung von Gegneinheiten weg und zu solchen Hexes hin ihre ganzen Bewegungspunkte aufbrauchen. Wenn sie ein solches Hex nicht in der ersten Runde erreichen können, und sich zu Beginn der folgenden Runden nicht erholen, müssen sie ihre Bewegung fortsetzen, bis sie ein Dorf, eine Stadt, einen Wald oder ein von gegnerischen Kampfeinheiten nicht beobachtetes Hex erreicht haben. AUSNAHME: Eine Demoralisierte Einheit oder Offizier in einem Hex gemeinsam mit einem Bunker oder einer Befestigung ist nicht verpflichtet, sich abzusetzen, darf es aber.

14.32 Demoralisierte Einheiten und Offiziere dürfen nur solche Hexes betreten, die weiter von Gegneinheiten, die ihnen diese Runde Schaden zufügen könnten, entfernt liegen. Sollte das nicht möglich sein, dürfen sie Hexes betreten die gleich weit von solchen Einheiten entfernt sind. Ist das auch nicht möglich, dürfen sie stehen bleiben.

14.33 Sollte eine Demoralisierte Waffeneinheit mit einer Bewegungsreichweite von 0 ihren Erholungswurf (14.4) verpatzen und zu einer Absetzbewegung verpflichtet sein, wird sie eliminiert (die Mannschaft verlässt das Gerät).

14.4 Erholung

Die Spieler können versuchen den Moralstatus ihrer Angeschlagenen und Demoralisierten Einheiten zu verbessern. Das nennt man „Erholung“. Einheiten, die sich erholen wollen, müssen aktiviert werden und dürfen in dieser Runde keine andere Aktivität durchführen. Kennzeichne jede Einheit, die einen Erholungsversuch unternimmt (unabhängig vom Erfolg) mit einer MOVED Marke. Ebenso jeden Offizier, der einen Erholungsversuch unterstützt. Ein Offizier darf sich in dem Aktionssegment, indem er einen Erholungsversuch unterstützt, nicht bewegen und auch nicht an Feueraktionen teilnehmen. Er darf lediglich eine fliehende Einheit, die ihre Moral nicht verbessern konnte, bei ihrer Bewegung begleiten.

14.41 Ablauf. Bestimme die Moral der Einheiten, die ihre Moral verbessern wollen. Addiere dazu den Moralmodifikator eines Offiziers, der diesen Erholungsversuch unterstützt. Würfle mit zwei Würfeln. Liegt das Ergebnis unter dem modifizierten Moralwert der Einheit, hat sie sich erholt. Erholt sich eine Demoralisierte Einheit, so ist sie nun Angeschlagen. Eine Angeschlagene Einheit wird wieder Geordnet.

14.42 Verpflichtende Erholung. Jede Demoralisierte Einheit muss einmal während jeder Runde versuchen, sich zu erholen (der kontrollierende Spieler entscheidet, wann der Versuch gemacht wird). Daher ist es nicht erlaubt zu „passen“, solange man noch Demoralisierte Einheiten auf dem Brett hat, die diese Runde noch nicht aktiviert wurden – sie müssen versuchen, sich zu erholen.

14.43 Automatische vollständige Erholung. Würfelt man bei einem Erholungsversuch für eine Demoralisierte Einheit oder Offizier eine unmodifizierte „2“, so wird sie sofort wieder Geordnet (und überspringt den Angeschlagen-Status).

14.44 Desertierende Offiziere. Würfelt man bei einem Erholungsversuch eines Demoralisierten Offiziers eine unmodifizierte „12“, wird der Offizier sofort aus dem Spiel genommen.

14.45 Erholungsbonus. Bei einem Erholungsversuch in einer Befestigung, einem Bunker oder einer Stadt, wird der Moralwert von Einheiten um 1 erhöht.

15.0 Spezielle Einheiten

15.1 Hauptquartiere (HQs)

In manchen Szenarios werden Hauptquartiere als Einheiten auf dem Brett dargestellt. HQ-Einheiten geben die Moral der Truppen einer Seite an. Die Zahlen in weiß/rot in der unteren rechten Ecke des Spielsteins entsprechen der Moral für volle/reduzierte Stärke der Einheiten einer Seite, wie sie in den Szenarioanweisungen angegeben ist (siehe 14.0).

Der Verlust eines Hauptquartiers ist katastrophal; keine eigene Einheit im Umkreis von 15 Hexes vom Ort an dem das HQ zerstört wurde, darf sich im Rest der Runde und in den beiden folgenden Runden bewegen.

15.2 Flugzeuge

Flugzeuge können durch die Spezialregeln in den

Szenarioanweisungen oder durch die Zufallsereignisse, wie sie als optionale Regel in manchen Spielen der Serie vorgesehen sind, ins Spiel kommen. Die Feuerkraft der Fliegereinheiten ist auf den Spielsteinen aufgedruckt. Der Spieler, dem eine Fliegereinheit zugeteilt wird, wählt zufällig einen Stein aus und wirft ihn wie eine Münze, um die genaue Stärke der Luftunterstützung zu bestimmen.

15.21 Luftangriffe. Eine Fliegereinheit kann jedes beliebige Hex auf dem Brett angreifen. Jede Fliegereinheit kann ein Hex pro Runde angreifen. Der kontrollierende Spieler wählt das/die Zielhex/e aus und platziert in jedes Zielhex zumindest eine Fliegereinheit. Bis zu drei Fliegereinheiten können auf ein einzelnes Hex angesetzt werden. Er würfelt mit einem Würfel für jede Fliegereinheit. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 verfehlt die Einheit ihr Ziel und wird vom Brett genommen, sie darf diese Runde nicht mehr angreifen. Bei einem Ergebnis von 3 bis 6 erfolgt der Angriff normal.

15.22 Im eigenen Feuer. Verfehlt eine Fliegereinheit ihr Zielhex, überprüfe nach der Regel für „Im eigenen Feuer“ (9.5), ob benachbarte eigene Einheiten getroffen wurden.

15.23 Schaden. Zähle die Feuerwerte aller Fliegereinheiten, die ein Zielhex getroffen haben, zusammen und würfle mit zwei Würfeln auf der Tabelle für Direktes Feuer. Verringere die verwendete Spalte um eins, wenn sich eine Udemoralisierte gegnerische Fliegerabweereinheit innerhalb von drei Hexes vom Zielfeld befindet (das ist die einzige Auswirkung, die Fliegerabweereinheiten auf Fliegereinheiten haben). Sobald der Fliegerangriff durchgeführt wurde, entferne die Fliegereinheiten vom Brett.

15.24 Fliegerabweereinheiten (AA). Flugzeuge erleiden niemals Schaden durch Fliegerabweereinheiten. Fliegerabweereinheiten verringern nur die Erfolgchancen eines Fliegerangriffs (15.23).

15.3 Panzerzüge und Flussschiffe

Bezüglich der Bewegung werden Panzerzüge und Flussschiffe so behandelt, also ob sie einen inhärenten Offizier hätten. Dieser Offizier kann allerdings keine anderen Einheiten aktivieren und auch nicht für Bombardement Beobachten. Sie werden im Kampf als AFVs behandelt und können durch AT-Feuer vernichtet

werden. Sie dürfen sich im selben Aktionssegment bewegen und feuern; zuerst bewegen und dann feuern. Sollten sie Gelegenheitsfeuer schießen, können sie sich trotzdem noch bewegen.

15.31 Panzerzüge. Ein Panzerzug darf nur Hexes mit Eisenbahnschienen (wie sie in den Szenarioanweisungen beschrieben werden) betreten. Er hat eine Bewegungsreichweite von 6.

15.32 Flussschiffe. Flussschiffe dürfen nur Hexes mit einem breiten Fluss betreten. Sie haben eine Bewegungsreichweite von 5.

15.4 Kavallerie

Eine von einem Kavallerieoffizier aktivierte Kavallerieeinheit kann sich mittels einer Kavallerieattacke (12.1) von zwei Hexes Entfernung in ein Feld mit gegnerischen Einheiten bewegen und einen Nahkampf auslösen. Dafür gibt es auch eine eigene Nahkampfmofifikation (siehe Nahkampftabelle).

15.41 Im ersten Hex, bevor die anstürmende Kavallerieeinheit das gegnerbesetzte Hex betritt, kann Gelegenheitsfeuer (13.0) auf sie geschossen werden.

15.42 Kavallerieeinheiten können nicht transportiert werden.

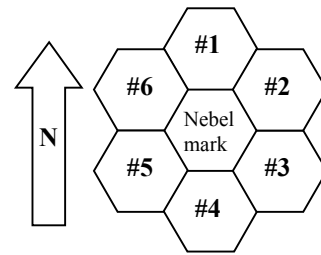
16.0 Sonderregeln

16.1 Nebel

In manchen Szenarios können die Spieler Nebelgranaten einsetzen. Nur Artillerie- (einschließlich Entfernter Artillerie) und Granatwerfereinheiten können Nebelmunition verschießen. Eine Einheit oder ein Faktor Entfernter Artillerie, die/der Nebel geschossen hat, darf in dieser Runde nicht nochmals feuern (kennzeichne mit FIRED Marke). Der aktive Spieler legt für jede Einheit, die Nebel schießt, eine Nebelmarke (Smoke) aufs Brett. Für jede Marke würfle mit zwei Würfeln. Bei einem Ergebnis von 8 oder weniger verbleibt die Marke im Zielhex. Bei einem anderen Ergebnis wird die Nebelmarke entfernt.

16.11 Auswirkungen. Nebelmarken blockieren die Sichtlinie. Ein Hex mit einer Nebelmarke wird zu „Einschränkendem Gelände“ (8.2).

16.12 Auflösung und Versetzung. In der Markenentfernungphase bestimmt der Spieler, der die Nebelmarke ins Spiel gebracht hat, ob sie auf dem Brett verbleibt. Würfle für jede Nebelmarke mit einem Würfel. Bei



einer 1 bleibt die Nebelmarke wo sie ist. Bei einer 2 wird die Nebelmarke in ein benachbartes Hex versetzt. Würfle einen weiteren Würfel und benutze das obenstehende Diagramm. Platziere die Nebelmarke in das dem Würfelergebnis entsprechende Hex. Sollte sich der „Norden“ woanders befinden, müssen die Spieler vor dem Wurf über die Lage übereinkommen. Bei einem Ergebnis von 3 bis 6 wird die Nebelmarke aus dem Spiel genommen.

16.2 Eingraben

Aktivierte, Udemoralisierte Einheiten können sich in allen Hexes, außer Stadt-, Wald- oder Befestigungshexes, „Eingraben“. Kennzeichne eine Einheit, dies sich eingräbt, mit einer MOVED Marke. Eingraben kostet die gesamte Bewegungsreichweite einer Einheit und gilt als Aktivierung. Nach dem ersten Aktionssegment des Eingrabens lege eine „DUG IN“ Marke unter die betreffende Einheit, nach dem Ende des zweiten, direkt folgenden Aktionssegments des Eingrabens, lege die Marke auf die Einheit. Sie ist damit Eingegraben und erhält alle Vorteile diese Status (siehe die Kampftabellen und „Erster Schuss“ unter Nahkampf).

16.21 Sollte die Eingrabende Einheit nach Beendigung des ersten Aktionssegments aber vor Beginn des zweiten gestört werden, indem sie Angeschlagen oder Demoralisiert wird, feuert, an einem Nahkampf als Angreifer teilnimmt, oder sich bewegt, wird die DUG IN Marke entfernt. Der zwei Runden dauernde Vorgang muss in einem späteren Aktionssegment von vorne begonnen werden.

16.22 Der Modifikator für „Eingegraben“ gilt für jene Einheiten in einem Hex, die sich tatsächlich Eingegraben haben. BEACHTEN: Offiziere gelten immer als Eingegraben, wenn sich in ihrem Hex irgendeine eigene Einheit Eingegraben hat. Sollte eine Zielhex sowohl Eingegrabene wie normale Einheiten beherbergen, würfelt der aktive Spieler bei einem Angriff nicht zweimal, sondern ein Würfelergebnis wird

entsprechend auf verschiedenen Spalten angewandt.

Beispiel: Zwei italienische Bersaglierezüge (zusammengefasste Feuerkraft von 10) feuern auf ein Hex mit einem australischen Zug, der sich Eingegraben hat, und einem, der im Freien steht. Der italienische Spieler würfelt und erhält eine 4. Die Eingegrabenen Australier müssen nun einen normalen Moraltest (M von der 4er Spalte, da die Spalte um eins nach links gerutscht ist) durchführen, die anderen aber einen Moraltest mit einer +1 Modifikation (M1 von der 7er Spalte, da es zu keiner Spaltenreduktion kam).

16.23 Kavallerie- und Transporteinheiten können sich nicht Eingraben.

16.24 Entferne die DUG IN Marke, wenn die Eingegrabene Einheit das Hex verlässt.

16.26(SIC) Der Eingegraben Status ist nicht übertragbar. Jede Einheit muss sich selbst Eingraben um in den Genuss der Vorteile zu kommen.

16.3 Wracks

Wird ein Stufe einer AFV-Einheit in einem Stadthex oder auf einer Brücke vernichtet, platziere dort eine Wrack (WRECK) Marke. Mit einem Fahrzeug ein Hex mit einem Wrack zu betreten, kostet einen zusätzlichen Bewegungspunkt (MP). Zwei Wracks in einem Hex kosten 5 MPs zusätzlich. Ein Hex mit drei Wracks ist für Fahrzeuge unbetretbar.

Ein Wrack kann von einer AFV-Einheit mit einem Mindestpanzerungswert von 2 entfernt werden. Die AFV-Einheit muss zwei aufeinanderfolgende Runden in diesem Hex verbringen, ohne zu feuern oder sich zu bewegen. Um das Wrack zu entfernen, muss das AFV in beiden Runden Geordnet und Aktiviert sein; kennzeichne die Einheit jede Runde mit einer MOVED Marke. Sollte die aufräumende Einheit in irgendeiner Weise (siehe 16.22) gestört werden, muss der zwei Runden dauernde Vorgang in einem späteren Aktionssegment neu begonnen werden.

16.4 Befestigungen

Befestigungs- (ENTRENCHMENT) Marken verschaffen den Einheiten Feuermodifikationen gegen Direkten und Bombardement Beschuss und Vorteile im Nahkampf. Befestigungen werden zu Beginn eines Szenarios

platziert und können nicht während des Spiels errichtet werden.

16.41 Befestigungen werden nicht entfernt, wenn Einheiten das Hex verlassen. Andere Einheiten beider Seiten können sie besetzen.

16.42 AFV-, Kavallerie- und Transporteinheiten dürfen Hexes mit Befestigungen betreten, erlangen dadurch aber keinerlei Vorteile.

16.5 Betreten und Verlassen des Brettes

Einheiten dürfen das Spielbrett gemäß den Szenarioanweisungen betreten und verlassen.

16.51 Das Brett betreten. Einheiten, die während dem Verlauf eines Szenarios das Brett betreten werden, sollten neben dem Brett mit normalem Stapellimit aufgestellt werden. Gruppier die Einheiten um die Offiziere, als ob sie auf dem Brett stünden. Zum angegebenen Zeitpunkt ihres Eintreffens auf dem Brett, aktiviere sie wie alle anderen Einheiten und bewege sie auf das Brett, wobei sie erst für das erste betretene Bretthex Bewegungspunkte zahlen müssen.

16.52 Das Brett verlassen. Wenn es die Szenarioanweisungen nicht erlauben, darf keine Einheit das Brett verlassen. Jene, die durch den Spielverlauf (etwa Demoralisierte Einheiten, die vor dem Gegner fliehen), eigentlich zum Verlassen des Bretts gezwungen wären, verbleiben am Spielbrettrand. Einheiten, die das Brett während des Spiels verlassen, dürfen nicht mehr ins Spiel eintreten, gelten aber, wenn es die Szenarioanweisungen nicht anders bestimmen, nicht als vernichtet.

16.6 Versteckte Einheiten

In manchen Szenarien beginnen einige Einheiten das Spiel Versteckt. Solche Einheiten werden nicht auf dem Brett platziert, sondern ihr Aufenthaltsort wird auf einem geheimen Zettel notiert. Die Beobachtungsreichweite für Einheiten, die Versteckte Einheiten beobachten wollen, ist auf ein Viertel der normalen Reichweite (Minimum von 1 Hex) reduziert. Eine Versteckte Einheit in offenem Gelände könnte also bei einer geltenden Beobachtungsreichweite von 12 Hexes erst ab einer Entfernung von 3 Hexes beobachtet werden, eine Versteckte Einheit in einer Stadt erst von einer benachbarten Einheit.

Eine Versteckte Einheit verliert ihren Status und wird am Brett platziert,

sobald sie beobachtet wird, feuert, oder sich bewegt.

16.7 Minenfelder

In manchen Szenarien kommen Minenfelder zum Einsatz. Der kontrollierende Spieler platziert sie mit der Zahl nach unten und der neutralen Seite nach oben am Spielbrett. Minenfelder können die Stärke 1, 2 oder 3 haben; oder sie sind Attrappen.

16.71 Wenn eine Gegnereinheit ein Hex mit einem oder mehreren Minenfeld(ern) betritt, werden die Marken auf die Seite mit den Stärkefaktoren gedreht und der kontrollierende Spieler (der, der die Minenfelder ausgelegt hat) würfelt mit einer entsprechenden Zahl von Würfeln für jede betretende Einheit. Bei einer 6 verliert die Einheit eine Stufe, bei einer 5 ist sie Demoralisiert, bei 3 bis 6 muss sie ihre Bewegung beenden. Bei einer 1 oder 2 gibt es keine Wirkung.

16.72 Sollte sich bei den betretenden Einheiten eine Pioniereinheit befinden, verringere die Zahl der zu verwendenden Würfel um einen. Sollten ausschließlich Pioniereinheiten das Hex betreten, verringere die Zahl um zwei.

16.73 Attrappen-Minenfelder werden nach dem Umdrehen entfernt.

16.74 Sollte sich eine Pioniereinheit drei Runden lang ungestört (siehe 16.22) in einem Hex mit Minenfeld(ern) aufhalten, so kann sie einen Minenfeldstärkepunkt (bei mehreren Minenfeldern sucht der kontrollierende Spieler das zu reduzierende Minenfeld aus) am Ende der dritten Runde entfernen.

16.8 Bunker

Bunker haben die gleiche Wirkung wie Befestigungen, nur ist die Spaltenmodifikation, wenn Einheiten in Bunkern angegriffen werden -3 (bei Befestigungen gibt's nur -2). Diese -3 Modifikation gilt sogar auf der Direktfeuer Tabelle, wo normalerweise eine maximale Linksverschiebung von -2 erlaubt ist.

16.81 Nahkampfangriffe gegen sowjetische, finnische oder japanische Verteidiger in Bunkern werden mit einer -4 Modifikation ausgeführt.

16.82 Ein Bunker gilt sofort als zerstört und wird aus dem Spiel genommen, wenn eine gegnerische Einheit das Hex besetzt hält, ohne dass gleichzeitig eine Einheit der Seite des Bunkers im Hex anwesend ist.

16.83 Ein Bunker zählt nicht zum Stapellimit dazu. Die Feuerwerte eines Bunkers werden verwendet, als ob er eine normale Einheit wäre. Ein Bunker darf sich nicht bewegen, kann aber seinen Direktfeuer- und AT-Feuerwert im selben Aktionssegment anwenden.

16.84 Ein Nahkampfangriff gegen einen Bunker von Einheiten zusammen mit einer Pioniereinheit, wird um eine Spalte erhöht.

17.0 Optionale Regeln

17.1 Sammeln

Ein Spieler darf zwei gleichartige reduzierte Einheiten mit gleichem Moralstatus zu einer vollen Einheit zusammenfassen. Beide Einheiten müssen ihre Aktivierung im selben Hex beginnen und verbrauchen beim Sammeln ihre gesamten Bewegungspunkte. Kennzeichne die gesammelte Einheit mit einer MOVED Marke.

17.2 Überschüssige Initiative

Sollte ein Spieler die Initiative um eine so hohe Differenz gewinnen (3.0), dass er drei oder mehr Aktionssegmente vor seinem Gegner ausführen dürfte, kann er ein Segment „aufsparen“ um irgendwann während der Runde zwei Aktionssegment hintereinander durchzuführen.

17.3 Strategische Bewegung

Einheiten, die vom Gegner nicht beobachtet werden können, verfügen über die doppelte normale Bewegungsreichweite. Versteckte Einheiten (16.6) dürfen solche Einheiten mit Direktem Feuer mit einer Spaltenmodifikation von +2 angreifen.

17.4 Zufallseignisse

Einige Spiele in dieser Serie enthalten Tabellen für Zufallseignisse. Wenn beide Spieler in der Initiative Phase dasselbe unmodifizierte Würfelergebnis bei ihrem Initiativewurf würfeln, kann es zu einem Zufallseignis kommen. Sobald die Initiative dann bestimmt ist, würfelt jeder Spieler mit einem Würfel. Zähle die Ergebnisse zusammen und schaue auf der Tabelle für Zufallseignisse im Szenarioheft nach.

17.5 Regeln für mehrere Spieler

Man kann Panzer Grenadier auch mit mehreren Spielern pro Seite spielen. Zu diesem Zwecke sollten vor dem

Spiel alle Einheiten und Offiziere einer Seite nach Belieben zwischen den Spielern dieser Seite aufgeteilt werden. Jeder Spieler kontrolliert nur diejenigen Einheiten und Offiziere, die ihm zugeteilt wurden. Die Spieler können den historischen Hintergrund, wie er jedem Szenario vorangestellt ist, konsultieren und im Spiel historisch akkurate Kompanien und Bataillone schaffen.

17.51 Oberkommandierende. Bevor man mit dem Verteilen der Einheiten beginnt, wird mit dem Würfel bestimmt, welcher Spieler den höchstrangigen Offizier erhält. Sollte es zwei oder mehr Offiziere mit dem gleichen höchsten Rang geben, füge der Streitmacht noch einen weiteren höherrangigen Offizier aus dem Spielsteinmix hinzu oder bestimme einen der gleichrangigen Offiziere als den anderen vorgesetzt. Der Spieler, der den ranghöchsten Offizier erhält, wird der „Oberkommandierende“ (Commanding Officer = CO) der Seite. Der CO vermittelt bei der Verteilung der Einheiten unter den Spielern. Während dem Spiel bestimmt der CO welcher Spieler in einem Aktivierungssegment der Seite Einheiten aktivieren darf. Der CO darf den Spielern seiner Seite Befehle „von oben“ erteilen und bestimmt, wo Entfernte Artillerie und Luftunterstützung zum Tragen kommt (dabei werden sich die Spieler sicherlich einmischen und Vorschläge unterbreiten – der CO muss dann vermitteln).

16.52 Ausfall des CO. Sollte der höchstrangige Offizier ausfallen, so wird der Spieler mit dem nächstrangigen Offizier zum CO. Gibt es davon mehrere, so wird jener Spieler zum CO, der noch mehr Stufen von Kampfeinheiten kontrolliert (bei Gleichstand wird gewürfelt). Dabei kann ein anderer Spieler als der ursprüngliche CO zum CO aufrücken.

HINWEIS: Panzer Grenadier ist ein eigenständiges System; es bezieht sich auf kein anderes Spielsystem. Bitte verwende die Regeln so, wie sie geschrieben sind und lies nichts in sie hinein, was nicht drinnen steht. Wenn die Regeln etwas nicht ausdrücklich verlangen, dann muss es auch nicht getan werden.