



Ein Spiel von
Philippe NAUD
System Nicolas STRATIGOS
neu gestaltet von Udo GREBE
Redaktion Anders FAGER und Hans KORTING
Entwickler Christian DIEDLER
Besonderen Dank an Robert HOLZER und Andreas BERTRAM

Hannut und Stonne

Blitzkrieg 1940 ist ein Regelwerk, das es den Spielern erlaubt, Kämpfe des Frankreichfeldzuges von 1940 auf Kompanielevel zu simulieren. Angeregt durch das Spielsystem aus Abbeville 1940, das in Vae Victis #7 erschienen ist, behält es die Hauptprinzipien dieses Spiels bei, wurde aber vollständig überarbeitet, um die Spielbarkeit zu verbessern. In dieser Ausgabe bieten wir Euch die Schlachten von Hannut in Belgien, am 13. Mai 1940 und von Stonne, südlich von Sedan, am 15. Mai 1940 an.

Inhaltsverzeichnis

- 0 Überblick
- 1 Spielsteine
- 2 Spielverlauf
- 3 Organisation
- 4 Sichtlinie/Feuerlinie
- 5 Aktivierung
- 6 Aktionen und Reaktionen
- 7 Bewegung
- 8 Schießen
- 9 Nahkampf
- 10 Sonderregeln
- 11 Sieg
- 12 Szenarien

0 ÜBERBLICK

- Ein Spieler kontrolliert die französischen Streitkräfte, der andere Spieler die deutschen.
- Alle Entfernungen werden in Feldern angegeben, ohne das Feld der schießenden oder beobachtenden Einheit, aber einschließlich des Zielfeldes.
- Dieses Spiel erfordert die Verwendung von zwei sechsseitigen Würfeln, die nicht in diesem Spiel vorhanden sind.

0.1 Spielmaßstab

Eine Spielrunde stellt etwa eine Stunde Realzeit dar. Ein Feld auf der Karte stellt etwa 500 Meter dar. Jeder Spielstein stellt eine Kompanie, Schwadron oder Halbschwadron dar oder eine Hauptquartiereinheit (HQ).

0.2 Gelände

Die Karten zeigen die Regionen rund um Stonne und Hannut. Mit einem sechseckigen Raster, das über die Karte gelegt wurde, wird die Bewegung und der Kampf reguliert. Der

Begriff, "Feld" wird für "Sechseck" verwendet. Die Einflüsse der verschiedenen Geländearten auf die Bewegung und den Kampf werden in der **Feuermodifikatorentabelle** und der **Geländeeinflußtabelle** zusammengefaßt.

0.3 Zubehör

Blitzkrieg 1940 enthält:

- Das Magazin mit den Regeln
- 1 Blatt Spielsteine
- 1 Karte
- 2 Übersichten und Tabellenblätter, jeweils 1 für jeden Spieler.

Weiteres Spielzubehör in dieser Packung ist für *Pearl Harbor* und wird nicht für *Blitzkrieg 1940* benötigt.

1 SPIELSTEINE

1.1 Kampfeinheiten

Kampfeinheiten tragen mehrere aufgedruckte Werte (siehe Abbildung). Die meisten Einheiten sind in Formationen gruppiert (siehe 3.1), aber bestimmte Einheiten sind unabhängig (siehe 10.3) und können jeder Formation zugeteilt werden. Sie sind an dem weißen Streifen auf dem Spielstein zu erkennen.

Einheitentypen

- **Infanterieeinheiten** sind Infanterie- und Maschinengewehreinheiten.
- **Motorisierte Einheiten** sind Panzerwagen, Panzerabwehrgeschütze und Motorradeneinheiten.
- **Ketteneinheiten** sind Sturmgeschütze, Panzer und APC-Einheiten (gepanzerte Truppentransporter).

1.2 Stärkereduktion

Jede Kampfeinheit hat zwei Schritte. Eine Einheit, die ein Verlustergebnis erleidet, ist auf ihre Rückseite gedreht. Ein zweiter Verlust führt zur Eliminierung der Einheit.

1.3 Hauptquartiere (HQ)

Hauptquartiere stellen Formationsbefehlshaber dar. Sie haben einen Kommandowert und Einheitenkennung aufgedruckt (siehe Abbildung).

1.4 Marker



Der Spielrundenmarker –
Verwendet, um die gegenwärtige Spielrunde zu markieren.

Unit		Headquarter (HQ)	
	Attack Strength 4/3, Defense Strength 6, Movement Points 2		HQ (active side), Command Range 2
	Unit with a step loss.		Activated HQ
Armored Car	AT Gun	Assault Gun	APC
	Motorcycle		
Infantry	Machine Gun	Infantry	Tank



Demoralisiert – Verwendet, um demoralisierte Formationen durch Auslegen der Marker auf das HQ zu markieren.



Außerhalb der Befehlsgewalt – Wird oben auf die Einheiten gelegt, die außerhalb des Befehlsradius ihres HQs sind.



Erschöpfung – Wird auf die Formations-HQs gelegt, nachdem sie zum zweiten Mal aktiviert wurden.



Neutralisiert – Wird oben auf eine Einheit als Kampfergebnis gelegt.



Siegepunkte - Verwendet, um deutsche Siegespunkte auf der 1-10-Leiste auf der Stonne-Karte zu zählen. Der "x10" Marker ist das Vielfache von 10+ SPs.



Gelegenheit verwendete (OPP verwendete) - Wird auf passive Einheiten gelegt, die auf Gelegenheitsfeuer geprüft haben.



Verteidigungswerke - Gibt Infanterieverteidigern einen Bonus, wenn er beschossen wird.



Minenfeld - Darf Einheiten beeinflussen, die sie betreten.



Einheitenaktivierung - Wird verwendet, um die auf dem Marker gezeigte angegebene Formation zu aktivieren.



Wiederholung - Wird verwendet, um eine Formation in derselben Runde ein zweites Mal zu aktivieren.



Allgemein - Wird benutzt, um starke Mehrfchoptionen zu erlauben.



Französisches Artilleriesperrfeuer - Wird vom französischen Spieler um Artilleriesperrfeuer durchzuführen.



Deutsches Artilleriesperrfeuer - Wird vom deutschen Spieler um Artilleriesperrfeuer durchzuführen.



Stukaangriff - Wird vom deutschen Spieler verwendet, um einen Stukaangriff durchzuführen.

Hinweis: Marker dürfen auf jeder Seite verschiedene Symbole haben. Zum Beispiel, wenn man den Hannut Schlacht spielt, benötigt man die Aktivierungsmarker für Stonne nicht und umgekehrt.

2 SPIELVERLAUF

Jedes Szenario wird in einer bestimmte Anzahl Spielrunden gespielt, von denen jede zwei Phasen hat.

A – Verwaltungsphase

Zuerst werden alle HQ-Spielsteine zurück auf ihre aktive Seite gedreht. Danach wird von allen Kampfeinheiten, die in der vorherigen Runde als Außerhalb der Befehlsgewalt gekennzeichnet wurden, aber jetzt zurück unter der Befehlsgewalt sind, die Marker entfernt. Entferne OPP-Verwendet-Marker (Gelegenheitsfeuer verwendet).

B – Operationsphase

Während dieser Phase wechseln sich die zwei Spieler mit der Aktivierung von Formationen ab.

1 – Initiativsegment

Einer der Spieler (es ist nicht wichtig wer) zieht einen Aktivierungsmarker aus der Tasse, in der sie gemischt worden sind. Die Seite, die eine ihrer Formationen zieht, wird der aktive Spieler. Der andere Spieler wird der passive Spieler. Wenn der aktive Spieler beschließt, die gezogene Formation nicht zu aktivieren (wegen Erschöpfung, zum Beispiel, siehe 5.4), wird der Marker zur Seite gelegt und ein anderer Marker wird gezogen. Dies kann dazu führen, das der Andere der aktive Spieler wird.

2 – Operationssegment

Der aktive Spieler führt jetzt mit den Einheiten der Formation, die gezogen wurden, Aktionen durch (siehe 6.1). Während dieser Aktionen darf der passive Spieler reagieren (siehe 6.2). Wenn alle möglichen und gewünschten Aktionen und Reaktionen abgeschlossen sind, ziehen die Spieler einen weiteren Aktivierungsmarker, und beginnen mit einem neuen Operationssegment.

In dem Augenblick, wo eine Formation aktiviert wurde:

- Prüfen, ob ein Neutralisiert-Marker auf einer Einheit oder HQ in der Formation entfernt wird.
- Prüfe, ob ein Erschöpfungsmarker auf dem HQ der Formation entfernt wird. Statt eine Formation zu aktivieren, darf ein Spieler beschließen, eine Formation nicht zu aktivieren und entfernt Erschöpfungsmarker automatisch. Der Aktivierungsmarker wird auf diese Weise verwendet.
- Wenn die Formation demoralisiert ist, muß sie prüfen, ob sie sich erholt und muß sich im Falle eines Scheiterns zurückziehen.
- OPP-Verwendet-Marker werden automatisch entfernt.

Beide Spieler legen alle ihre gebrauchten Aktivierungsmarker vor sich hin. Um zu sehen, ob eine Formation aktiviert worden ist, lege die aktivierten von denen getrennt aus, die ihre Aktivierung übersprungen haben.

Wenn alle Aktivierungsmarker gezogen worden sind, endet die Operationsphase (siehe 5.6). Rücke den Rundenmarker um eine Stunde auf der Rundenaufzeichnungsleiste vor und beginne mit der nächsten Runde.

3 ORGANISATION

3.1 Formationsorganisation

Eine Formation besteht aus einem HQ und einer Anzahl Einheiten, die ihm zugeteilt sind. Zusätzlich zu ihrer historischen Identifikation, hat jede Formation auch einen Farbcode, um die Identifikation zu erleichtern. In Blitzkrieg 1940 sind die meisten Formationen Panzer oder Schützenbataillone.

Bestimmte Einheiten, die mit einem weißen Streifen markiert sind, können als Teil ihrer eigenen Formation aktiviert werden oder anderen Formationen zugeteilt werden (siehe Szenarieregeln).

3.2 HQs

Eine Formation mit einem HQ Spielstein, der auf ihre Rückseite gedreht wurde, wird durch einen Wiederholungsmarker aktiviert (siehe 5). Eine Formation, die durch ihren normalen Aktivierungsmarker aktiviert wurde, wird nicht auf ihre Rückseite gedreht.

- Ein HQ kann nicht zerstört werden, es kann aber neutralisiert werden (siehe 8.4).
- HQs bewegen sich immer mit der Geschwindigkeit der schnellsten Einheit in ihrer Formation.
- HQ wird überrannt, wenn es alleine in demselben Feld mit einer gegnerischen Einheit ist. Nehme das überrannte HQ von der Karte und lege es auf die nächste Runde der Rundenleiste. Es betritt die Karte als Verstärkung, wenn sein Aktivierungsmarker gezogen wird. Lege es in einen Stapel mit einer Einheit seiner Formation. Alle Einheiten, die zu dem HQ gehören befinden sich außerhalb der Befehlsgewalt, bis das HQ auf die Karte zurückkehrt.

3.3 Artilleriesperrfeuer

Artillerieeinheiten folgen denselben Aktivierungsregeln wie die anderen Formationen, existieren aber nicht auf der Karte. Wenn ein Artilleriesperrfeuer-Marker aus der Tasse gezogen wird, darf der Spieler, dem er gehört, einen oder mehrere Artilleriesperrfeuer-Einsätze auf die Karte abschießen (siehe Szenarieregeln).

3.4 Doktrin

In *Blitzkrieg 1940* müssen Einheiten innerhalb der folgenden Einschränkungen manövrieren:

- Französische Infanterie- und Panzerkompanien dürfen sich nicht mehr als zwei Felder von ihrem HQ weg bewegen.

- Deutsche Infanterie- und Panzerkompanien dürfen sich nicht mehr als drei Felder von ihrem HQ weg bewegen.

3.5 Außerhalb der Befehlsgewalt

Jede Einheit, die diesen Einschränkungen nicht entspricht, steht außerhalb der Befehlsgewalt und erleidet deren Wirkungen sofort (lege den entsprechenden Marker aus).

Der Status, ob Außerhalb der Befehlsgewalt wird geprüft:

- während der Verwaltungsphase
- wenn sich eine Einheit zurückzieht
- wenn ein HQ überrannt wird

Siehe die Einflüsse für Außerhalb der Befehlsgewalt in Regel 6.2.

4 Sichtlinie/Feuerlinie

4.1 Definition

Die Sichtlinie (SL) zwischen zwei Einheiten ist eine imaginäre gerade Linie zwischen den Zentren der Felder, in denen sich die zwei Einheiten befinden. Eine Feuerlinie (FL) ist dieselbe Art Linie, ist aber auf die Reichweite der Waffen der Einheiten beschränkt. Wenn diese Linien durch Gelände blockiert werden, sind sie ungültig; das Ziel kann nicht beschossen werden.

Die maximale Sichtlinie beträgt 8 Felder, aber bestimmte Einheiten sind schwerer zu entdecken als andere.

• Panzer und Panzerwagen in offenem Gelände sind bis zu 8 Felder sichtbar. Panzer und Panzerwagen in jedem anderen Gelände sind bis zu 4 Felder sichtbar. Dasselbe gilt für Infanterie auf einem Fahrzeug.

• Infanterie, Motorräder und Panzerabwehrgeschütze in offenem Gelände sind bis zu 4 Felder sichtbar.

• Infanterie, Motorräder und Panzerabwehrgeschütze in Wagen in jedem anderen Gelände sind bis zu 2 Felder sichtbar.

Einheiten blockieren keine Sichtlinie.

4.2 Waffenreichweite

Die Waffenreichweite jeder Einheit ist auf ihren Spielstein aufgedruckt. Die Reichweite zeigt an, wie weit eine Einheit in Feldern schießen kann. Eine Reichweite von "0" bedeutet, daß eine Einheit nur in ein benachbartes Feld schießen kann.

Die Waffenreichweite einer Einheit wird auf ein Feld reduziert, wenn eine gegnerische Einheit an sie angrenzt. Eine Einheit, die ein Neutralisiert-Ergebnis erlitt hat, reduziert ihre Waffenreichweite ebenfalls auf ein Feld.

Eine Einheit mit reduzierter Reichweite kann immer in das benachbarte Feld schießen, selbst wenn die Waffenreichweite unter "0" modifiziert wurde.

Einheiten mit aufgedruckter Waffenreichweite "0" können nicht aktiv schießen, sondern nur Gegenfeuer abgeben.

4.3 Prüfen der SL

Um zu sehen, ob eine Sichtlinie gültig ist, darf sie kein Feld passieren, das blockierendes Gelände enthält. Wenn sie genau entlang der Seite solch eines Felds verläuft und das benachbarte Feld ist offen, dann ist die SL gültig. Blockierendes Gelände, entweder im Start- oder Endfeld der SL, blockiert diese nicht. Benachbarte Einheiten können einander immer sehen, ohne Rücksicht auf das Gelände.

4.3.1 Wenn zwei Einheiten auf dem gleichen Level sind

Die Sichtlinie darf nicht durch ein Feld gezogen werden, das Wald, bebautes Gebiet oder Obstgärten enthält.

4.3.2 Wenn zwei Einheiten auf dem unterschiedlichen Leveln sind

Es wird angenommen, daß jedes Feld auf der Karte nur eine Höhe hat. Ein Feld, das Gelände enthält, das höher ist als das der beiden Einheiten, blockiert die SL zwischen ihnen.

Ein Feld, das Wald, bebautes Gebiet oder Obstgärten enthält und dessen Höhe niedriger ist als das der zwei Einheiten, blockiert die SL zwischen ihnen nicht.

Ein Unterschied in der Höhe blockiert die SL an sich nicht.

Wenn zwei Einheiten auf verschiedenen Höhenebenen sind, haben sie eine SL nur, wenn die höhere Einheit in einem Kantenfeld (Höhenlinie) liegt. Wenn die höhere Einheit ein oder mehrere Felder von der Kante entfernt ist, gibt es kein SL.

Wenn die niedrigere Einheit hinter einem Hindernis ist (Wald, bebautes Gebiet, Obstgarten), gibt es 2 Möglichkeiten:

1) Das Hindernisfeld grenzt direkt sowohl an das Schützen- als auch das Zielfeld an, dann es gibt eine Sichtlinie. (Siehe SL-Beispiel).

2) Das Hindernisfeld ist mehr als ein Feld entfernt, so daß die SL in das Feld direkt hinter dem Hindernis blockiert wird (es gibt ein "blindes Feld"). Felder, die mehr als ein Feld hinter einem Hindernis liegen, sind weiterhin innerhalb der SL.

Blinde Felder Beispiele: Man bist in Feld 0706 auf der Hannut Karte. *Blinde Felder im Uhrzeigersinn, nordwärts beginnend, sind: 0702, 1304, 1305, 1107, 0810, 0709, 0610, 0309, 0209, 0205, 0304, 0303, 0403, 0501.*

SL Beispiel (unten): Die roten Pfeile zeigen eine Sichtlinie an, die schwarzen Linien zeigen an, daß die Sichtlinie blockiert ist oder der Abstand für eine oder beide beteiligten Einheiten zu lang ist.

5 Aktivierung

Nur Einheiten, die einer derzeit aktivierten Formation angehören, dürfen Aktionen durchführen.

5.1 Aktivieren eine Formation

Der aus der Tasse gezogene Formationsmarker zeigt, welche Formation aktiviert wird.

5.2 Aktivierungseinflüsse

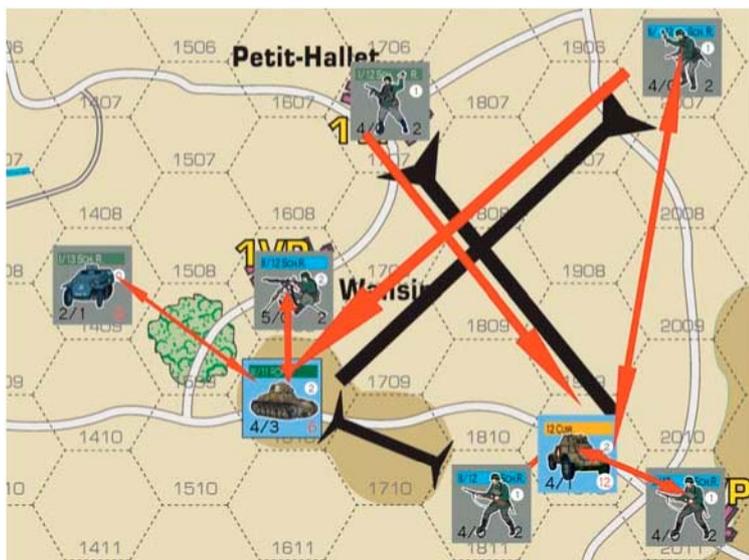
Die gezogene Formation wird aktiv. Prüfe zuerst, ob es Marker gibt, die zu entfernen sind (siehe 2.0), dann wähle aus den folgenden Aktionen:

- Bewegung**
- Direktfeuer**
- Indirektfeuer**
- Nahkampf**

Einheiten der aktivierten Formation (einschließlich dem HQ) dürfen jede eine Aktion durchführen oder sich bewegen und die Bewegung mit einer Aktion verbinden. Die Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden, wie es der Spieler wünscht. Wenn der Spieler mit seinen Aktionen fertig ist, kennzeichnet er das Ende dieser Aktivierung damit, daß er den HQ-Spielstein umdreht.

5.3 Wiederholungsmarker

Eine Formation wird im Allgemeinen nur einmal pro Runde aktiviert. Allerdings darf der Spieler eine Formation aktivieren, wenn er einen 'Wiederholungsmarker' aus der Tasse



zieht. Diese Formation könnte bereits aktiviert worden sein oder nicht. Artillerieformationen und Stukaangriffe können nicht durch einen Wiederholungsmarker aktiviert werden.

Wenn eine Formation durch einen Wiederholungsmarker aktiviert wird, drehe dessen HQ auf die (aktivierte) Rückseite. Solch eine Formation kann erneut mit ihrem regelmäßigen Aktivierungsmarker aktiviert werden, aber nicht durch einen weiteren Wiederholungsmarker. Eine Formation, die ihre Aktivierung ausgelassen hat, kann nur einmal durch einen Wiederholungsmarker aktiviert werden.

Eine Formation darf nur zweimal in derselben Spielrunde aktiviert werden. Auch darf die Formation nicht erschöpft oder demoralisiert sein und die Formation darf kein neutralisiertes HQ haben.

Eine erschöpfte Formation kann ein zweites Mal aktiviert werden, nur um den Erschöpfungsmarker zu entfernen und sie tun sonst nichts (siehe 5.4).

Sobald eine Formation ihre zweite Aktivierung in einer Runde abgeschlossen hat, ist sie erschöpft. Lege einen Erschöpfungsmarker auf das HQ der Formation.

Ein Spieler darf einen Wiederholungsmarker auf der Hand halten, um ihn später in Verbindung mit einem anderen Formationsmarker auszuspielen. Wenn ein zweiter Wiederholungsmarker desselben Spielers gezogen wird, muß er sofort ausgespielt werden.

5.4 Erschöpfungseinflüsse

Erschöpfte Einheiten sind Handikaps unterworfen. Der Feuermodifikator ist -1, der Nahkampfmodifikator ist -1, der Formationsfaktor (FF) ist -2. Reaktionsprüfungen erhalten +1 auf dem Würfelwurf.

Ein Erschöpfungsmarker darf durch Auslassen der Aktivierung entfernt werden. In diesem Fall wird der Erschöpfungsmarker entfernt und der Aktivierungsmarker ist verbraucht.

Die Formation darf alternativ versuchen, eine Prüfung während der Operationsphase zu absolvieren.

Um dies zu tun, würfle mit 2W6 und der Erschöpfungsmarker wird durch ein Ergebnis kleiner oder gleich dem Formationsfaktor abzüglich zwei (FF -2) entfernt. Die Formation darf während der Operationsphase normal handeln. Wenn die Prüfung mißlingt, wird der Erschöpfungsmarker nicht entfernt, die Formation gilt als aktiviert und die Erschöpfungshandikaps bleiben.

5.5 Allgemeine Aktivierung

Wenn ein allgemeiner Marker gezogen wird, legt ihn der Spieler vor sich ab. Beim nächsten Mal, wenn eine seiner Formationen gezogen wird, hat der Spieler die Option, die Formation nicht zu aktivieren und statt dessen zu passen.

Dann darf der Spieler, dem sie gehörten, wenn beim nächsten Mal die Formationsmarker des Spielers gezogen werden, beschließen, diese zwei Formationen zusammen zu aktivieren.

Statt zwei Formationen zu aktivieren, darf der Spieler eines vom Folgenden wählen:

- Eine Formation mit Artillerie oder Stuka verbinden.
- 6 Neutralisiert- oder 2 Erschöpfungsmarker entfernen.
- Einen weiteren Wiederholungsmarker nehmen.
- Versuchen, einen gegnerischen Aktivierungsmarker, einschließlich Artillerie, Stukaangriff, Allgemein oder Wiederholung aufzuheben. Um die Aktivierung aufzuheben, würfelt man mit einem Würfel. Bei einem Wurf von 1-3 wird der gegnerische Marker annulliert, bei einem Wurf von 4-6 passiert nichts, der allgemeine Marker wird danach abgelegt. Wenn man einen gegnerischen Marker aufheben möchte, muß man dies ankündigen, bevor der aktive Spieler die Wirkungen anwendet. Im Falle einer Artillerie oder eines Stukaangriffs muß man dies ankündigen, bevor gewürfelt wird und ein Ziel ausgewählt wurde.

Nachdem eins vom obigen gewählt wurde, ist der allgemeine Marker verbraucht.

Ein Spieler darf einen allgemeinen Marker auf Hand halten, um ihn später in Verbindung mit einem anderen Formationsmarker auszuspielen. Wenn ein zweiter allgemeiner Marker desselben Spielers gezogen wird, muß er sofort ausgespielt werden.

5.6 Ende der Operationsphase

Die Operationsphase endet in einer von zwei Weisen:

Wenn beide Spieler nacheinander passen.

Wenn einer der Spieler alle seine Formationen aktiviert hat, darf der andere Spieler fortfahren, seine restlichen Formationen zu aktivieren. Wenn alle Marker aus der Tasse gezogen worden sind, endet die Operationsphase.

Das letzte gezogene Plättchen wird in dieser Runde nicht ausgeführt. Man nimmt es statt dessen als das erste Plättchen für die nächste Runde.

6 Aktionen und Reaktionen

6.1 Aktionen durch aktivierte Einheiten

Eine aktivierte Einheit darf eine der folgenden Aktionen ausführen:

- sich bewegen, unter Verwendung alle oder einiger ihrer BPs.
- mit voller Stärke schießen.
- sich mit der Hälfte ihrer BPs bewegen oder weniger (Brüche aufrunden) und mit einer reduzierten Stärke schießen (oder zuerst schießen und dann bewegen).
- bewegen und Nahkampf, durch Aufwenden von 1/4 ihrer BPs (bis zur nächsten

ganzen Zahl aufgerundet) und der BPs, um das Nahkampfgebiet zu betreten. Wenn noch genug BPs übrig sind, kann die Einheit einen zweiten Nahkampf durchführen.

- einladen oder ausladen von Infanterietruppen (nur deutsche Einheiten) und dann entweder mit 1/2 BPs bewegen oder schießen.
- sammeln (wenn neutralisiert).

Eine Einheit kann keine Aktion übernehmen, es sei denn, die Formation, zu der sie gehört, ist aktiviert.

6.2 Außerhalb der Befehlsgewalt Handikaps

Eine aktivierte Einheit, die außerhalb der Befehlsgewalt ist, kann Aktionen durchführen, aber innerhalb von Einschränkungen: die Bewegung wird halbiert (Brüche abrunden) und Schüsse erhalten eine Spaltenverschiebung nach links. Reaktionsprüfungen sind +1. Eine Einheit außerhalb der Befehlsgewalt darf keinen Nahkampf durchführen und sich gegen einen gegnerischen Nahkampf mit einer -1 Verschiebung verteidigen.

6.3 Passive Einheiten Reaktionen

Passive Einheiten dürfen auf gegnerische Bewegung oder Feuern reagieren. Während der Operationssegmente des gegnerischen Spielers darf jede passive Einheit eine der folgenden Aktionen durchführen, wenn ihr eine Reaktionsprüfung gelingt:

- Sie kann Gelegenheitsfeuer abgeben.
- Sie kann Gegenfeuer abgeben.
- Sie kann sich in ein benachbartes Feld zurückziehen.

6.3.1 Gelegenheitsfeuer

Eine passive Einheit darf einem Gelegenheitsfeuerangriff gegen eine sich bewegende gegnerische Einheit innerhalb der Waffenreichweite durchführen. Das Ziel muß in deren FL liegen. Der passive Spieler unterbricht die Bewegung des aktiven Spielers im angezielten Feld und erklärt seine Absicht, zu schießen. Ihm muß nun eine Gelegenheitsfeuerprüfung für alle Einheiten gelingen, die beabsichtigen, zu schießen, indem ihm ein Würfelwurf kleiner oder gleich dem Reaktionswert gelingt. Wenn die Prüfung erfolgreich ist, kann die entsprechende Einheit jetzt schießen, sonst ist sie zunächst fertig. In beiden Fällen wird ein OPP-Verwendet-Marker auf die den Versuch durchführende Einheit gelegt.

Nach Entscheidung des Feuers oder dem Mißlingen der Reaktionsprüfung durch alle Einheiten, die schießen wollten, nimmt der aktive Spieler seine Bewegung wieder auf. In jedem neuen Feld, das die aktive Einheit betritt oder nach jedem neuen Feuer durch eine aktive Einheit, darf der passive Spieler Gelegenheitsfeuer versuchen, in dem Moment, in dem eine Einheit dazu fähig ist.

Eine Einheit mit einem OPP-Verwendet-Marker kann nicht nochmals Gelegenheitsfeuer versuchen.

Alle Gelegenheitsfeuersversuche dürfen einer nach dem Anderen durchgeführt werden und es gibt keinen Grund, sie im Voraus anzukündigen. Ansonsten wird Gelegenheitsfeuer wie Direktfeuer behandelt (siehe 1.8.1.).

6.3.1.1 Modifikatoren für Gelegenheitsfeuerprüfung

Eine Einheit, die neutralisiert ist oder Teil einer demoralisierten Formation, kann kein Gelegenheitsfeuer über eine Reichweite größer als 1 Feld ausführen.

Eine Einheit, die Teil einer erschöpften Formation ist, muß den Erschöpfungsmodifikator auf die Reaktionsprüfung anwenden. Eine Einheit, die außerhalb der Befehlsgewalt ist, wendet einen -1 Modifikator auf die Reaktionsprüfung an.

Eine Einheit, die sich bewegt, und das Ziel des Gelegenheitsfeuers ist, profitiert vom Gelände in ihrem Feld. Man darf kein Gelegenheitsfeuer gegen ein Feld durchführen, in dem ein Nahkampf stattfindet.

6.3.2 Gegenfeuer

Gegenfeuer darf immer durchgeführt werden, wenn eine Einheit beschossen wird, aber Gegenfeuer kann nur einmal pro gegnerische Aktivierung angewandt werden. Auch, um in der Lage zu sein, ein Gegenfeuer abzugeben, muß der Spieler, der es abgeben möchte, ein Würfelwurf kleiner oder gleich dem Reaktionswert gelingen und er erhält keinen OPP-Verwendet-Marker.

6.3.3 Rückzug

Eine Einheit darf sich zurückziehen, wenn:

- sie hat ein gültiges SL zu einer gegnerischen Einheit hat, die sich bewegt oder
- ein gegnerische Einheit bewegt sich neben sie oder
- sie gerade beschossen wurde.

Eine Einheit darf oder muß sich zurückziehen, wenn sie entweder als Angreifer oder Verteidiger an einem Nahkampf teilgenommen hat.

Rückzüge, die durch Bewegung und Feuer ausgelöst wurden, darf in dem Fall während der Bewegung einer gegnerischen Einheit durchgeführt werden oder nach dem Feuern. Um sich zurückzuziehen, erklärt der passive Spieler sowohl seine Absicht, sich zurückzuziehen, als auch das Zielfeld. Der sich zurückziehende Spieler zieht sich danach in ein benachbartes Feld zurück, das nicht von einer gegnerischen Einheit besetzt ist. Wenn die stapelnden Grenzen verletzt werden, muß der Rückzug fortgesetzt werden, bis diesen Einschränkungen entsprochen wird. Der kürzeste Weg, den Stapelbeschränkungen zu entsprechen, muß genommen werden, selbst wenn der Rückzug durch ein Minenfeld erfolgt.

Beim Rückzug durch ein Minenfeld wird der Minenangriff wie üblich entschieden, es wird aber keine Erschöpfungsprüfung durchgeführt.

6.4 Reaktionsprüfung und Modifikatoren

Die Werte für die Reaktionsprüfung und ihre Modifikatoren befinden sich auf der Reaktionsprüfungstabelle. Man beachte, daß nur neutralisierten Einheiten eine Reaktionsprüfung gelingen muß, um in der Lage zu sein, sich zurückzuziehen.

7 Bewegung

7.1 Überblick

Eine Einheit wendet für jedes neue Feld Bewegungspunkte (BP) auf, das sie, abhängig vom Gelände innerhalb des Feldes, betritt. Eine Einheit darf während der Bewegung alle ihre verfügbaren Bewegungspunkte aufwenden oder nur einen Teil davon. Bewegungspunkte dürfen nicht von einer Runde zur nächsten übertragen werden oder von einer Einheit auf eine andere. Ohne Rücksicht auf die Kosten des Geländes darf sich eine Einheit immer mindestens ein Feld bewegen. Die Geländeeinfluß- und Bewegungskostentabelle gibt die BP-Kosten für jeden Geländetyp an, abhängig von der Einheit, die entweder als zu Fuß klassifiziert wird, auf Ketten oder Räder. (Siehe Karte und Übersichten- & Tabellenblatt.) Einheiten dürfen sich individuell bewegen oder in Stapel von bis zu 3 Einheiten.

7.2 Spezielle Formationen

In bestimmten Fällen verwenden Einheiten spezielle Formationen.

7.2.1 Kolonne

Eine Einheit muß eine Kolonne bilden, um Straßenbewegung zu verwenden. Der aktive Spieler erklärt seine Absicht, um es zu tun.

Eine Einheit in Kolonne erleidet einen negativen Modifikator, wenn sie angreift (-1), Nahkämpfe (-1 erste Runde) oder durch Direktfeuer angegriffen wird (+1). Der Kolonnenstatus wird entfernt, wenn die Straße nicht mehr verwendet wird, wenn die Bewegung endet oder wenn die Einheit an einem Nahkampf für mehr als eine Kampfrunde teilnimmt (siehe 9). Es gibt keinen Marker, der verwendet wird, um den Kolonnenstatus anzuzeigen.

7.2.2 Zerstreut

Panzerinheiten, Sturmgeschütze und Panzerwagen erscheinen automatisch in zerstreuter Formation, wenn sie einen Dorf, Obstgarten betreten oder Waldfeld betreten (wenn die Einheiten im Gelände fahren, sonst haben sie außerdem Kolonnenstatus). Eine zerstreute Einheit erleidet einen -1 Modifikator für ihr Feuern und einen -1 Modifikator, wenn sie an einem Nahkampf teilnimmt. Weiterhin erhält jede Einheit, die auf eine zerstreute Einheit schießt, einen +1 Feuerbonusmodifikator. Die zerstreute

Formation wird nicht mit einem Marker gekennzeichnet.

7.3 Stapelung

Es kann nicht mehr als drei Einheiten in einem Feld geben, aber diese Stapelgrenze trifft nicht während der Bewegung von Einheiten zu. HQs zählen nicht zur Stapelgrenze. Die Stapelung von Einheiten aus verschiedenen Formationen in demselben Feld ist erlaubt.

8 Schießen

Es gibt zwei Arten zu Schießen: Direktfeuer und Indirektfeuer. Im Allgemeinen verwenden Einheiten auf der Karte nur Direktfeuer und Artillerieeinheiten außerhalb der Karte und Stukas verwenden Indirektfeuer. Direktfeuer wird entweder durch aktive Einheiten ausgeführt oder als Gelegenheitsfeuer und Reaktionsfeuer durch passive Einheiten.

8.1 Direktfeuer

Panzerfahrzeuge, Infanterie und Panzerabwehreinheiten dürfen Direktfeuer ausführen. Ein Direktfeuer erfordert eine gültige Feuerlinie zum Ziel. Ein Direktfeuer wird immer gegen eine Zieleinheit gerichtet, die der Schütze bestimmt.

8.1.1 Direktfeuerverfahren

Jede Einheit schießt gesondert. Der Spieler bestimmt die schießende Einheit und ihr Ziel. Es muß ein Sichtlinie zwischen dem Feld des Schützen und dem Ziel geben und das Ziel muß in Reichweite sein. Wenn ein Feld mehrere gegnerische Einheiten enthält, darf der Schütze einen Stapel untersuchen, um sein Ziel zu wählen, bevor er das Ziel bestimmt. Das Feuer wird dann entschieden, unter Verwendung des Kampfscheidungsverfahrens.

8.2 KAMPFENTSCHEIDUNG

Ohne Rücksicht auf den Feuer- oder Kampftyp (Direkt- oder Indirektfeuer, Nahkampf, betreten eines Minenfeldes), das Entscheidungsverfahren ist das Gleiche.

8.2.1 Bestimme den Angriffsfaktor

Der Angriffswert des Angreifers ist auf seinem Spielstein angegeben. Danach ziehe davon den Panzerungswert des Zieles, um den Angriffsfaktor zu erhalten. Angriffswerte von Panzerabwehreinheiten gegen Infanterie werden nur halbiert. Runde Brüche auf.

8.2.2 Modifizieren den Angriffsfaktor

Der Angriffsfaktor wird jetzt durch Modifikatoren positiv oder negativ modifiziert (siehe die Kampfergebnistabelle), um den endgültigen Angriffsfaktor zu erhalten. Wenn der modifizierte endgültige Angriffsfaktor niedriger als -1 ist, kann die Einheit überhaupt nicht schießen.

8.2.3 Feuermodifikatoren

Bestimmte Modifikatoren gelten während Direkt- oder Indirektfeuer, wie auf der Kampfergebnistabelle angegeben.

8.2.4 Reichweite

Die Reichweite in ein benachbartes Feld wird als null gezählt, so daß es keine Modifikation des Angriffsfaktors gibt. Für jedes zusätzliche Feld an Reichweite zieht man pro Feld eins vom Angriffsfaktor ab.

Beispiel: Ein deutscher Panzer in Feld 0502 (Stonne) schießt auf eine Einheit in Feld 0304. Dies zählt als Reichweitenmodifikator von -2.

Für einen Nahkampf ist der Reichweitenmodifikator +1, weil der Kampf in demselben Feld stattfindet.

8.2.5 Bestimme das Ergebnis

Zuletzt würfelt der Spieler mit zwei Würfeln und vergleicht das Ergebnis auf seinem endgültigen Angriffsfaktor auf der Kampfergebnistabelle und bestimmt das Ergebnis des Schusses.

8.3 Feuerergebnisse

Es gibt drei Arten von möglichen Ergebnissen auf der Kampfergebnistabelle.

- Es passiert nichts

N Neutralisation. Lege einen Neutralisiert-Marker auf die Zieleinheit(en). Eine Einheit, die ein Neutralisationsergebnis erleidet, kann beschließen, statt dessen einen Schrittverlust zu erleiden. Neutralisationsergebnisse, die in rot gedruckt sind, beeinflussen nur Infanterie.

1 Ein Schrittverlust. Die Zieleinheit wird umgedreht (oder entfernt, wenn sie bereits einen Verlust erlitten hat).

8.4 Neutralisationseinflüsse

Eine neutralisierte Einheit kann sich nicht mehr bewegen, ihre Waffenreichweite wird auf 1 Feld reduziert und ihr Feuer erleidet einen negativen Modifikator. Ein neutralisiertes HQ darf sich immer noch bewegen, aber nur mit der Hälfte deren Bewegungsweite (abgerundet). Die einzige Nicht-Feueraktion, die eine aktivierte neutralisierte Einheit ergreifen darf, ist Sammeln.

Eine neutralisierte Einheit, die einen weiteres Neutralisiert-Ergebnis erhält, muß eine Panikprüfung durchführen. Man würfelt mit zwei Würfeln. Wenn der Wurf höher als der modifizierte Formationsfaktor der Einheiten ist (siehe Formationsfaktorentabelle), verliert sie einen Schritt und entfernt den Neutralisiert-Marker. Wenn der Würfelwurf gleich oder kleiner als der Formationsfaktor ist, bleibt sie neutralisiert.

Wenn eine neutralisierte Einheit oder HQ aktiviert wird, muß sie versuchen, sich zu sammeln. Man würfelt mit zwei Würfeln für jede Einheit oder HQ. Ein Wurf gleich oder kleiner als der Formationsfaktor der Formation minus eins (als FF -1 bezeichnet) bedeutet, daß der Neutralisiert-Marker entfernt wird.

8.5 FORMATIONS-DEMORALISIERUNG

In dem Augenblick, in dem eine Formation die Hälfte ihre Schritte verloren hat (aufrunden), muß der Spieler, zu dem sie gehört, die Moral der Formation prüfen, um zu sehen, ob sie demoralisiert wird. Er würfelt mit zwei Würfeln. Wenn er höher würfelt als den Formationsfaktor der Formation, mißlingt Prüfung und ein Demoralisiert-Marker wird auf das HQ der Formation gelegt. Wenn er gleich oder kleiner dem Formationsfaktor würfelt, wird die Formation nicht demoralisiert. Wenn die Prüfung gelingt, muß die Formation bei jedem neuen Verlust erneut prüfen.

Unabhängige Einheiten, die nicht allein aktiviert wurden, sondern mit einer Formation, zählen für diese Zwecke als Teil ihrer "adoptierten" Formation.

8.5.1 Demoralisierungseinflüsse

Eine demoralisierte Formation kann während der Operationsphase nicht mehr aktiviert werden, selbst wenn ihr Aktivierungsmarker gezogen wird.

Während der Verwaltungsphase und jedes Mal, wenn ihr Aktivierungsmarker gezogen wird, muß eine demoralisierte Formation versuchen, sich zu erholen. Der Spieler muß gleich oder kleiner dem Formationsfaktor ihres HQs minus drei (FF -3) würfeln, unter Verwendung von zwei Würfeln. Wenn die Prüfung Erfolg hat, ist die Einheit nicht mehr demoralisiert. Wenn die Prüfung mißlingt, müssen sich alle Einheiten der Formation sofort in Richtung des (in den Szenarien angegebenen) eigenen Kartenrandes zurückziehen, wobei sie alle ihre BPs aufwenden (modifizierte für neutralisiert und erschöpft).

Eigene Kartenränder liegen im Hannut Szenario für die Deutschen im Osten und für die Franzosen im Westen; im Stonne Szenario für die Deutschen im Norden und für die Franzosen im Süden.

Außerdem müssen die Einheiten sich son bewegen, daß sie von benachbarten gegnerischen Einheiten weg kommen. Diese Bewegungen lösen kein Gelegenheitsfeuer aus. Wenn alle Einheiten einer Formation die Karte verlassen haben, wird ihr Aktivierungsmarker aus der Tasse entfernt.

8.6 Indirektfeuer (Artillerie und Stukas)

Die Einheiten, die Indirektfeuer abgeben dürfen, sind Artillerie außerhalb der Karte und Stukabomber. Wenn Indirektfeuer in einem Feld entschieden wird, greift es alle Einheiten an, die in dem Feld sind.

8.6.1 Indirektfeuerverfahren

Artillerie wird im Spiel nicht durch Spielsteinen dargestellt, da die Batterien von außerhalb der Karte schießen. Diese Einheiten müssen aktiviert werden, um in der Lage zu sein, zu schießen und benötigen die Gegenwart

von Beobachtern auf der Karte, um ihre Feuer zu leiten. Stukabomber funktionieren wie Artillerie, mit der Ausnahme, daß sie keinen Beobachter benötigen. Daher können sie jede Einheit auf der Karte bombardieren.

Werden Artillerie oder Stukas aktiviert, legt der aktive Spieler den entsprechenden Feuermarker auf das Zielfeld, das er treffen möchte. Es gibt keine Reichweitzählung für Indirektfeuer. Die Szenarien geben an, welche Kaliber (leicht, mittel oder schwer), und wie viele Salven für Artillerie oder Stukas verfügbar sind. Im Falle von eines Stukaangriffs legt der aktive Spieler den Stukamarker auf das gewünschte Zielfeld. Nur ein Würfelwurf wird für alle Zieleinheiten in dem Feld durchgeführt. Dann entscheidet er das Feuer für die Stukastärke 8 auf der Kampfergebnistabelle. Für Stukas wird das Ergebnis auf der "Stukaspalte" für jede Einheit im Zielfeld angewandt.

Beispiel: Der französische Spieler hat 1 Panzer mit einem Verteidigungswert von 5, 1 Panzer mit einem Verteidigungswert von 3 und 1 Infanterieeinheit in Orp-le Petit. Der deutsche Spieler legt den Stukaangriffsmarker in dieses Feld.

Er würfelt mit 2 Würfeln und erzielt eine "11". Das Ergebnis wird auf jede Einheit in dem Feld angewandt und wie folgt modifiziert. Spalte 8 für Stuka -2, für Verteidiger in einem Dorf. Die Infanterie wird nach Spalte 6 behandelt, was einen Schrittverlust verursacht. Die Panzer erhält keinen Dorfbonus, aber das Zertreut-Minus.

Der Panzer mit einem Verteidigungswert von 3 wird nach Spalte 6 behandelt, was einen Schrittverlust verursacht, der Panzer mit einem Verteidigungswert von 5 wird nach Spalte 4 behandelt, was ein "N" für Neutralisiert verursacht.

Das Artilleriefeuer funktioniert auf dieselbe Weise, man benötigt aber ein HQ mit einer SL zum Zielfeld, um als Beobachter zu agieren.

Dieser HQ-Beobachter muß erfolgreich die Schußkoordinaten senden. Der Spieler würfelt mit 2W6 und muß kleiner oder gleich 8 würfeln, um erfolgreich zu senden (wenn das HQ neutralisiert ist, fügen dem Würfelwurf 1 hinzu). wenn der Beobachter an das Ziel angrenzt, ist die Übertragung automatisch erfolgreich.

Wenn die Prüfung mißlingt, ist die Salve verloren, ein erneuter Wurf ist nicht erlaubt. Wenn die Übertragung Erfolg hat, fährt der aktive Spieler mit dem Feuerverfahren fort.

Artillerie wird in leicht (75 mm), mittel (105 mm) und schwer (150 mm) klassifiziert. Markiere das Ziel mit dem Artilleriemarker und benenne das Kaliber des Schusses. Danach entscheide das Feuer dieses Einschlags (siehe 8.2). Das Ergebnis wird auf jeder Zieleinheit in dem Feld angewandt.

Nachdem ein Einschlag verwendet wurde, markiert der aktive Spieler ein weiteres Zielfeld, benennt das Kaliber und schießt erneut, bis alle Einschläge aufgebraucht sind.

Beispiel: Hannut Szenario, der französische Spieler zieht 1 x Artilleriemarker, der 2 x 105 mm mittel und 2 x 75 mm leicht entspricht. Er legt den Artilleriemarker in ein Feld mit 3 deutscher Infanterie und erklärt mittleres Kaliber. Es gibt ein HQ mit einer Sichtlinie, es wird eine 9 gewürfelt, Die Übermittlung mißlingt, eine mittlerer Artillerieeinschlag geht verloren. Der französische Spieler legt das zweite mittlere Feuer in ein Feld neben einem französischen HQ mit einer deutschen Infanterie. Die Übermittlung hat automatisch Erfolg. Mittel ist Spalte 5, offenes Gelände, es wird eine "9" gewürfelt und verursacht ein rotes "N"; Neutralisiert. Der französische Spieler hat 2 weitere Einschläge, um zu schießen.

8.6.2 Gruppenfeuer

Einzel Artilleriegruppen oder Stukas dürfen während derselben Aktivierung ihr Feuer auf dasselbe Feld konzentrieren. Alles Feuer und ihre Kaliber müssen vor der Durchführung erklärt werden.

Die Ergebnisse jedes Schusses werden einer nach dem Anderen berechnet. Wenn das Ziel zerstört wird, bevor alle Schüsse entschieden wurden, gehen die überzähligen Schüsse verloren.

9 Nahkampf

Nahkampf stellt den Kampf Mann gegen Mann dar und Schießen über sehr kurze Distanzen. Ein Nahkampf wird als Teil einer Bewegung ausgeführt. Er ist die einzige Möglichkeit, ein gegnerisch besetztes Feld zu betreten. Nahkampffeuermodifikatoren finden sich auf der Feuermodifikatorentabelle.

9.1 Nahkampfsequenz

9.1.1 Eintritt in das Feld

Die aktive Einheit betritt ein gegnerisch besetztes Feld durch Aufwenden von einem Viertel ihrer BPs (Bruchteile werden aufgerundet) plus den Kosten für das Gelände. Wenn die erforderlichen BPs nicht verfügbar sind, kann kein Angriff durchgeführt werden. Ausnahme: eine Einheit, die sich nur ein Feld in das Angriffsfeld bewegt und während der Runde keine weitere Bewegung durchgeführt hat, darf in einen Nahkampf mit unzulänglichen BPs eintreten.

9.1.2 Verteidigungsfeuer und Offensivfeuer

Der Abstandsmodifikator für einen Nahkampf ist +1, da der Kampf in demselben Feld stattfindet. Die Einheiten, die sich in dem angegriffenen Feld befinden, schießen mit Reichweite 0 und der Angreifer nimmt die geforderten Verluste. Wenn das Feuerergebnis zur Neutralisation des Angreifers führt, darf der Angreifer dieses Ergebnis gegen einen Schrittverlust tauschen, in diesem Fall geht der Nahkampf weiter. Ansonsten zieht sich ein neutralisierter Angreifer in das Feld zurück, aus dem er kam und beendet seine Bewegung.

Der Angreifer schießt dann mit Reichweite 0. Wenn dies dazu führt, daß der Verteidiger neutralisiert wird, muß der Verteidiger dieses Ergebnis entweder gegen einen Schrittverlust tauschen und in dem Feld bleiben oder sich ein Feld zurückziehen und neutralisiert bleiben. Wenn das Feuerergebnis ein Verlust ist, darf der Verteidiger beschließen, in dem Feld zu bleiben oder sich um ein Feld zurückzuziehen.

Desweiteren, nachdem der Angreifer geschossen hat, muß sich jeder Verteidiger, der vor dem Nahkampf neutralisiert wurde, um ein Feld zurückziehen, wenn es ihm nicht gelingt, den Angreifer zum Rückzug zu bewegen.

9.1.3 Nahkampf geht weiter

Wenn sich keine Seite zurückzieht oder eliminiert wird, schießt jetzt jeder Teilnehmer des Kampfs erneut. Ab sofort schießen beide Seiten simultan.

9.1.4 Ende des Nahkampfs

Die Nahkampfsequenz endet, wenn eine der zwei Streitkräfte eliminiert wurde oder sich zurückgezogen hat.

9.1.5 Einzelheiten

Eine Einheit, die sich (aufgrund gegnerischer Einheiten oder unpassierbaren Geländes) nach einem Nahkampf in kein benachbartes Feld zurückziehen kann, ist eliminiert. In allen Fällen darf der Rückzug niemals in das Feld führen, aus dem der Gegner das Nahkampffeld betrat. Wenn der erste Rückzug zur Überstapelung führt, darf sich die Einheit ein weiteres Feld zurückziehen.

Eine verteidigende Einheit, die im Nahkampffeld als neutralisiert beginnt, darf sich immer selbst verteidigen, mit einem Handikap während der ersten Feuerrunde des Nahkampfs. Danach muß sie sich zurückziehen oder einen Schrittverlust erleiden, wenn nach dem Verteidigungsfeuer Angreifer übrig geblieben sind.

Eine Einheit in Kolonne kämpft mit einem Handikap während der ersten Feuerrunde des Nahkampfs.

9.2 Fortsetzen der Bewegung nach dem Nahkampf

Eine Einheit aus Panzern oder Panzerwagen, die einen Nahkampf gegen eine verteidigende Streitmacht durchführt, die nur aus Infanterie besteht, schweren Waffen oder Panzerabwehreinheiten, dürfen ihre Bewegung nach dem Nahkampf fortsetzen, wenn sie ausreichend BPs übrig hat.

Eine Einheit, die in der Lage ist, ihre Bewegung auf diese Weise fortzusetzen, darf zusätzliche Nahkämpfe durchführen, solange sie ausreichend BPs hat.

10 Sonderregeln

10.1 Minen

Minenfeldmarker werden zu Beginn jedes Szenarios entsprechend den

Szenarioanweisungen ausgelegt. Jede Einheit, die ein vermutetes Feld betritt, erleidet sofort einen Angriff unter Verwendung der "Minen"-Spalte auf der Kampfergebnistabelle. Verteidigungsstärke zählt nicht bei Minenangriffen. Um ein Minenfeld zu lassen, muß eine Einheit eine zusätzliche Anzahl BPs bezahlen (siehe die Geländeeinflußtabelle), aber sie erleidet keinen Angriff. Minenfelder bleiben aktiv, bis sie erschöpft sind. Jedes Mal, nachdem eine Einheit einen "Angriff" durch Minen erleidet, würfle mit 2 Würfeln. Wird einem Ergebnis von 10-12 gewürfelt, nehme den Minenmarker aus dem Spiel.

Eine eigene Einheit darf mit einem Minenfeld gestapelt werden. Wenn diese Einheit im Nahkampf angegriffen wird, erleidet die angreifende Einheit(en) einen Angriff durch die Minen, bevor die Nahkampfsequenz beginnt.

10.2 Verteidigungswerke

Verteidigungswerke-Marker werden zu Beginn jedes Szenarios entsprechend den Szenarioanweisungen ausgelegt. Ein Verteidigungswerke-Marker gibt allen Angriffen gegen Infanterieeinheiten in dem Feld eine Verschiebung um 2 Spalten nach links. Ein Verteidigungswerke-Marker hilft keinen anderen Verteidigern außer Infanterie.

Ein Verteidigungswerke-Marker wird entfernt, wenn alle Infanterieeinheiten in dem Feld eliminiert wurden oder das Feld verlassen. Die Wirkung von Verteidigungswerken ist zusätzlich zu jedem anderen Gelände in dem Feld.

10.3 Unabhängige Einheiten

Alle Einheiten, die keinen Formationsaktivierungsmarker haben, sind unabhängig.

Wenn die unabhängigen Einheiten aufgestellt wird, teilen man jeder von ihnen einer Formation mit einem Aktivierungsmarker zu. Wenn der Aktivierungsmarker dieser Formation gezogen wird, wird die unabhängige Einheit(en) mit dieser Formation aktiviert.

Unabhängige Einheiten sind nie außerhalb der Befehlsgewalt. Wenn eine Formation auf Demoralisierung prüft, zählen die ihr zugewiesenen unabhängigen Einheiten als Einheiten dieser Formation.

11 Sieg

Die Spieler gewinnen, wenn sie die Ziele erobern, die durch die Szenarien vorgegeben sind und sie bis zum Ende des Spiels halten. Die Letzten zu sein, der durch ein Feld gezogen ist, qualifiziert ihn dazu, "es zu halten".

12 Szenarien

12.1 Hannut - der Zusammenprall der Panzer

Szenariolänge: 6 Runden

Französische Anfangsaufstellung

Der französische Spieler hat die folgenden Formationen zur Verfügung:

Im Umkreis von 2 Feldern zu 1202: 12. Kürassiere

Im Umkreis von 2 Feldern zu 1205: III/11 RDP

Im Umkreis von 1 Feld zu 1408,1409 und 1410: 2. Kürassiere (4 Schrittverluste)

Im Umkreis von 2 Feldern zu 1712: II/11 RDP

Im Umkreis von 2 Feldern zu 1416: I/11 RDP

Das 11. RDP Panzerabwehrgeschütz beginnt mit einer 11 RDP Einheit gestapelt.

Irgendwo, aber nicht östlich der Feldreihe 15.xx:

1. Kürassiere

5 x Verteidigungswerke-Marker

Formationsaktivierungsmarker:

I, II und III/11 RDP

1., 2., 12. Kürassiere

2 x Artilleriemarker, diese entsprechen 2 x 105 mm mittel und 2 x 75 mm leicht

1 x Wiederholungsmarker

1 x allgemeiner Marker

Die französischen Einheiten werden zuerst aufgestellt, mit Ausnahme der 1. Kürassiere, die aufgestellt werden, nachdem alle deutschen Einheiten aufgestellt wurden. (Im wirklichem Leben überraschten die 1. Kürassiere die deutschen PzKw I und II der 4. Panzer und verursachten ein Massaker.)

Deutsche Anfangsaufstellung

Der deutsche Spieler hat die folgenden Formationen zur Verfügung:

Zwischen den Feldern 1601 und 1610, einschließlich: 3 Pz: I und II/5 PzR, I, und II/12 SchR, KG

Zwischen den Feldern 1710 und 1716, einschließlich: 4 Pz: I und II/35 PzR, I/33, SchR

Formationsaktivierungsmarker:

3 Pz: I und II/5 PzR, I und II/12 SchR; KG

4 Pz: I und II/35 PzR, I/33, SchR

3 x Artilleriemarker, diese entsprechen 2 x 105 mm mittel und 2 x 150 mm schwer.

2 x Stukamarker, jeder entspricht 2 Stukaangriffen

2 x Wiederholungsmarker

2 x allgemeine Marker

Siegbedingungen

Werfe einen Blick auf die Hannut Siegpunktabelle. Der deutsche Spieler muß einen größeren SP-Level haben, als angegeben, um das Spiel am Ende dieser Runde zu gewinnen. Wenn der deutsche Spieler weniger angegebene SP am Ende dieser Runde hat, gewinnt der französische Spieler.

Jedes Ergebnis innerhalb der angegebenen Werte setzt das Spiel um eine weitere Runde fort. Am Ende der Runde 6 endet das Spiel mit einem Unentschieden, wenn das SP-Ergebnis innerhalb der unten angegebenen Werte bleibt.

Beispiel: Deutschland hat 13 SPs am Ende der Runde 2, der französische Spieler gewinnt.

Siegpunktabelle Hannut

Spielrunde

SPs, um das Spiel fortzusetzen

Runde 1: 8-12 SPs nächste Runde

Runde 2: 14-20 SPs nächste Runde

Runde 3: 16-24 SPs nächste Runde

Runde 4: 20-28 SPs nächste Runde

Runde 5: 26-36 SPs nächste Runde

Runde 6: 32-42 SPs unentschieden

Sonderregeln

• Der deutsche Spieler hat die Initiative in Runde eins.

• Zu Beginn des Spiels sollte der deutsche Spieler 1 Stukamarker, 1 Artilleriemarker und 1 deutschen Formationsmarker seiner Wahl nicht in die Tasse legen. Bei seiner ersten Aktivierung darf er diese drei Marker in beliebiger Reihenfolge verwenden, nach seiner Wahl. Nach diesen drei Aktivierungen wird das Spiel normal fortgesetzt und ein neuer Marker wird aus der Tasse gezogen.

• Der deutsche Spieler hat zwei Panzertruppentransporte für die I/33 Sch.R. (schwarz) und die I/12 Sch.R. (dunkelgrün), die er überall im Spiel verwenden darf, die Kompanie der I/12 Sch.R mit einem kleinen Halbkettenfahrzeug auf ihrem Spielstein beginnt das Spiel aufgefressen. Bezüglich der I/12 Sch.R. hat der deutsche Spieler die Wahl, eine Infanteriekompanie das Spiel aufgefressen beginnen zu lassen. Diese Kettenfahrzeuge dürfen einen Schrittverlust wie eine normale Einheit absorbieren. Wenn sie schießen, dürfen sie ihr Feuer mit der an Bord befindlichen Kompanie verbinden (dies ist die einzige Ausnahme zu Regel 8.1).

12.2 Stonne - das Verdun von 1940

Szenariolänge: 10 Runden

Französische Anfangsaufstellung

Der französische Spieler hat die folgenden Formationen zur Verfügung:

In oder neben Stonne: I und II/205 RI

Auf oder südlich der Feldreihe 03xx: III/205 RI

In oder neben Stonne: 4 BCC

5 x Verteidigungswerke-Marker

Zwischen dem Westrand der Karte und Les Huttes d'Ogny, in oder südlich der Feldreihe 04xx, einschließlich: 4 x Minenfeldmarker.

Formationsaktivierungsmarker:

I, II und III/205 RI

4 BCC (unabhängig)

1 x Artilleriemarker, entspricht 1 x 150 mm, schwer; 1 x 105 mm, mittel; und 3 x 75 mm, leicht.

1 x Wiederholungsmarker

1 x allgemeiner Marker

Französische Verstärkungen

Alle Verstärkungen erscheinen in Feld 1310 am südlichen Kartenrand.

Runde 2: 6. GRDI

Runde 4: 45. BCC, I/67 RI, 67/RI unabhängig (PAK), 1 x Artilleriemarker. Außerdem eine Kompanie der 49. BCC (diese Einheit gilt als unabhängig und steht immer unter Befehlsgewalt. Lege den 49. BCC Aktivierungsmarker in die Tasse);

Runde 8: II/67 RI, Rest der 49. BCC. Hebe den unabhängigen Status der 49. BCC-Einheit auf, der in Runde 4 eintrat.

Deutsche Anfangsaufstellung

Der deutsche Spieler hat die folgenden Formationen zur Verfügung:

In oder neben 0112: I/GD, Stu. Pion. Bat. 43, 640 StuG Bat. und 14 Pzjgd/GD in oder neben 0114: II/G

In oder neben 0108: III/GD

In oder neben 0401: II/PZ.R unabhängig 205 RI (PAK). Der deutsche Spieler muß diese Einheit einer der Infanterie 205 RI Bataillone auf der Karte zuteilen.

Formationsaktivierungsmarker:

I, II und III/GD

14 PzJäg

640 StuG. Bat.

Stu. Pion. Bat.

II/PZ.R

1 x Artilleriemarker, entspricht der 2 x 105 mm mittel; und 2 x 75 mm leicht.

2 x Wiederholungsmarker

2 x allgemeine Marker

Deutsche Verstärkungen

Runde 3: Nehme II/PZ.R am Ende der Runde aus dem Spiel.

Runde 6: Füge einen Artilleriemarker und einen Wiederholungsmarker zu Beginn der Runde hinzu.

Runde 7: I/SchG R 69 und 14 PzJäg. SchG R. 8 betreten das Spiel irgendwo zwischen den Feldern 0104 und 0108, einschließlich.

Siegbedingungen

Der deutsche Spieler muß am Ende des Spiels Stonne halten, um zu gewinnen. Ansonsten gewinnt der französische Spieler.

Sonderregeln

• Wenn Verstärkungen vorgesehen sind, in einer bestimmten Runde zu erscheinen, wird ihr Aktivierungsmarker in die Tasse gelegt.

• Unabhängige Formationen (mit weißem Streifen) dürfen entweder wie Formationen aktiviert werden, in diesem Fall fügt der Spieler ihren Aktivierungsmarker der Tasse zu den anderen hinzu. Oder der Spieler darf beschließen, die Elemente dieser Formation anderen Formationen zuzuteilen, in diesem Fall muss er beachten, welche unabhängige Einheit welcher Formation zugeteilt wurde. Wenn alle unabhängigen Einheiten zugeteilt wurden, entferne den Aktivierungsmarker permanent. Diese Entscheidung muß einmal und zu Beginn vom Szenario durchgeführt werden.

