

A GAME BY
WOLFGANG KLEIN



ASSAULT



Red Horizon 41

EXPANSION

Deutsche Version



Assault!
Games



TACTICAL AIR & ARTILLERY SUPPORT

WARGAMES MADE IN
GERMANY

Content

1.0 Über diese Erweiterung..... 2

1.1. Inhalt.....	2
1.2. Die Integration der TA/OAS-Erweiterung.....	2
1.2.1. Entfernen von Kommandokarten.....	3
1.2.2. Hinzufügen von TA/OAS-Karten.....	3
1.2.3. Hinzufügen einer Planungsphase.....	3
1.2.4. TA/OAS-Karten nach Gebrauch.....	3

2.0 Taktische Luftunterstützung (TAS) 4

2.1. TAS während der Planungsphase anfordern.....	4
2.2. Zeitpunkt für TAS.....	4
2.3. Identifizierung des Ziels.....	4
2.4. Verteidigung gegen TAS.....	4
2.5. TAS-Verteidigung gegen Flakfeuer.....	5
2.6. Auflösung eines TAS-Angriffs.....	5
2.6.1. TAS Zielerfassung.....	5
2.6.2. TAS Genauigkeit.....	6
2.6.3. Ergebnis des TAS-Angriffs.....	6
2.6.4. TAS Zerstörung von Gebäuden.....	6
2.6.5. TAS-Zweitangriff.....	6
2.6.6. Genauigkeitsmodifikatoren für den zweiten Angriff.....	6

3.0 Artillerieunterstützung von außerhalb des Spielbretts (OAS)..... 7

3.1. OAS während der Planungsphase anfordern.....	7
3.2. Ankunftszeit von OAS.....	7
3.3. Erfassung des Ziels für Erst- und Zweitangriff („Spotting“).....	7
3.3.1. Zielerfassung für den zweiten Angriff.....	8
3.3.2. Genauigkeitsmodifikatoren für den zweiten Angriff.....	8
3.4. OAS-Wirkungsweisen.....	8
3.4.1. Rauchschirm.....	8
3.4.2. Unterdrückungsfeuer.....	8
3.4.3. Feuerunterstützung.....	9
3.4.4. Wirkungsfeder.....	9
3.4.5. Bombardierung.....	9
3.5. Zielgenauigkeit.....	9
3.6. Ergebnis des Angriffs.....	9
3.6.1. Zerstörung von Gebäuden durch OAS.....	10
3.6.2. Krater aufgrund von OAS-Angriffen.....	10

4.0 Explosionswerte gegen Gebäude 11

Szenarien..... 12

Unterstützung anfordern!.....	12
Kampfgruppe Klein!.....	14
Angriff auf den Flugplatz Dolubowo!.....	16
Sie kommen!.....	18



1.0 ÜBER DIESE ERWEITERUNG

Bereits vor der Erstveröffentlichung des Assault Systems haben wir uns für einen modularen Aufbau entschieden. Das ermöglicht zum einen auch neuen Spielern den problemlosen Einstieg und zum anderen aber auch die Möglichkeit spätere Erweiterungen für mehr historische Tiefe und zusätzlichen Handlungsoptionen der Spieler hinzuzufügen. Als Spieler kannst du damit selbst entscheiden, mit welchem Grad an Komplexität du das Spiel spielen möchtest.

Die Erweiterung taktische Luft- und Offboard-/Artillerieunterstützung, der Einfachheit halber unter der Abkürzung TA/OAS zusammengefasst, ist eine optionale Erweiterung für *Assault Red Horizon '41*.

Sie führt zwei neue Elemente in das Assault Spielsystem ein:

1. Zusätzlich zu den bereits vorhandenen Infanterie-, Artillerie- und Fahrzeugeinheiten können nun auch Luft- und Artillerieunterstützung auf die Gefechte einwirken. Dies geschieht durch...

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

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

Wichtig: Alle Regelverweise, die mit „MR“ markiert sind, beziehen sich auf das Grundregelwerk (enthalten in *Red Horizon '41*). Zum Beispiel: „siehe 6.6 MR“ bedeutet, dass man in den Grundregeln unter Kapitel 6.6 nachschlagen soll.

1.1. INHALT

Diese Erweiterung enthält:

- ▶ 2 TA/OAS Spielhilfen
- ▶ TA/OAS-Regelwerk
- ▶ 48 TA/OAS-Karten
- ▶ Marker für Geländeschaden

1.2. DIE INTEGRATION DER TA/OAS-ERWEITERUNG

Die Integration der taktischen Luft- und der Offboard-/Artillerieunterstützung in *Assault Red Horizon '41* erfolgt auf einfache Weise durch die TA/OAS-Spielkarten in dieser Erweiterung.

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

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

Bevor die Spieler ihr Kommandokartendeck für das Spiel zusammenstellen (siehe 5.8.1 MR), können sie bis zu maximal fünf ihrer Kommandokarten gegen die gleiche Anzahl von TA/OAS-Karten tauschen.

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

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

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

Abfolge für das Hinzufügen von TO/OAS-Karten:

- ▶ Die Spieler entscheiden nach dem oben beschriebenen Verfahren über die Höchstzahl der TO/OAS Karten, die jeder von ihnen zu seinem Kommandokartenstapel hinzufügen kann.
- ▶ Jeder Spieler entfernt dann bis zu diesem vereinbarten Limit neutrale und/oder Fraktionskarten aus seinem Kommandokartenstapel. Diese können zufällig gezogen oder ausgewählt werden. Die tatsächliche Anzahl der entfernten Karten muss dem Gegner nicht mitgeteilt werden.
- ▶ Jeder Spieler fügt dann die TO/OAS-Karten zu seinem Kommandokartenstapel gemäß der Anzahl der entfernten Karten hinzu.
- ▶ Der neu gebildete Kommandokartenstapel beider Spieler wird gemischt.

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

1.2.1. ENTFERNEN VON KOMMANDOKARTEN

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

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

1.2.2. HINZUFÜGEN VON TA/OAS-KARTEN

Sobald die Kommandokarten vom Kommandokartenstapel entfernt wurden, können die Spieler die TA/OAS Karten hinzufügen. Die Anzahl der gezogenen TA/OAS-Karten sollte der der Anzahl entfernter Kommandokarten entsprechen.

Mit anderen Worten: Wenn ein Spieler drei seiner Kommandokarten von seinem Kommandokartenstapel abgeworfen hat, fügt er drei TA/OAS-Karten zu seinem Kommandokartenstapel hinzu.

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

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

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

1.2.3. HINZUFÜGEN EINER PLANUNGSPHASE

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

Nur an diesem Punkt können die Spieler entscheiden, ob sie in diesem Zug TA/OAS-Karten ausspielen wollen. Sobald die Planungsphase vorbei ist, verlieren die Spieler die Möglichkeit TA/OAS-Karten in diesem Spielzug zu verwenden.

1.2.4. TA/OAS-KARTEN NACH GEBRAUCH

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

2.0 TAKTISCHE LUFTUNTERSTÜTZUNG (TAS)

Die taktische Luftunterstützung war ein bedeutender Faktor während des Unternehmens Barbarossa. Zu Beginn der Operation kreisten mehr als zweieinhalbtausend Flugzeuge auf deutscher und zwischen sieben- und neuntausend Maschinen auf sowjetischer Seite über der Front. Die Luftangriffe unterbrachen Nachschublinien, zerstörten feindliche Stellungen und unterstützten die Bodentruppen beim Vormarsch oder in der Verteidigung. Mit dieser Erweiterung kannst du dieses Element nun in dein Spiel einführen.

TAS-Karten Vorderseite:



Rückseite:



2.1. TAS WÄHREND DER PLANUNGSPHASE ANFORDERN

Will ein Spieler während eines Zuges taktische Luftunterstützung einsetzen, muss er sie zuvor in der Planungsphase anfordern (siehe 6.2 MR). Dazu muss er folgende Voraussetzungen erfüllen:

- ▶ Er muss eine TAS-Karte in seiner Kommandokartenhand haben.

Wenn er die optionalen Regeln Kommandopunkte spielt (siehe 6.2.2 MR), muss er der TAS-Karte einen Kommandopunkt zuweisen.

In jedem Fall sollte die Karte mit der Rückseite nach oben vor dem Spieler abgelegt werden. Sie sollte so für den Gegner sichtbar sein, damit er weiß, dass TA/OAS gegen

ihn eingesetzt wird, ohne jedoch genau zu wissen, welche Art von TA/OAS es sein wird.

2.2. ZEITPUNKT FÜR TAS

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

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

2.3. IDENTIFIZIERUNG DES ZIELS

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

2.4. VERTEIDIGUNG GEGEN TAS

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

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

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

Dabei gilt die Reichweite gegenüber Infanterie und Artillerie, nicht gegenüber Fahrzeugen, falls die Werte unterschiedlich sind.

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

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

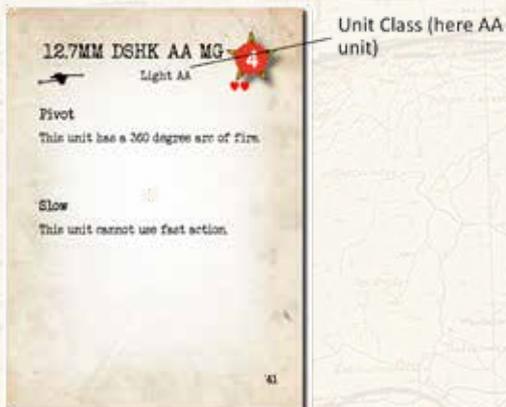
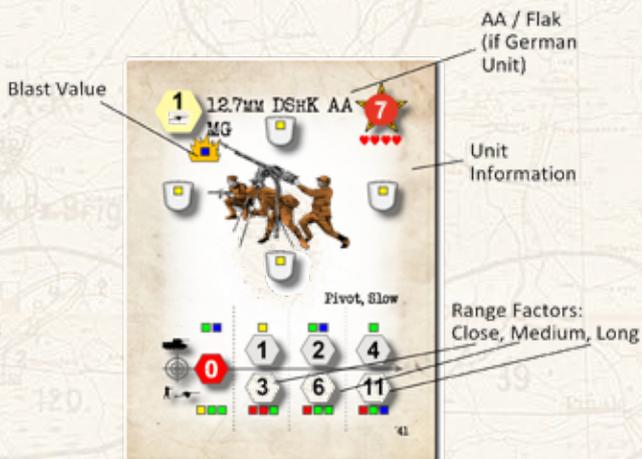
AA Angriffswürfel Tabelle:

AA UNITS ATTACK (2.4)				
Blast	Range Factor			
	Close	Medium	Long	

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

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

Zum Beispiel: Eine sowjetische 12,7mm DShK AA-Einheit feuert auf einen Bf109E Jagdbomber, der zu einem Luftangriff auf einen drei Felder entfernten sowjetischen KV-1 ansetzt. Auf der Einheitenkarte der DShK-Einheit, würde eine Entfernung von drei Feldern als Nahbereich gelten. Dabei ist der Unterschied zwischen den Infanterie- und Artilleriewerten und den der Fahrzeuge zu beachten. Der Nahbereich wird in der Angriffswürfel-Tabelle der AA-Einheit mit dem Explosionswert, ein blauer Würfel, der DShK-Einheit verglichen. Dies ergibt dann einen gelben Würfel für den AA-Angriffswurf.



2.5. TAS-VERTEIDIGUNG GEGEN FLAKFEUER

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

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

AA Ergebnis Tabelle:

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

2.6. AUFLÖSUNG EINES TAS-ANGRIFFS

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

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

2.6.1. TAS ZIELERFASSUNG

Der aktive Spieler ermittelt zunächst die Zielerfassung („Spotting“) des TAS. Dazu würfelt er einen D6 auf der TAS-Spotting-Tabelle. Dieser Wurf kann durch Kommandokarten oder Spezialfähigkeiten des angreifenden TAS modifiziert werden.

TAS Zielerfassungstabelle:

TAS rolls D6	Defending Unit ...		
	Clear or Road, Bridge Terrain		Other Terrain
1	Accuracy -1	Success	Accuracy -2
2			Accuracy -1
3	Success	Accuracy +1	
4			Success
5			
6	Accuracy +1		

Die einzige Ausnahme hiervon sind Fahrzeuge in offenem Gelände, auf Straßen- oder Brücken-Feldern. Sie werden automatisch gesichtet (siehe 10.5.1 MR) und werden so behandelt, als ob ein "Genauigkeit +1" gewürfelt worden wäre.

Das Würfelergebnis weist entweder einen Erfolg aus und der TAS-Genauigkeitswurf bleibt unverändert, oder das Resultat ergibt eine Modifikation des anschließenden Genauigkeitswurfs. Die Spieler sollten die erwürfelten Modifikatoren notieren.

2.6.2. TAS GENAUIGKEIT

Der aktive Spieler muss nun einen D6 für die Genauigkeit des TAS-Angriffs würfeln und diesen mit dem Ergebnis seines Entdeckungswurfs modifizieren. Das Resultat wird dann mit dem Status der verteidigenden Einheit verglichen. Dadurch erfährt der inaktive Spieler, ob und welchen zusätzlichen Verteidigungswürfel seine Einheit gegen den TAS-Angriff erhält.

TAS Genauigkeitstabelle:

TAS Accuracy Roll:	Defender Unit Status & Type:			
	 	 	 	Other Status
1 or less	 / 	 / 	 / 	 / 
2	 / 	 / 	 / 	 / 
3	 / 	 /	 / 	 / 
4	 /	/	 /	 /
5	 /	/	/	/
6 or more	 /	/	/	/

Beispiel: Der TAS-Genauigkeitswurf ist eine 3 gegen ein Fahrzeug, das eine schnelle Aktion ausführt. Es gibt keine Modifikatoren für den Entdeckungswurf. Der Spieler prüft entlang der "3"-Reihe und vergleicht sie mit dem Status des Fahrzeugs, das eine schnelle Aktion ausführt. Würfel für Fahrzeuge werden links vom Schrägstrich angezeigt, so dass das Fahrzeug einen zusätzlichen gelben Würfel für seine Verteidigung erhält.

Eigenbeschuss („Friendly Fire“):

Es erfolgt ein Angriff durch Friendly Fire, wenn der modifizierte Genauigkeitswurf des TAS eine 1 oder weniger ergibt, und sich mindestens eine Einheit der Seite, zu der auch die TAS gehört, in einem Feld angrenzend zur Ziel-einheit befindet.

Nachdem die TAS ihre Angriffswürfel gegen das Zielfeld geworfen hat, werden alle Angriffswürfel, die nicht mindestens ein Unterdrückungsergebnis erzielen, beiseitegelegt. Diese werden dann in einem Angriff gegen eine (einzige!) der Einheiten der eigenen Seite gewürfelt, die an das Zielfeld angrenzt. Diese eigene Einheit wird vom inaktiven Spieler gewählt. Die verteidigende Einheit erhält alle normalen Verteidigungswürfel, gemäß 10.9-10.9.8 MR mit Ausnahme des misslungenen Entdeckungswurfs 10.9.5 MR, da dieser bereits in 2.6.1 behandelt wurde. Der Einschlagbereich die auf der Einheitenkarte verwendet werden sollte, ist "Oben".

Der TAS-Angriff wird nach 10.7-10.7.6 MR aufgelöst.

2.6.3. ERGEBNIS DES TAS-ANGRIFFS

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

Die verteidigende Einheit erhält alle normalen Verteidigungswürfel wie in 10.9-10.9.8 MR beschrieben, mit Ausnahme des fehlgeschlagenen Entdeckungswurfs 10.9.5 MR, da dies bereits in 2.6.1 behandelt wurde. 2.6.1. Der Auftreffbereich, angegeben auf der Einheitenkarte, ist immer 'Oben'.

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

2.6.4. TAS ZERSTÖRUNG VON GEBÄUDEN

In manchen Fällen kann ein TAS-Angriff auf ein Gebäude dazu führen, dass das Gebäude zerstört wird. Siehe 4.0.

2.6.5. TAS-ZWEITANGRIFF



Einige TAS-Einheiten haben die Fähigkeit einen zweiten Angriffs durchzuführen (siehe 2.0 Vorderseite der TAS-Karte, Symbol unten) der gegen dasselbe Ziel gerichtet sein und unmittelbar nach dem ersten Angriff ausgeführt wird.



Dabei muss kein zusätzlicher Kommandopunkt für den TAS ausgegeben werden.

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



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

Der zweite TAS-Angriff folgt demselben Verfahren wie der erste Angriffsdurchgang (siehe 2.6), einschließlich möglichem eigenen Feuer. Sobald er abgeschlossen ist, kommt die TAS-Karte auf den Ablagestapel.

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

2.6.6. GENAUIGKEITSMODIFIKATOREN FÜR DEN ZWEITEN ANGRIFF

Zweite Angriffsläufe erleiden einen Modifikator für die Genauigkeit. Dieser wird durch ein Symbol auf der Vorderseite der TAS-Karte angezeigt. Das folgende Beispiel zeigt einen Genauigkeitsmodifikator von -1 auf den Genauigkeitswurf siehe 2.6.2.



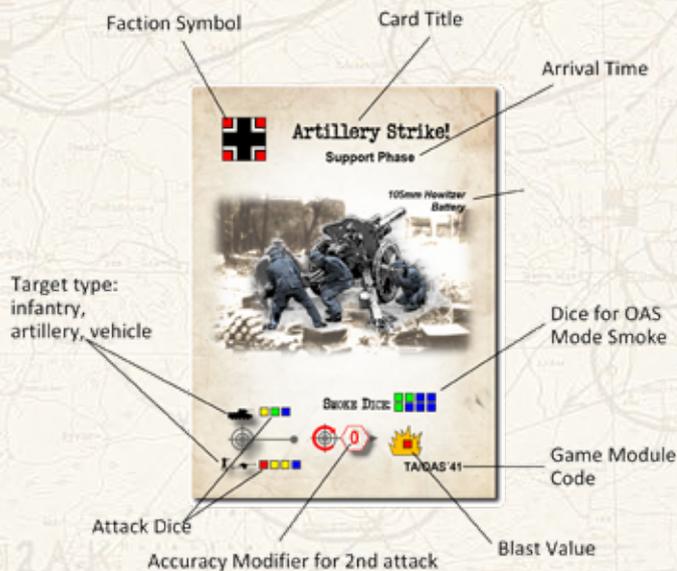
Die Modifikatoren für den 2. Angriff:

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

3.0 ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG VON AUSSERHALB DES SPIELBRETTS (OAS)

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

OAS Vorderseite:



OAS werden im Prinzip als **indirektes Feuer** behandelt, aber die Regeln für ihren Beschuss werden in mancher Hinsicht anders behandelt als in 7.0 (MR) beschrieben. Im Falle eines Widerspruchs haben die Regeln in der Erweiterung Vorrang. Die Hauptunterschiede sind:

- ▶ **OAS dürfen während einer Spielrunde zwei Angriffe durchführen** (Ausnahme: Wirkungsfeuer – „Fire for Effect“ siehe 3.4.4).
- ▶ OAS benötigen immer einen Beobachter („Spotter“, siehe 3.3)
- ▶ OAS-Angriffe (auch wenn sie keinen Rauch abfeuern) führen automatisch dazu, dass ein Rauchmarker auf dem Zielfeld platziert wird, um Rauch und Staub beim Einschlag zu simulieren.
- ▶ Der Verteidiger verliert den schwächsten Verteidigungswürfel gegen einen OAS-Angriff.

Der erste Angriff eines OAS erfolgt immer zu dem Zeitpunkt, der auf seiner OAS-Karte angegeben ist. Dies ist normalerweise die Unterstützungs-Phase.

Der zweite Angriff kann durchgeführt werden, wann immer ein Spieler während der Aktionsphase einsetzen will, auch als Reaktionsfeuer, wie in 3.2 beschrieben. Für den zweiten Angriff kann der aktive Spieler den Beschuss auch gegen ein anderes Hexfeld richten. Dieses Hexfeld kann bis zu einer Distanz von zwei Feldern vom ursprünglichen Zielfeld entfernt sein.

Wichtig: Für jedes Hexfeld um das das Feuer vom ursprünglichen Zielfeld verschoben wird erhält der Spieler zum Genauigkeitswurf einen Modifikator von -1.

3.1. OAS WÄHREND DER PLANUNGSPHASE ANFORDERN

Wenn ein Spieler während eines Zuges Off-board Artillerieunterstützung einsetzen möchte, muss er diese während der Planungsphase anfordern (siehe 6.2 MR).

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

Zweitens muss er (wenn er mit den optionalen Kommandopunkten spielt - siehe 6.2.2 MR) für die OAS-Karte einen Kommandopunkt ausgeben. Wenn er nicht mit den optionalen Kommandopunkten spielt, kann er einfach die OAS-Karte ausspielen.

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

3.2. ANKUNFTSZEIT VON OAS

Im Gegensatz zu den ursprünglichen Kommandokarten ist bei OAS eine Ankunftszeit auf der OAS-Karte angegeben, nicht eine Aktivierungszeit.

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

Wenn die OAS einen zweiten Angriff durchführen kann, wird das Zielfeld des ersten Angriffs mit einem Wegpunkt-Marker markiert. Dies dient als Gedächtnisstütze bei der Ermittlung des Zielpunktes für den zweiten Angriff.

3.3. ERFASSUNG DES ZIELS FÜR ERST- UND ZWEITANGRIFF („SPOTTING“)

Bei der Verwendung von OAS gibt es einige Änderungen zu den Regeln in Kapitel 7.0 des Hauptregelwerks. Die Regeln in der Erweiterung haben (nur) für OAS Vorrang, wenn es einen Konflikt gibt.

OAS erfordert immer, dass eine weitere, noch nicht aktivierte Einheit als Artilleriebeobachter („Spotter“) für ihre Angriffe zu fungiert. Eine Beobachter-Einheit kann Infanterie oder Artillerie, nicht aber Fahrzeuge sein. Allerdings ist für OAS kein Entdeckungswurf erforderlich, da das Hexfeld selbst das Ziel ist, nicht die einzelne Einheit darin. Die beobachtende Einheit muss eine Sichtlinie („LOS“, Line of Sight) zum Zielfeld des OAS haben, die nicht blockiert ist (siehe 10.3 MR).

Sobald sie zum ersten Mal als Beobachter agiert hat, wird sie mit einem **-1 Angriffswürfel** markiert. Wenn sie bereits einen solchen -1-Angriffswürfelmarker hat, erhält diese Einheit stattdessen einen stattdessen einen **normalen Aktionsmarker**.

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

3.3.1. ZIELERFASSUNG FÜR DEN ZWEITEN ANGRIFF

Beobachten für den ersten Angriff ist obligatorisch. Die Zielerfassung für einen zweiten Angriff wird etwas anders gehandhabt, je nachdem, für welche der drei folgenden Optionen der aktive Spieler sich mit seinem OAS entscheidet:

- ▶ **Der OAS führt einen zweiten Angriff auf dasselbe Zielfeld.** Es wird kein Artilleriebeobachter benötigt.
- ▶ **Der OAS kann den Angriff vom Zielfeld auf ein beliebiges anderes bis zu zwei Feldern entferntes Zielfeld verlegen.** Die Einheit, die als Beobachter für den ersten Angriff eingesetzt wurde, muss auch zu diesem alternativen Feld eine LOS haben, d.h. sie fungiert auch für den zweiten Angriff als Aufklärer. Sie kann dies auch, wenn sie möglicherweise bereits mit einer normalen Aktion markiert ist.



Es zählt als freie Aktion und kostet daher keinen Kommandopunkt.

- ▶ **Die OAS zielt auf ein ganz anderes Feld außerhalb der LOS des ursprünglichen Beobachters und über die Entfernung von zwei Feldern hinaus.** Dann muss eine andere, nicht aktivierte Einheit das Ziel für sie erfassen. Diese Einheit wird mit einem **-1 Angriffswürfel** oder **normalem Aktionsstatus** markiert, falls sie bereits ein -1 Angriffswürfel Marker hat.



Dies kostet einen Kommandopunkt. Es handelt sich nicht um eine freie Aktion.

3.3.2. GENAUIGKEITSMODIFIKATOREN FÜR DEN ZWEITEN ANGRIFF

Zweite Angriffe unterliegen einer Modifikation für die Genauigkeit. Diese wird durch ein Symbol auf der Vorderseite der OAS-Karte angegeben. Das folgende Beispiel zeigt einen Modifikator von 0 für die Genauigkeit des Wurfs (siehe 3.5).



Die Modifikatoren für den 2. Angriff:

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

3.4. OAS-WIRKUNGSWEISEN

OAS wird als indirektes Feuer behandelt und bietet vier verschiedene Wirkungsweisen für seine beiden Angriffe. Der Spieler, der die OAS einsetzt, kann innerhalb bestimmter Grenzen den Feuermodus für jeden Angriff bestimmen. Das bedeutet, dass ein Spieler zwischen dem ersten und dem zweiten Angriff die Art des Feuers ändern kann (außer „Wirkungsfeuer“, 3.4.4).

3.4.1. RAUCHSCHIRM

Die OAS kann Rauchgranaten abfeuern, um die Sicht feindlicher Einheiten zu behindern. Bei der Verwendung von Rauchgranaten gehen die Spieler nach 7.5 MR vor.

Der einzige Unterschied ist, dass ein Rauchmarker nach Wahl des aktiven Spielers automatisch in das erste gewählte Hexfeld gelegt wird, wie im dritten Unterpunkt von 3.0 beschrieben. Die Würfel, die beim Abfeuern von Rauch verwendet werden, sind auf den OAS-Karten angegeben.

Klarstellung: Würfelwürfe zur Feststellung der Auswirkungen von Rauch verursachen niemals Schaden an Einheiten oder Gelände in einem Feld..

3.4.2. UNTERDRÜCKUNGSFEUER

Die OAS feuert breit gestreutes Unterdrückungsfeuer, um so viele feindliche Einheiten in Deckung zu zwingen. Dies verursacht zwar weniger Schadenspunkte, erhöht aber die Wahrscheinlichkeit, dass eine Einheit in ihren Aktivitäten gestört wird. Unterdrückungsfeuer ist anwendbar auf:

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

Unterdrückungsfeuer ist nicht anwendbar auf gepanzerte Fahrzeugeinheiten (MR 4.2.2).

Mit seinem Unterdrückungsfeuer greift ein Spieler immer zwei benachbarte Hexfelder an, indem er seine Angriffswürfel so gleichmäßig wie möglich in zwei Gruppen aufteilt. Die Stärke der Würfel, die in jede Gruppe kommen, ist allerdings ganz dem Spieler überlassen. Jedes Feld wird dann mit einer der Würfelgruppen angegriffen (nach Wahl des aktiven Spielers). Der Spieler, der die OAS benutzt, kann entscheiden, welches der beiden Felder er zuerst angreift.

Zusätzlich nimmt er den Würfel für den Explosionswert  (siehe 3.0, Vorderseite der Einheitenkarte) zu jeder Gruppe. Wenn die feuernde Einheit keinen Würfel für den Explosionswert hat, verfügt der Spieler immer über einen blauen Würfel.

Bei Unterdrückungsfeuer wird jedes **Schadenspunktsymbol**  für die angreifenden Würfel stattdessen als **Unterdrückungssymbol**  behandelt. Alle anderen Symbole bleiben unverändert. Die verteidigenden Einheiten erhalten alle ihre normalen Verteidigungswürfel.

Da die Schadenspunkte der Angriffswürfel in Unterdrückung umgewandelt werden, braucht die verteidigende Einheit nur Unterdrückungssymbole oder Schadenspunktsymbole, um sie zu neutralisieren.

Wichtig:

- ▶ Kritische Treffer  können nur kritische Treffer aufheben. Kritische Treffer können keine Unterdrückungs- oder Schadens Punkt-Symbole  neutralisieren. Dies ist eine Ausnahme von dem direkten Vergleich von Würfelsymbolen, wie in 10.7.2 MR beschrieben
- ▶ Wenn eine Einheit bereits den Unterdrückungsmarker hat, dann kann durch weiteres Unterdrückungsfeuer mit einem Unterdrückungssymbol  kein Rückzug ausgelöst werden. Allerdings kann eine Rückzugsaktion immer noch durch Zuweisung von Schaden (MR 10.7.3) und kritischen Treffern (MR 10.7.4) 10.7.4), durch indirektes indirektes und Fern-

kampffuer (MR 10.0) oder Nahkampf (MR 12.5) erzwungen werden.

- ▶ Unterdrückungsfeuer auf **aufgessene Infanterie** (MR 10.10.1) und **ungepanzerte Fahrzeuge** (MR 4.2.2) wird behandelt wie indirektes Feuer auf Fahrzeuge (MR 7.3)

3.4.3. FEUERUNTERSTÜTZUNG

Dies wird wie ein normaler indirekter Angriff mit den auf der OAS-Karte angegebenen Angriffswürfeln behandelt. Mit einer Ausnahme: Feuerunterstützung **kann als Reaktionsfeuer verwendet werden**. Reaktionsfeuer kann ausgelöst werden, wenn eine sich bewegende Einheit ein Feld betritt (siehe 8.2 MR). Es kann nicht eingesetzt werden, wenn eine feindliche Einheit in ein Feld mit Einheiten der eigenen Seite zieht. Feuerunterstützung verwendet die auf der OAS-Karte angegebenen Angriffswürfel. **Keine anderer Feuermodus für OAS darf als Reaktionsfeuer verwendet werden.**

3.4.4. WIRKUNGSFEUER

Wirkungsorientiertes Feuern bedeutet, dass der OAS seinen Beschuß für maximale Wirkung auf ein einziges Ziel konzentriert. Obwohl das Wirkungsfeuer in der Planungsphase aktiviert werden muss, hat dieser Feuermodus **keinen ersten Angriff in der Support Phase**. Stattdessen erhält der aktive Spieler nur den zweiten Angriff, der in der Aktionsphase stattfinden muss.

Der Vorteil von Wirkungsfeuer ist jedoch, dass der aktive Spieler **zwei der Angriffswürfel neu würfeln** kann, wenn er das möchte.

Das Verfahren zur Zielerfassung muss immer noch durchlaufen werden, so dass eine Einheit schon für den – fiktiven - "ersten Angriff" in der Unterstützungsphase aufklären muss (siehe Planungshinweis). Ein Späher ist für den "zweiten Angriff" dann nicht mehr erforderlich, da dann Reichweite etc. bereits festgelegt ist

Erläuterung: Der „erste Angriff“ eines Wirkungsfeuers mit OAS besteht darin, dass die Artillerie ein paar Granaten zur Trefferanzeige abfeuert, um daraus die richtige Reichweite zum Zielfeld zu ermitteln. Anstatt komplizierte Regeln für diese Erkundungsschüsse einzuführen, haben wir dies abstrahiert.

3.4.5. BOMBARDIERUNG

Wenn ein Spieler Gebäude oder Befestigungen mit Artillerie zerstören will, kann er ein Bombardement ausführen. Der Spieler greift ein Feld mit Gebäuden/Festung mit den Angriffswürfeln an, die er gegen Infanterie-/Artillerieeinheiten erhalten würde. Ein Verteidigungswurf findet nicht statt. Wenn mindestens einer der Angriffswürfelwürfe einen kritischen Treffer enthält, erhält der Spieler einen Explosionswurf gegen den stärksten Verteidigungswürfel des Geländes (siehe 4.0). Dieser Explosionswurf kann einmal wiederholt werden.

Klarstellung: Einheiten in den Gebäuden/Festungen sind nur von den Ergebnissen des Explosionswurfs betroffen.

3.5. ZIELGENAUIGKEIT

Nachdem der aktive Spieler die Wirkungsweise seines Angriffs festgelegt hat, muss er einen W6 für die Genauigkeit des OAS würfeln.

Einige OAS-Einheiten erhalten einen Genauigkeitsmodifikator für den zweiten Angriff, der auf der OAS-Karte verzeichnet ist.

Das Ergebnis des Treffsicherheitswurfs kann der verteidigenden Einheit einen zusätzlichen Verteidigungswürfel geben.

OAS Genauigkeitstabelle:

Eigenes Feuer (Friendly Fire):

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

Nachdem die OAS ihre Angriffswürfel gegen das Zielfeld geworfen hat, werden alle Angriffswürfel, die nicht mindestens ein Unterdrückungsergebnis erzielen, beiseitegelegt. Diese werden dann in einem Angriff gegen eine (einzige!) der Einheiten der eigenen Seite gewürfelt, die an das Zielfeld angrenzt. Diese eigene Einheit wird vom inaktiven Spieler gewählt. Ein Angriff durch Friendly Fire wird gemäß 3.6 durchgeführt.

OAS Accuracy Roll:	Defender Unit Status			
	Submerged	Destroyed	Retreat	Other Status / Terrain (e.g. Buildings)
1	Yellow shield	Yellow shield	Yellow shield	Yellow shield
2	Yellow shield	Green shield	Green shield	Green shield
3	Green shield	Blue shield	Blue shield	Blue shield
4	Blue shield			Blue shield
5				Blue shield
6				Blue shield

3.6. ERGEBNIS DES ANGRIFFS

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

Die verteidigende Einheit erhält alle normalen Verteidigungswürfel, die in 10.9-10.9.8 MR mit Ausnahme des misslungenen Entdeckungswurfs 10.9.5 MR, da dieser bereits in 2.6.1 behandelt wurde. Der Einschlagbereich, auf der Einheitenkarte angegeben, ist immer "Oben".

Der OAS-Angriff wird gemäß 10.7-10.7.6 MR aufgelöst.



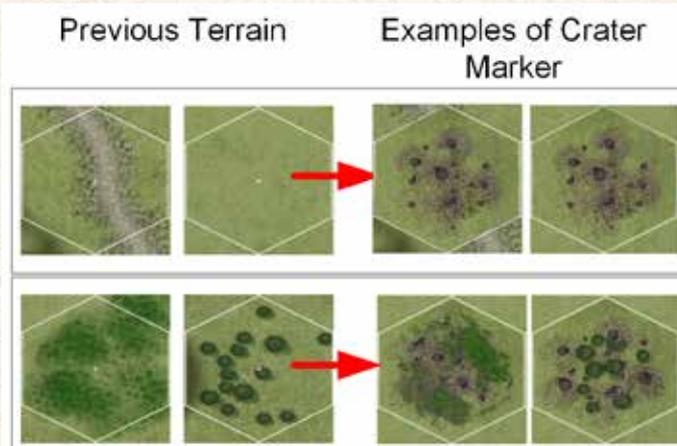
3.6.1. ZERSTÖRUNG VON GEBÄUDEN DURCH OAS

In einigen Fällen kann ein OAS-Angriff auf ein Gebäude zum Einsturz/zur Zerstörung des Gebäudes führen. Siehe 4.0.

3.6.2. KRATER AUFGRUND VON OAS-ANGRIFFEN

Im Falle eines kritischen Treffers, der bei einem OAS-Angriff nicht aufgehoben wird, wird ein Kratermarker auf dieses Feld gelegt.

Diese Regel gilt für alle Felder, die **Straße, offenes Gelände, Baumgruppe (light forest) oder Gebüsch** zeigen. Der aktive Spieler platziert einen Kratermarker wie in der folgenden Abbildung dargestellt.



Das Gelände verändert seine Eigenschaften durch den Kratermarker.

Die Eigenschaften des veränderten Geländes sind in unten stehender Tabelle dargestellt.

Previous Terrain	Marker for Craters and Ruins Terrain	Terrain Defense bonus	Movement cost for each Movement type	Vehicle Damage from Terrain	Line of Sight modification (Bonus for Defender)	Elevation value for the terrain type			
			Infantry	Artillery	Wheeled	Tracked			
			1	2	3	2			0
			1	2	3	3			0



4.0 EXPLOSIONSWERTE GEGEN GEBÄUDE

Die TA/OAS-Erweiterung integriert die Explosionswerte  auf den Einheitenkarten. Diese wurden den Einheitenkarten des Originalspiels im Vorgriff auf diese Erweiterung bereits hinzugefügt.

Die Explosionswerte durch Fernkampf Waffen in direktem oder indirektem Beschuss ermöglichen die Zerstörung von Gebäuden. Wenn ein Gebäude zerstört oder getroffen wird, werden die verteidigenden Einheiten entweder eliminiert, auf ihre halbe Stärke gedreht oder andere Effekte ausgelöst.

Explosionswerte kommen ins Spiel, wenn bei einem Fernkampfangriff ein Angriffswurf ein **nicht aufgehobenes kritisches Treffersymbol**  enthält. Ist dies der Fall, muss ein weiterer Test durchgeführt werden um festzustellen ob das Gebäude zerstört ist. Dies gilt nicht für das Abfeuern von Rauchgranaten; diese können keine Gebäude zerstören.

tisches Treffersymbol  enthält. Ist dies der Fall, muss ein weiterer Test durchgeführt werden um festzustellen ob das Gebäude zerstört ist. Dies gilt nicht für das Abfeuern von Rauchgranaten; diese können keine Gebäude zerstören.

Vorgehensweise:

Der aktive Spieler würfelt nun den Explosionswert-Würfel von der TA/OAS-Kommandokarte oder der Einheitenkarte.

Der verteidigende Spieler würfelt den **stärksten Geländeverteidigungsbonus des Gebäudes**, der in der Geländetabelle angegeben ist.

Dies wird durch den Würfelvergleich wie in 10.7.2 MR beschrieben aufgelöst. Die folgenden Ergebnisse sind möglich:

EXPLOSIONSWERTE GEGEN GEBÄUDE (4.0)

Ergebnis	Effekt für die Gebäude
	Gebäude stürzt ein - alle Einheiten innerhalb dieses Feldes werden eliminiert
	Gebäude stürzt ein - alle Einheiten in diesem Feld werden auf halbe Stärke reduziert
	Gebäude stürzt ein - alle Einheiten in diesem Feld erleiden einen Schaden
	Gebäude nicht eingestürzt - alle Einheiten innerhalb dieses Feldes führen einen Rückzug durch
X	Gebäude nicht eingestürzt - alle Einheiten innerhalb dieses Feldes werden unterdrückt

Wenn ein Gebäude einstürzt, muss der verteidigende Spieler einen Ruinenmarker nehmen und ihn auf das Feld legen.



Blast Value

Das Gelände verändert seine Eigenschaften durch den Ruinenmarker. Dieses Hexfeld hat nun alle Eigenschaften, welche in der untenstehenden Tabelle aufgeführt sind.

Klarstellung: Brücken können auf diese Weise nicht zerstört werden



Ruin Marker



Previous Terrain	Marker for Craters and Ruins Terrain	Terrain Defense bonus	Movement cost for each Movement type	Vehicle Damage from Terrain	Line of Sight modification (Bonus for Defender)	Elevation value for the terrain type
			Infantry: 1, Artillery: 2, Wheeled: Blocked, Tracked: 4			1

UNTERSTÜTZUNG ANFORDERN!

JUNI 1941, IRGENDWO SÜDÖSTLICH VON BIALYSTOK:

Weit vor den Hauptstreitkräften operieren Aufklärungseinheiten um den Kontakt mit den sich zurückziehenden feindlichen Streitkräften zu halten und wichtige Punkte wie Straßenkreuzungen und Brücken einzunehmen.

Eine kleine Truppe hat ein Dorf und eine Kreuzung besetzt und hält nun ihren Vormarsch an um stärkeren Kräften die Möglichkeit zu geben, aufzuholen.

Der Feind hat jedoch auch die Bedeutung dieses Ortes erkannt und ist entschlossen, ihn zurückzuerobern und zu halten, damit andere im Rückzug befindliche Kräfte ihn noch passieren können. Er hat eine gemischte Truppe aus Infanterie und leichten Panzern zusammengezogen und verfügt über eine starke Artillerie zu deren Unterstützung.

Die deutschen Truppen können nicht mit unmittelbarer Verstärkung rechnen, dafür aber glücklicherweise auf Luftunterstützung zählen.

SIEGBEDINGUNGEN:

Eine Fraktion muss beide Zielmarker kontrollieren, um zu gewinnen. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

SPIELAUFBAU:

Die deutschen (blauen) Truppen beginnen mit der Aufstellung in einem beliebigen Gebäudefeld auf Spielfeld 4B mit den folgenden Formationen: 7th Inf Div. 1 x Rifle Platoon or 1 x Light Rifle Platoon (der blaue Spieler kann wählen).

Die sowjetischen (roten) Truppen beginnen außerhalb des Spielfeldes und betreten ein beliebiges Feld am östlichen Rand von Spielfeld 1B, ebenso wie eventuelle Verstärkungen,

Der sowjetische Spieler beginnt mit den folgenden Formationen: 36th Cavalry Div.: 1 x Light AA Section und 1 x Cavalry Platoon oder die 13th Rifle Div. 1 x Rifle Platoon (der rote Spieler kann zufällig wählen). Zusätzlich kann der sowjetische Spieler einen leichten Panzer (Roter Spieler darf wählen) platzieren Spielfeld: 1B-D4.

VERSTÄRKUNGEN:

In Spielzug 6 erhält der deutsche Spieler eine Heavy Recon Section von der 17.Pz Div. Die Verstärkung kommt über ein beliebiges Feld am westlichen Rand von 4B.

Eine Light Tank Section (23rd Tank Bde) kommt als Verstärkung in einem Zug nach dem Zug, in dem der sowjetische Spieler einen Zielpunkt erobert oder zu Beginn von Runde 8. Dies ist ein einmaliges Ereignis.

SONDERREGELN FÜR LUFT- UND ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG:

Zu Beginn von Spielzug 3 nimmt der deutsche Spieler alle seine Flugzeugkarten auf die Hand und mischt sie, dann zieht er 1 Karte nach dem Zufallsprinzip.

Diese kann sofort eingesetzt werden, unabhängig von allen anderen Karten, die er besitzt. Benutzte Karten kommen auf den Ablagestapel.

Der deutsche Spieler wiederholt diese Prozedur zu Beginn jeder ungeraden Spielrunde.

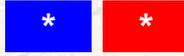
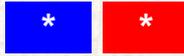
Der sowjetische Spieler würfelt zu Beginn jeder Spielrunde einen 2D6 und verfährt wie folgt:

Wenn das Ergebnis gleich oder niedriger als die Zahl der aktuellen Spielrunde ist, nimmt er alle seine OAS-Karten auf die Hand, mischt sie und zieht 1 Karte nach dem Zufallsprinzip und fügt sie seiner Kartenhand hinzu.

(Anmerkung: Dies verringert die Wahrscheinlichkeit der frühen (und sinnlosen) Verfügbarkeit von Artillerie, aber erhöht die Wahrscheinlichkeit im weiteren Spielverlauf).



Das Spiel geht über 12 Runden. Der sowjetische Spieler hat die Initiative in Runde 1



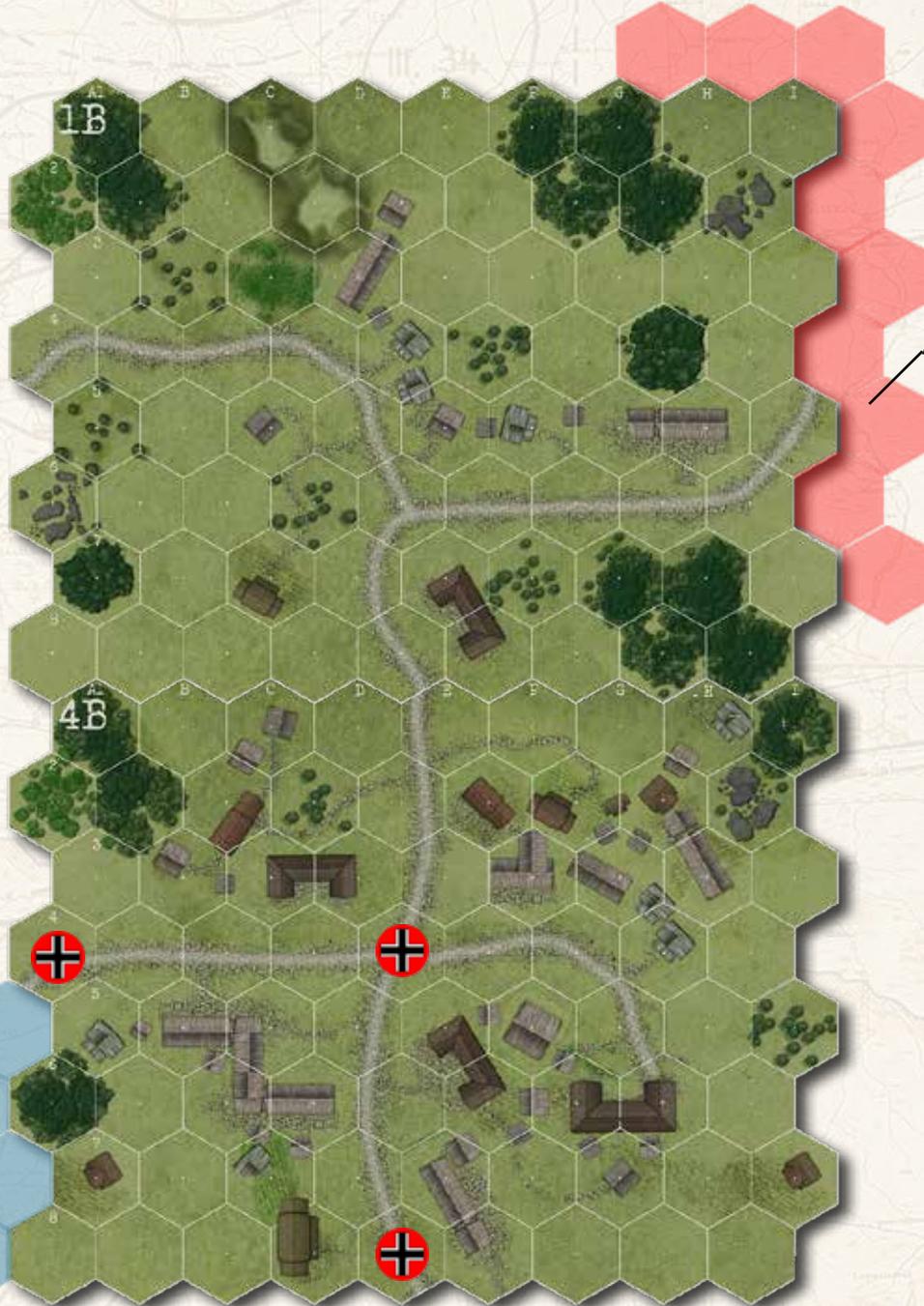
*Siehe Aufbau und Verstärkung



Lege die Zielmarker auf die Felder 4E, 8E und 4A auf Brett 4B, mit der deutschen Seite nach oben..



Map Tiles: 1B, 4B



Sowjetisches Aufstellungs- und Verstärkungsgebiet

Deutsches Verstärkungsgebiet

Bemerkung: Dieses Szenario ist als Einführung in die neue Erweiterung Luftunterstützung und Artillerie gedacht.

Designer: Robert Ellis, UK

KAMPFGRUPPE KLEIN!

SEPTEMBER 1941, IRGENDWO WESTLICH VON ROSSLAWL:

Der Besitz guter Ost-West-Straßenverbindungen war für die vorrückenden deutschen Truppen von entscheidender Bedeutung um den Schwung des Vormarsches aufrechtzuerhalten und den Nachschub für die Speerspitzen des Angriffs sicherzustellen.

An den Kreuzungen mit Nord-Süd-Straßen befanden sich häufig Ortschaften, deren Größe von einem kleinen Dorf bis zu einer Großstadt reichen konnte. Diese Kreuzungen waren ebenfalls von großer Bedeutung, da sie die Verbindung zu eigenen Truppen an den Flanken boten.

Natürlich wurden seitens des Gegners solche Orte oft zu Stützpunkten ausgebaut um dem Feind diese Kommunikationsknotenpunkte zu verwehren und den Vormarsch zu verzögern, während weiter hinten neue Verteidigungsstellungen errichtet wurden.

Da die meisten deutschen Infanteriedivisionen größtenteils auf Pferdetransporte angewiesen waren, wurden häufig mobile Kampfgruppen gebildet, deren Kern die mobilen Elemente der Aufklärungsabteilung der Division enthielt, und die den Namen des befehlshabenden Offiziers trugen. Die Flexibilität und Ausbildung des deutschen Heeres erlaubte es, dass solche Ad-hoc-Formationen spontan zusammengezogen werden konnten und dennoch effektiv funktionierten. Solche Kampfgruppen konnten sich aus ganz unterschiedlichen Truppenteilen zusammensetzen und von Fall zu Fall erhebliche Unterschiede aufweisen.

In diesem Szenario hat eine solche Truppe den Auftrag, eine in einem kleinen Dorf gelegene Kreuzung einzunehmen und zu halten. Sowjetische Streitkräfte haben den Auftrag, den Ort so lange wie möglich zu verteidigen, um den deutschen Vormarsch zu verlangsamen.

Ein nahegelegener sowjetischer Flugplatz wird gerade evakuiert, so dass den verteidigenden Kräften Luftunterstützung zugesichert wurde.

In der Zwischenzeit können die Deutschen mit einiger Artillerieunterstützung rechnen, da Elemente des Divisionsartillerieregiments nicht weit hinter den vorrückenden Truppen in Stellung gegangen sind

SIEGEBEDINGUNGEN:

Zwei Ziele müssen am Ende des Szenarios gehalten werden, um einen Sieg zu erringen; jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

SPIELAUFBAU:

Der deutsche Spieler beginnt mit der Aufstellung. Er beginnt mit den folgenden Einheiten, die im blauen Aufstellungsbereich beginnen:

1 x Light Rifle Platoon der 7th Infantry Division, 1 x Mechanised Rifle Platoon der 17th Panzer Division. Zusätzlich erhält der deutsche Spieler eine 20mm Flak 38 auf einem Lastwagen und einen zusätzlichen Kommandopunkt.

Der deutsche Spieler entfernt alle seine Luftunterstützungskarten, da sie nicht verwendet werden, und sortiert seine Artilleriekarten in einen separaten Stapel für die Verwendung im Szenario..

Der sowjetische Spieler beginnt mit den folgenden Einheiten, die in einem beliebigen Gebäudefeld auf dem Spielfeld 4B aufgestellt werden:

1 x Rifle Platoon from 13th Rifle Divisional or 1 x NKVD Platoon from 88th NKVD Border Rgt (der rote Spieler kann wählen). Zusätzlich erhält der sowjetische Spieler ein AT-Rifle Team.

Der sowjetische Spieler entfernt alle Off-Board Artilleriekarten aus dem Spiel, da sie in diesem Szenario nicht verwendet werden. Er nimmt auch alle Lufteinheiten und behält sie als separaten Stapel, aus dem er während des Spiels ziehen kann.

VERSTÄRKUNGEN:

In Spielzug 5 erhält der deutsche Spieler die Heavy Recon Section der 17. Panzerdivision, die von einem beliebigen Feld am Westrand von Spielfeld 5B einrückt.

In jedem Spielzug nach einem Zug, in dem die Deutschen einen beliebigen Zielmarker erobern, spätestens aber am Ende von Runde 6, erhält er eine Light Tank Section der 17. Panzerdivision, die von einem beliebigen Feld am Westrand von Spielbrett 1B einrückt. Dies ist ein einmaliges Ereignis.

Zu Beginn von Spielzug 4 erhält der sowjetische Spieler eine Light Tank Section der 23rd Tank Brigade auf einem beliebigen Feld am Ostrand der Karte

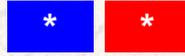
SONDERREGELN FÜR LUFT- UND ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG:

Zu Beginn jeder Spielrunde würfelt der deutsche Spieler mit zwei D6 Würfeln. Wenn das Ergebnis gleich oder kleiner als der Zahl der aktuellen Spielrunde ist, wählt er zufällig eine Karte aus dem zuvor separat gehaltenen Stapel der Artilleriekarten außerhalb des Spielfeldes, um sie gemäß den entsprechenden Regeln zu verwenden.

Zu Beginn der Spielrunde 3 zieht der sowjetische Spieler eine Luftunterstützungskarte vom zuvor separierten Luftunterstützungsstapel zur sofortigen Verwendung. Wenn alle Karten verwendet wurden, mischt er den Ablagestapel, um ihn wieder zu verwenden. Er zieht erneut zu Beginn aller ungeraden Spielzüge.



Das Spiel dauert 11 Runden. Der deutsche Spieler hat die Initiative in Runde 1



*Siehe Aufbau und Verstärkung



Lege die Zielmarker auf die Felder 5E, 1E und 4A auf Brett 4B, mit der sowjetischen Seite nach oben.

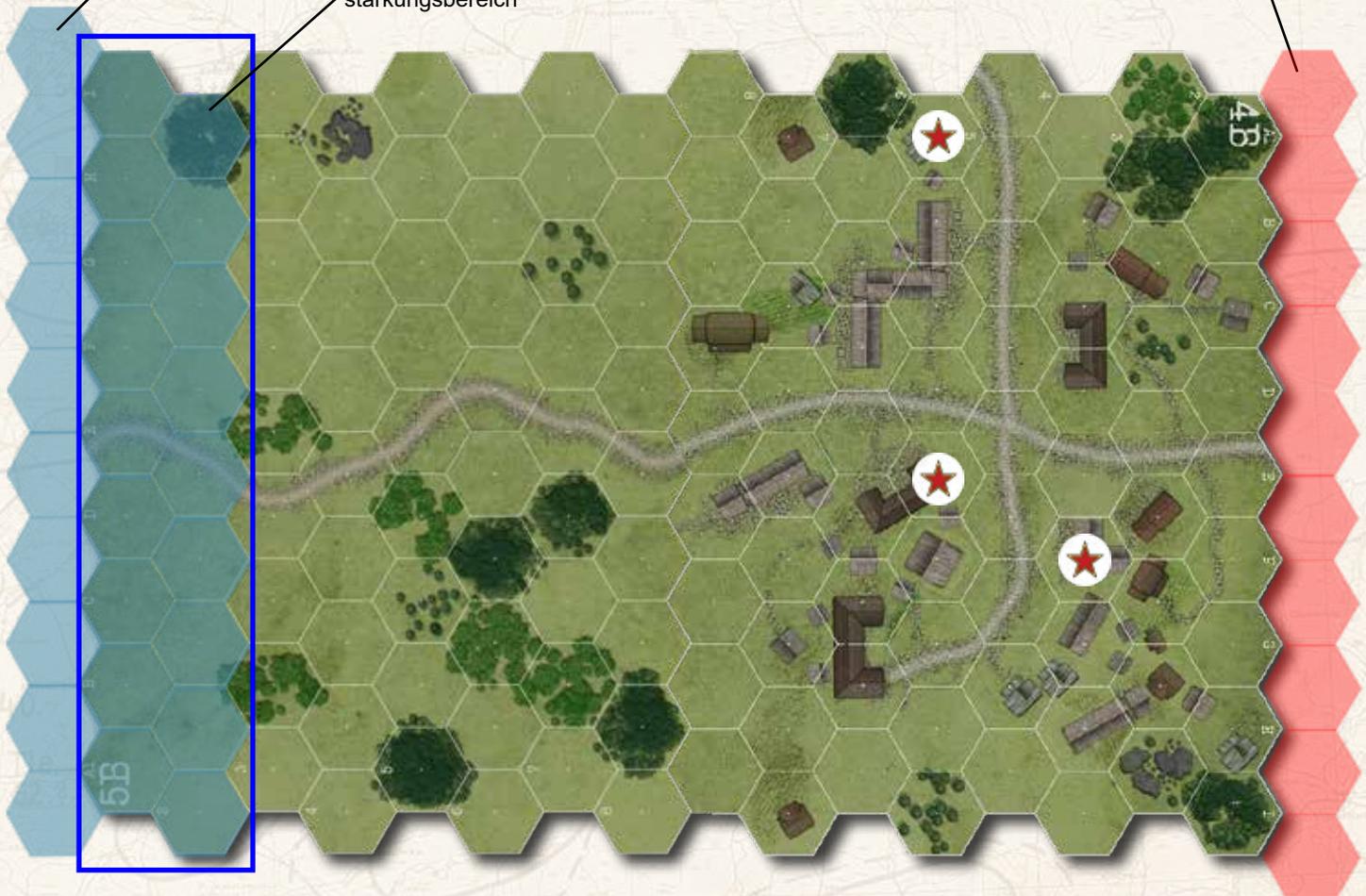


Map Tiles: 5B, 4B

Deutsches Verstärkungsgebiet

Deutscher Aufstellungs- und Verstärkungsbereich

Sowjetisches Verstärkungsgebiet



Bemerkung: Dieses Szenario ist als Einführung in die neue Erweiterung Luftunterstützung und Artillerie gedacht.

Designer: Robert Ellis, UK

ANGRIFF AUF DEN FLUGPLATZ DOLUBOWO!

JUNI 1941, 65 KM SÜDWESTLICH VON BIALYSTOK:

Das Aufklärungsbataillon bildet eine schwere Aufklärungseinheit und schickt sie zum Flugplatz von Dulobowo um die Operationen der Roten Luftwaffe in der Nähe des Flugplatzes zu unterbinden. Der Auftrag lautet, den Flugplatz vor Einbruch der Dunkelheit zu einzunehmen, oder zumindest die kleine Anhöhe vor dem Flugplatz zu besetzen, um die anrückende Flak dort in der Nacht in Stellung zu bringen und es der Roten Luftwaffe unmöglich zu machen, am nächsten Tag von dort zu operieren. Je schneller das Ganze geschieht, desto eher kann das restliche Material vor einer Verlegung vernichtet werden.

Nach den ersten beiden Kampftagen übernimmt das 88. Grenzregiment die Sicherung des Flugplatzes um sich im Zuge dessen neu zu organisieren. Kurz nach dem Auftauchen von Teilen der deutschen 17. Pz. Division wurde vom Frontkommando ein Panzerabwehrzug zur Verstärkung herangeführt.

Der Flughafen muss gehalten werden um die Operationen der Luftwaffe so lange wie möglich aufrechtzuerhalten. Als jedoch die ersten feindlichen Angriffsspitzen in der Nähe des Flugplatzes auftauchen, wird eine sofortige Evakuierung angeordnet, die noch in der Nacht abgeschlossen werden soll. Während des Angriffs ist die hektische Evakuierung im Gange – Gelingt es den Soviets noch rechtzeitig zu entkommen?

SIEGBEDINGUNGEN:

Einnahme der Zielfelder durch die blaue Seite:

- ▶ 3 Zielfelder am Ende von Runde 10 = entscheidender Sieg der blauen Seite
- ▶ 2 Ziele am Ende von Runde 11 = Sieg blaue Seite
- ▶ 1 Ziel am Ende von Runde 12 = Flugplatz besetzt, aber rote Seite hat erfolgreich evakuiert - Unentschieden
- ▶ 0 Ziele oder weniger = Flugplatz konnte nicht eingenommen werden - Sieg für die rote Seite

SPIELAUFBAU:

Der deutsche Spieler beginnt mit den folgenden Einheiten, die in den blauen Aufstellungsbereichen starten.

17. Panzerdivision (Aufklärungsabteilung:

1x Heavy Recon Section, 1x Light Tank Section, (Eine Panzerformation pro Aufstellungsgebiet)

1x Mech. Rifle Platoon (kann auf beide Aufstellungsbereiche aufgeteilt werden)

Der sowjetische Spieler beginnt mit den folgenden Einheiten, die in einem beliebigen Feld auf und nördlich der roten Linie aufgestellt werden.

88th NKVD Border Regiment: 1x NKVD-Platoon, 1x NKVD-Support Platoon plus 1x medium AT-Gun

Der Verteidiger stellt sich zuerst auf.

VERSTÄRKUNGEN:

In Spielzug 3 erhält der deutsche Spieler Unterstützung durch das 14th Air Force AA Battalion:

1x Light AA Section + 2 SdKfz 251/1

Zu Beginn der Spielrunde 2 erhält der sowjetische Spieler Unterstützung durch die 6. Panzerabwehrbrigade:

1x medium AT-Gun + 1x Truck, 1x T-26 and 2 AT-Rifles in der Erfahrungsstufe Rekrut.

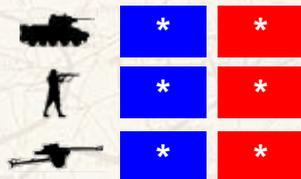
SONDERREGELN FÜR LUFT- UND ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG:

Gemäß den Regeln darf der deutsche Spieler zwei TAS-Karten (Strafing Run BF 109e) und zwei zufällige OAS-Karten in sein Deck mischen. Und im Gegensatz zu den Hauptregeln darf er vier Kommandokarten auf der Hand haben. Alle deutschen Einheiten mit Scout-Fähigkeit, auch Fahrzeuge können als Spähtrupps für OAS-Angriffe eingesetzt werden.

Um die bestehende Zermürbung der Verteidiger darzustellen, muss der sowjetische Spieler die Stärke seiner Einheiten überprüfen. Bevor das Spiel beginnt, würfelt der sowjetische Spieler für jede Starteinheit des NKVD-Grenzregiments einen Würfel. Bei einer 6 wird der Einheitenmarker auf halbe Stärke gedreht und bei einer 5 erleidet die Einheit einen Schadenspunkt.

Gemäß den Regeln darf der sowjetische Spieler vier zufällige TAS-Karten und eine zufällige OAS-Karte in seinen Stapel mischen. Im Gegensatz zu den Regeln darf der sowjetische Spieler zwei Karten auf der Hand haben

 Das Spiel dauert 12 Runden.



 Zielmarkierungen auf die Felder 3F, 6D, 6E setzen

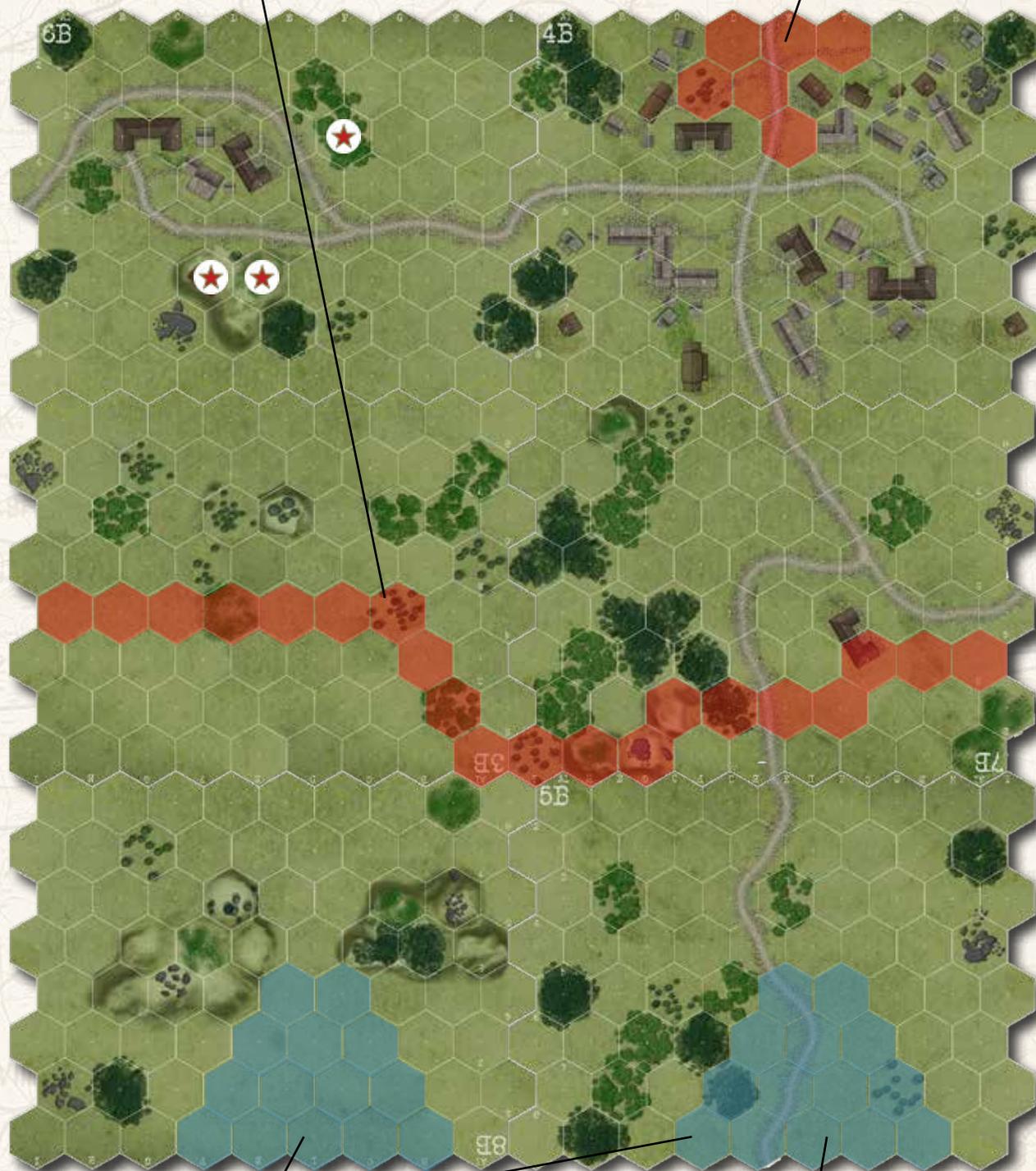
*Siehe Aufbau und Verstärkung



Map Tiles: 3B, 4B, 5B, 6B, 7B, 8B

Sowjetisches Aufmarschgebiet: überall auf und nördlich der roten Linie

Sowjetisches Verstärkungsgebiet



Deutsches Aufmarschgebiet

Deutsches Verstärkungsgebiet

Designer: Erich Rankl, Germany

SIE KOMMEN!

SEPTEMBER 1941, 22 KM SÜDÖSTLICH VON KAMENSKOJE:

Die 1. Panzerarmee steht vor dem Dnejr und bildet einen Teil des Brückenkopfes bei Dnjepropetrowsk

Die Mot. Division "Wiking" ist in schwere Abwehrkämpfe verwickelt. Die Russen haben mehrmals versucht, in die deutschen Linien einzudringen, um die Bildung des Brückenkopfes zu verhindern.

Nach schwerem Artilleriebeschuss verschanzten sich die Reste der Mot. Rifles "Wiking" in den Kratern und erwarteten den nächsten Angriff.

Ein weiterer Infanteriezug der 221st Security Division ist auf dem Weg um die ausgedünnten Reihen der Mot. Rifles „Wiking“ zu schließen.

Die Deutschen haben keine Panzer zur Unterstützung, aber Luft- und Artillerieunterstützung ist angekündigt.

Es heißt "Halten um jeden Preis!". Die Russen machen einen letzten Versuch mit ihren Panzern durchzubrechen.

SIEGBEDINGUNGEN:

Einnahme der Zielfelder durch die sowjetische Seite:

- ▶ 2 Zielfelder am Ende von Runde 7 = Sieg sowjetische Seite
- ▶ 1 Zielfeld oder weniger = Sieg für die deutsche Seite

SPIELAUFBAU:

Der deutsche Spieler beginnt mit den folgenden Einheiten, die in den blauen Aufstellungsbereichen beginnen.

Überreste des Mot. Schützenzuges ("Wiking"-Division): 2x elite half-strength Mot. Rifles 41 221th Security Division: 1x Rifle Platoon 221th Security Division: 1x Rifle Platoon.

Der sowjetische Spieler beginnt mit den folgenden Einheiten, die im roten Aufstellungsbereich beginnen.

23th Tank Brigade: 1x Medium Tank Section (plus 2x Rifles 41 als aufgesessene Infanterie), 1x Medium Tank Section (Rekruten), 2x BT-7, 1x 12.7mm DShK AA MG geladen auf einem LKW.



Wenn mit optionalen Kommandopunkten gespielt wird, beginnt der deutsche mit 7 Kommandopunkten und der sowjetische Spieler mit 8 Punkten.

VERSTÄRKUNGEN:

Keine.

SONDERREGELN FÜR LUFT- UND ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG:

Der deutsche Spieler wählt die folgenden TAS / OAS Karten und mischt sie in einen separaten Kommandokartenstapel (TA/OAS):

- 1x 150mm Howitzer Battery,
- 2x 105mm Howitzer Battery,
- 1x Junkers 87D Dive-Bomber,
- 2x Bf-109e Fighter-Bomber (Versorgungs- und Aktionsphase).

Der deutsche Spieler zieht in der Aufbauphase eine Karte auf seine Hand.

Nach jeder Runde, wenn der Rundenmarker um eins erhöht wird, würfelt der deutsche Spieler einen D6. Der Spieler addiert die aktuelle Zugnummer zum Ergebnis.

Beträgt die Summe 5, darf der Spieler in diesem Zug eine zufällig gewählte Karte einsetzen.

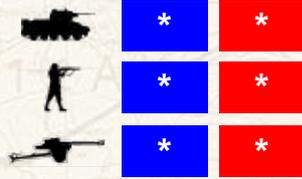
Beträgt die Summe mehr als 8, zieht er zwei Karten vom Stapel.

Jede verbrauchte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Wenn der Stapel keine Karten mehr enthält, ist keine Unterstützung mehr möglich



Das Spiel dauert 7 Runden.



*Siehe Aufbau und Verstärkung

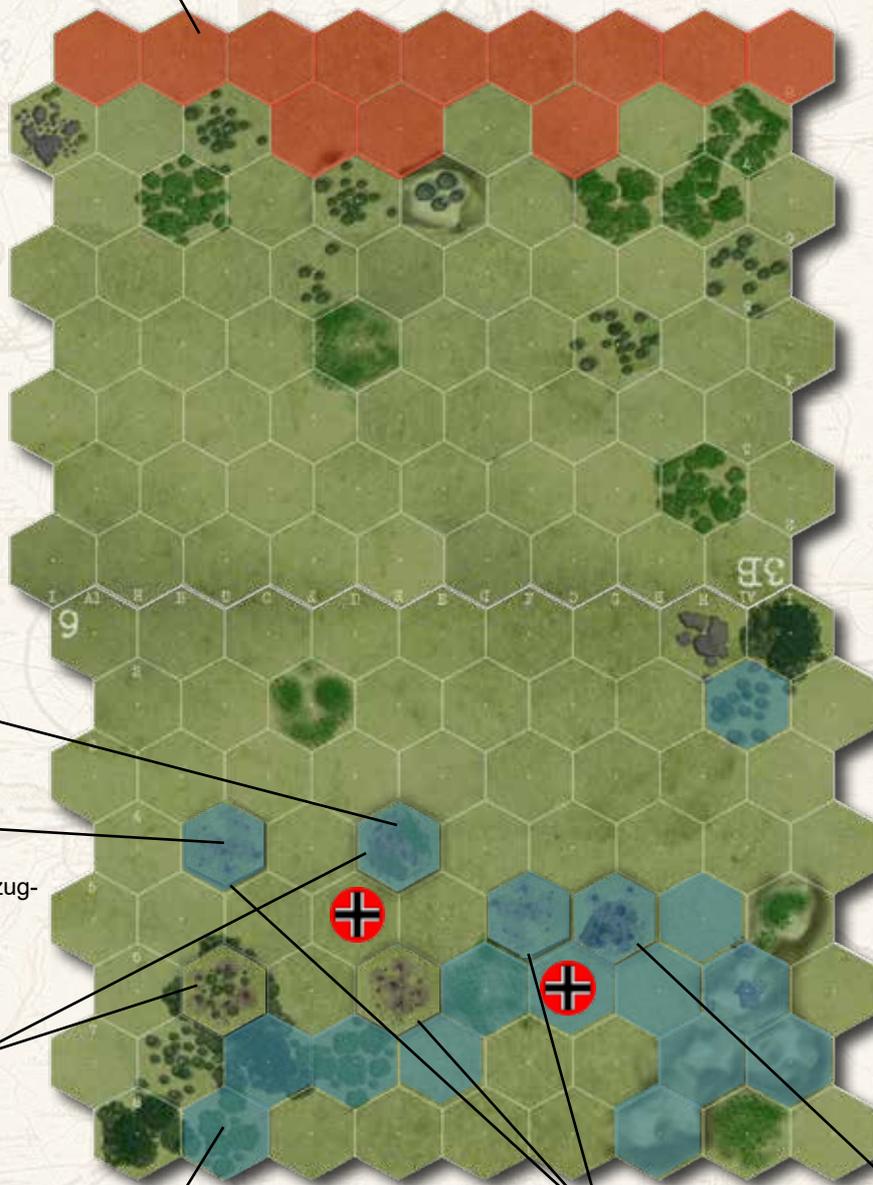


Platziere Zielmarkierungen auf Kartenplättchen 9: auf den Feldern 5D, 6F



Map Tiles: 3B, 9

Sowjetisches Aufmarschgebiet



Reste des Mot. Schützenzug-
es ("Viking" Div.)

Kratermarker für Brush, Trees
& Craters

Deutsches Aufmarschgebiet

Kratermarker

Ruinenmarker

Designer: Wolfgang Klein, Germany

OAS-Wirkungsweisen (3.4):

Rauchschirm: Verwende das in 7.5 MR beschriebene Verfahren. Der einzige Unterschied besteht darin, dass ein Rauchmarker automatisch in das erste nominierte Feld gelegt wird (nach Wahl des Spielers), wie im dritten Aufzählungspunkt in 3.0 beschrieben.

Klarstellung: Würfle bei der Auflösung der Auswirkungen von Rauch niemals Schaden an Einheiten oder Gelände in einem Feld.

Unterdrückungsfeuer: Feuere auf zwei benachbarte Felder, um feindliche Einheiten zu unterdrücken. Teile die Angriffswürfel so gleichmäßig wie möglich in zwei Gruppen auf und addiere den Explosionswertwürfel zu jeder Gruppe. Greife mit den Würfelgruppen an (nach Wahl des Spielers). Jedes Schadenspunktsymbol für die angreifenden Würfel wird stattdessen als Unterdrückungssymbol behandelt.

Feuerunterstützung: Kann als Reaktionsfeuer verwendet werden. Wenn es als Reaktionsfeuer verwendet wird, wird es ausgelöst, wenn eine sich bewegende Einheit ein Feld betritt (siehe 8.2 MR). Es kann nicht verwendet werden, wenn eine feindliche Einheit ein Feld mit eigenen Einheiten betritt um einen Angriff durchzuführen. Feuerunterstützung verwendet die Angriffswürfel, die auf der OAS-Karte angegeben sind. Kein anderer Feuermodus für OAS darf als Reaktionsfeuer verwendet werden.

Wirkungsfeuer: Konzentriert das Feuer für maximale Wirkung auf das Ziel. Erhält keinen ersten Angriff in der Unterstützungsphase. Stattdessen erhält er nur seinen zweiten Angriff, der in der Aktionsphase stattfinden muss. Der besitzende Spieler kann zwei der Angriffswürfel neu würfeln, wenn er dies möchte. Das Spotting-Verfahren muss weiterhin befolgt werden.

Bombardierung: Der Spieler führt einen Angriff auf das Hexfeld aus in dem sich das Gebäude/die Befestigungen befinden, wobei er die Angriffswürfel verwendet, die er gegen Infanterie-/Artillerieeinheiten erhalten würde. Es findet kein Verteidigungswurf statt. Wenn mindestens einer der Angriffswürfelwürfe einen kritischen Treffer enthält, kann der Spieler einen Explosionswurf gegen den stärksten Verteidigungswürfel des Geländes gemäß 4.0 durchführen. Dieser Explosionswurf kann einmal wiederholt werden.



CREDITS:

Author & Design: Wolfgang Klein

Design & Lead Tester: Erich Rankl

Rules Development: Wolfgang Klein, Erich Rankl

Artwork: Ingrid Grillenberger

Testing: Robert Ellis, Erich Rankl, Wolfgang Klein

Lectorat / Editorial Work: Jim Falkus, Robert Ellis

Deutsche Übersetzung / Lektorat: Thomas Scheben / Robert Gast

General Support: Mark McElroy, Jackie Littlewood

Play Testing: Christoph T.-H. (Germany), Andreas B. (Germany), Richard H.K. (Germany),
F. Schneider (Germany), Wolfgang B. (Germany)

Special Thanks: Diese Erweiterung ist meinem lieben Freund Erich gewidmet.

Copyright: 2022 Assault Games. All rights reserved www.assault-games.com

Version: V1.0_DE