

# ASSAULT

## Red Horizon 41

# REGELWERK

Version 1.0

A GAME BY  
WOLFGANG KLEIN



WARGAMES MADE IN  
GERMANY

## Inhalt

<b>1.0 Spielmaterial</b> .....	<b>3</b>	<b>9.0 Bewegungsaktionen</b> .....	<b>16</b>
<b>2.0 Schnellstart</b> .....	<b>4</b>	9.1. Normale Bewegung .....	16
2.1. Einstiegsszenario .....	4	9.2. Schnelle Bewegung .....	16
2.2. Spieldaufbau für das Infanterie Training .....	4	9.3. Bewegen und Feuern .....	16
<b>3.0 Einführung und Überblick</b> .....	<b>5</b>	9.4. Geländekosten für Bewegung .....	16
3.1. Spielziele und Siegbedingungen .....	5	9.5. Unwegsames Gelände .....	16
3.2. Die Spielregeln .....	5	9.6. Besondere Geländetypen .....	17
<b>4.0 Spielmaterial im Detail</b> .....	<b>5</b>	9.7. Eroberung von Zielfeldern .....	17
4.1. Formationskarten .....	5	9.8. Infanteriebewegung .....	17
4.2. Einheitenkarten .....	5	9.9. Artilleriebewegung .....	17
4.3. Einheitenmarker .....	6	9.10. Fahrzeugbewegung .....	18
4.4. Status Marker .....	6	9.11. Transport von Einheiten .....	19
4.5. Kampfwürfel .....	7	<b>10.0 Fernkampf</b> .....	<b>21</b>
4.6. Spielhilfe .....	7	10.1. Reichweiten-Faktor .....	21
4.7. Szenario Buch .....	7	10.2. Sichtlinie (LOS) .....	21
4.8. Spielfelder .....	7	10.3. Sichtlinie prüfen .....	22
4.9. Optionale Regeln .....	7	10.4. Sichtlinie und Höhenunterschiede .....	22
<b>5.0 Spielvorbereitung</b> .....	<b>8</b>	10.5. Aufklären von Zielen (Spotting) .....	22
5.1. Auswahl des Szenarios .....	8	10.6. Feuerbereich .....	23
5.2. Wahl der Seite .....	8	10.7. Kämpfe umsetzen .....	23
5.3. Alternative Geschichte .....	8	10.8. Angriffswürfel bei Fernkampf .....	25
5.4. Anzahl der Spieler .....	9	10.9. Verteidigungswürfel im Fernkampf .....	25
5.5. Spieldaufbau .....	9	10.10. Fernkampf gegen Fahrzeuge die Einheiten transportieren .....	26
5.6. Auswahl der Formationskarten .....	9	10.11. Feuern in den Nahkampf .....	27
5.7. Verstärkungen und zusätzliche Starttruppen .....	9	<b>11.0 Beispiel Fernkampf</b> .....	<b>28</b>
5.8. Einheiten aufstellen .....	10	<b>12.0 Nahkampf</b> .....	<b>30</b>
<b>6.0 Spielablauf</b> .....	<b>11</b>	12.1. Nahkampf einleiten .....	30
6.1. Initiativphase .....	11	12.2. Verstärkung eines Nahkampfes .....	30
6.2. Planungsphase .....	11	12.3. Erneuerung eines Nahkampfes .....	30
6.3. Unterstützungsphase (Überblick) .....	11	12.4. Abwicklung eines Nahkampfes .....	30
6.4. Aktionsphase (Überblick) .....	12	12.5. Zuweisung von Schaden im Nahkampf .....	31
6.5. Organisationsphase .....	12	12.6. Nahkampf beenden .....	31
6.6. Prüfen der Siegbedingungen .....	12	12.7. Verteidigungswürfel im Nahkampf .....	31
6.7. Platzierung von Verstärkungen .....	12	12.8. Angriffswürfel im Nahkampf .....	32
<b>7.0 Unterstützungsphase</b> .....	<b>13</b>	12.9. Angriff der Infanterie gegen Fahrzeuge .....	32
7.1. Indirektes Feuer .....	13	12.10. Notausstieg .....	33
7.2. Feuerleitung (Spotting) für indirekten Beschuß .....	13	12.11. Nahkampf Beispiel .....	34
7.3. Indirekter Beschuss von Fahrzeugen .....	13	<b>13.0 Zusammenfassung der Statusmarker und ihrer Auswirkungen</b> .....	<b>36</b>
7.4. Ergebnisse des indirekten Feuers .....	13	13.1. Allgemeine Statusmarker .....	36
7.5. Rauch abfeuern .....	14	13.2. Aktionsstatusmarker .....	36
7.6. Artillerie ausrichten .....	14	13.3. Moralstatusmarker .....	37
<b>8.0 Besondere Aktionen</b> .....	<b>15</b>		
8.1. Passen .....	15		
8.2. Reaktionsfeuer .....	15		
8.3. Kommandokarte ausspielen .....	15		
8.4. Nach der Reaktion des inaktiven Spielers .....	15		

# 1.0 SPIELMATERIAL



Regelwerk, Szenariobuch, Kampagnenbuch



9 doppelseitige Spielfelder



Spielhilfe



Einheitenkarten



Formationskarten



Kommandokarten



Status Marker



Kampfwürfel



Erfahrungsmarker



Sechseitige Probenwürfel



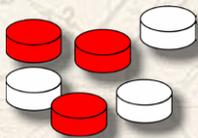
Einheitenmarker



Kommandopunkte



Zielfeld- und Wegpunktmarker



Rauch- und Schadensmarker



Spielrundenanzeige

## 2.0 SCHNELLSTART

### 2.1. EINSTIEGSSZENARIO

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

Die Spieler können dazu das Szenario Infantry Training aus dem Szenariobuch auswählen und das Kapitel 5.0 Spielvorbereitung der Spielregeln aufschlagen. Dann sind sie bereit, mit dem Spiel *Assault Red Horizon '41* zu beginnen.

Folgende Regeln kommen in diesem Szenario zur Anwendung:

- ▶ Alle Grundregeln



*Regeln für Infanterieeinheiten*

Lasst die folgenden Regeln außer Acht:



*Regeln für Artillerieeinheiten*



*Regeln für Fahrzeuge*



*Optionale Regeln*

Nachdem sich jeder der Spieler für eine Seite entschieden hat, wird das Spiel so aufgebaut wie es im Szenariobuch beschrieben und in der folgenden Abbildung dargestellt ist. Sobald dies geschehen ist, nehmen die Spieler die Spielhilfe zur Hand und schlagen im Regelwerk das Kapitel 6.0 Spielablauf auf. Nun startet das Spiel mit der Initiativephase. Das Szenario "Infantry Training" kann nun beginnen...

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

Nachdem beide Trainingszenarien gemeistert wurden, sind die Spieler bereit für die größeren Szenarien!

### 2.2. SPIELAUFBAU FÜR DAS INFANTERIE TRAINING

**Kampfwürfel**

**Sechsstellige Probenwürfel**

**Turn Record**

**Statusmarker**

**Spielrundenanzeige und Rundenmarker**

**Schadensmarker**

**Einheitenkarten für dieses Szenario**

- 1x HMG34 Einheitenmarker
- 2x Rifles 41 Einheitenmarker
- 2x Heavy Rifles 41 Einheitenmarker
- 1x MMG Maxim Einheitenmarker

**Zielfeldmarker**

**Spielhilfe**

**Einheitenkarten für dieses Szenario**

- 1x RIFLES 41
- 1x HEAVY MG 34
- 2x MAXIM MG
- 2x HEAVY RIFLES 41

## 3.0 EINFÜHRUNG UND ÜBERBLICK

Man befiehlt in *Assault Red Horizon 41* kleine taktische Einheiten zweier gegnerischer Armeen. Mit einer Kombination aus Panzern, Infanterie und Artillerie soll ein taktisches Gefecht an der Ostfront spielbar gemacht werden, ohne die Spieler mit mehr Details zu belasten, als sie je ein Soldat auf dem Schlachtfeld im Auge halten mußte. Diese Spielbarkeit, gepaart mit genau dem richtigen Maß an Realismus, soll die schwierigen Entscheidungen, mit denen sowohl die deutschen als auch die sowjetischen Streitkräfte im Jahr 1941 konfrontiert waren, zum Ausdruck bringen.

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

Ein Hexfeld (Sechseck) auf dem Spielfeld entspricht einem Durchmesser von 100 Metern.

In *Assault Red Horizon 41* gibt es zwei Seiten, die deutsche Wehrmacht und die Sowjetarmee.



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

### 3.1. SPIELZIELE UND SIEGBEDINGUNGEN

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

### 3.2. DIE SPIELREGELN

Das Assault Regelbuch enthält Grundregeln, einheitsspezifische Regeln und optionale Regeln.

#### 3.2.1. GRUNDREGELN

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

#### 3.2.2. EINHEITENSPEZIFISCHE REGELN

Alle Regeln mit besonderer Kennzeichnung (farbige Buchstaben) und einem Einheitensymbol gelten nur für den angegebenen Einheitentyp.



*Regeln für Infanterieeinheiten*



*Regeln für Artillerieeinheiten*



*Regeln für Fahrzeuge*

#### 3.2.3. OPTIONALE REGELN

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



*Optionale Regeln*

Um euch den Einstieg in das Assault Regelwerk zu erleichtern, könnt ihr die optionalen Regeln für die ersten Spiele weglassen. Sobald ihr ein paar Szenarien gespielt habt und euch mit den Grundregeln vertraut gemacht habt,

könnt ihr die optionalen Regeln hinzufügen, um dem Spiel mehr Umfang zu verleihen. Die optionalen Regeln werden in 4.9 ausführlicher erklärt.

## 4.0 SPIELMATERIAL IM DETAIL

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

### 4.1. FORMATIONSKARTEN

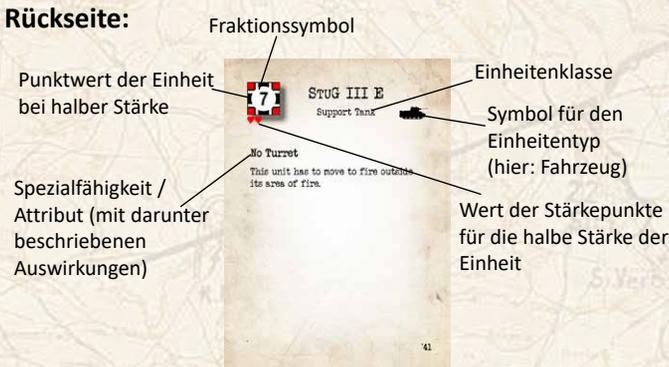
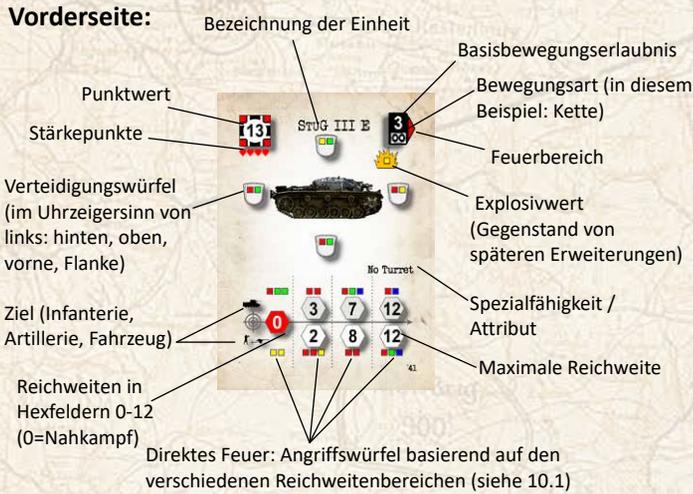
Zu Beginn eines Szenarios zieht jeder Spieler seine Formationskarten vom Stapel. Die Anzahl der zu ziehenden Formationskarten wird in der Szenario-Beschreibung angegeben. Jede Karte gibt an, um welche Art von Formation es sich handelt (in diesem Beispiel eine mittlere Panzerabwehr-Abteilung), und listet die verschiedenen Einheiten auf, die die Spieler haben werden. Außerdem wird angegeben, welchem übergeordneten Verband die Formation während des Krieges angehörte.

### 4.2. EINHEITENKARTEN

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

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





**4.2.1. PUNKTWERTE**

Auf jeder Einheitenkarte steht der Punktwert, der dieser Einheit zugeordnet ist. Dieser Wert wird verwendet, um geeignete individuelle Einheiten zu bestimmen, wenn die Spieler ein historisches Szenario bzw. einen Feldzug nach eigenen Vorstellungen verändern oder gleich ein ganzes eigenes Szenario erstellen wollen. Und schließlich dient er dazu, die den Gesamtsieger bestimmen werden.

**4.2.2. GEPANZERTE UND NICHT GEPANZERTE FAHRZEUGE**

Es gibt zwei Arten von Fahrzeugen, die im Spiel enthalten sind. Nicht gepanzerte Fahrzeuge, deren stärkster Verteidigungswürfel auf ihrer Einheitenkarte blau ist, und gepanzerte Fahrzeuge (die mindestens einen grünen Verteidigungswürfel auf ihrer Einheitenkarte haben). Gepanzerte Fahrzeuge mit Kettenlaufwerk sind besonders interessant, da sie Artillerie überrennen (siehe 9.10.3) und Infanterie transportieren können (siehe 9.11.1).

Nicht gepanzerte Einheiten sind sowohl durch Fernkampf als auch im Nahkampf sehr verwundbar. Im Gegensatz zu gepanzerten Einheiten gilt für sie, wenn sie von einer gegnerischen Einheit angegriffen werden, die Reihe Angriffswürfel gegen Infanterie/Artillerie auf ihrer Einheitenkarte und nicht gegen Fahrzeuge.

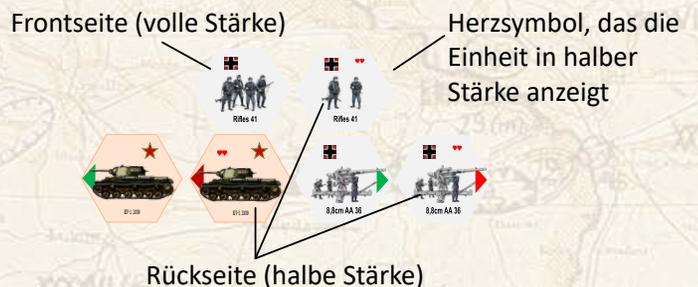
**4.2.3. ERFAHRUNGSTUFEN**

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

STUFE	MARKER	EFFEKT (kumuliert)
Rekrut		Der Angreifer erhält automatisch ein „X“-Symbol, wenn er auf diese Einheit feuert.
Regulär	Kein Marker	Kein Effekt
Kampferprobt		+1 blauer Verteidigungswürfel
Veteran		+1 blauer Angriffswürfel
Elite		Diese Einheit ignoriert Unterdrückung

**4.3. EINHEITENMARKER**

Jede Infanterie-, Artillerie- und Fahrzeugeinheit wird in Assault durch einen Spielmarker dargestellt. Diese Spielmarker haben eine Vorder- und eine Rückseite. Einheiten in voller Stärke werden durch die Vorderseite angezeigt und auf die Rückseite gedreht, wenn sie Schadenspunkte in Höhe der Hälfte ihrer ursprünglichen Stärke erlitten haben. Die volle und halbe Stärke wird durch Herzsymbole auf den Einheitenkarten angezeigt.



**4.4. STATUS MARKER**



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

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

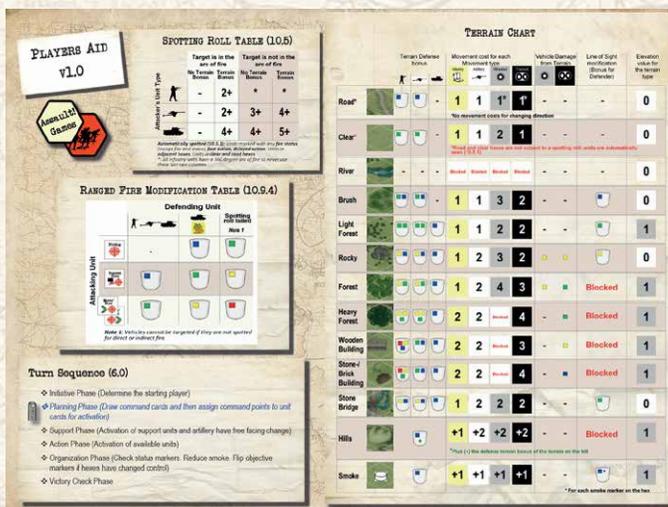
### 4.5. KAMPFWÜRFEL

Die sechsseitigen Kampfwürfel werden verwendet, um Kampfergebnisse und andere Spieleffekte zu bestimmen. In Assault gibt es 4 verschiedene Farben von Kampfwürfeln. Sie sind, von der stärksten zur schwächsten Farbe: Rot, Gelb, Grün und Blau. Es wird häufig darauf hingewiesen, dass die Spieler ihren stärksten oder schwächsten verfügbaren Würfel im Kampf einsetzen/verlieren, daher sollten die Spieler diese Reihenfolge auswendig lernen, um das Spiel zu beschleunigen.

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

### 4.6. SPIELHILFE

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



### 4.9. OPTIONALE REGELN

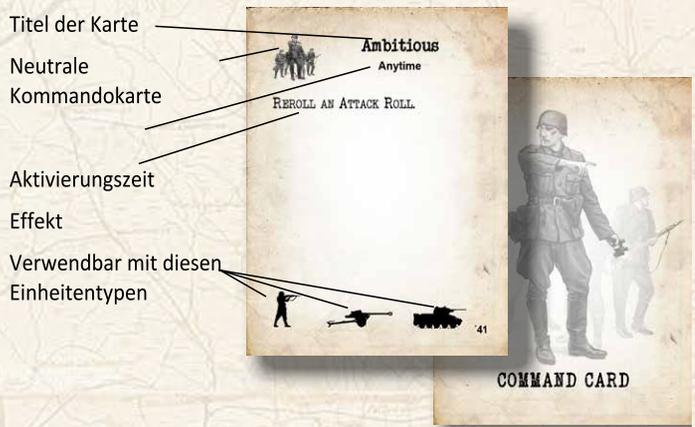
Das Assault Game System enthält eine Reihe von optionalen Regeln. Diese Regeln werden in blauer Kursivschrift hervorgehoben und sind mit einem Schulterklappensymbol versehen. Gerade zu Beginn, im Erlernen des Spiel Systems, können sie weggelassen werden.

Wenn die Spieler sich entscheiden, die optionalen Regeln zu verwenden, wird empfohlen, sowohl mit Kommandokarten als auch mit Kommandopunkten zu spielen. Das Spiel kann aber auch nur mit einem der beiden gespielt werden, wenn die Spieler dies wünschen.

Die Spieler sollten sich vor Beginn des Spieles darauf verständigen, ob bzw. welche optionale Regeln angewendet sollen.

#### 4.9.1. KOMMANDOKARTEN

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



### 4.7. SZENARIO BUCH

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

### 4.8. SPIELFELDER

Hex Eckpunkt – der die Ausrichtung von Artillerie und Fahrzeugen bestimmt



Die Spielfelder stellen das Schlachtfeld dar und zeigen das Terrain, in dem die Schlacht stattfindet. Die Karten sind gleichmäßig in sechseckige Felder unterteilt, (die im Folgenden als Hexfelder bezeichnet werden. Einheiten können sich nur zwischen den Feldern auf Spielfeld bewegen.

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

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

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

### 4.9.2. KOMMANDOPUNKTE



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

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



Kommandopunkte simulieren die Priorisierung von Befehlen während eines Szenarios. In einer Kampfsituation

muss der Kompanie-, Zug- oder Truppführer entschlossen reagieren und hat nicht immer die Zeit, sich um alle seine untergeordneten Einheiten zu kümmern.

In jeder Runde hat der Spieler nur eine bestimmte Anzahl von Kommandopunkten zur Verfügung, so dass es unmöglich ist, alle Einheiten zu aktivieren, die auf dem Schlachtfeld verfügbar sind. Stattdessen weisen die Spieler die Kommandopunkte den Einheitenkarten zu, um zu entscheiden, welche Einheiten aktiviert werden sollen. Dies geschieht in der Planungsphase.

Die Kommandopunkte aus den Formationskarten eines Spielers werden zusammengelegt und können zur Aktivierung aller Einheiten unter seinem Kommando verwendet werden. Sie müssen nicht speziell für eine bestimmte Formation/Einheitenart verwendet werden.

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

Eliminierte Einheiten können die Anzahl der Kommandopunkte, die einem Spieler zur Verfügung stehen, verringern (siehe 10.7.3).

## 5.0 SPIELVORBEREITUNG

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

### 5.1. AUSWAHL DES SZENARIOS

Assault Red Horizon '41 enthält eine Vielzahl von Szenarien. Die Szenarien basieren alle auf historischen Aktionen, die während des Unternehmens Barbarossa zwischen Juni und Oktober 1941 stattfanden.

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

Um sich an das neue Spielsystem zu gewöhnen, wird neuen Spielern empfohlen, die ersten beiden Übungsszenarien zu spielen. Sie vermitteln neuen Spielern die grundlegenden Spielmechanismen. Das erste Szenario ist sehr einfach und führt in den Umgang mit der Infanterie im Assault Game System ein, während das zweite Szenario den Einsatz von Fahrzeugen hinzufügt. Nachdem die Spieler ihr Szenario ausgewählt haben, wählen sie ihre Seite und entscheiden, ob sie die historische oder eine alternative Version des Szenarios spielen wollen.

### 5.2. WAHL DER SEITE

Die Spieler können entweder die deutsche Wehrmacht spielen, die an der Invasion Russlands teilnimmt, oder die Sowjetarmee, die ihr Heimatland verteidigt. Wenn sie die historische Version der Szenarien spielen, wird sich die blaue Seite immer auf die deutsche Wehrmacht und die rote Seite auf die Sowjetarmee beziehen.

### 5.3. ALTERNATIVE GESCHICHTE

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

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

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

### 5.4. ANZAHL DER SPIELER

Assault kann auch mit mehr als zwei Spielern gespielt wer-



den. Dazu teilen Sie einfach eine Seite in zwei Teams auf und lassen jeden Spieler dieser Seite für eines der Teams spielen. Die Spieler entscheiden, wer welche Formation befehlen darf.

Wenn es nicht genügend Formationskarten gibt oder sie nicht gleichmäßig aufgeteilt werden können, müssen die Spieler entscheiden, wie sie die Formationskarten aufteilen.

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



*Die Spieler erhalten die Kommandopunkte, die ihren Formationskarten zugeordnet sind.*

#### 5.4.1. GETEILTE FORMATIONSKARTEN

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



*Die Spieler, die sich eine Formationskarte teilen, müssen sich darauf einigen, wie sie ihre Befehlspunkte in jeder Runde aufteilen. Wenn sie sich nicht einigen können, verwenden sie die gleiche Methode wie in 5.4.*

#### 5.5. SPIELAUFBAU

Die Spieler wählen nun die richtigen Karten und Spielkomponenten aus, wie in der Szenariobeschreibung angegeben. Das Spielbrett kann nun aufgebaut werden. Die Spieler legen alle Kartenplättchen wie im Szenariobuch gezeigt aus. Danach werden die Zielfeldmarker auf den entsprechenden Zielfeldern platziert. Befindet sich ein Zielfeld im Aufstellungsbereich einer Seite, übernimmt diese Seite (automatisch) die Kontrolle über das Zielfeld.

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

Der Spielzugmarker wird auf das Feld "1" auf der Spielrundenanzeige gelegt.

#### 5.6. AUSWAHL DER FORMATIONSKARTEN

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

Beide Spieler ziehen dann ihre Formationskarten von den jeweiligen Stapeln, entsprechend in der Szenariobeschreibung angegebenen Art und Anzahl. Die Spieler können entscheiden, wie die Auswahl der Formation durchgeführt werden soll. Sie können zwischen den folgenden Methoden wählen:

- ▶ Beide Spieler wählen ihre Karten aus allen verfügbaren Formationen bis zum Szenario-Limit. In diesem Fall müssen die Karten nicht gemischt werden.
- ▶ Die Spieler stellen sicher, dass die Kartenstapel

verdeckt sind und niemand sehen kann, welche Einheiten auf den Karten angegeben sind. Dann ziehen beide Spieler zufällig die doppelte Anzahl an Formationskarten, die auf der Szenariokarte angegeben ist. Sie wählen aus, welche Formationskarten sie behalten wollen (bis zum Szenario-Limit), und legen den Rest ab.

- ▶ Die Spieler stellen sicher, dass die Kartenstapel verdeckt sind, und niemand sehen kann, welche Einheiten darauf abgebildet sind. Dann zieht jeder Spieler zufällig die auf der Szenariokarte angegebene Anzahl an Formationskarten.

Nachdem die auf den Formationskarten aufgeführten Einheiten erhalten wurden (siehe 5.8), werden die auf diese Weise ausgewählten Formationskarten zurück in die Spiel-schachtel gelegt.

#### 5.7. VERSTÄRKUNGEN UND ZUSÄTZLICHE STARTTRUPPEN

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

##### ▶ Einzelne Einheiten:

Die Art der Einheit, also Infanterie, Artillerie, Fahrzeug, und ihre Kategorie sind in den Sonderregeln des Szenarios angegeben. Bei der Auswahl dieser individuellen Einheiten muss die Kategorie, z.B. Standard, Unterstützung, Leicht usw., mit der auf der Rückseite der Einheitenkarten angegebenen Kategorie übereinstimmen.

Im Szenario Break That Front heißt es zum Beispiel, dass die Rote Seite würfeln kann, um durch 1 Standard-Infanterieeinheit und 1 mittlere Panzerabwehrkanone, die in einem Truck transportiert wird, verstärkt zu werden.

In der historischen Version des Szenarios muss der russische Spieler, also die Rote Seite, die 45mm Anti-tank gun und die Rifles 41 auswählen.

Die 45mm Anti-tank gun, da sie die einzigen verfügbaren Einheiten in der mittleren Klasse der Panzerabwehrkanonen sind und die Rifles 41, da sie die einzigen verfügbaren Einheiten in der Standardklasse der Infanterie sind. Wenn es mehr als eine Option in dieser Klasse gibt, kann der besitzende Spieler wählen.

Wenn das Szenario **zusätzliche Starttruppen** (immer einzelne Einheiten, nicht Formationen) vorsieht, die zu Beginn des Szenarios vorhanden sein müssen, sollten die Spieler die gleiche Methode wie oben beschrieben anwenden, um diese auszuwählen.

##### ▶ Formationskarten:

Bei der Auswahl von Verstärkungsformationen werden die Formationskarten des entsprechenden Typs verdeckt gemischt und die oberste Karte gezogen. Aufmerksame Spieler werden feststellen, dass sie weniger Kontrolle über die Auswahl der Verstärkungsformationen haben als über die in 5.6 ausgewählten Anfangsformationen (es sei denn, sie haben Option 3 gewählt). Dies ist durchaus beabsichtigt und spiegelt die Tatsache wider, dass die wahrscheinlichsten Verstärkungen die nächstgelegenen Einheiten sind und nicht unbedingt die, die sich ein Truppenkommandeur

gewünscht hätte.

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

**Beispiel:** Die erste Verstärkung trifft in Runde 3 ein, die zweite Verstärkung in Runde 5. Die Formationskarte für die Verstärkung in Runde 5 wird unter die Karte für die Verstärkung in Runde 3 gelegt.

Alle Formationskarten, die nicht für das Spiel ausgewählt wurden, werden beiseite gelegt und kommen im Spiel nicht zum Einsatz.

## 5.8. EINHEITEN AUFSTELLEN

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



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

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

Wenn in der Szenariobeschreibung nicht angegeben ist, welche Seite ihre Einheiten zuerst aufstellen soll, würfelt jeder Spieler einen D6. Der Spieler mit dem höchsten Wurf entscheidet, welche Seite die erste Einheit aufstellt. Die Spieler stellen dann abwechselnd Einheiten auf, bis alle auf der Karte platziert sind.

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

Beim Aufbau eines Szenarios können die Spieler Infanterie-/Artillerieseinheiten aufstellen, die transportiert werden, wenn sie dies wünschen.



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



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

Einheiten können nur auf Gelände platziert werden, das sie normalerweise durchqueren dürfen. Die Spielhilfe zeigt, welche Geländetypen entsprechend der Bewegungsart jeder Einheit betreten werden dürfen. Die erste Runde des Spiels kann beginnen.

### 5.8.1. KOMMANDOKARTENDECK



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

*Sofern in der Szenariobeschreibung nichts anderes angegeben ist, zieht jeder Spieler in der Planungsphase drei*

*Kommandokarten. Diese drei Kommandokarten bilden die Hand des Spielers für die gesamte Runde. Die Spieler können ihre Hand während des Zuges nicht auffüllen.*

*Diese Begrenzung der Handgröße kann durch spezielle Regeln, die in der Szenariobeschreibung aufgeführt sind, geändert werden. Der Rest der Karten bleibt neben dem Spieler liegen und dient als Nachziehstapel für Kommandokarten während der Planungsphase.*



## 6.0 SPIELABLAUF

Hier wird die Reihenfolge der Phasen festgelegt, wie das Spiel gespielt wird. Es werden alle Regeln aufgeführt, die für das Spiel erforderlich sind.

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

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

- ▶ Initiativphase (Bestimmung des Startspielers)
- ▶ Planungsphase (Ziehen von Kommandokarten und anschließende Zuweisung von Kommandopunkten an Einheitenkarten zur Aktivierung)
- ▶ Unterstützungsphase (Aktivierung von Unterstützungseinheiten und Änderung der Ausrichtung von Artillerie)
- ▶ Aktionsphase (Aktivierung der verfügbaren Einheiten in der aktuellen Spielrunde)
- ▶ Organisationsphase (Aufräumen)

### 6.1. INITIATIVPHASE

Jede Runde beginnt mit der Initiativphase. Wenn das Szenario keinen Startspieler vorsieht, wird dieser durch Würfeln bestimmt. Jeder Spieler würfelt einen D6. Der Spieler mit dem höchsten Wurf ist der Startspieler und darf in jeder Phase die erste Aktion ausführen. Sollte der Würfelwurf ein Unentschieden ergeben, müssen die Spieler erneut würfeln.

### 6.2. PLANUNGSPHASE

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

*Eine Einheit kann nur einmal pro Spielzug aktiviert werden. Spezialeffekte und Kommandokarten können Ausnahmen von dieser Regel ermöglichen.*

*Beide Spieler müssen in der Planungsphase die folgenden Aktionen durchführen:*

- ▶ *Ziehen von Kommandokarten*
- ▶ *Alle verfügbaren Kommandopunkte den Einheitenkarten zuweisen.*

#### 6.2.1. ZIEHEN VON KOMMANDOKARTEN

 Beide Spieler ziehen bis zu dem im Szenario angegebenen Kartenlimit. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischen die Spieler ihre individuellen Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden. Die Spieler können alle Karten ablegen, die sie in der vorherigen Runde nicht gebraucht haben, bevor sie wieder bis zu ihrem Handlimit nachziehen.

#### 6.2.2. ZUWEISEN VON KOMMANDOPUNKTEN

 Beide Spieler müssen ihre verfügbaren Kommando-

punkte den Einheitenkarten zuweisen, um sie zu aktivieren. Für jede Einheit, die ein Spieler aktivieren möchte, muss er einen Kommandopunkt planen.

*Die Spieler setzen ihre Kommandopunkte gleichzeitig auf die Einheitenkarten, ohne sie dem anderen Spieler zu zeigen.*

*Wenn ein Spieler mehrere Einheiten hat und sie alle aktivieren möchte, multipliziert er einfach die Kommandopunkte mit der Anzahl der Einheiten und setzt die entsprechende Anzahl an Kommandopunkten auf die Einheitenkarte.*

*Möchte der deutsche Spieler zum Beispiel zwei Infanterieeinheiten des Typs Grenadiers 41 während einer Runde aktivieren, setzt er zwei Kommandopunkte auf die Einheitenkarte Grenadiers 41. Wenn einer Einheitenkarte keine Kommandopunkte zugewiesen sind, kann dieser Einheitentyp in dieser Runde für keine Art von Aktion aktiviert werden, auch nicht für ein Reaktionsfeuer (siehe 8.2).*

*Damit der Spieler eine Aktion mit einer Einheit durchführen kann, muss er einen Kommandopunkt ausgeben. Die Kommandopunkte werden auf die Rückseite gedreht, wenn sie verbraucht sind. Die ausgegebenen Kommandopunkte können auf der Einheitenkarte aufbewahrt werden. Sie werden in der Planungsphase des nächsten Zuges neu verteilt.*

*Nicht für alle Aktionen muss der Spieler einen Kommandopunkt einsetzen. Diejenigen, bei denen das nicht der Fall ist, werden freie Aktionen genannt. Wenn eine Aktion eine freie Aktion ist, sollte dies in den Regeln vermerkt werden.*

### 6.3. UNTERSTÜTZUNGSPHASE (ÜBERBLICK)

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

 *Die Artillerie kann ihre Ausrichtung ändern (siehe 10.6), ohne aktiviert zu werden. Dazu müssen sie nicht das gelbe "S" für Unterstützung auf ihrer Einheitenkarte haben.*

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

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

Zusammengefasst kann ein Spieler in der Unterstützungsphase

- ▶ die Ausrichtung einer Artillerieeinheit ändern, ohne sie zu aktivieren
- ▶ eine Einheit aktivieren, um indirektes Feuer zu geben
- ▶ eine Einheit aktivieren, um Rauch zu schießen
- ▶  eine Kommandokarte ausspielen

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

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

## 6.4. AKTIONSPHASE (ÜBERBLICK)

Die Aktionsphase ist der wichtigste Teil der Runde. In dieser Phase versuchen beide Seiten, ihre jeweilige Siegbedingung zu erreichen. Dazu müssen die Spieler ihre Einheiten aktivieren, um eine Aktion durchzuführen.

**Hinweis:** Wird ohne die optionalen Regeln (mit Kommandopunkten) gespielt, sind keine Kommandopunkte erforderlich, um Einheiten zu aktivieren. Die Spieler können alle ihre Einheiten aktivieren.

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

- ▶ Passen
- ▶ Reaktion des inaktiven Spielers
- ▶ Normale und schnelle Aktion
- ▶ Eingraben
- ▶ Feuern
- ▶ Turm-Feuer
- ▶ Bewegen und Feuern/Feuern und Bewegen
- ▶ Nahkampf (als Ergebnis einer normalen oder schnellen Aktion)

- ▶  *Kommandokarte ausspielen*

Nachdem der Startspieler seine erste Aktion durchgeführt hat, ist der zweite Spieler an der Reihe und danach abwechselnd. Sobald alle Spieler ihre Einheiten aktiviert oder drei aufeinanderfolgende Durchgänge gepasst haben, endet die Aktionsphase.

Alle Einheiten werden nur einmal pro Zug aktiviert.

- ▶  *Kommandokarten können Einheiten erlauben, mehr als einmal zu aktivieren.*

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

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

## 6.5. ORGANISATIONSPHASE

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

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

- ▶ Entfernen Sie alle Statusmarker mit weißem Hintergrund vom Spielplan.
- ▶ Drehen Sie alle Statusmarker mit gelbem Hintergrund auf ihre Rückseite.
- ▶ Alle grünen Statusmarker verbleiben auf ihren jeweiligen Feldern.
- ▶ Alle roten Statusmarker verbleiben auf ihren jeweili-

gen Einheiten.

- ▶ Verringern Sie die Anzahl der Rauchmarker auf jedem Feld um eins.
- ▶ Der Rundenmarker wird um ein Feld vorgerückt.
- ▶ Die Zielmarker für alle Zielfelder werden auf die Seite der Seite gedreht, die sie besetzt. Wenn es keine Einheiten gibt, die ein Zielfeld besetzen, bleibt der Zielfeldmarker auf seiner aktuellen Seite.

## 6.6. PRÜFEN DER SIEGBEDINGUNGEN

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

## 6.7. PLATZIERUNG VON VERSTÄRKUNGEN

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

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

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

## 7.0 UNTERSTÜTZUNGSPHASE

In der Unterstützungsphase haben die Spieler die Möglichkeit, indirektes Feuer und Rauch einzusetzen. Sie können auch die Ausrichtung von Artillerieeinheiten ändern, ohne sie zu aktivieren.

Anders als in der Aktionsphase findet in der Unterstützungsphase keine Bewegung statt, abgesehen von der Änderung der Ausrichtung der Artillerie und dem Rückzug. Alle Einheiten, die indirektes Feuer und Rauch abfeuern, werden mit einem „firing“ status (siehe 10.0) markiert, um zu vermerken, dass sie geschossen, sich aber nicht bewegt haben.

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

### 7.1. INDIREKTES FEUER



Diese Einheit hat ein "S" für Unterstützung auf der Karte

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

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

Anders als bei direktem Feuer erhält die verteidigende Einheit keine Verteidigungswürfel für eine eingeschränkte Sichtlinie.

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

Die Wirkung von indirektem Feuer wird auf die gleiche Weise wie die von direktem Feuer aufgelöst (siehe 10.7). Mit Ausnahme von Hindernissen und indirektem Feuer gegen Fahrzeuge (siehe 7.3) werden die gleichen Modifikationen auf Angriffs- und Verteidigungswürfeln angewendet.

Im Gegensatz zu direktem Feuer gibt es für indirektes Feuer jedoch keine unterschiedlichen Reichweitenbereiche. Stattdessen wird den Spielern auf der Rückseite der Einheitenkarte nur ein einziger Reichweitenbereich angegeben, in dem die Unterstützungswaffe eingesetzt werden kann, (z. B. beträgt der einzige Reichweitenbereich des russischen 82-mm-Mörser 2-12 Felder. Die gleichen Angriffswürfel, ebenfalls auf der Rückseite der Einheitenkarte angegeben, werden immer innerhalb dieses Bereichs verwendet.

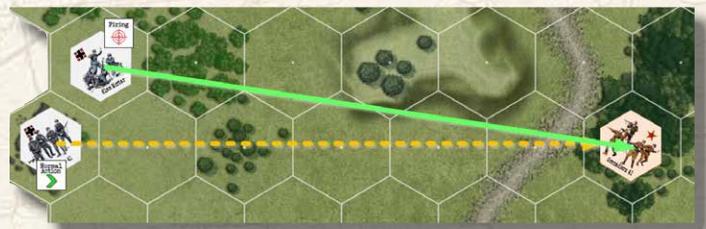
Wenn die Unterstützungseinheit in der Unterstützungsphase nicht geschossen hat, kann sie in der Aktionsphase mit Feuerkraft ihrer eigenen Handfeuerwaffen feuern. Die In-

formationen dazu befinden sich, wie bei allen direkten Schüssen, auf der Vorderseite ihrer Einheitenkarte.

### 7.2. FEUERLEITUNG (SPOTTING) FÜR INDIREKTES BESCHUSS

Einheiten, die indirektes Feuer verwenden, können ein Ziel selbst anvisieren, wenn sie eine LOS haben. Ist das nicht der Fall, können Infanterie- und Artillerieeinheiten, die sich in ihrer Nähe befinden, jedoch auch ein Ziel markieren, das sich in ihrer LOS befindet. Die Infanterie- oder Artillerieeinheit, die das Feuer ins Ziel leitet, gilt als Beobachter (Spotter). Sie wird dazu in der Unterstützungsphase aktiviert und mit einem „normal action“ Aktionsstatusmarker gekennzeichnet.

**Hinweis:** Eine Einheit, die zur Feuerleitung eingesetzt wird, kann in der Aktionsphase nicht nochmals aktiviert werden.



Der Mörser hat keine LOS zum Zielfeld, wegen des Waldes. Eine Infanterieeinheit der eigenen Seite mit LOS durch das lichte Waldfeld (das nur als Hindernis zählt),

### 7.3. INDIREKTER BESCHUSS VON FAHRZEUGEN

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

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

Ein Fahrzeug, welches indirekt beschossen wird, verwendet immer seine Verteidigungswürfel für oben (siehe 10.9.3). Wenn mindestens einer dieser Würfel ein blauer Verteidigungswürfel ist, erhält das Fahrzeug zusätzlich einen gelben Verteidigungswürfel als Bonus. Alle anderen relevanten Würfelmodifikatoren, die für indirektes Feuer angegeben sind, werden ebenfalls angewendet.

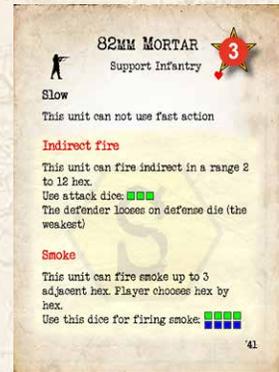
Wenn das verteidigende Fahrzeug Einheiten transportiert, werden die transportierenden Einheiten wie unter 10.10 behandelt.

### 7.4. ERGEBNISSE DES INDIREKTES FEUERS

Die Spieler sollten nun 10.7 konsultieren, um die Ergebnisse ihres indirekten Feuers zu ermitteln.

### 7.5. RAUCH ABFEUERN

Einheiten mit der Fähigkeit Rauch (smoke) wie auf der Einheitenkarte angegeben, können Rauchgeschosse in ein Zielhex und bis zu zwei benannte angrenzende Hexfelder



schießen. Alle drei Felder müssen in LOS sein. Wie bei indirektem Feuer (und unter Anwendung desselben Verfahrens) können benachbarte Infanterie-/Artillerieeinheiten auch wieder als Beobachter agieren.

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

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

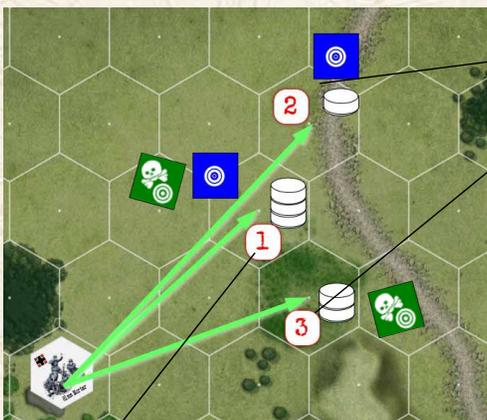
Sofern der Spieler einige Würfel beiseite gelegt hat, weil er kein Schadenssymbol gewürfelt hat, bestimmt er nun ein benachbartes Feld, in das er Rauch legen möchte. Die beiseite gelegten Würfel werden nun geworfen und der Rauch wird nach genau der gleichen Methode wie beim Zielfeld eingesetzt.

Wenn auch bei diesem zweiten Wurf keine Schadenssymbole gewürfelt wurden, kann ein drittes Feld bestimmt und die Prozedur erneut durchgeführt werden. Damit ist die Aktion des Feuerns von Rauch beendet und ein „firing“ Statusmarker wird auf die Einheit gelegt.

## 7.6. ARTILLERIE AUSRICHTEN



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



Der Mörser beginnt, Rauch auf das Zielfeld (1) zu schießen. Der aktive Spieler wählt Feld (2) und dann Feld (3)

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

Diese beiden beiseite gelegten Würfel wurden dann für Feld 2 neu gewürfelt. Ein Würfel würfelte ein einzelnes Schadenssymbol für einen Rauchmarker für Feld 2. Der andere Würfel warf keine Schadenssymbole, so dass der Spieler diesen letzten Würfel für Feld 3 verwendet. Dieser hatte zwei Schadenssymbole, also wurden dem Feld 3 zwei Rauchmarker hinzugefügt.



## 8.0 BESONDERE AKTIONEN

### 8.1. PASSEN

Wenn der aktive Spieler keine Einheiten mehr aktivieren kann oder es einfach nicht möchte, kann er passen. Bei dreimaligem aufeinanderfolgenden Passen beider Spieler, d.h. Spieler 1 – Spieler 2 – Spieler 1 wird die aktuelle Runde beendet und eine neue Runde beginnt.



*Dies ist eine freie Aktion.*

### 8.2. REAKTIONSFUEHR

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

- ▶ Normale Aktion (nur nicht-aktiver Spieler)
- ▶ Schnelle Aktion (nur nicht-aktiver Spieler)
- ▶ Notausstieg (beide)
- ▶ Rückzug (beide)

Reaktionsfeuer ist nur von einer einzelnen Einheit erlaubt, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde. Jedes Feld, das die sich bewegende Einheit betritt, kann Reaktionsfeuer auslösen. Die Ausnahme ist die Bewegung in ein Nahkampf-Feld. Die feuernde Einheit muss in der Lage sein, die sich bewegende Einheit anzuvisieren. Reaktionsfeuer wird unter Anwendung aller anwendbaren Regeln in Kapitel 10 Fernkampffeuere durchgeführt. Ein Feuerstatusmarker wird auf die Einheit gelegt, die das Reaktionsfeuer abgibt.



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

### 8.3. KOMMANDOKARTE AUSSPIELEN



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

*Dies ist eine freie Aktion.*

### 8.4. NACH DER REAKTION DES INAKTIVEN SPIELERS

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



## 9.0 BEWEGUNGSAKTIONEN

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

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

**Stapellimit:** Das Stapellimit ist normalerweise eine Einheit pro Feld. Die einzigen Ausnahmen von der Stapelbildungsgrenze von einer Einheit pro Feld sind...

1. Infanterie- und Artillerieeinheiten, die auf dasselbe Feld wie ein Fahrzeug mit der Transportfähigkeit bewegt werden, um aufgeladen zu werden
2. Infanterie- und Artillerieeinheiten, die auf Fahrzeugen transportiert werden.
3. Einheiten, die einen Nahkampf beginnen oder verstärken (bis zu zwei Einheiten jeder Seite können in einem Feld gestapelt werden)
4. Jegliche Sonderregeln des Szenarios.

### 9.1. NORMALE BEWEGUNG



Bei normaler Bewegung kann die aktivierte Einheit eine Anzahl von Hexfeldern bewegen, die der auf der Einheitenkarte angegebenen Bewegungserlaubnis entspricht. Beachten Sie, dass die Geländekosten die Anzahl der Felder, die eine Einheit bewegen kann, beeinflussen. Nach Abschluss der Bewegung wird ein „normal action“ Aktionsstatusmarker auf die Einheit gelegt.

Darstellung der Geländeart

Bewegungsart (Fuß, Artillerie, Mechanisiert, Kette)

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			
Road*	1	1	1*	1*	-	-	0

\*No movement costs for changing direction

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

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

### 9.2. SCHNELLE BEWEGUNG



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



*Infanterieeinheiten verlieren ihren schwächsten Verteidigungswürfel, wenn sie sich schnell bewegen. Sie behalten jedoch immer ein Minimum von einem Verteidigungswürfel.*

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



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

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



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

### 9.3. BEWEGEN UND FEUERN



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

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



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

### 9.4. GELÄNDEKOSTEN FÜR BEWEGUNG

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



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

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

### 9.5. UNWEGSAMES GELÄNDE

Wenn ein Feld einen Geländebewegungswert enthält, der die auf der Einheitenkarte angegebene Basisbewegungserlaubnis einer Einheit übersteigt, muss diese Einheit es immer als unwegsames Gelände behandeln. Eine Einheit kann den zusätzlichen Bewegungspunkt, der durch eine schnelle Aktion erlaubt ist, nicht verwenden, um ein Feld nicht als unwegsames Gelände zu behandeln.

 Eine Einheit kann die zusätzlichen Bewegungspunkte, die eine Kommandokarte erlaubt, nicht verwenden, um ein Feld nicht als unwegsames Gelände zu behandeln.

Um ein Feld mit unwegsamem Gelände zu betreten, muss die Einheit angrenzend an das Feld mit unwegsamem Gelände beginnen und darf sich maximal ein Feld bewegen. Die Bewegungserlaubnis der Einheit wird aufgebraucht und ein Statusmarker für verzögerte Aktionen („delayed action“) wird auf die Einheit gelegt. Dieser Marker wird dann in der Organisationsphase auf die normale Aktionsseite gedreht, da die Einheit ihre Bewegung in der nächsten Runde abschließt.

Ein Beispiel für schwieriges Gelände findet sich in 9.6.1.

## 9.6. BESONDERE GELÄNDETYPEN

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

### 9.6.1. HÜGEL

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

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



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

		TERRAIN CHART					
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		
Heavy Forest		2 2 -	4	Blocked	1		
Hills		+1* +2* +2*	+2*	Blocked	2		

\* Climbing a Hill with „Fast action“ is not allowed.  
\* Plus (+) the Defense Terrain Bonus of the Terrain on the HRC; no blue die when both units on the same level.

Zusätzliche Bewegungskosten für das Betreten eines Hügel Feldes.

### 9.6.2. GEBÄUDE

Alle in diesem Modul enthaltenen Gebäude sind einstöckig. Einheiten, die sie besetzen, werden als auf der gleichen Höhe wie das Geländefeld, auf dem sie sich befinden, befindlich betrachtet. Zum Beispiel wird eine Einheit, die ein Gebäude auf einem Hügel der Höhe 1 besetzt, so behandelt, als befände sie sich auf der Höhe 1, wenn sie versucht, eine LOS zu verfolgen, oder wenn eine LOS zu

ihr verfolgt wird.

Jedoch werden (wie bei anderen Geländefeldern der Höhe 1) Gebäude als eine zusätzliche Erhebung behandelt, wenn es darum geht, ob sie die LOS blockieren. Zum Beispiel würde ein Gebäude auf einem Hügel der Höhe 1 als ein Hindernis der Höhe 2 für die LOS gelten.

## 9.7. EROBERUNG VON ZIELFELDERN

Zielfelder gelten nur dann als erobert, wenn eine Einheit sie am Ende einer Runde besetzt hält. Die Einheit darf keinen Rückzugs- oder Nahkampfstatusmarker haben.

## 9.8. INFANTERIEBEWEGUNG



Infanterieeinheiten können in fast jedes Gelände vorrücken. Sie können auch von Einheiten mit der Fähigkeit Transport oder gepanzerten Fahrzeugen auf Ketten (9.11.1) bewegt werden.

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

### 9.8.1. EINGRABEN



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

Der eingegrabene Marker bleibt auf dem Feld, auch wenn die Einheit eliminiert wird oder das Feld verlässt. Jede Infanterieeinheit (beider Seiten), die anschließend das Feld mit dem Eingraben-Marker betritt, gilt als eingegraben und erhält einen zusätzlichen grünen Verteidigungswürfel.

## 9.9. ARTILLERIEBEWEGUNG



Artillerieeinheiten können in fast jedes Gelände vorrücken und können auch von Einheiten mit der Transportfähigkeit bewegt werden.

Artillerieeinheiten können ihre Ausrichtung ändern, ohne dass sie dafür eine Bewegungserlaubnis erhalten. Wenn sie ihre Bewegung abschließen, müssen sie diese jedoch mit Blick auf einen Hexfeld-Eckpunkt beenden. Die Bewegung kann entweder normal oder schnell sein (es sei denn, sie ist auf der Einheitenkarte mit dem Attribut langsam gekennzeichnet).

## 9.10. FAHRZEUGBEWEGUNG



Fahrzeugeinheiten haben als Bewegungsart Räder oder Ketten. Wenn sie sich bewegen, müssen Fahrzeugeinheiten immer auf einen Hex-Eckpunkt gerichtet sein, niemals auf eine Hex-Seite.

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

Felder bewegen. (siehe Abbildung).

Fahrzeugeinheiten können auch ihre Ausrichtung ändern. Das Ändern der Ausrichtung um bis zu einem Hex-Eckpunkt im selben Hex während einer Bewegung ist kostenlos. Jede Änderung um mehr als ein Hex-Eckpunkt kostet einen Bewegungspunkt pro verändertem Hex-Eckpunkt. Die einzige Ausnahme ist die Bewegung auf einer Straße. Während der Bewegung auf einer Straße kann das Fahrzeug seine Ausrichtung frei ändern, einschließlich des letzten Straßenfeldes, das es betritt.

Beim Rückwärtsfahren wird die Bewegung halbiert (aufgerundet).

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

Vorwärts- und Rückwärtsbewegung

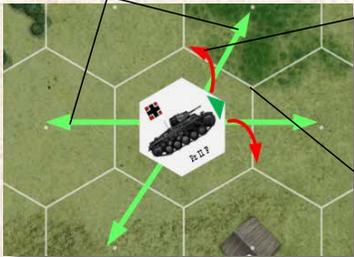


Illustration der Bewegung eines Fahrzeugs auf dem Hexfeld. Die roten Pfeile zeigen mögliche Richtungsänderungen an. Die grünen Pfeile zeigen die Richtung an, in die sich das Fahrzeug bewegen kann, wenn es vorwärts oder rückwärts fährt.

Hex-Ecke

### 9.10.1. GELÄNDESCHADEN AM FAHRZEUG

Fahrzeugeinheiten können beim Befahren bestimmter Geländetypen beschädigt oder lahmgelegt werden. Die Geländetypen, die Fahrzeuge beschädigen können, sind auf der Geländetabelle in der Spielhilfe unter der Spalte "Vehicle Damage From Terrain" aufgeführt.

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

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

### 9.10.2. GELÄNDESCHADEN UMSETZEN

Ein kritischer Treffer führt dazu, dass das Fahrzeug bewegungsunfähig wird. Alle weiteren kritischen Treffer werden ignoriert. Alle Schadenspunkte werden angewandt. Alle niedergehaltenen Ergebnisse führen dazu, dass das Fahrzeug niedergehalten wird. Alle Ergebnisse nach dem ersten niedergehaltenen Ergebnis werden ignoriert.

### 9.10.3. ÜBERROLLEN VON ARTILLERIEEINHEITEN

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

Dazu muss sich das gepanzerte Fahrzeug einfach in eines seiner beiden Frontfelder bewegen, in dem sich eine feindliche Artillerieeinheit befindet. Da es sich hierbei um eine Überrumpelung handelt (im Gegensatz zum normalen Nahkampf), wird ein Statusmarker für eine schnelle Aktion

(fast action) auf die Panzereinheit gelegt. Dies wird in jeder Hinsicht wie eine schnelle Aktion (fast action) behandelt, mit der Ausnahme, dass es nicht 1 zur Bewegungserlaubnis der Einheit hinzufügt.

Überrollen kann nicht in einem Geländefeld stattfinden, das Fahrzeugen Schaden zufügen kann, wenn sie es betreten (siehe 9.10.1), oder wenn es für die angreifende Einheit es als unwegsames Gelände gilt.

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

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

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



Eine Kommandokarte kann den Angriffswurf oder den Verteidigungswurf verändern.

Der letzte Schuss kann auch dann abgegeben werden, wenn die Artillerieeinheit in dieser Runde bereits aktiviert wurde. Dies kann dazu führen, dass eine Artillerieeinheit mehr als einmal pro Runde schießt.



Es handelt sich um eine freie Aktion, für die kein Kommandopunkt auf der Einheitenkarte erforderlich ist.

Der letzte Schuss kann nicht abgegeben werden, wenn die Artillerieeinheit einen Statusmarker für:

- ▶ Niederhalten („suppressed“),
- ▶ Rückzug („fallback“),
- ▶ schnelle Aktion („fast action“) oder verzögerte Aktion („delayed action“) hat.

Wenn die gepanzerte Einheit nach dem letzten Schuss nicht niedergehalten, immobilisiert („immobile“) oder zerstört ist, gilt die Artillerieeinheit als überrollt und wird aus dem Spiel genommen.

Wird die gepanzerte Einheit durch einen erfolgreichen letzten Schuss niedergehalten oder bewegungsunfähig gemacht, bleibt sie in dem an die Artillerieeinheit angrenzenden Feld und der entsprechende Marker wird auf sie gelegt. Wenn sie zerstört wird, wird sie aus dem Spiel genommen.

### 9.11. TRANSPORT VON EINHEITEN

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

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



Die angegebene Anzahl von Transportpunkten

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

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

### 9.11.1. TRANSPORTKAPAZITÄT

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

### 9.11.2. EINHEITEN AUFLADEN

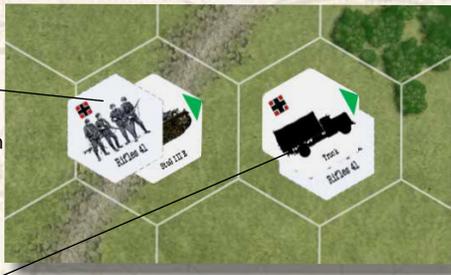
Wenn ein Spieler eine Infanterie- oder Artillerieeinheit aufladen möchte, bewegt er diese Einheit einfach auf das gleiche Feld wie ein Transportfahrzeug. Die Einheit gilt nun als beladen. Das Beladen geschieht immer während der Aktivierung der Infanterie- oder Artillerieeinheit, nicht während der Aktivierung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

Infanterie- und Artillerieeinheiten können jedoch nicht auf ein Fahrzeug geladen werden, das einen der folgenden Statusmarker hat:

- ▶ verzögerte Aktion („delayed action“),
- ▶ niedergehalten („suppressed“),
- ▶ Rückzug („fallback“),
- ▶ bewegungsunfähig („immobile“),
- ▶ Nahkampf („close combat“) oder schnelle Aktion („fast action“).

Da sie auf dem StuG III E mitfahren, werden sie auf dem Panzerfahrzeug platziert. Da das StuG in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde (keine Aktionen durchgeführt), kann es noch aktiviert werden.

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



Da sie nicht auf ein Fahrzeug mit diesen Statusmarkierungen verladen werden können, dürfen sie auch das Feld selbst nicht betreten, da dann Stapelgrenzen gelten würden.

Wenn eine Einheit in ein Fahrzeug mit Transportfähigkeit verladen wird, werden die Einheitsmarker, die transportiert werden, unter den Marker des transportierenden Fahrzeugs gelegt und ihre Aktivierung wird beendet. Alle Bewegungsstatusmarker auf den transportierten Einheiten

werden entfernt.

Wenn ein gepanzertes Kettenfahrzeug Einheiten transportiert, wird davon ausgegangen, dass die Einheiten auf dem Fahrzeug mitfahren, und sie werden ihrerseits auf den Spielstein der gepanzerten Einheit gelegt. Ihre Aktivierung ist dann ebenfalls beendet.

Wenn das Transportfahrzeug in diesem Zug noch nicht aktiviert wurde, kann es trotzdem bewegt werden.

### 9.11.3. EINHEITEN ENTLADEN

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



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

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



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

Absetzen kann Reaktionsfeuer anziehen.

### 9.11.4. VERLADEN VON UNBEWEGLICHER ARTILLERIE

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

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

Sobald der Transport das Feld betritt, wird die unbewegliche Artillerie als geladen betrachtet. Dies beendet die Aktivierung für den Transport, der mit einer verzögerten Aktion gekennzeichnet ist.

### 9.11.5. ENTLADEN VON UNBEWEGLICHER ARTILLERIE

Das Entladen von unbeweglicher Artillerie erfolgt während der Aktivierung des Transportes. Sie muss in ein Feld neben ihrem Transport entladen werden. Die unbewegliche Artillerieeinheit wird mit einer verzögerten Aktion markiert.

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

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

Entladen kann Reaktionsfeuer anziehen.



## 10.0 FERNKAMPF

In diesem Spiel gibt es drei Arten von Distanzbeschuß.

- ▶ **Direktes Feuer** (nur in der Aktionsphase): Eine Einheit kann nur auf ein Ziel schießen, das sich in ihrer Sichtlinie (LOS) und in Reichweite befindet.
- ▶ **Indirektes Feuer** (nur in der Unterstützungsphase): Eine Einheit mit der Fähigkeit zum indirekten Feuer kann auf ein Ziel in Reichweite schießen, ohne eine direkte LOS zu haben (siehe 7.1).
- ▶ **Rauch** (nur in der Unterstützungsphase): Eine Einheit mit der Fähigkeit Rauch kann Rauch auf bis zu drei Zielfelder in Reichweite werfen, ohne eine direkte LOS zu haben (siehe 7.5).

Die Spieler benutzen abwechselnd indirektes Feuer/Rauch in der Unterstützungsphase. Dies ist die einzige Phase, in der indirektes Feuer/Rauch verwendet werden kann. Direktes Feuer wird nur in der Aktionsphase verwendet. Einheiten, die mit einem roten oder gelben Nahkampfstatusmarker gekennzeichnet sind, können kein Fernkampffeuern abgeben.

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

- ▶  **Feuernd („firing“)**: Die Einheit feuert, ohne sich zu bewegen
- ▶  **Turm feuert („turret fire“)**: Ein Fahrzeug hat sich nicht bewegt, sondern mit seinem Turm aus seinem Feuerbereich heraus geschossen
- ▶  **Bewegen und feuern („move / fire“)**: Die Einheit bewegt sich bis zur Hälfte ihrer Bewegung (aufgerundet) und feuert
- ▶  **Feuern und bewegen („fire / move“)**: Die Einheit hat geschossen und sich dann bewegt

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

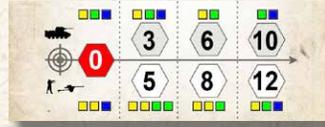
Der Ablauf der verschiedenen Arten von Distanzbeschuß wird in diesem Kapitel erläutert.

 *Kommandopunkte sind auf der Einheitenkarte erforderlich, damit eine Einheit dieses Typs Fernkampffeuern ausüben kann. Kommandokarten können auch die Effekte von Fernkampfwaffen verstärken oder verringern.*

### 10.1. REICHWEITEN-FAKTOR

Jede Einheit in Assault hat einen Reichweitenfaktor für di-

rektes Feuer, der auf der Vorderseite ihrer Einheitenkarte aufgeführt ist. Die Reichweiten sind in vier Reichweitenbereiche unterteilt. Reichweite 0 ist rot, um anzuzeigen, dass sich die gegnerischen Einheiten im selben Feld befinden und einen Nahkampf führen. Die nächsten drei Bereiche sind Nah-, Mittel- und Fernkampf.



Die oberste Reihe zeigt die Reichweiten gegen Fahrzeuge jeweils in einem Hex-Symbol mit grauem Hintergrund an. **Eine wichtige**

**Ausnahme sind ungepanzerte Einheiten (siehe 4.2.2).** Die untere Reihe zeigt die Reichweite gegen Infanterie- und Artillerieziele in einem Sechsecksymbol mit weißem Hintergrund an. Die Spieler müssen darauf achten, dass sie die richtige Reihe für das Ziel verwenden, auf das sie schießen.

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

### 10.2. SICHTLINIE (LOS)

Generell gilt, dass die Länge einer Sichtlinie (LOS) unbegrenzt ist, es sei denn, in den Szenario-Regeln ist etwas anderes angegeben.

Eine LOS kann entweder frei, eingeschränkt oder blockiert sein.

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

Eine eingeschränkte LOS für direktes Feuer senkt die Chancen auf einen erfolgreichen Treffer.

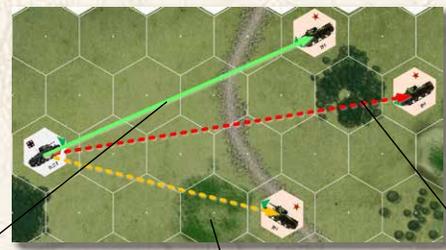
Direktes Feuer ist verboten, wenn die LOS blockiert ist.

Für indirektes Feuer ist die LOS nur wichtig, um herauszufinden, ob ein Ziel gesichtet werden kann (siehe 10.5). Eine LOS kann durch bestimmte Geländetypen und Rauch eingeschränkt oder blockiert werden.

Die Spieler sollten die Spielhilfe zu Rate ziehen, um festzustellen, welche Arten von LOS es gibt. Geländetypen, die die LOS behindern, werden durch ein Schildsymbol (Verteidigungswürfel) in der Spalte „Line Of Sight Modification“ angezeigt.

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

**Einheiten und LOS:** Einheiten, egal ob feindlich oder befreundet, blockieren niemals die LOS oder wirken als Hindernis.



Die LOS ist frei

LOS wird durch das Gebüsch eingeschränkt

LOS wird durch den dichten Wald blockiert

### 10.3. SICHTLINIE PRÜFEN

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

**Hinweis:** Bei der Entscheidung, ob eine LOS eingeschränkt oder blockiert ist, wird der Geländetyp eines Hexfeldes durch die Abbildung des Geländes definiert, die den größten Teil des Hexfeldes einnimmt, auch wenn sie nicht das ganze Hexfeld ausfüllt. Randbereiche mit Bäumen, Gestrüpp usw., die am Rande von Hexfeldern erscheinen, bestimmen nicht den Geländetyp. Die Spieler sollten hier ihren gesunden Menschenverstand walten lassen.

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

Wenn die LOS ihren Weg durch einen oder zwei Rauchmarker oder Geländetypen verfolgt, die die LOS behindern, dann wird die LOS als eingeschränkt behandelt. Wenn es eine Kombination von drei oder mehr Geländefeldern gibt, die LOS/Rauchmarker in diesem Pfad behindern, dann ist die LOS blockiert.

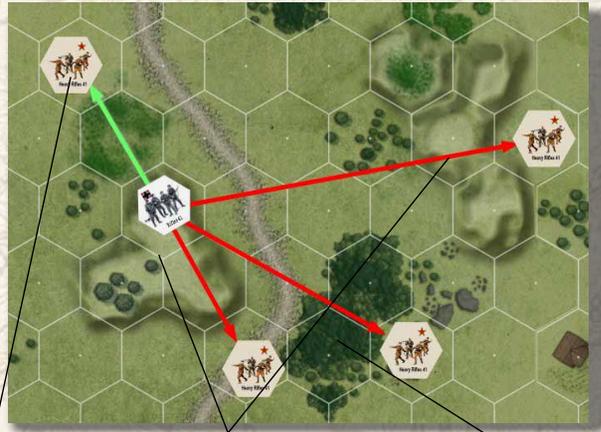
Wenn die LOS durch ein Geländefeld verläuft, das die LOS blockiert, z.B. dichter Wald, dann ist die LOS blockiert.

### 10.4. SICHTLINIE UND HÖHENUNTERSCHIEDE

Geländetypen haben unterschiedliche Höhenlevel. Diese Stufen sind in der Geländetabelle auf der Spielhilfe unter der Spalte "Level" zu finden. In diesem Modul reichen sie von 0-1. In späteren Modulen wird es die Höhenstufen 2 und 3 geben. Bei der Prüfung, ob eine LOS blockiert ist, werden die Erhebungsstufen (siehe Spielhilfe) kumuliert. Zum Beispiel würde ein Wald auf einem Hügel der Stufe 1 als Hindernis der Stufe 2 für die LOS gelten.

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

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



Die LOS ist frei. Die Höhe der Büsche ist 0 und die Rifles 41 sind auf Höhe 1. Die Hügelfelder zwischen Rifles 41 und Heavy Rifles 41 blockieren die LOS. Der dichte Wald blockiert die LOS zwischen Rifles 41 und Heavy Rifles 41.

### 10.5. AUFKLÄREN VON ZIELEN (SPOTTING)

Eine feindliche Einheit nicht zu entdecken, hat im Spiel zwei Auswirkungen:

- ▶ Wenn ein Spieler keine direkte oder indirekte (siehe 7.2.) LOS auf eine feindliche Infanterie- oder Artillerieeinheit hat, wenn er diese beschießt, gilt dies als Streufeuer und die verteidigende Einheit erhält einen Bonuswürfel für ihre Verteidigung (siehe die letzte Spalte der "Fernkampfmodifikation" auf der Spielerhilfe).
- ▶ Wenn ein Spieler ein feindliches Fahrzeug nicht sieht, kann es nicht beschossen werden.

Dieser Unterschied besteht darin, dass Feuer, das in Richtung einer Artillerie- oder Infanterieeinheit gestreut wird, dennoch eine gewisse Wirkung haben kann. Ein Fahrzeug muss durch gezieltes Feuer getroffen werden.

Das Anvisieren wird für Fernkampffeuere immer durchgeführt, wenn sich das Ziel in einem Feld befindet, das ihm einen Geländeverteidigungsbonus gewährt. Es sei denn, es wird automatisch erspäht.

**Hinweis:** Einige Geländetypen gewähren Infanterie und Artillerie einen Geländeverteidigungsbonus, nicht aber einem Fahrzeug. Die Spieler sollten die Spalte "Terrain Defense Bonus" auf ihrer Spielerhilfe überprüfen, um festzustellen, ob der Bonus zutrifft.

Aufklären ist auch erforderlich, wenn ein Fernkampf stattgefunden hat, während sich das Ziel außerhalb des Feuerbereichs der feuernenden Einheit befunden hat (siehe 10.6). Um es tatsächlich zu sichten, muss der aktive Spieler einen W6 werfen und die Spotting-Tabelle auf der Spielerhilfe zu Rate ziehen. Wird die Zahl auf der Tabelle oder eine Höhere gewürfelt (z.B. 2+), bedeutet dies, dass das Ziel erfolgreich gesichtet wurde.

#### 10.5.1. AUTOMATISCHES AUFKLÄREN

Die folgenden Ziele werden automatisch erkannt

1. Alle Ziele in einem Hexfeld des Geländetyps, der ihnen keinen Geländeverteidigungsbonus gewährt (siehe Spielhilfe)
2. Alle Ziele auf einem freien oder Straßen-Geländefeld, unabhängig von einem Geländeverteidigungsbonus

3. Alle Ziele, die in diesem Zug entweder eine Feueraktion (außer Feuer und Bewegung), eine schnelle Aktion oder eine verzögerte Aktion durchgeführt haben
4. Ein Ziel im Nachbarfeld der feuernden Einheit

### 10.6. FEUERBEREICH

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

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

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



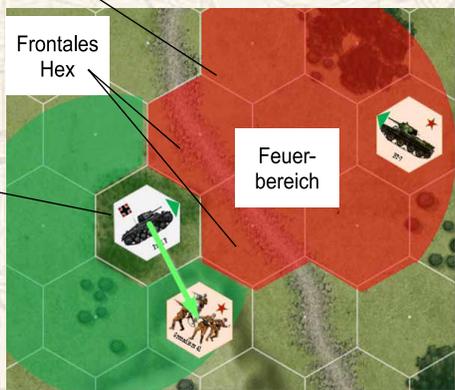
Der rote Bereich zeigt den Feuerbereich des Pz IIF

Der grüne Bereich zeigt an, was sich außerhalb des Feuerbereichs des Pz IIF befindet.

Der Pz IIF hat einen Turm, so dass er auf die sowjetische Infanterieeinheit feuern kann.

Da der Pz IIF einen Turm hat, muss er keine Aktion "Bewegen und Feuern" durchführen, er muss seine Ausrichtung nicht ändern.

Das bedeutet, dass er mit seinem Turm feuern kann.



Wenn eine Einheit auf ein Ziel außerhalb ihres Feuerbereichs feuern will (ausgenommen Fahrzeuge mit Geschützturm), muss sie eine Bewegungs- und Feueraktion durchführen und ihre Ausrichtung ändern, so dass das Ziel innerhalb ihres Feuerbereichs liegt. Um zu zeigen, dass sie dies getan hat, sollte sie einen Bewegungs- und Feuer-Statusmarker („move and fire“) erhalten. Einheiten mit einem Geschützturm (oder bestimmten Spezialfähigkeiten) können außerhalb ihres Feuerbereichs feuern. Wenn sie

dies tun, ohne sich zu bewegen, wird davon ausgegangen, dass sie mit einem Geschützturm feuern und sollte mit dem Statusmarker für Turm feuert („turret fire“) gekennzeichnet werden.

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

### 10.7. KÄMPFE UMSETZEN

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

#### 10.7.1. ANGRIFFS- UND VERTEIDIGUNGSWÜRFEL

	Ergebnis					
W6	1	2	3	4	5	6
Rot	.	🎯	🎯 X	🎯🎯	🎯🎯	💀🎯
Gelb	.	X	🎯	🎯	🎯🎯	💀🎯
Grün	.	.	X	🎯	🎯	💀🎯
Blau	.	.	.	X	🎯	🎯

Erfolgssymbole:  
 💀 : Kritischer Treffer  
 🎯 : Schadenspunkt  
 X : Niedergehalten

Verteidigungswürfel je nach der jeweiligen Angriffsrichtung. (10.9.3)

Angriffswürfel, die gegen Fahrzeuge geworfen werden

Angriffswürfel, die gegen Infanterie und Artillerie



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

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

Eigene Verteidigungswürfel, die einer Einheit zugeordnet sind, werden auf der Einheitenkarte mit einem Schild im Hintergrund angezeigt. Sie werden verwendet, wenn die Einheit sich gegen einen Angriff verteidigt. Andere Verteidigungswürfel, z.B. aus dem Gelände, können für die Einheit

verfügbar sein.

Angriffswürfel werden unterteilt in Würfel für Fahrzeuge und Würfel für Infanterie und Artillerie (Ausnahme siehe 4.2.2).

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

### 10.7.2. WÜRFEL VERGLEICHEN

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

- ▶  Ein kritischer Treffer kann einen kritischen Treffer, einen Schadenspunkt oder eine Unterdrückung aufheben.
- ▶  Ein Schadenspunkt kann einen Schadenspunkt oder eine Unterdrückung aufheben.
- ▶ **X** Ein Niedergehalten hebt ein anderes Niedergehalten Symbol auf.

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

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

### 10.7.3. SCHADEN ZUWEISEN

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

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

Erleidet eine Einheit so viel Schaden wie ihre Stärkepunkte, wird sie eliminiert und aus dem Spiel genommen.

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

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



*Die Artillerie wird eliminiert, wenn ein Rückzug verlangt wird.*



*Unbewegliche Fahrzeuge werden eliminiert, wenn sie einen Rückzug machen müssen.*



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

### 10.7.4. KRITISCHE TREFFER

Fernkampffeuere (indirekt und direkt) kann zu kritischen Treffern führen, die von der angreifenden Einheit gewürfelt werden. Jeder vom Angreifer gewürfelte kritische Treffer, der nicht vom Verteidiger aufgehoben wird, hat einen besonderen Effekt, der von der Art der verteidigenden Einheit abhängt. In diesem Abschnitt werden diese Effekte beschrieben.

### 10.7.5. KRITISCHE TREFFER GEGEN INFANTERIE UND ARTILLERIE

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

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

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

- ▶  **Kritischer Treffer:** Es werden keine Schadenspunkte angerechnet. Die Infanterie/Artillerieeinheit führt sofort einen Rückzug durch (siehe 13.3). Dadurch wird eine Artillerieeinheit eliminiert. Wenn die Infanterieeinheit bereits vor dem kritischen Treffer in 10.7.5 als Rückzug markiert war, wird sie ebenfalls eliminiert.
- ▶  **Schadenspunkt:** Es werden keine Schadenspunkte angewandt. Die Infanterie/Artillerie-Einheit wird niedergehalten. Markiere sie als niedergehalten. Wenn sie niedergehalten wurde, bevor der kritische Treffer nach 10.7.5 erzielt wurde, führt sie sofort einen Rückzug durch. Dadurch wird eine Artillerieeinheit eliminiert.
- ▶ **X** **Niedergehalten:** Gehe genau so vor, als ob das stärkste Symbol des Angreifers ein Schadenspunkt wäre. (siehe oben)

### 10.7.6. KRITISCHE TREFFER GEGEN FAHRZEUGE

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

Dies wird verwendet, um einen Vergleichswurf durchzuführen (10.7.2)

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

- ▶  **Kritischer Treffer:** Es werden keine Schadenspunkte angewandt. Das Fahrzeug wird bewegungsunfähig gemacht. Wenn das Fahrzeug bereits bewegungsunfähig ist, wird die Einheit eliminiert.
- ▶  **Schadenspunkt:** Es werden keine Schadenspunkte angewandt. Das Fahrzeug führt sofort einen Rückzug aus. Wenn es ein stillgelegtes Fahrzeug ist, wird es eliminiert. Wenn es bereits vor dem kritischen Treffer in 10.7.6 als Rückfall markiert war, wird es eliminiert.
- ▶ **X Niedergehalten:** Das Fahrzeug wird niedergehalten. Wenn es vor der Auflösung des kritischen Treffers in 10.7.6 niedergehalten wurde, führt es sofort einen Rückzug durch. Wenn es sich um ein immobilisiertes Fahrzeug handelt, wird es eliminiert.

## 10.8. ANGRIFFSWÜRFEL BEI FERNKAMPF

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

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

Die folgenden Modifikationen können auftreten.

### 10.8.1. ANGREIFER STATUS

- ▶  Der Angreifer verliert seinen schwächsten Angriffswürfel, wenn er diesen Marker hat. („attack die -1“)
- ▶  Einheiten mit halber Stärke behandeln doppelte Erfolgswürfe wie einfache Erfolgswürfe. Bei einem doppelten Erfolg wird das stärkste Ergebnis verwendet (kritisch, normal, niedergehalten). Bei einem Verteidigungswurf zählen alle Ergebnisse.

### 10.8.2. SONDERFÄHIGKEITEN UND ATTRIBUTE AUF DER EINHEITENKARTE

Der Angreifer prüft die Einheitenkarte, um Modifikationen für Attribute und Spezialfähigkeiten auf die Angriffswürfel anzuwenden.

### 10.8.3. ERFAHRUNGSSTUFEN

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

## 10.9. VERTEIDIGUNGSWÜRFEL IM FERNKAMPF

Verteidigungswürfel können durch eine große Anzahl verschiedener Faktoren modifiziert werden.

Dazu gehören Geländeverteidigungsbonus, eingeschränkte LOS, Einwirkungsbereich, Feuerstatus des Angreifers, Status des Verteidigers, besondere Fähigkeiten/Attribute und Erfahrungsstufen.

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

### 10.9.1. GELÄNDEWÜRFEL ZUR VERTEIDIGUNG

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

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

### 10.9.2. EINGESCHRÄNKTE LOS

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

Zu beachten ist, dass Verteidigungsbonuswürfel für LOS-Behinderungen kumulativ sind.

### 10.9.3. TREFFERZONEN DES VERTEIDIGERS

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

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

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

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

### 10.9.4. FEUERSTATUS DES ANGREIFERS

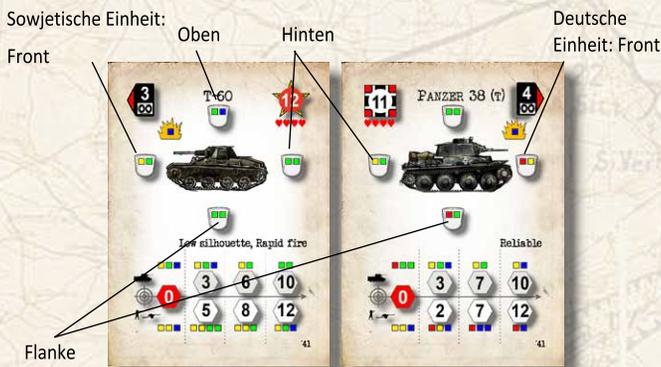
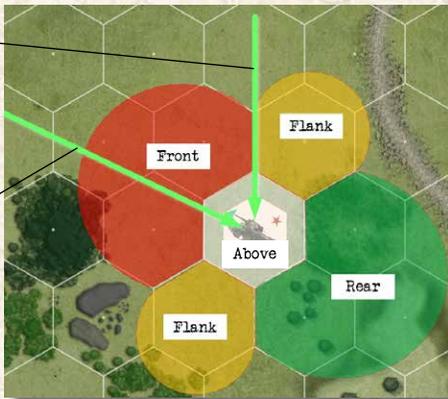
Wenn die angreifende Einheit Fernkampfhandlungen durchführt, verwendet sie eine von drei Arten von Feueraktionen. Diese werden in 10.0 Fernkampf erklärt. Die von der angreifenden Einheit gewählte Art kann der verteidigenden Einheit einen zusätzlichen Verteidigungswürfel einbringen. Dies gilt unabhängig davon, ob die angreifende Einheit aktiviert wurde, um zu schießen, oder ob es sich um Reaktionsfeuer handelt.

Wenn die Aktion „feuernd“ („firing“) ist, erhält die verteidigende Einheit keinen zusätzlichen Würfel. Wenn die Aktion „Turm-feuert“ („turret fire“) ist, erhält die verteidigende Einheit einen blauen Würfel. Wenn es sich um „Bewegen und Feuern“ („move / fire“) oder „Feuern und Bewegen“ („fire / move“) handelt, erhält die verteidigende Einheit einen grünen Würfel. Dies alles ist in der **ersten Spalte** der Tabelle für die Modifikation von Fernkampfwaffen vermerkt.

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

Die LOS verläuft zwischen zwei Trefferzonen: Front und Flanke. Daher werden die Verteidigungswürfel für die Flanke (schwächere Seite) verwendet.

Die LOS verläuft durch die vorderen Trefferzonen; der Verteidiger erhält Verteidigungswürfel für die Frontpanzerung.



Feuer-Modifikationstabelle vermerkt.

### 10.9.5. MISLUNGENER AUFKLÄRUNGSWURF

Wenn der Aufklärungswurf der angreifenden Einheit fehlgeschlagen ist (siehe 10.5), erhält die verteidigende Einheit einen zusätzlichen Verteidigungswürfel. Ein Fahrzeug kann nach einem misslungenen Aufklärungswurf nicht mehr angegriffen werden. Wie bei 10.9.4 ist die Art des Würfels abhängig vom Feuerstatus der angreifenden Einheit. Dies ist in der dritten Spalte der Tabelle für die Modifikation von Fernkampf vermerkt.

		Defending Unit		
				Spotting roll failed Note 1
Attacking Unit	Firing 	-		
	Turret Fire 			
	Move/Fire 			

Note 1: Vehicles cannot be targeted if spotting roll failed.

### 10.9.6. ZUSTAND DES VERTEIDIGERS

Der Status des Verteidigers kann den Verteidigungswürfel, den er erhält, verändern.

**Würfel verlieren:**

- ▶ **Dug In:** Eine sich eingrabende Einheit verliert ihren schwächsten Verteidigungswürfel. Sie behält jedoch immer mindestens einen Verteidigungswürfel.
- ▶ **Schnelle Aktion:** Infanterie und Artillerie verlieren ihren schwächsten Verteidigungswürfel. Sie behalten jedoch immer ein Minimum von einem Verteidigungswürfel.

**Würfel hinzugewinnen:**

- ▶ **Dug In:** Eine eingegrabene Infanterieeinheit erhält einen zusätzlichen grünen Verteidigungswürfel.
- ▶ **Niedergehalten:** Infanterie und Artillerie erhalten einen zusätzlichen grünen Verteidigungswürfel. Fahrzeuge erhalten keine zusätzlichen Verteidigungswürfel.

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

### 10.9.7. SONDERFÄHIGKEITEN UND ATTRIBUTE

Schauen Sie sich die Einheitenkarte an, um Modifikationen für Attribute und besondere Fähigkeiten auf die Verteidigungswürfel anzuwenden.

### 10.9.8. ERFAHRUNGSTUFEN

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

### 10.10. FERNKAMPF GEGEN FAHRZEUGE DIE EINHEITEN TRANSPORTIEREN

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

Fernkampf auf ein Fahrzeug betrifft normalerweise nur das Fahrzeug selbst. Hiervon gibt es zwei mögliche Ausnahmen. Erstens, wenn gepanzerte Fahrzeuge aufgesessene Infanterie transportieren und zweitens, wenn das Fahr-

zeug selbst ausgeschaltet wird oder einen kritischen Treffer erleidet.

### 10.10.1. AUFGESESSENE INFANTERIE

Aufgessene Infanterie ist äußerst verwundbar bei Beschuß. Wenn ein Spieler auf ein gepanzertes Fahrzeug mit aufgessener Infanterie schießen möchte, hat er die Wahl. Er kann entweder auf die Passagiere ODER auf das Fahrzeug zielen.

- ▶ Wenn er auf die Passagiere zielt, wird der Angriff mit der Infanterie/Artilleriereihe auf der Einheitenkarte des Angreifers durchgeführt. Die einzigen Verteidigungswürfel, die die Infanterie dann erhält, sind die, die auf ihrer Einheitenkarte angegeben sind. Sie erhält keine zusätzlichen Verteidigungswürfel (für Gelände etc...). Alle Modifikationen der Würfel des Angreifers werden weiterhin angewendet. Das gepanzerte Fahrzeug ist von diesem Angriff nicht betroffen. Wenn die Passagiere nicht annullierte kritische Treffer, Schadenspunkte oder Unterdrückungen erhalten, müssen sie einen Notausstieg durchführen (10.10.3)
- ▶ Wenn auf das gepanzerte Fahrzeug gefeuert wird, wird das normale Kampfverfahren für Fernkampffeuern angewendet. Wenn das gepanzerte Fahrzeug jedoch während des Fernkampfes ausgeschaltet wird oder einen kritischen Treffer erleidet, wird auf 10.10.2 verwiesen.

### 10.10.2. KRITISCHE TREFFER AUF TRANSPORTER

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

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

Alles, was von dem Fahrzeug transportiert wird, wird auf die Seite der halben Stärke gedreht oder eliminiert, wenn es bereits vorher halbiert war. Alle überlebenden Einheiten müssen dann einen Notausstieg durchführen 10.10.3. Dies gilt für Infanterie und Artillerie.

### 10.10.3. NOTAUSSTIEG

Die Passagiere müssen einen Notausstieg vornehmen, wenn...

- ▶ die aufgessene Infanterie angegriffen wird (10.10.1) und einen nicht annullierten kritischen Treffer, Schadenspunkt oder Niedergehalten erhält,
- ▶ ein Transportfahrzeug bewegungsunfähig wird, einen kritischen Treffer oder Schadenspunkt erleidet oder niedergehalten wird.

Sie müssen sofort auf ein leeres angrenzendes Feld gestellt werden. Eine Einheit pro Feld unter Beachtung der Stapelgrenze, wenn mehr als eine Einheit transportiert wird. Wenn sie aus irgendeinem Grund keine Notausstieg durchführen können, werden sie eliminiert.

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

- ▶ **Erstens**, wenn es sich um **Artillerie mit dem Attribut „langsam“ („slow“)** handelt und/oder um eine Einheit, die sich in unwegsames Gelände begibt, das sie als unwegsames Gelände betrachten würde. Dann erhält sie einen Statusmarker für „verzögerte Aktion“ („delayed action“).
- ▶ **Zweitens**, wenn es sich um **aufgessene Infanterie** handelt, die niedergehalten („suppressed“) werden, dann wird diese Einheit weiterhin als niedergehalten markiert und nicht mit einem Statusmarker für eine „normale Aktion“ („normal action“).

Notausstiege können Reaktionsfeuer anziehen (siehe 8.2.).



*Notausstieg zählt als freie Aktion.*

### 10.11. FEUERN IN DEN NAHKAMPF

Der aktive Spieler kann entscheiden, einer Infanterieeinheit (nur) den Befehl zu erteilen, in den Nahkampf zu feuern. Es gibt zwei Gelegenheiten, bei denen dies erlaubt ist:

- ▶ **Auf feindliche Infanterie, die sich im Nahkampf mit einem gepanzerten Fahrzeug der eigenen Seite befindet:** Dieser Angriff wird wie normaler Fernkampf behandelt, außer dass die verteidigende Infanterieeinheit ihren schwächsten Verteidigungswürfel verliert.
- ▶ **Auf ein feindliches Fahrzeug im Nahkampf mit einem eigenen Fahrzeug:** Das Schießen auf feindliche Fahrzeuge im Nahkampf wird wie ein normales Fernkampf-Feuern behandelt. Allerdings wird jeder Würfel, der ein Erfolgssymbol (siehe 10.7) gegen das verteidigende Fahrzeug wirft, beiseite gelegt. Nachdem der Angriff gegen das verteidigende Fahrzeug abgewickelt ist, werden dieselben Würfel gegen das Fahrzeug des angreifenden Spielers geworfen. Das Fahrzeug des angreifenden Spielers erhält alle normalen Verteidigungswürfel, die es bei einem Fernkampf erhalten würde.

## 11.0 BEISPIEL FERNKAMPF

### Schritt 1: Prüfen der Feuergelegenheit

- ▶ Der deutsche Spieler möchte seine volle Stärke der Rifles 41 auf einige russische Heavy Rifles 41 abfeuern. Er gibt das Zielfeld bekannt und prüft LOS und Entfernung zum Ziel.
- ▶ Die LOS ist gegeben, da sich das Ziel in einem freien Feld befindet. Die Reichweite beträgt drei Felder.

### Schritt 2: Aktivieren der Einheit

- ▶ Der deutsche Spieler aktiviert die German Rifles 41 und legt einen Statusmarker auf sie.
- ▶  *Wenn mit optionalen Regeln gespielt wird: Der deutsche Spieler aktiviert die angreifende Einheit mit einem Kommandopunkt, indem er einen unbenutzten Kommandopunkt auf der Einheitenkarte der Rifles 41 umdreht. Dieser Kommandopunkt ist für diese Runde verbraucht.*

### Schritt 3: Wählen der Angriffswürfel

- ▶ Der deutsche Spieler bestimmt die Angriffswürfel, die auf der Einheitenkarte der German Rifles 41 aufgeführt sind. Da das Zielfeld eine Infanterieeinheit enthält (Russische Heavy Rifles 41), wird die untere Reihe der Zielkategorie verwendet. Die Reichweite beträgt 3 Felder, also erhält der deutsche Spieler einen roten und einen gelben Angriffswürfel.

### Schritt 4: Prüfen, ob die Angriffswürfel modifiziert werden

- ▶ Der deutsche Spieler prüft, ob er Modifikationen an seinem Angriffswurf erhält.
- ▶ Es gibt keine Modifikationen an seinem Würfelwurf, also bleibt es bei einem roten und einem gelben Würfel.
- ▶  *Unglücklicherweise hat der deutsche Spieler keine Kommandokarten, die ihm bei einem Fernkampfangriff helfen würden.*

### Schritt 5: Angriffswürfelwurf

- ▶ Der deutsche Spieler wirft seine Angriffswürfel und erhält ein gutes Ergebnis. Sein roter Würfel ist ein doppelter Erfolg mit einem kritischen Treffer/Schadenspunkt. Der gelbe Würfel ist ein Niederhalten.

### Schritt 6: Auswahl der Verteidigungswürfel

- ▶ Der russische Spieler prüft seine Einheitenkarte der Heavy Rifles 41, um zu sehen, welche Würfel er erhält, um diesen starken Angriff zu kontern.
- ▶ Die Heavy Rifles 41 haben einen gelben Verteidigungswürfel.

### Schritt 7: Überprüfe, ob es Modifikationen der Verteidigungswürfel gibt.

- ▶ Die Russischen Heavy Rifles 41 haben nur einen einzigen grünen Würfel für einen Verteidigungswürfel für offenes Gelände, das ist alles. Andere Modifikationen gibt es nicht.
- ▶  *Unglücklicherweise hat auch der russische Spieler keine Kommandokarten, die ihm bei der Verteidigung gegen einen Fernkampfangriff helfen würden.*

### Schritt 8: Verteidigungswürfelwurf

- ▶ Der Russe hat einen schlechten Verteidigungswürfelwurf und erhält nur einen leeren gelben Würfel und einen Schadenspunkt als Antwort auf den deutschen Angriff.

### Schritt 9: Würfelwürfe vergleichen

- ▶ Die beiden Spieler vergleichen ihre Würfel. Der Angriff hat einen kritischen Treffer, einen Schadenspunkt und eine Unterdrückung erzielt. Die Verteidigung hat nur einen Schadenspunkt erzielt. Der Schadenspunkt des Russen hebt den Schadenspunkt des Deutschen auf, so dass ein kritischer Treffer und eine Unterdrückung übrig bleiben.

### Schritt 10: Schaden zuweisen

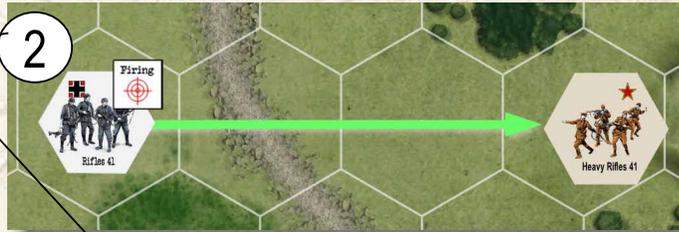
- ▶ Ein kritischer Treffer verursacht automatisch einen Schadenspunkt, so dass dieser und die Unterdrückung den Russian Heavy Rifles 41 zugewiesen werden.

### Schritt 11: Kritische Treffer auflösen

- ▶ Es gab einen nicht annullierten kritischen Treffer, so dass beide Spieler je einen Würfel erhalten. Der Deutsche als Angreifer erhält einen grünen Würfel und die Russen als Verteidiger einen blauen Würfel. Der Deutsche würfelt eine leere Seite, der Russe würfelt ebenfalls mit einer leeren Seite. Der kritische Treffer hat keine weitere Auswirkung.

Der aktive Spieler will auf die gegnerischen Heavy Rifles '41 schießen. LOS ist klar. Die Entfernung zum Ziel beträgt 3 Felder.

Schritt 2



2

Schritt 3: Der aktive Spieler legt die Angriffswürfel bereit.



Der Kommandopunkt wird auf der Einheitenkarte der deutschen Rifles '41 umgedreht, wenn die Einheit aktiviert wird.

3

Schritt 5: Ergebnis des Angriffs: 1x kritischer Schaden, 1x Schadenspunkt, 1x niedergehalten

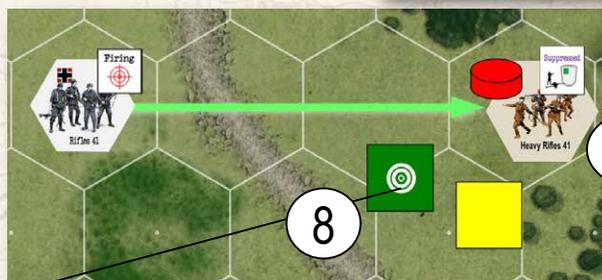


5

Schritt 7: Die sowjetische Einheit Heavy Rifles '41 befindet sich in einem freien Geländefeld. Dies gewährt der Infanterieeinheit einen Geländebonus von 1 grünen Verteidigungswürfel.

	Terrain	Defense bonus
Road*		-
Clear*		-

7



8

Schritt 10

10

Schritt 8: Der Verteidiger hebt den normalen Schaden auf. Der kritische Schaden wird der Einheit zugewiesen und ein Schadensmarker wird auf sie gelegt. Der restliche unterdrückte Schaden wird auf die Einheit gelegt.

## 12.0 NAHKAMPF

Der Nahkampf simuliert den Kampf von Einheiten auf sehr kurze Distanz, manchmal handgreiflich Mann gegen Mann.

Im Gegensatz zum Fernkampf greifen sich die Einheiten beider Seiten gleichzeitig an. Die Ergebnisse des Nahkampfes der beteiligten Einheiten werden gleichzeitig ermittelt und dann umgesetzt. Siehe (10.7.2).

Ein Nahkampf wird eingeleitet, wenn eine aktivierte Einheit in das Feld einer gegnerischen Einheit zieht. Wenn eine Einheit das Feld einer niedergehaltenen feindlichen Einheit betritt, führt diese feindliche Einheit sofort einen Rückzug durch und wird entsprechend markiert. Wenn eine Einheit das Feld einer feindlichen Einheit im Rückzug betritt, wird diese feindliche Einheit eliminiert.



*Artillerie kann von sich aus keinen Nahkampf einleiten, verstärken oder erneuern, kann aber selbst im Nahkampf angegriffen werden. Sie kann auch von gepanzerten Fahrzeugen mit Kettenlaufwerk überrannt werden. Dies wird nicht als Nahkampf behandelt und hat seine eigenen Sonderregeln (siehe 9.10.3).*



*Fahrzeuge, die Einheiten transportieren, können keinen Nahkampf einleiten.*

Wenn dies zum ersten Mal geschieht, wird dieses Feld sofort zu einem **Nahkampf-Feld**. Dies ist wichtig, weil für ein Nahkampf-Feld die folgenden Sonderregeln gelten

- ▶ Das Stapellimit wird auf zwei Einheiten pro Seite erhöht.
- ▶ Keine Einheit darf von diesem Feld aus Fernkampffeuern führen
- ▶ Es gibt Einschränkungen, wann und durch wen sie beschossen werden darf (siehe 10.11)

**Definitionen:** Eine Einheit, die ein Feld betritt, in dem sich eine feindliche Einheit befindet (und das nicht bereits ein Nahkampf-Feld ist), muss einen Nahkampf beginnen. Eine Einheit, die ein Feld betritt, das bereits ein Nahkampf-Feld ist, muss einen Nahkampf verstärken. Eine Einheit, die ihre Aktivierung innerhalb eines Nahkampf-Feldes beginnt, darf einen Nahkampf erneuern. Sie kann auch das Nahkampf-Feld verlassen (siehe 12.6).



*Nur die aktivierte Einheit muss einen Kommandopunkt bezahlen, um einen Nahkampf durchzuführen. Die Einheit des inaktiven Spielers muss dies nie tun. Kommandokarten können Einheiten erlauben, mehr als einmal pro Runde einen Nahkampf zu beginnen.*

### 12.1. NAHKAMPF EINLEITEN

Eine Einheit, die ein Feld betritt, in dem sich eine feindliche Einheit befindet (und das nicht bereits ein Nahkampf-Feld ist), muss einen Nahkampf beginnen. Die Bewegung aus einem benachbarten Hex in das Hexfeld der feindlichen Einheit selbst bietet keine Gelegenheit für Reaktionsfeuer.

Wenn eine Einheit einen Nahkampf beginnt, verliert sie den Aktionsstatusmarker, der sie in das Feld gebracht hat, und wird durch einen aktiven Nahkampfstatusmarker ersetzt. Die feindliche Einheit in dem Feld behält jeden Aktionsstatusmarker, den sie hat, bis eine Runde Nahkampf stattgefunden hat. Der Grund dafür ist, dass sie einen Malus dafür erhält, dass sie in dieser Runde bereits aktiviert wurde (siehe 12.8.1). Nach dieser eingeleiteten Nah-

kampfrunde wird ihr Aktionsstatusmarker durch einen aktiven Nahkampfstatusmarker ersetzt.

### 12.2. VERSTÄRKUNG EINES NAHKAMPFES

Eine Einheit kann einen Nahkampf verstärken, indem sie in das Feld zieht, in dem bereits ein Nahkampf stattfindet. Platziere die verstärkende Einheit im Nahkampf-Feld und markiere sie mit einem aktiven Nahkampfstatusmarker. Die Bewegung in das Hexfeld der gegnerischen Einheit selbst bietet keine Gelegenheit für Reaktionsfeuer. Die Einheit, die das Nahkampf-Feld betritt, entscheidet, welche feindliche Einheit sie angreift, wenn es eine Möglichkeit gibt.

Bei dieser feindlichen Einheit (falls sie in dieser Runde noch nicht an einem Nahkampf teilgenommen hat) wird ihr inaktiver Nahkampfstatusmarker auf die aktive Seite gedreht und sie gilt für diese Runde als aktiviert. Wenn sie in dieser Runde bereits an einem Nahkampf teilgenommen hat und einen aktiven Nahkampfstatusmarker hat, erleidet sie dadurch keinen Nachteil.

### 12.3. ERNEUERUNG EINES NAHKAMPFES



Während der Organisationsphase werden die aktiven Nahkampfstatusmarker auf ihre inaktive Seite gedreht.

Das Feld gilt weiterhin als Nahkampffeld für alle relevanten Regeln. Dies liegt daran, dass Nahkämpfe von Runde zu Runde fortgesetzt werden können. Ein Nahkampf endet erst, wenn eine Seite das Nahkampf-Feld vollständig verlassen hat oder eliminiert wurde.

Eine Einheit, die mit einem inaktiven Nahkampfmarker gekennzeichnet ist, kann aktiviert werden, um einen Nahkampf durchzuführen.



Dies wird als erneuter Nahkampf bezeichnet. Er ist nicht obligatorisch. Wenn sie dies tut, wird ihr inaktiver Nahkampfstatusmarker auf seine aktive Seite gedreht.

Der Spieler wählt dann eine einzelne feindliche Einheit (falls sich mehr als eine in dem Feld befindet), mit der er den Nahkampf erneuert.

Bei dieser gegnerischen Einheit (falls sie in dieser Runde nicht bereits an einem Nahkampf teilgenommen hat) wird der inaktive Nahkampfstatusmarker ebenfalls auf die aktive Seite gedreht, und sie gilt für diese Runde als aktiviert.

### 12.4. ABWICKLUNG EINES NAHKAMPFES

Sobald ein Nahkampf begonnen, verstärkt oder erneuert wurde, ermitteln beide Spieler die Angriffs- und Verteidigungswürfel, die ihnen zustehen. Der Nahkampf wird dann durch einen Würfelvergleich, wie in 10.7.2 beschrieben, aufgelöst.

Die Ergebnisse des Nahkampfes werden, wie in 12.5 beschrieben, auf beide Seiten gleichzeitig angewendet. Dies kann dazu führen, dass beide beteiligten Einheiten eliminiert werden oder das Feld durch Rückzug verlassen. Nahkampf kann riskant und tödlich sein.

### 12.5. ZUWEISUNG VON SCHADEN IM NAHKAMPF



▶ **Kritische Treffer:** Kritische Treffer werden gewertet, nachdem die Effekte aller Schadenspunkte und Niederhalte-Ergebnisse eingetreten sind. Um die tödliche Natur des Nah-

kampfes widerzuspiegeln, bewirken alle nicht abgewehrten kritischen Treffer, dass die gegnerische Einheit auf halbe Stärke reduziert wird. War sie bereits halbiert, wird sie eliminiert. Zwei nicht annullierte kritische Treffer führen zur sofortigen Eliminierung einer Einheit mit voller Stärke.

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

Übersteigt die Anzahl der Schadenspunkte die Stärkepunkte einer Einheit, wird sie eliminiert.

- ▶ **X Niedergehalten:** Wenn nach den Verteidigungswürfen einschließlich des automatischen Niederhalten-Verteidigungswurfs mindestens ein Niederhalten-Ergebnis übrig bleibt, gilt die Zieleinheit als niedergehalten. Da die Einheit sich in einem Nahkampf-Feld ist und niedergehalten wurde, muss sie sich zurückziehen.

## 12.6. NAHKAMPF BEENDEN

In der Aktionsphase kann der Spieler entscheiden, ob er eine Einheit mit einem inaktiven Nahkampfstatusmarker aus einem laufenden Nahkampf zurückzieht oder nicht. Das Verlassen eines Nahkampfes wird als schnelle Aktion durchgeführt. Die sich zurückziehende Einheit unterliegt dem Reaktionsfeuer (siehe 8.2), während sie sich bewegt.

Wenn nach dem Verlassen des Feldes durch die sich zurückziehende Einheit noch Einheiten beider Seiten im Feld sind, behalten sie ihre aktuellen Nahkampfstatusmarker.

Wenn jedoch, nachdem alle gegnerischen Einheiten eliminiert wurden oder sich aus dem Feld zurückgezogen haben, und nur noch Einheiten einer Seite im Feld sind, werden deren Nahkampfstatusmarker entfernt.

Da der Nahkampfmarker nicht mehr vorhanden ist, muss nun die Stapelgrenze in dem Feld beachtet werden. Ist das Feld überstapelt, muss eine der Einheiten (nach Wahl des kontrollierenden Spielers) in ein leeres angrenzendes Feld bewegt werden.



Diese Einheit ist nicht dem Reaktionsfeuer ausgesetzt. Wenn dieses Feld als schwieriges Gelände gelten würde, wird es mit einer verzögerten Aktion markiert.



Andernfalls ist es ein schneller Aktionsmarker. Wenn kein leeres Feld zur Verfügung steht, wird sie eliminiert.

Die Einheit, die in dem Feld verbleibt, das das Nahkampf-Feld war, wird ebenfalls mit einer schnellen Aktion markiert. Dies simuliert die Erschöpfung von Einheiten, die sich im Nahkampf befunden haben.

## 12.7. VERTEIDIGUNGSWÜRFEL IM NAHKAMPF

Beide Spieler erhalten im Nahkampf die Verteidigungswürfel, die auf ihrer Einheitenkarte angegeben sind. Es gibt einige Modifikatoren zu diesen Würfeln, die vom Gelände, dem Adrenalinstoß des Nahkampfes, dem Angriffsfeld und den Erfahrungsstufen abhängen.



*Modifikationen können auch durch das Ausspielen von Kommandokarten entstehen.*

### 12.7.1. GELÄNDE

Wenn ein Nahkampf begonnen oder verstärkt wird, erhält nur die Einheit, die das Feld ursprünglich besetzt hat, den vollen Vorteil der Geländeverteidigungswürfel für das Geländefeld, in dem sie sich befindet.



*Fahrzeuge erhalten im Nahkampf keinen Geländeverteidigungsbonus.*

Die Einheit, die den Nahkampf eingeleitet oder verstärkt hat, indem sie sich in das Feld bewegt hat, erhält keine Geländeverteidigungswürfel. Wenn ein Nahkampf erneuert wird, erhalten beide Einheiten nur den stärksten Geländeverteidigungswürfel.

### 12.7.2. ADRENALINRAUSCH

Alle Einheiten im Nahkampf ignorieren automatisch ein vom Gegner gewürfeltes Niederhalten-Ergebnis. Dies spiegelt den Adrenalinrausch des Nahkampfes wider.

### 12.7.3. ANGRIFFSZONE



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

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

*Zum Beispiel bewegt sich ein russischer Panzer in ein Feld, in dem sich ein deutscher Panzer befindet. Er betritt es von einem Feld hinter dem deutschen Panzer. Der deutsche Panzer würde seine hinteren Verteidigungswürfel, wie auf seiner Einheitenkarte angegeben, verwenden, um sich zu verteidigen.*

*Dieser Effekt tritt nur ein, wenn eine feindliche Einheit einen Nahkampf einleitet/verstärkt. Nachdem die Auswirkungen dieses Nahkampfes berechnet wurden, wird die Einheit, die das Feld ursprünglich besetzt hatte, so gedreht, dass sie der Einheit gegenübersteht, die den Nahkampf eingeleitet/verstärkt hat, so dass sie sich nun in ihrem Frontbogen befindet.*

*In einem erneuten Nahkampf verwenden Fahrzeugeinheiten ihre Frontpanzerung für ihre Verteidigungswürfel (außer gegen Infanterie, wie bereits erwähnt). Dies gilt unabhängig von der Ausrichtung relativ zur gegnerischen*

Einheit. Dies spiegelt die verwirrende Natur eines laufenden Nahkampfes wider, den ein erneuter Nahkampf darstellt.

**Bewegungsunfähige Fahrzeuge:** Unabhängig von ihrer Ausrichtung und davon, ob es sich um einen begonnenen, verstärkten oder erneuten Nahkampf gegen andere Fahrzeuge handelt, verwenden bewegungsunfähige Einheiten immer ihre hintere Panzerung, um die Verteidigungswürfel zu berechnen, die sie von ihrer Einheitenkarte erhalten. Dies spiegelt die größere Mobilität des Gegners wider.

#### 12.7.4. ERFAHRUNGSSTUFEN

Alle kampferprobten, Veteranen- und Eliteeinheiten erhalten einen blauen Verteidigungswürfel (siehe 4.2.3).

### 12.8. ANGRIFFSWÜRFEL IM NAHKAMPF

Beide Spieler erhalten im Nahkampf die Angriffswürfel, die auf ihrer Einheitenkarte angegeben sind. Es gibt einige Modifikatoren für diese Würfel, abhängig davon, ob eine Einheit in dieser Runde bereits aktiviert wurde (wenn ein Nahkampf eingeleitet wurde), ob sie flankiert wird, ob sich Fahrzeuge im Nahkampf mit Infanterie befinden und wie viel Erfahrung sie hat.



Modifikationen können auch durch das Ausspielen von Kommandokarten entstehen

#### 12.8.1. AKTIONSSTATUSMARKER

Wenn die Einheit, die das Nahkampf-Feld ursprünglich besetzt hat, aktiviert wurde, bevor ein Nahkampf begonnen hat, hat sie einen Nachteil. Wenn sie einen doppelten Erfolg würfelt, zählt nur das stärkste Ergebnis, wenn sie in voller Stärke kämpft, und das schwächste Ergebnis, wenn sie bereits halbiert ist.

Dieser Effekt wird immer nur dann angewendet, wenn ein Nahkampf begonnen wird. Sobald der eingeleitete Nahkampf abgewickelt ist, erhält die Einheit, die das Feld ursprünglich besetzt hatte (vorausgesetzt, sie wurde nicht eliminiert oder zum Rückzug gezwungen), einen aktiven Nahkampfmarker.

#### 12.8.2. FLANKIERT

Jede Einheit, gegen die ein Nahkampf aus einem Feld außerhalb ihres Feuerbereichs (siehe 10.6) eingeleitet oder verstärkt wird, erleidet einen Malus auf ihre Angriffswürfel. Wenn sie einen doppelten Erfolg würfelt, zählt nur das stärkste Ergebnis, wenn sie in voller Stärke kämpft ist, und das schwächste Ergebnis, wenn sie bereits halbiert ist.

Dieser Effekt gilt nur, wenn eine feindliche Einheit einen Nahkampf beginnt oder verstärkt. Nachdem die Auswirkungen dieses Nahkampfes berechnet wurden, wird die Einheit, die das Feld besetzt, so gedreht, dass sie der Einheit, die den Nahkampf begonnen/verstärkt hat, in deren Frontbereich gegenübersteht.

Diese Abzüge gelten nicht bei einem erneuten Nahkampf.



**Bewegungsunfähige Fahrzeuge:** Unabhängig von ihrer Ausrichtung und davon, ob es sich um einen eingeleiteten, verstärkten oder erneuten Nahkampf gegen andere Fahrzeuge handelt, werden bewegungsunfähige Einheiten immer als flankiert behandelt. Dies spiegelt die größere Mobilität des Gegners wider.

### 12.8.3. FAHRZEUGE GEGEN INFANTERIE



Fahrzeuge können keinen doppelten Erfolgswurf haben, wenn sie Infanterie im Nahkampf angreifen. Nur das stärkste Symbol wird gezählt.

Wenn das Fahrzeug nur sein schwächstes Ergebnis im Nahkampf zählt (z.B. weil es flankiert wurde), dann wird nur das schwächste Ergebnis gegen Infanterie angewandt.

### 12.8.4. ERFAHRUNGSSTUFEN

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

### 12.9. ANGRIFF DER INFANTERIE GEGEN FAHRZEUGE



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

- ▶ **Angriff auf das Fahrzeug:** Der Nahkampf wird nach den normalen Regeln für Infanterie gegen Fahrzeuge durchgeführt
- ▶ **Angriff auf die Räder/Ketten:** Anstelle eines normalen Nahkampfes würfelt der Spieler, der die Infanterieeinheit kontrolliert, einen einzelnen grünen Würfel für einen Angriff auf die Räder/Ketten. Der Spieler, der den Panzer kontrolliert, würfelt zur Verteidigung einen blauen Würfel. Dies ist ein Vergleichswürfelfwurf gemäß 10.7.2.

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

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

Die Auswirkungen dieses Wurfs sind wie folgt

- ▶ **Doppelter Erfolg (Kritischer Treffer und Schadenspunkt):** Das Fahrzeug wird bewegungsunfähig und erhält einen zusätzlichen Schadenspunkt.
- ▶ **Kritischer Treffer:** Das Fahrzeug wird bewegungsunfähig.
- ▶ **Schadenspunkt:** Das Fahrzeug wird bewegungsunfähig gemacht.
- ▶ **Niedergehalten:** Das Fahrzeug wird niedergehalten und muss das Nahkampf-Feld verlassen.

### 12.10. NOTAUSSTIEG

Wenn ein Fahrzeug, das Einheiten transportiert, in einen Nahkampf verwickelt wird (Transportfahrzeuge können nie einen Nahkampf auslösen), müssen seine Insassen einen Notausstieg durchführen.

Wenn Infanterieeinheiten transportiert werden, kann der Spieler eine von ihnen in das Nahkampf-Feld absitzen lassen, da die Stapelgrenze dort jetzt zwei Einheiten beträgt. Die Infanterieeinheit, die in das Nahkampf-Feld absitzt, wird mit einer schnellen Aktion markiert und unterliegt der Regel 12.8.1. Dieser Ausstieg unterliegt nicht dem Reaktionsfeuer. Allerdings erhält die Infanterieeinheit keinen Verteidigungswürfel für Gelände für den begonnenen Nahkampf. Das Fahrzeug, das sie transportiert, wird mit einem aktiven Nahkampfstatusmarker gekennzeichnet und der angreifenden Einheit zugewandt.

Alle Einheiten, die nicht in das Nahkampf-Feld ausgeladen werden, müssen sofort auf ein leeres angrenzendes Feld gestellt werden. Eine Einheit pro Feld, unter Beachtung der Stapelgrenze. Wenn sie aus irgendeinem Grund keine Notausstiegsmöglichkeit haben, werden sie eliminiert.

Bei einer Notausstiegsaktion in ein angrenzendes Feld erhält die Einheit normalerweise einen Schnellaktions-Statusmarker. Hiervon gibt es zwei Ausnahmen.

Wenn es sich um Artillerie mit dem Attribut "langsam" („slow“) handelt und/oder um eine Einheit, die sich in ein Feld bewegt, das als unwegsames Gelände gilt. Dann erhält sie einen Statusmarker für eine verzögerte Aktion („delayed action“).

Ein Notausstieg in ein angrenzendes Feld kann Reaktionsfeuer anziehen (siehe 8.2).

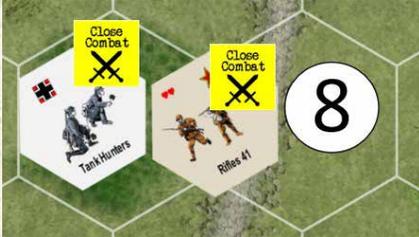




**Schritt 8: Markiere mit einem Nahkampfmarker**

- ▶ Da keine der beiden Seiten eliminiert oder niedergehalten wurde und es sich um einen eingeleiteten Nahkampf handelt, wird die Einheit des inaktiven Spielers nun mit einem aktiven Nahkampfmarker markiert. In der Organisationsphase werden die aktiven Nahkampfmarker beider Spieler auf ihre inaktive Seite gedreht.

- ▶  *Beide Spieler können Kommandokarten ausspielen, um einen Nahkampf zu gewinnen, wenn sie geeignete Karten ausspielen können.*



## 13.0 ZUSAMMENFASSUNG DER STATUSMARKER UND IHRER AUSWIRKUNGEN

### 13.1. ALLGEMEINE STATUSMARKER

Im Gegensatz zu anderen Statusmarkern kann einer Einheit mit einem allgemeinen Statusmarker ein Aktions- oder Moralstatus zugewiesen werden (Ausnahme: Nahkampf).

- ▶  **Bewegungsunfähig („immobile“):** Diese Einheit kann keine Bewegungsaktion durchführen. Wenn sie einen Rückzug erhält, verlässt die Besatzung das Fahrzeug und es wird aus dem Spiel genommen.
- ▶  **Eingegraben („dug in“):** Diese Infanterieeinheit ist eingegraben. Das bedeutet, dass sie einen zusätzlichen grünen Würfel für die Verteidigung erhält. Wenn die Infanterieeinheit das Feld verlässt, bleibt der Eingegraben-Marker liegen. Jede Infanterieeinheit einer der beiden Seiten, die sich anschließend in das Feld bewegt, profitiert von diesem Status.
- ▶  **Angriffswürfel -1 („attack dice -1“):** Die Einheit verliert ihren schwächsten Würfel beim Feuern, weil sie in der vorherigen Runde eine schnelle Aktion durchgeführt hat. Wenn sie nicht schießt, kann dies ignoriert werden.
- ▶  **Halb-Stärke:** Wenn eine Einheit die halbe Stärke erreicht hat, wird ihr Marker umgedreht. Dieser Status wirkt sich auf den Angriff einer Einheit im Fernkampf aus und kann ihren Angriff im Nahkampf beeinträchtigen.
- ▶  **Aktiver Nahkampf („close combat“):** Ein aktiver Nahkampfmarker wird neben eine Einheit gelegt, die einen Nahkampf einleitet, verstärkt oder erneuert. Wenn sie einen Nahkampf begonnen oder verstärkt hat, ersetzt er jeden Aktionsstatusmarker, mit dem sie das Feld betreten hat. Dies geschieht nur, wenn die Einheit in das Nahkampf-Feld bewegt wird. Wenn es sich um einen eingeleiteten Nahkampf handelt, erhält die Einheit, die das Feld ursprünglich besetzt hatte, ebenfalls einen aktiven Nahkampfmarker, nachdem eine Nahkampfrunde abgewickelt worden ist.
- ▶  **Inaktiver Nahkampf („close combat“):** In der Organisationsphase werden die aktiven Nahkampfstatusmarker auf ihre inaktive Seite gedreht. Wenn eine Einheit einen erneuten Nahkampf durchführt, werden beide Einheiten mit einem aktiven Nahkampfmarker gekennzeichnet. Eine Einheit, die bereits mit einem aktiven Nahkampfmarker markiert ist, kann keinen Nahkampf erneuern, da sie in dieser Runde bereits aktiviert wurde. Wenn sie jedoch angegriffen wird, kann sie an einem Nahkampf teilnehmen, ohne einen Malus zu erhalten.

### 13.2. AKTIONSSTATUSMARKER

Eine Einheit kann nur einen einzigen Aktionsstatusmarker tragen. Der Spieler sollte die Aktion für diese Einheit zu Beginn ihrer Aktivierung wählen und sie seinem Gegner ansagen. Nach der Ankündigung muss die Einheit diese Aktion in dieser Runde ausführen. Der Aktionsmarker kann dann am Ende der Aktivierung platziert werden, um die Spieler an ihren Aktionsstatus zu erinnern.

- ▶  **Normale Aktion („normal action“):** Diese Einheit führt eine normale Aktion durch. Normalerweise handelt es sich dabei um eine Bewegungsaktion, aber es können auch andere Aktionen darunter fallen. Die Einheit kann während einer normalen Aktion nicht schießen.
- ▶  **Schnelle Aktion („fast action“):** Diese Einheit führt eine schnelle Aktion durch. Infanterie und Artillerie verlieren ihren schwächsten Verteidigungswürfel, wenn sie eine schnelle Aktion durchführen. Fahrzeuge können einen zusätzlichen Verteidigungswürfel erhalten, der auf dem Feuerstatus der angreifenden Einheit basiert (siehe Modifikationstabelle für Fernkampffeuern). Sie erhalten immer einen besseren Verteidigungswürfel als wenn sie keine schnelle Aktion durchgeführt hätten. Bestimmte Aktivitäten während des Spiels erfordern eine schnelle Aktion (z.B. Notausstieg).
- ▶  **Verzögerte Aktion („delayed action“):** Diese Einheit hat ihren erlaubten Bewegungsumfang überschritten. Alle Änderungen an Würfelwürfen werden so behandelt, als ob sie eine normale Aktion durchgeführt hätte. Wenn sie jedoch niedergehalten wird, führt sie eine Rückzugsaktion aus, anstatt niedergehalten zu werden.
- ▶  **Eingraben („dig in“):** Infanterieeinheiten können ihre Position mit einer Eingraben-Aktion verstärken. In der nächsten Spielrunde wird die entsprechende Einheit als eingegraben betrachtet und erhält einen zusätzlichen grünen Verteidigungswürfel. Während sie sich eingräbt, verliert die Einheit ihren schwächsten Verteidigungswürfel. Sie behält jedoch immer ein Minimum von einem Verteidigungswürfel.
- ▶  **Feuernd („firing“):** Diese Einheit feuert, bewegt sich aber nicht. Dies ist die optimale Art des Fernkampfes, da sie die geringste Anzahl von Modifikatoren auf der Modifikationstabelle für den Fernkampf erhält (siehe Spielerhilfe). Einheiten, die als feuernd markiert sind, werden automatisch aufgeklärt.
- ▶  **Turm feuert („turret fire“):** Diese Einheit feuert außerhalb ihres Feuerbereichs, bleibt dabei aber stationär. Ein bewegungsunfähiger Panzer mit einem Geschützturm kann mit einem Geschützturm schießen. Einheiten, die mit Geschützturmfeuer markiert sind, werden automatisch aufgeklärt.
- ▶   **Bewegen und feuern / feuern und**

**bewegen („move / fire“ und „fire / move“):** Diese Einheit kann eine normale Bewegungsaktion bis zur halben Punktzahl (aufgerundet) der Bewegungserlaubnis ausführen und feuern ODER feuern und dann eine halbe Bewegung ausführen. Dies ist die am wenigsten optimale Art des Feuerkampfes. Wenn die Einheit sich bewegt und dann feuert, wird sie automatisch aufgeklärt. Wenn sie feuert und sich bewegt, ist ein Aufklärungswurf erforderlich.

### 13.3. MORALSTATUSMARKER

Der Moralstatus ersetzt immer den Aktionsstatusmarker einer Einheit. Dies ist wichtig für den Nahkampf und die Bestimmung, wie schwer es ist, eine Einheit zu treffen. Eine Einheit mit einem Moralstatusmarker kann in dieser Runde nicht aktiviert werden.

- ▶  **Niedergehalten („suppressed“):** Die Einheit befindet sich in der Deckung und weicht dem Beschuss aus. Niedergehaltene Infanterie- und Artillerieeinheiten erhalten einen grünen Würfel zur Verteidigung. Jede Einheit, die als niedergehalten markiert ist, hat ihre Aktivierung beendet. Wenn eine Einheit ein zweites Unterdrückungsergebnis durch einen separaten Würfelwurf erhält, dann macht sie einen Rückzug. Zusätzliche Unterdrückungsergebnisse mit demselben Würfelwurf werden ignoriert.

- ▶  **Rückzug („fallback“):** Die Einheit befindet sich im Rückzug. Sie führt eine schnelle Aktion (nur zur Bestimmung der Bewegungserlaubnis und des Status eines eventuellen Reaktionsfeuers), weg von der Richtung des Angriffs, durch. Jedes Feld sollte den Abstand zwischen ihr und den feindlichen Einheiten vergrößern. Wenn dies zu irgendeinem Zeitpunkt während des Rückzugs nicht möglich ist, nimmt die Einheit einen Schadenspunkt und bleibt in dem Feld, in das sie sich zuletzt zurückziehen konnte. Einheiten, die sich im Rückzug befinden, erhalten während ihrer Rückzugsbewegung keine Geländemodifikatoren. Nachdem sie ihre Rückzugsbewegung beendet haben, erhalten sie alle Geländeverteidigungswürfel für das Feld, in dem sie sich befinden, zurück. Artillerie oder bewegungsunfähige Einheiten werden eliminiert, wenn sie sich jemals im Rückzug befinden. Alle Einheiten werden eliminiert, wenn sie jemals einen zweiten Rückzug erhalten.



# HALL OF FAME

Special Thanks to all Hall of Fame backers and other outstanding supporters



My dear sister with family,  
Germany



Michael A., Germany,  
outstanding supporter



Robert „Smitty“,  
outstanding supporter



Gary H. Wishik. M.D., United  
States of America



Michael B., Germany



AK47, Bavarian Forest Germany



Yusaku Mito



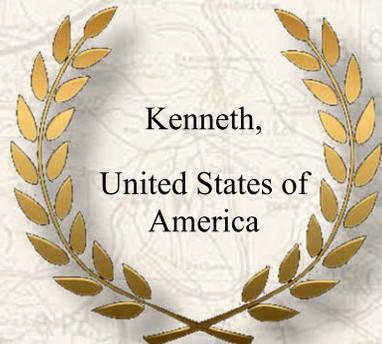
Craig Buckley



Drew Morales, United States  
of America



MarK-II,  
Germany



Kenneth,  
United States of  
America



„Die Arbeit an diesem Projekt mit Wolfgang war immer ein absolutes Vergnügen. Ich denke, dafür gibt es zwei Hauptgründe. Erstens seine Leidenschaft und sein Engagement für dieses Spiel, das sich seit mehreren Jahren in der Entwicklung befindet. Zweitens hat er es geschafft, ein echtes Familiengefühl in seinem Team zu schaffen, obwohl wir über den ganzen Globus verstreut sind. Meine Fragen, Vorschläge, Nörgeleien und gelegentliche Kritik wurden mit der gleichen Ruhe und Fröhlichkeit beantwortet, wofür ich sehr dankbar bin. Ich möchte mich auch bei meiner Familie bedanken, die mir erlaubt hat, mich von ihr zu entfernen, um mich zu engagieren.“

Jim Falkus, 5. April 2021.

„Lieber Jim! Ich möchte mich ganz herzlich für Deine unermüdliche Unterstützung bei der Bearbeitung bedanken! Du hast einen hervorragenden Job für uns gemacht! Das ist mein Denkmal für Dich! ;-)“.

Wolfgang.

„Als Wolfgang vor ein paar Jahren in den BGG-Foren nach Freiwilligen für ein neues Wargame-Projekt suchte, wusste ich nicht wirklich, was mich erwartete. Damals war ich ein relativer Neuling in diesem Hobby und hatte so etwas noch nie gemacht. Allerdings hatte ich einige Deutschkenntnisse und ich dachte, das Schlimmste, was passieren könnte, wäre, dass ich eine Sprache auffrischen würde, die im Laufe der Jahre aus der Übung gekommen war.“

Es war ein unterhaltsamer Prozess, und ich habe in den letzten vier Jahren nicht nur viel über Wargaming und Militärgeschichte gelernt, sondern auch einige gute Freunde gefunden. Wolfgang und ich haben viele Stunden auf Discord damit verbracht, Projektnotizen durchzugehen, die Vassal-Module zu testen und einfach über das Leben und die Welt zu reden. Es war eine Erfahrung, die ich um nichts in der Welt missen möchte. Ich möchte mich dafür bedanken, dass ich Teil des Assault!-Teams sein darf.“

Mark McElroy, 13. April 2021.

„Lieber Mark! Ich möchte mich bei dir für deine unermüdliche Unterstützung unseres Projekts über die Jahre hinweg bedanken!“.

Wolfgang.



„Zum Schluss möchten wir uns bei unseren Familien und allen Unterstützern der letzten Jahre bedanken. Ohne jeden einzelnen von Euch hätten wir es nicht geschafft, das Spiel auf den Tisch zu bekommen. Herzlichen Dank.“

Erich Rankl und Wolfgang Klein, April 2021.



## CREDITS:

**Author & Design:** Wolfgang Klein

**Lead Tester:** Erich Rankl

**Rules Development:** Wolfgang Klein, Erich Rankl, Michael Achatz

**Artwork:** Ingrid Grillenberger

**Historian / Testing:** Michael Achatz

**Translation / Testing:** Mark McElroy, Wolfgang Klein (Deutsche Version)

**Lectorat / Editorial work:** Jim Falkus, Thomas Scheben (Deutsche Version), Steffen S. (Deutsche Version)

**Play Testing:** Robert "Smitty" Smith (USA), Dominik H. (Germany), Uwe E. (Philippines), Christoph T.-H. (Germany), Daniel H. (Germany), Sascha S. (Germany), Christoph S. (Germany), Thomas K. (Germany), Martin Z. (Germany), Wolfgang B. (Germany), Andreas B. (Germany), Detlef M. Q. (Germany), Richard H.K. (Germany), Simone P. (Germany), Andreas B. (Germany)

**Special Thanks:** This game is dedicated to my dear wife Marion and my three sons Leonhardt, Jonathan and Konstantin

**Copyright:** 2022 Assault Games. All rights reserved [www.assault-games.com](http://www.assault-games.com)