

## Kapitel 1:

### ---Planung und Erstellung einer Kampagne---

#### 1.1

##### **Aufbau der gemeinsamen Kampagnen-Karte:**

Das Kampagnen Schlachtfeld bzw. die Kampagnen-Karte besteht aus mehreren Standard Tabletop Spieltischen, dessen Gelände mehr oder weniger zusammen hängt. In diesen Regelbuch gehen wir davon aus dass dieser Standard Spieltisch eine Größe von 48" x 72" hat. Zum Erstellen der Kampagnen-Karte können probeweise Spieltische aufgebaut werden und skizzenhaft aufgezeichnet oder besser abfotografiert werden. Das Kampagnen Schlachtfeld sollte mindestens eine Größe von 4x4 Tische haben und möglichst unterschiedlich sein, um strategische Tiefe zu gewährleisten. Straßenverläufe zu benachbarten Gebieten, sowie Flussverläufe stellen interessante Hindernisse bzw. gut zu verteidigende Stellungen auf der Kampagnen-Karte da. Dörfer, Wälder oder offene Ebenen lassen die Effektivität von manchen Truppentypen stark variieren. Also achtet darauf eine ansprechende Karte für alle Mitspieler zu erstellen.

Bsp:



#### 1.2

##### **Organisation der Teams:**

-Den Oberbefehlshaber festlegen

Beide Fraktionen müssen sich intern auf einen Oberbefehlshaber einigen, diese hat bei Truppenbewegungen auf der Kampagnen-Karte das letzte Wort und ist zugleich dafür zuständig seine Fraktionsmitspieler zum Spielen zu animieren. Der Oberbefehlshaber ist verpflichtet mindestens ein Forward Headquarter in einer seiner Kampfgruppe zu haben. Fällt dieser im Kampf, kommt es zu Verwirrungen und zu Verzögerungen auf der Kampagnen-Karte, näheres dazu unter 2.3.2:Verluste-Führungslos.

-Sich auf die Kampagnen-Punktgröße einigen.

Beide Oberbefehlshaber sollten sich nun eine **Kampagnen-Punktgröße** einigen. Der KP-Wert stellt den maximalen Punkte Wert einer jeden Fraktion zu Kampagnenbeginn dar.

Mit diesen Punkten dürfen Einheiten aus den Regelbüchern gekauft werden und zu Verbänden zusammengestellt werden, um sie später zu Spielbeginn auf der Kampagne-Karte zu positionieren.

-Die Frontlinie ziehen.

Beide Oberbefehlshaber sollten sich über den Frontverlauf einigen um dessen Veränderung später gekämpft wird.

-Die Offensive erlangen.

Nach dem sich beide Oberbefehlshaber auf eine Front geeinigt haben, muss nun einer der beiden Fraktionen den Angreifer übernehmen. Eventuell spielt ihr zu einen bestimmten Historischen Zeitpunkt und euch wird die Entscheidung somit abgenommen.

Diese Fraktion obliegt es zu Spielbeginn die Offensive inne zu haben.

#### 1.3

##### **Erstellen von Verbänden zu Kampagnenbeginn:**

Beide Fraktionen können nun Einheiten aus ihren Armeebüchern erwerben und sie zu Verbänden zusammenlegen.

Diese Verbänden können während der Kampagne immer vom selben Spieler befehligt werden, oder auch flexibel von einen Jeden der Zeit hat. Am Besten wird sich darauf einfach intern geeinigt. Verbände werden anders als im Grundregelbuch zusammengestellt und unterliegen bestimmten Bedienungen bei ihrer Zusammenstellung. Man unterscheidet dabei unter folgenden Verbänden.

Kampfgruppe	Pionierverband	Aufklärungsverband	Artillerieverband	Luft-Lande-Verband
-------------	----------------	--------------------	-------------------	--------------------

<b>Bedienung:</b> Kampfgruppen müssen mindestens aus einer Infanterie Einheit bestehen.	<b>Bedienung:</b> Pionierverband müssen mindestens zur Hälfte aus Einheiten bestehen die den Pionieren zugeordnet werden kann. Z.b:Einheiten aus „Engineer Support“, „Logistic Support“	<b>Bedienung:</b> Dieser Verband muss mindestens zur Hälfte aus „Reconnaissance Support“ Einheiten bestehen.	<b>Bedienung:</b> Dieser Verband muss mindestens zur Hälfte aus „Artillery“ Einheiten bestehen.	<b>Bedingungen:</b> - 1 <sup>st</sup> British Airborne Division Market Garden  - American Airborne Division Market Garden
<b>Sonderbefehle:</b>	<b>Sonderbefehle:</b> -Brückenbau -Befestigen	<b>Sonderbefehle:</b> -Hinterhalt -Flankenangriff	<b>Sonderbefehle:</b> -Feuerunterstützung	<b>Sonderbefehl:</b> -Luft-Lande-Operation -Ausharren
<i>Flavor text</i> Kampfgruppen sind die Gliedmaßen einer jeden Armee. Sie Marschieren voran und vorrichten die Arbeit der Armee, während dessen sie von anderen unterstützt werden.	<i>Flavor text</i> Pionierverbände sind die Verbände auf der Kampagnen-Karte wenn es darum geht wichtige Positionen zu Befestigen oder eine Neue Brücke zu errichten.	<i>Flavor text</i> Aufklärungsverbände sind Schnell, Beweglich und Kampftauglich, ideal um einen Brückenkopf zu erweitern oder den Gegner einzukesseln.	<i>Flavor text</i> Artillerieverbände werden sich tunlichst hinter der Front aufhalten und verbündete von ihrer sicheren Position aus mit großen Kanonen unterstützen.	<i>Flavor text:</i> Hinter den Feindlichen Leinen abgesprungen, müssen sie mit minimalen Nachschub ausgekommen. Und der Feind ist aus jeder Richtung zu erwarten.

Eine jede Fraktion darf nun für ihre KP Verbände nach oben genannten Kriterien errichten, wobei sie vor der Erstellung darauf achten muss welche der vier Verbände sie erstellen möchte. Natürlich ist es auch möglich verbände zusammen zu legen, jedoch kann sich das als etwas schwierig erweisen. Ein Verband darf maximal ¼ der Maximal KP groß werden und darf auch während des Verlauf der Kampagne nie darüber hinaus wachsen. Wir nehmen an das der Logistische aufwand an einem Ort zu immens wäre.

#### **1.4**

##### **Platzieren der Verbände auf der Kampagnen-Karte:**

Der Verteidiger beginnt, er darf nun in jedes seiner Feder auf der Kampagnen-Karte eine oder mehrere verbände Positionieren. Jedoch muss er dem Angreifer vorerst nur mitteilen wo sich seine Truppen befinden, er muss keine Informationen darüber preis geben, was und wie viele sich auf einem Feld befinden. Anschließend stellt der Angreifer seine Verbände nach dem gleichen Prinzip auf, ist er damit fertig bekommen beide Oberbefehlshaber einen Einblick auf die gesamte Kampagnen-Karte, mit all ihren Informationen. Nun ist man Spiel bereit, befehle können nur geben werden.

#### **Kapitel 2:**

---Ablauf einer Runde auf der Kampagnen-Karte--

Eine grobe Übersicht:

- I. Start-Phase
- II. Befehls-Phase
- III. Kampf-Phase
- IV. Aktions-Phase
- V. End-Phase

#### **2.1**

##### **Start-Phase:**

In der Start Phase werden die Kampagnen Siegesbedingungen überprüft, neue Verbände mit Hilfe der **Reserve Punkte** erstellt und ihnen einen Eintrittspunkt zugewiesen.

##### **2.1.1**

##### **Kampagnen Siegesbedingungen:**

##### **2.1.2**

##### **Verbände Erstellen und einem Eintrittspunkt zuweisen.**

Das Erstellen von verbänden, läuft auch während der Kampagne nicht viel anders ab als zu Kampagnen beginn (1.3). Mit dem Unterschied das erstellte Verbände das Spiel erst im späteren verlauf beitreten und ihre relative Größe wohl immer sehr gering sein wird. Verbände die während der Start Phase erstellt werden müssen danach einem Eintrittspunkt zugewiesen werden. Die meist genutzten Eintrittspunkte sind Hauptstraßen die vom bzw aufs Spielfeld führen. Neben diesen Straßen, können auch Bahnhöfe, Häfen und Flugfelder als Eintrittspunkt genutzt werden. Wobei diese bestimmte Bedingungen unterliegen. Zusätzlich zu all den eben genannten Eintrittspunkten gibt es einen Sonderfall, dieser Sonderfall sind Luft-lande verbände. Diese Können über einen gewöhnlichen Eintrittspunkt auf das Spielfeld gebracht werden, oder aus der Luft, überall auf der Kampagnen-Karte abgeworfen werden.

Besondere Eintrittspunkte:

Bahnhöfe:

Bahnhöfe sind Strategisch besonders wertvoll um Truppen schnell und besonders Ressourcen schonend zu Verlegen. Darum können Bahnhöfe als vorgelagerte Eintrittspunkte verwendet werden, die einzige Bedingung um sie zu benützen ist das die Schienen nicht in Feindeshand sind.

Häfen:

Häfen in Europa sind gerade für die Alliierten im zweiten Weltkrieg essenziell gewesen, aber auch für die Deutschen waren sie gerade in Afrika sehr wichtig um Truppen mit Nachschub zu versorgen.

Häfen geben dem Verteidiger im Falle eines Gefechtes nicht nur 40 zusätzliche Punkte die er Verteidigungs-Strukturen stecken darf, sondern wird ein Reorganisations-Befehl in einem Hafen und in Benachbarten Kampagnen Feldern innerhalb von 10 Minuten absolviert.

Flugfelder:

Flugfelder sind Eintrittspunkte der etwas anderen Art, hier dürfen nur Airborn bzw Fallschirmjäger Verbände aufgestellt werden die auch so aus der Luft abgeworfen werden hätten können.

Luft-Lande-Operation:

Luft-Lande-Verbände dürfen wahlweise das Spiel auf jeden Feld was nicht gerade vom Feind besetzt ist beginnen.

Nach dem Platzieren auf der Kampagnen-Karte müssen sie jedoch einen Reorganisations-Befehl durchführen, da sie beim Absprung etwas verstreut wurden, danach steht es ihnen Frei, normal zu agieren.

## **2.2**

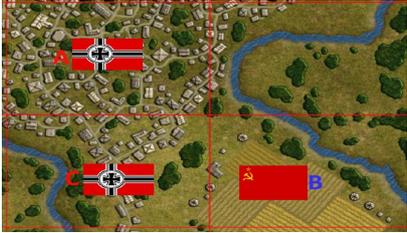
### **Befehls-Phase:**

In der Befehlsphase weisen beide Oberbefehlshaber ihren Verbänden auf der Kampagnen-Karte Befehle zu.

Bei Befehlen ist Zeit sehr wichtig und die Zahl 5. Wir nehmen an das eine Aktivierungsphase auf dem Tabetop Tisch 5 Minuten dauert. Bis die Einheiten auf dem Tisch ihre Befehle erhalten haben, sich aus dem Feuergefecht gelöst haben und ihre Bewegung in die gewünschte Richtung beginnen oder die Artillerie den Feueraufruf per Funk verstanden hat, die Koordinaten auf der Karte gefunden und die Feuerlösung berechnet hat.

Diesen Fix wert von 5 Minuten können wir nun auf die Kampagnen-Karte übertragen um eine Parallel zwischen Kampagne und Tabetop Tisch herzustellen.

Sind auf beiden Seiten, alle Befehle eingegangen endet die Befehls-Phase.

<p><b>Befehle:</b></p> <p><b>Bewegen:</b> Bewegen ist wohl der Wichtigste Befehl im Spiel. Stellt er doch das Herz der Kampagnen-Karte da, denn ohne Bewegung der Verbände, der Front, bräuchte es keine Kampagne. Verbände bewegen sich von ihren Ausgangspunkt ausschließlich zu und durch eigenes/erobertes Territorium.</p> <p>Kampfgruppen bewegen sich unterschiedlich schnell, dazu kommen noch Straßen und in welche Richtung sich die Verbände auf der Kampagnen-Karte bewegen. Um das ganze etwas zu erleichtern rechnen wir wieder mit Pauschalwerten.</p> <p><b>Modifikatoren:</b> -<u>Straßen:</u> Verläuft eine Straße vom Ausgangspunkt bis zum Zielort? Wenn ja, verkürzt sich die Reise um 10 Minuten. -<u>Zu Fuß:</u> Sind denn alle Teile des Verbandes Motorisiert und/oder Mechanisiert so erleidet der Verband keinen Negativ Modifikator. Ansonsten addiere 15 Minuten. -<u>Spiefeldkante:</u> So Dauert eine Bewegung parallel zur langen Spiefeldkante immer 30 Minuten.</p>  <p>So Dauert eine Bewegung Parallel zur kurzen Spiefeldkante immer 20 Minuten.</p>  <p>So Dauert eine Bewegung Diagonal immer 45 Minuten.</p>  <p><b>Beachte, es ist unmöglich ohne Brücken Gewässer zu überqueren.</b></p>	<p><b>Sonderbefehle:</b></p> <p><b>LOS! Vorwärts!</b> Verbände mit Forwad Headquater können sich nicht nur über die Befehle ihres Oberbefehlshabers hinwegsetzen, sie können außerdem ohne die Offensive inne zu haben. Angriffen. Nicht selten kommt es dabei vor, das ein Solcher Verband auf einen gegnerischen Verband stößt, der sie wiederum gerade angriffen wollte. In Solch einen Fall, tritt das <u>spezielle Szenario „Gegenangriff“</u> in kraft. Sollte der Verband mit LOS! Vorwärts! (zb. <b>A</b>) einen gegnerischen Verband angreifen(zb.<b>B</b>),der wiederum einen anderen Verband angreifen wollte (zb.<b>C</b>). So wird berechnet wer wohl zuerst sein ziel erreichen sollte. Ist <b>A</b> schneller bei <b>B</b> als <b>B</b> bei <b>C</b> so kämpfen <b>A</b> und <b>B</b> gegeneinander, wobei <b>B</b> der Verteidiger ist. Ist <b>B</b> jedoch schneller bei <b>C</b>, als <b>A</b> bei <b>B</b>, so geht der Ausgangspunkt von <b>B</b> kampflös an <b>A</b>, und <b>B</b> droht die Einkesselung in falle einer Niederlage.</p>  <p><b>Jetzt! Luftunterstützung!</b> Ein einziger Air Observer pro Fraktion kann diesen Befehl pro Runde erhalten. Er erhält diesen Befehl quasi als eigenständigen verband. Egal welchen Hauptbefehl sein verband erhält. Der erste spezielle Battlerating Marker die dieser Verband in einem Gefecht zieht, ist ein „Air Attack“ Marker. Jedoch müssen alle anderen verbündeten Verbände auf der Kampagnen-Karte, die zeitgleich in einen Gefecht sind ihren ersten „Air Attack“ Marker den sie ziehen wieder abwerfen und anstelle einen neuen und einen weiteren ziehen. Die Soldaten sind demoralisiert da ihr Gefecht vom Oberkommando nicht als wichtig erachtet wird.</p>
<p><b>Angriff:</b> Ist deine Fraktion in der Offensive so darf sie diesen Befehl seinen Verbänden zukommen lassen. Dieser Befehl unterliegt den selben Bedingungen und Modifikatoren wie Bewegen, jedoch Bewegt man sich hiermit in Feindliches Gebiet und Truppen bewegen sich mit leichten Gepäck zum Angriff. Die Bewegung wird um 10 Minuten erleichtert.</p>	<p><b>Brückenbau:</b> Wenn es auf der Kampagnen-Karte kein vorankommen mehr gibt, da sich der Gegner an einer Wichtigen Brücke gut eingegraben hat, dann ruft man die Pioniere! Mit etwas zeit aufwand, von einer Stunde stellen sie dir eine Neue Brücke hin. Vorausgesetzt sie können dies ungestört erledigen. Sollten sie während der Stunde angegriffen werde, müssen sie nach Abwehr des Angriffes das ganze nochmal von vorne beginnen. Nach verstreichen der Benötigen zeit, füge auf der Kampagnen-Karte eine Brücke auf dem Feld der Pioniere hinzu.</p>
<p><b>Eingraben:</b> Der Verband bleibt an seiner Position auf der Kampagnen-Karte und bereitet sich darauf vor diese zu Verteidigen. Sollte ein Verband mit diesem Befehl angegriffen werden, so stehen im extra 45 Punkte für Verteidigungsstrukturen bereit. Der Verband verliert diesen Bonus sollte er einen anderen Befehl erhalten.</p>	<p><b>Befestigen:</b> Ein harter Kampf steht den Soldaten an der Front bevor, um die Verteidigung zu verbessern können Pioniere das Feld auf der Kampagnen-Karte befestigen. Im Falle eines Kampfes steht den Verteidigern nach 60 minütiger Vorbereitung 95 Punkte für den Defence slot zur Verfügung. Anders als beim Befehl Eingraben, stehen diese Punkte solange zur Verfügung bis der Feind das Feld erobern konnte. Jedoch müssen die erworbenen Defence Strukturen auf der Kampagnen-Karte notiert werden und sind Fix. Beachte, ein Feld kann nur Befestigt werden wenn es noch nicht Befestigt ist.</p>
<p><b>Unterstützen:</b> Der Verband hält sich bereit in einen Kampf, in einem benachbarten Kampagnen-Karten Feld einzugreifen. Solange sie selbst nicht angegriffen wird. Die Hälfte des Verbandes tritt in die Reserve der Verbündeten ein. Man berechnet nun wie lange es dauern würde, wenn sich der Unterstützende Verband auf das umkämpfte Feld bewegen würde. Und dividiert die Zeit durch 10 um die Runde ihres Eintreffens zu berechnen, runde auf. Die eintreffende Unterstützung zählt ihr eigenes Battlerating und muss eigenständig für verlorene Missionsziele, outscoutet, Luftangriffe usw. ziehen. Z.b.: 30min für eine Horizontale Bewegung + 15 Minuten da nur zu Fuß unterwegs – 10 Minuten da man auf der Straße schneller unterwegs ist = 35 min ~ Runde 4</p>	<p><b>Feuerunterstützung:</b> Feuerbereit hält sich der Artillerie verband für Feuerunterstützung bereit. Ähnlich wie beim unterstützungs- Befehl kann die Artillerie in benachbarte Gefechte eingreifen. Jedoch benötigt die um Hilfe ersuchende Kampfgruppe einen Forward Artillerie Observer. Dieser muss einen erschwerten Com-Test von 5+ schaffen, danach darf die Artillerie Kampfgruppe einmalig ihren Zorn entfesseln. Jegliche Artillerie des gleichen Typs darf auf das zugewiesene Ziel feuern. (Man unterscheidet zwischen, Haubitzen mit zwei Felder Reichweite, Raketenartillerie mit zwei Felder Reichweite und Mörser mit einen Feld Reichweite.)</p>

<p><b>Reorganisieren:</b> Der Verband muss sich aus irgend einen Grund neu gruppieren. Sei es um Verluste aus den letzten Gefechten auszugleichen, sich mit einen Verband zusammen zu legen oder gar um sich in zwei Verbände aufzuteilen. Die Reorganisation benötigt 40 Minuten, sollte der Verband in der zeit angegriffen werden, so tritt das <u>spezielles Szenario</u> „Reorganisation Stop“ in kraft.</p>	<p><b>Flankenangriff:</b> Das Angriffsziel wurde gut ausgespäht, dank diesen Informationen konnte der Angriff noch besser geplant erden. Nachdem der Verteidiger aufgestellt hat, darf sich der Angreifer mit dem Befehl Flankenangriff für eine Flanke als Aufstellungszone entscheiden. Auf dieser Flanke hat er zusätzliche 20" Aufstellungszone.</p>
	<p><b>Hinterhalt:</b> Dank den Informationen von vorgelagerten Beobachtern ist der Verband gut über die Feindbewegungen informiert. Diese Informationen werden genutzt um den Gegner ein Feuriges willkommen zu bereiten. Anstelle eines normalen Gefechts wird das <u>spezielle Szenario</u> „Hinterhalt“ gespielt.</p>
	<p><b>Ausharren:</b> Hinter den Feindlichen reihen abgesprungen sind die Soldaten erstmals auf sich alleine Gestellt. Um besser vor feindlichen angriffen geschützt zu sein werden die Männer fast du Pionieren. Im falle das ein Verband mit dem Befehl Ausharren angegriffen wird, dürfen bis zu vier Infanterie Einheiten das Spiel im Foxhole beginnen und eine Gun erhält ein AT-Gun-Dug-out.</p>

## 2.3

### Kampf-Phase:

Nachdem alle Verbände auf der Kampagnen-Karte Befehle erhalten haben beginnt die Kampf-Phase. Die Fraktion die die Offensive inne hat, beginnt damit Feindliche Felder anzugreifen. Hat sie dabei Feindkontakt, muss das Gefecht am Spieltisch ausgetragen werden. Das Ergebnis, die Rundenanzahl des Gefechtes sowie die Verluste beider Seiten müssen den jeweiligen Oberbefehlshaber gemeldet werden, um die Kampagnen-Karte aktuell zu halten. Sind alle Gefechte Gespielt und alle Ergebnisse übertragen, endet die Kampf-Phase.

#### 2.3.1

##### Von der Kampagnen-Karte, auf den Tisch:

In jeden zukünftigen Gefecht wird es einen Angreifer und einen Verteidiger geben, hier werden wir nun näher auf Aufstellungszone, Reserven bzw. Verstärkungen sowie Siegesbedingungen eingegangen.

Missionsziele und ihre Priorität:

Trotz Wiedererkennungswert eines Jeden Spielfeldes, auf der Kampagnen-Karte, ist ein jedes Gefecht ein anderes.

Deswegen gibt es bei einen jeden Gefecht eine zufällige Anzahl an Missionszielen.

Bevor mit dem Aufstellen der Modelle begonnen wird, würfelt der Verteidiger einen W6, für die Anzahl an Missionszielen die es für ihm zu verteidigen gilt.

Diese werden nach Prioritätsstufe aufgestellt.

- Alpha: Brücken
- Beta: Kreuzungen
- Gamma: Das Höchste Gebäude
- Delta: Straße (jeweils zwischen ein drittel)
- Epsilon: Waldstück in Spielfeldmitte oder nahe.



##### Aufstellungszonen:

Der Angreifer hatte die Initiative inne und beginnt das Spiel komplett in Reserve, ausgenommen sind Einheiten aus der Sparte Aufklärung, diese dürfen vor Spiel beginn bis zu 10" von seiner Spielfeldkante aufgestellt werden. Die Spielfeldkante des Angreifers wird durch die Himmelsrichtung aus der er seinen Angriff startet bestimmt.

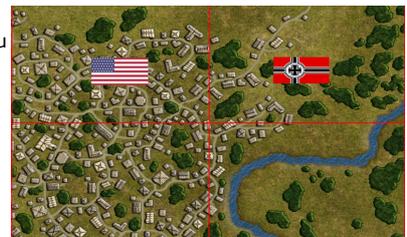
Wenn wir davon ausgehen das auf der Kampagnen-Karte Norden Oben ist und der Amerikaner rechts im Beispiel, denn Deutschen östlich von ihm angreift, so befindet sich die Spielfeldkante des Amerikaners im Westen des Spielfeldes.

Sollte der Angreifer seinen angriff über eine Diagonale starten, so stehen ihm nicht die kompletten Spielfeldkanten zur Verfügung, sondern jeweils nur 10".

Der Verteidiger beginnt mit der Aufstellung. Seine Aufstellungszone ist jeweils im 5" Radius zu einen jeden Missionsziel am Spieltisch.

Einheiten aus der Sparte Aufklärung dürfen frei auf dem Spieltisch platziert werden.

Zusätzlich steht es ihm frei Einheiten in Reserve zu lassen und sie von seiner Spielfeldkante ins Spiel zu bringen. Seine Spielfeldkante liegt immer Parallel zur Spielfeldkante des Angreifers.



Vorhandene Defence Strukturen durch den Befehl Eingraben dürfen sogar im 10" Radius aufgestellt werden.

Vorhandene Defence Strukturen durch den Befehl Befestigen sind entweder bereits auf der Kampagnen-Karte notiert, oder werden nun

erstmalig aufgestellt und müssen nach dem Spiel auf der Kampagnen-Karte nachgetragen werden. Solche erworbenen Strukturen dürfen frei auf dem Ganzen Tisch aufgestellt werden.

#### Verstärkungen:

Wie bereits bei den Befehlen angesprochen, ist es Verbänden möglich Unterstützung von anderen, benachbarten Verbänden zu erhalten. Jedoch kann ein jeder Unterstützender Verband maximal nur auf ein Feld aushelfen. Vor Spielbeginn sollte bereits berechnet worden sein, in welcher Runde und von wo die Unterstützung das Spielfeld betritt. Alles wird gleich berechnet wie beim Normalen bewegen, nur die Minuten durch 10 dividiert um eine Rundenzahl zu erhalten (auf Runden).

Die Spielfeldkante der Unterstützung wird wie beim Angriff festgelegt.

Unterstützende Verbände besitzen den Battleratingwert ihrer am Kampf teilnehmenden Einheiten, beachten jedoch das nur 50% des Originalverbandes ihren Posten verlassen, darf ihre eigene Position doch nicht unverteidigt gelassen werden.

#### Missionsziele:

Das Missionsziel des Verteidigers ist klar, das Battlerating des Angreifers brechen um hin schnell zum Rückzug zu zwingen.

Der Angreifer hat zwei Möglichkeiten um an die Sache heran zu gehen. Als erstes wäre da die Möglichkeit mithilfe der Missionsziele das Battlerating der Verteidiger schneller zu brechen und ihm so zum Rückzug zu zwingen.

Oder, die schwierigere Methode, den Verteidiger von allen Spielfeldkanten abzuschneiden die in ein Verbündetes Feld führen und sein Battlerating erst dann zu brechen. In einem solchen Fall, ist es dem Verteidiger unmöglich sich zurück zu ziehen. Der gesamte Verband würde somit in Kriegsgefangenschaft gehen und gilt als vernichtet.

Um den Verteidiger von einer Spielfeldkante abzuschneiden muss der Angreifer mindestens eine Einheit mittig von einer jeden Spielfeldkante haben und der Verteidiger keine im selben 10" Umkreis. Dann gilt diese Spielfeldkante für den Verteidiger als blockiert. Natürlich kann der Verteidiger selbiges versuchen, nur gestaltet sich das meist als noch viel schwieriger.

#### Spezielle Szenario

##### Hinterhalt:

Sollte ein Verband, einen gegnerischen Verband mit dem Befehl „Hinterhalt“ angreifen so wird anstelle eines üblichen Gefechts, folgendes Szenario gespielt. Vorausgesetzt der Angreifer besitzt weniger Aufklärungseinheiten als der Verteidiger und entdeckt so Hinterhalt nicht rechtzeitig. Andernfalls wird normal gespielt.

Der Verteidiger beginnt wieder damit W6 Missionsziele nach gewohnter Priorität aufzustellen. Danach teilt er seinen Verband in zwei Teile. Der Erste Teil welcher aus Aufklärungseinheiten und einer zusätzlichen Einheit seiner Wahl besteht behält er erstmalig zurück. Der zweite Teil seines Verbandes darf normal, mit dem gewohnten 5" Radius um jedes Missionsziel aufgestellt werden.

Anschließend beginnt das Spiel. Der Angreifer kommt wie gewohnt von seiner Spielfeldkante aus der Reserve.

Zu der erwürfelten Anzahl an Einheiten, dürfen zusätzlich alle Aufklärungseinheiten das Spielfeld betreten. Hat sich der Angreifer für die Einheiten seiner ersten Welle entschieden, diese am Spielfeld aufgestellt so unterbricht der Verteidiger die Handlung des Angreifers, noch bevor dieser für Befehle würfelt.

Nun darf der Verteidiger den ersten Teil seines Verbandes mit einem gültigen Ambush Befehl am gesamten Spielfeld aufstellen, wo auch immer es ihm beliebt. Er muss dabei nur 11" Abstand zu den Einheiten des Angreifers halten.

Danach wird das Spiel normal fortgesetzt.

##### Missionsziel:

Breche das Battlerating des Gegners.

##### Reorganisation Stop:

Sollte eine Kampfgruppe, während ihrer Reorganisation-Befehls angegriffen werden, so wird angenommen, dass sich die angegriffene Kampfgruppe noch mitten in der Restrukturierung befindet und vom Feind mehr oder weniger überrascht wird.

Der Verteidiger beginnt mit der Aufstellung, der Angreifer eröffnet das Spiel.

##### Aufstellung Verteidiger:

Die Aufstellungszone des Verteidigers verläuft in einem 5" breiten Balken entlang der Spielfeldmitte, Parallel zur langen Spielfeldkante. Unabhängig davon von welcher Richtung sein Gegner kommt.

##### Aufstellung des Angreifers:

Der Angreifer darf alle seine Einheiten 5" entlang einer Spielfeldkante seiner Wahl aufstellen. Aufklärungs- Einheiten sogar 10" von der gewählten Spielfeldkante.

##### Missionsziel:

Der Angreifer muss nur das Battlerating des Verteidigers brechen um zu gewinnen.

Sollte es dem Angreifer gelingen, dem Verteidiger seine Spielfeldkante zu verweigern. So verweigert er diesem gleichzeitig alle verbliebenen Reserven und bedroht ihm mit der Einkesselung.

## 2.3.2

### Nach dem Gefecht

#### Gefechts Ergebnisse:

Nach dem Gefecht müssen beide Oberbefehlshaber folgende Informationen erhalten.

- Verluste auf Eigner und Feindlicher Seite.
- Die Gefechts Länge bzw Anzahl der Runden.
- Wer hat gewonnen und ging ein Verband in Kriegsgefangenschaft.
- Wie hoch war die Differenz zwischen den Battleratings.

Sollte es sich am Ende des Gefechts herausstellen, dass der Unterschied zwischen Gewinner und Verteidiger Battlerating größer als 12 sein, so hat der Verlierer eine katastrophale Niederlage erlitten. Diese Battlegroup ist gezwungen sich mit dem nächsten Befehl zu reorganisieren. Außerdem zählt der Sieg doppelt bei der Berechnung der Offensive.

#### Rückzug aus dem Gefecht:

Der Verlierer des Gefechts muss sich auf ein gültiges Feld zurückziehen oder wird eingekesselt. Ein gültiges Feld ist ein jedes, welches benachbart und von der eigenen Fraktion kontrolliert wird.

Die Rückzugsbewegung zum kürzesten gültigen Feld wird zur Gefechtsdauer addiert und dient den Oberbefehlshaber zur Kalkulation, wie viel Zeit nun in dieser einen Runde auf der Kampagnen-Karte vergangen ist.  
Sollte die dieser Verband eine Katastrophale Niederlage erlitten haben, so ist sie gezwungen nächste Befehls-Phase einen Reorganisations-Befehl ausführen.  
Sollte kein gültiges Feld, zum Rückzug vorhanden sein, so gilt der Verband als Vernichtet.

Verluste:

Verluste werden unterschiedlich gehandhabt, man unterscheidet zwischen zwei Arten von Verlusten.

Entbehrliche-Verluste	Katastrophale-Verluste
Unter Entbehrliche Verluste fallen jegliche Ausfälle von Infanterie und Gun's die nicht gerade aus der HQ- oder Artillerie-Abteilung kommen. Solche Ausfälle werden bis zum nächsten Gefecht automatisch ausgeglichen.	Als Katastrophalen-Verlust bezeichnet man jeglichen Ausfall von Panzern, Fahrzeugen, Artillerie und Komplette Ausfälle von Infanterie Platoons. Solche Verluste können nicht wieder ausgeglichen werden. Neue Einheiten müssen herangeschafft werden.

Nach jedem Gefecht muss das Verbandsdaten Blatt auf den neusten Stand gebracht werden und Katastrophale-Verluste gehören vom Datenblatt getilgt.

Führungslos:

Sollte der Oberbefehlshaber während eines Gefechtes sein Leben lassen, so leidet der ganze Führungsstab unter diesen Verlust. Schnell muss ein geeigneter Ersatz gefunden werden. Ein bereits vorhandenes Forward Headquarter auf der Kampagnen-Karte muss befördert werden. Während sich dieses mit seinen neuen Aufgaben vertraut macht, geht wertvolle Zeit verloren, die Offensive gerät ins Stocken und der Feind erhält Gelegenheit in die Offensive zu gehen.

## 2.4

### Aktions-Phase

Alle Gefechte sind Ausgetragen, Verluste am Datenblatt notiert und die Runden Dauer ist berechnet.  
Nun werden alle anderen Befehle abgehandelt, mit Abgleich der Runden Dauer wird festgestellt welche und wie viele Befehle nun durchgeführt werden konnten.  
Befehle welche zeitlich nur begonnen werden konnten, aber nicht abgeschlossen wurden, zählen als nicht durchgeführt.

Runden Dauer:

Die Runden Dauer wird ganz einfach berechnet, dazu muss nur festgestellt werden welches Gefecht am längsten gedauert hat.

**Angriffsbewegung+Gefechts Dauer (Komplette Runden x 10) + Rückzugsbewegung = Runden Dauer**

## 2.5

### End-Phase

In der End-Phase angekommen betreten Reserven den Tisch, neue Reserve Punkte werden berechnet, es wird festgestellt welche Fraktion die Offensive in Zukunft inne hat und falls mit Optionalen Regeln gespielt wird, muss die Uhrzeit berechnet werden.

Reserven:

Die Reserven betreten nun wie in der Start-Phase geplant die Kampagnen-Karte.

Reserve Punkte berechnen:

Die Kampagnen-Karte stellt nur einen kleinen Frontabschnitt eines Krieges dar, meist besteht dieser gerade mal aus ein paar Dörfern und einer Stadt. So kann es durchaus vorkommen dass Verstärkungen eurer Kampagne zugeteilt werden.  
Diese Verstärkung kommt in Form von Reserve Punkte oder RP. RP sind beinahe gleich wie KP, nur dass sie die maximale Größe eines Verbandes nicht verändern. Mit den RP können neue Verbände aufgestellt werden die sich dann zum richtigen Zeitpunkt auf die Kampagnen-Karte bewegt werden dürfen. Um Verstärkungen zu erhalten muss die Generalität natürlich einen Grund dazu haben, und manchmal sehen sie mehr oder weniger in einen gewonnen oder Verlorenen Kampf.

Ziele mit Strategischer Bedeutung:

	Gewonnen wurde/n	Verloren wurde/n
Wenn ein Gefecht	10 RP	-
Wenn ein Feld mit Brücke	W6x10 RP	20 RP
Wenn alle Felder eines Dorfes	W6x10 RP	20 RP
Wenn ein Feld mit Depot	W3x10 RP	10 RP
Wenn ein Feld mit Bahnhof	W6x10 RP	10 RP
Wenn ein Flugfeld	W6x10 RP	20 RP
Wenn ein Hafen	2W6x10 RP	30 RP

Die Offensive

Offensive:

Die Offensive zu haben, bedeutet nichts anders als die Initiative auf der Kampagnen-Karte zu haben.  
Diese Fraktion befindet sich momentan auf dem Vormarsch und zwingt seinem Gegner sein Handeln auf. Jedoch kann schon eine verlorene Schlacht diesen Vorteil zu Nichts machen.  
Nachdem alle Kämpfe geendet haben, wird ermittelt wie gut die Verteidiger sich gehalten haben und ob der Vormarsch der Angreifer weiter geführt werden kann. Dazu werden einfach alle gewonnenen Spiele der Verteidigenden und der der Angreifenden Fraktion addiert. Die Seite die am meisten Siege davontragen konnte hat nun die Offensive inne.

Datum, Uhrzeit (Optional):

Die Runden Dauer wird nun zur aktuellen Uhrzeit dazu addiert, sollte dabei eine bestimmte Uhrzeit erreicht werden, hat das Einfluss auf die Kampagne.

Abhängig von der Uhrzeit auf der Kampagnen-Karte muss man natürlich den Sonnenstand berücksichtigen, immerhin hat dieser starke Auswirkungen im Feld. Um es nicht zu kompliziert zu gestalten, verwenden wir auch hier eine Pauschale Uhrzeit um den Tag Nacht Wechsel zu simulieren.

Von 06:00 bis 21:00 Tag     ◇     -

Von 21:00 bis 0600 Nacht     ◇     In denn Nacht Stunden wird das Aufklären deutlich erschwert. Alle Einheiten jenseits von 20" werden um 2 schlechter aufgeklärt als üblich. Einheiten innerhalb dieser Grenze nur um eins schlechter. Sollte eine Einheit das Feuer eröffnen, so sieht man dies Nachts besonders gut, das Spotten einer solchen Einheit wird zusätzlich um eins erleichtert.  
oder  
Night Fighting (Battlegroup Rulebook Seite 68)

**Wetter (Optional):**

Um das Ganze auch hier zu vereinfachen ändert sich das Wetter immer nach Mitternacht, jedoch erst nachdem alle Gefechte der Runde ausgetragen wurden. Ermittle dann zufällig aus deinen selbst erstellten Wetter Pool die neue Witterung.

Sonne	Hat keine Auswirkungen
Regen	<p>Infanterie: Der Soldat zu Fuß hat auch mit der Witterung zu Kämpfen, in diesem Fall muss auch er beim Betreten von Wald oder anderen ähnlichen Gelände für Schwieriges Gelände Testen.</p> <p>Gun: Die schweren Geschütze leiden am meisten unter dem Schlechten Wetter, Ihre Bewegungsreichweite wird um 1" verringert, falls sie nicht von einem Motorisierten Fahrzeug gezogen werden.</p>
Starker Regen	<p>Infanterie: Der Soldat zu Fuß hat auch mit der Witterung zu Kämpfen, in diesem Fall muss auch er beim Betreten von Wald oder anderen ähnlichen Gelände für Schwieriges Gelände Testen.</p> <p>Gun: Die schweren Geschütze leiden am meisten unter dem Schlechten Wetter, Ihre Bewegungsreichweite wird um 1" verringert falls sie nicht von einem Motorisierten Fahrzeug gezogen werden.</p> <p>Fahrzeuge und Panzer: Alle Bereiche des Tisches die nicht als Straße deklariert sind werden nun als Schwieriges Gelände behandelt.</p>
Leichter Nebel	Die Maximale Sichtweite beträgt 36"
Starker Nebel	Die Maximale Sichtweite beträgt 22"
Schneefall	<p>Infanterie: Der Soldat zu Fuß hat auch mit der Witterung zu Kämpfen, in diesem Fall muss auch er beim Betreten von Wald oder anderen ähnlichen Gelände für Schwieriges Gelände Testen.</p> <p>Gun: Die schweren Geschütze leiden am meisten unter dem Schlechten Wetter, Ihre Bewegungsreichweite wird um 1" verringert falls sie nicht von einem Motorisierten Fahrzeug gezogen werden.</p>
Schneesturm:	<p>Infanterie: Der Soldat zu Fuß hat auch mit der Witterung zu Kämpfen, er behandelt den gesamten Spieltisch, der nicht gerade als Straße deklariert ist als Schwieriges Gelände.</p> <p>Gun: Die Geschützmannschaften sind nicht dazu in der Lage ihr Equipment ohne Motorisierte Unterstützung großartig zu bewegen. Es ist maximal möglich das Geschütz auf der Stelle zu drehen.</p> <p>Fahrzeuge und Panzer: Alle Bereiche des Tisches die nicht als Straße deklariert sind werden nun als Schwieriges Gelände behandelt.</p>