

Beispiel für eine Kampagnen Runde:

Befehls-Phase:

In der Befehls-Phase legen die OK's in Absprache ihrer Fraktions-Kollegen die Befehle für jeden Verband auf der Kampagnen-Karte fest. Ohne das es der Gegner erfährt werden diese Befehle dem Spielleiter mitgeteilt.

In unserem Beispiel erhalten die Verbände die folgenden Befehle:

- Panzer Division Lehr: Der Verband erhält den Befehl „Angriff“ in Richtung Norden.
- 101th Airborn: Der Verband erhält den Spezial Befehl „Ausharren“.
- 2nd Armored Division: Der Verband erhält den Befehl „Bewegen“ auf das Feld C1.
- 11th Airborn Division: Der Verband erhält den Befehl „Unterstützen“.

Hat jeder Verband einen Befehl erhalten, endet die Befehls-Phase.



Kampf-Phase:

2.3.1: Gefechte und Effekte bestimmen:

Bevor es so richtig losgeht, werden für beiden Seiten mögliche Effekte festgestellt, die die Gefechte beeinflussen können. In unsere Beispiel hat die 101th Airborn den Befehl „Ausharren“ erhalten, da dieser Befehl keine Vorbereitungszeit benötigt, profitieren alle Einheiten dieses Verbandes von den Effekten des Befehls „Ausharren“. In diesen Fall dürfen bis zu vier Infanterie Einheiten und eine Gun der 101th Airborn das Gefecht in Foxholes bzw in einem AT Gun Dug-out starten.

Zusätzlich hat die 11th Airborn den Befehl „Unterstützen“ erhalten, da auch dieser Befehl keine Vorbereitungszeit benötigt, tritt sein Effekt in kraft. Der Alliierte OK kann sich dank diese. Befehl dafür entscheiden mit der 11thAirborn in ein Benachbartes Gefecht einzugreifen. Jedoch darf er maximal die Hälfte des Verbandes als Unterstützung entsenden. (Dabei handelt es sich um 50% der Punkte der 11th Airborn, abgerundet)

In unserem Beispiel entscheidet sich das Alliierte OK dafür der 101th Airborn Unterstützung zu entsenden.

Bevor das Gefecht beginnt muss jedoch noch berechnet werden, wie lange die Soldaten der 11thAirborn benötigen, um die 101th Airborn zu erreichen. Zu Berechnung wirft man einen Blick auf die Zeitangaben beim Bewegungs-Befehl. In diesen Fall würden die Berechnung so aussehen:

$$\begin{aligned} & \text{Bewegung zur parallel zu langen Spielfeldkante*} + \text{„Nur zu Fuß*“} - \text{„Straße*“} - \text{„Angriff*“} = X \\ & 30 \text{ Minuten} \quad + 20 \text{ Minuten} \quad - 10 \text{ Minuten} - 10 \text{ Minuten} = 30 \text{ Minuten} \end{aligned}$$

30:10= 3.Runde (10 Minuten Dauert eine Runde)Das bedeutet das zu Beginn der Dritten runde die Verstärkungen bestehend aus der 11thAirborn zur Verfügung stehen.



*Modifikatoren

2.3.3 Nach dem Gefecht:

Nachdem das Gefecht, welches siegreich für die Alliierten geendet ist, muss sich die Panzerdivision Lehr auf ein gültiges Feld zurückziehen. Jedes Feld, welches unter eigener Kontrolle ist, zählt als Gültig.

Jedoch muss die kürzeste Rückzugroute gewählt werden. Wobei wir vom Ort des Gefechtes ausgehen.

Das Feld A3 fällt schon mal aus, da die Einheiten der Panzerdivision kaum über den Fluss schwimmen können.

C3 wäre auch ein gültiges Feld, nur sind Bewegungen in der Diagonale mit 45 Minuten selten die Kürzesten.

C2 wäre auch eine gültige Option, mit einer Bewegung von 30 Minuten wäre es durchaus eine Option.

B3 ist jedoch die kürzeste Option, es ist ein gültiges Feld und Bewegungen entlang der kurzen Spielfeldkante sind grundlegend die Kürzeste, hinzukommt die Straße.

Also muss sich die Panzerdivision Lehr nach B3 zurückziehen.



2.4 Aktions-Phase

Runden Dauer

Nachdem alle Zwischenschritte erledigt wurden finden wir uns in der Aktions-Phase wieder.

Gleich zu Beginn müssen wir die „Runden Dauer“ berechnen. Die „Runden Dauer“ gibt an, wie viel Zeit während den Gefechten verstrichen ist und wie viel Zeit somit denn nicht kämpfenden Verbände geblieben ist, um ihre Befehle auszuführen.

Die „Runden Dauer“ berechnet sich durch das Feststellen des längsten Gefechts.

In unserem Beispiel gab es nur ein Gefecht, 101th Airborne vs. Panzerdivision Lehr.

Wir nehmen an dieses Gefecht hat 8 Runden gedauert.

$$\begin{array}{rcl} \text{Angriffsbewegung (Lehr)} + 8 \text{ Runden} + \text{Rückzugsbewegung (Lehr)} & = & \text{„Runden Dauer“} \\ 0 \text{ Minuten} & + & 80 \text{ Minuten} + 10 \text{ Minuten} & = & 90 \text{ Minuten} \\ (20 - \text{Angriff} * -\text{Straße} *) & (8 \times 10 = 80) & (20 - \text{Straße} *) & & \end{array}$$

Mit der festgestellten „Runden Dauer“ können wir nun feststellen welche bzw wie viele Befehle ausgeführt wurden.

In unserem Beispiel hat die 2nd Armored Division in der Befehls-Phase einen Bewegungs-Befehl erhalten. Nun ist es an der Zeit, diesen auszuführen.

Die 2nd Armored Division sollte sich auf das Feld C1 bewegen, ihr bleiben dafür 90 Minuten.

Für die Bewegung dort hin würde sie folgende Zeit benötigen.

$$\begin{array}{rcl} \text{Parallel zur Langen Spielfeldkante} * - \text{Straße} * + \text{Parallel zur Langen Spielfeldkante} * - \text{Straße} * + \text{Parallel zur Langen Spielfeldkante} * - \text{Straße} * = \\ 30 \text{ Minuten} - 10 \text{ Minuten} + 30 \text{ Minuten} - 10 \text{ Minuten} + 30 \text{ Minuten} - 10 \text{ Minuten} = 60 \text{ Minuten} \end{array}$$

Also erreicht die 2nd Armored Division ihr Ziel und hätte sogar noch 30 Minuten gehabt bevor die Runde endet.

Da sie jedoch keine weiteren Befehle mehr hat, verweilt sie auf ihrer Position, wartend auf den nächsten Befehl.

