

Multiplayer Battlegroup Kampagne

Planung und Erstellung einer Kampagne:

Aufbau der gemeinsamen Kampagnen-Karte:

Das Kampagnen Schlachtfeld bzw. die Kampagnen Karte besteht aus mehreren Rechtecken, dessen Gelände zusammen hängt. In diesem Regelbuch gehen wir davon aus, dass diese einem Standardtisch von 4' x 6' entsprechen. Zum Erstellen der Kampagnen Karte können probeweise Spieltische aufgebaut werden und skizzenhaft aufgezeichnet oder besser abfotografiert werden, man kann auch professionell in einem Zeichenprogramm eine Karte erstellen. Die Kampagnen Karte 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 dar. Dörfer, Wälder oder offene Ebenen lassen die Effektivität von manchen Truppentypen variieren. Also achtet darauf eine ansprechende Karte für alle Mitspieler zu erstellen.



Erste Schritte:

Spielleiter:

Es wäre von Vorteil wenn ein unabhängiger **Spielleiter** bestimmt wird, dieser kann natürlich an der Kampagne Teilnehmen solange er in der Lage ist, eventuelle Geheiminformationen der gegnerischen Fraktion nicht an seine eigene Fraktion weiter zu geben. Des Weiteren sollte der Spielleiter nicht gleichzeitig der Oberkommandierende (OK) einer Fraktion sein. Der Spielleiter kann dann die gesammelten Befehle auf die Karte übertragen, die Rundenzeit Berechnung vornehmen bzw. kontrollieren was die OKs ausgerechnet haben usw...



Den Oberbefehlshaber (OK) festlegen:

Beide Fraktionen müssen sich intern auf einen **Oberbefehlshaber** einigen, dieser 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 dieses im Kampf, kommt es zu Verwirrungen und zu Verzögerungen auf der Kampagnen-Karte. (siehe „**Führungslos**“ auf Seite 18)

Sich auf die Kampagnen-Punktgröße einigen:

Beide Oberbefehlshaber sollten sich nun auf eine **Kampagnen-Punktgröße** einigen. Der KP-Wert stellt den Punkte Wert einer jeden Fraktion zu Kampagnenbeginn dar. Mit diesen Punkten dürfen Einheiten aus den vorher beschlossenen Regelbüchern gekauft werden und zu Verbänden zusammengestellt werden, um sie später zu Spielbeginn auf der Kampagne Karte zu platzieren.

Die Offensive erlangen:

Nach dem sich beide Oberbefehlshaber auf eine Front geeinigt haben, muss nun einer der beiden Fraktionen den Angreifer übernehmen. Eventuell findet eure Kampagne zu einem bestimmten historischen Zeitpunkt statt, und euch wird die Entscheidung somit abgenommen (kann aber auch gelost oder er würfelt werden). Die Fraktion die beginnt hat in der ersten Runde automatisch die Initiative. Im Besitz der Offensive zu sein bringt einige Vorteile mit sich, diese sollten beim ziehen des Frontverlaufs berücksichtigt werden. (siehe „**Offensive**“ auf Seite 18)

Die Frontlinie ziehen:

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

Erstellen von Verbänden zu Kampagnen Beginn:

Beide Fraktionen können nun Einheiten aus ihren Armeebüchern erwerben und sie zu Verbänden zusammenlegen. Diese Verbände können während der Kampagne immer vom selben Spieler befehligt werden, aber es steht jedem auch frei diese Verbände untereinander abwechselnd zu spielen. Am besten wird sich darauf einfach intern geeinigt. Verbände werden anders als im Grundregelbuch zusammengestellt und unterliegen bestimmten Bedingungen bei ihrer Zusammenstellung. Natürlich ist es auch möglich, Verbände im späteren Verlauf der Kampagne zusammenzufassen oder auch aufzuteilen. Ein Verband darf maximal $\frac{1}{4}$ der Maximal KP groß sein und darf auch während der Kampagne nie darüber hinaus wachsen. Wir nehmen an das der Logistische Aufwand an einem Ort zu immens wäre.

Platzieren der Verbände auf der Kampagnen Karte:

Beide Fraktionen platzieren ihre Verbände zeitgleich aber verdeckt auf der Kampagnen Karte, es können beliebig viele Verbände auf den Kartenfeldern platziert werden, beachte aber, dass es sich um Felder handeln muss, die sich im Besitz der eignen Fraktion befinden. Haben beide Fraktionen das Platzieren abgeschlossen, wird den OKs die taktische Karte vorgelegt. Die einzelnen Verbände bekommen auf der Karte nur eine grobe Einteilung über ihre Größe (Squad, Platoon, Company oder Bataillon). Von Vorteil wäre es wenn bei jedem Verband der Name des Spielers vermerkt ist, dies dient der besseren Übersicht. Nun ist man Spielbereit, und kann zur ersten Befehlsphase übergehen.



Kampagnen Runden Übersicht:

Hier eine kleine Übersicht aus welchen Phasen und in welcher Reihenfolge diese Phase, in einer Kampagnen-Runde stattfinden.

I.Start-Phase	I.1 Kampagnen Siegesbedingungen I.2 Verbände erstellen, platzieren und bearbeiten
II.Befehls-Phase	II.1 Befehle erteilen & Befehle II.2 Luft- & Feuerunterstützung erhalten & Zuweisen
III.Kampf-Phase	III.1 von der Kampagnen-Karte auf den Tisch III.2 Spezielle Szenarios III.3 Nach dem Gefecht
IV.Aktions-Phase	IV.1 Runden Dauer ermitteln IV.2 Befehle ausführen
V.End-Phase	V.1 Reserve Punkte berechnen V.2 Offensive ermitteln V.3 Kampagnen Karte anpassen

Wetter:

Das Wetter kann sich am **Anfang** jeder Kampagnenrunde ändern, dazu wird am Anfang der Runde, noch vor der Befehlsphase von **beiden OKs** einen **W6** geworfen und die beiden Würfelerggebnisse addiert, danach wird das Ergebnis mit folgender Tabelle verglichen:

2-9 – es bleibt bzw. wird wieder schön (*keine Einschränkungen*)

10-12 – ein Gewitter zieht auf (*es steht keine Luftunterstützung zur Verfügung*)

Verbände erstellen, platzieren und bearbeiten:

Besondere Eintrittspunkte:

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 ist, dass die komplette Bahnstrecke vom Kartenrand bis zum Bahnhof in eigenem Besitz sein muss, sollte die Bahnverbindung an irgendeiner Stelle unterbrochen sein, ist es nicht möglich Nachschub über einen Bahnhof zu bekommen..

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 in Verteidigungs-Strukturen stecken darf. Sondern wird ein „**Reorganisations-Befehl**“ in einem Hafen oder in einem benachbarten Kampagnen-Feld ausgegeben, so benötigt dieser nur 10 Minuten.

Flugfelder sind Eintrittspunkte der etwas anderen Art, hier dürfen nur reine Luft-Lande Verbände aufgestellt werden. Unüblicher Weise sind diese Soldaten mit ihrem Transporter gelandet und müssen deshalb nicht für „**Sprung ins Ungewisse**“ Würfeln. Außerdem ermöglicht ein Flugfeld, einer Fraktion erst einen „**Close Air Support Marker**“ in einem Spiel zu verwenden. Ohne Flugfeld hat dieser Marker keine Funktion und wird als 0 gewertet.



Eintrittspunkte blockieren:

Es ist möglich Nachschub **Eintrittspunkte** wie z.B. Straßen dauerhaft zu blockieren, dazu ist es nötig einen oder mehrere Verbände mit gesamt **351+** Punkte **dauerhaft** auf dem Feld mit dem **Eintrittspunkt** zu positionieren. Erst mit dem vertreiben oder abrücken dieses Verbandes, kann der **Eintrittspunkt** wieder genutzt werden. Verbände die **kleiner** als 351 Punkte sind und auf einem gegnerischen **Eintrittspunkt** verweilen, müssen jederzeit damit rechnen von einem ankommenden Reserveverband angegriffen zu werden.

Standard Verbände:

Allgemeines:

Standard Verbände werden nach den normalen **BG Armeelisten** erstellt und unterliegen auch dessen Regeln und Beschränkungen lt. der jeweiligen Armeeliste. (*restriced* und *unique* Einheiten, min. Anforderungen an Infanterie, usw...) Es kommen lediglich spezielle Befehle für die Kampagnenkarte hinzu, die im weiten Verlauf dieser Regeln erläutert werden.

Beachte:

Die „*restriced*“ und „*unique*“ Einschränkungen müssen auch nach Erhalt von Nachschub oder beim Zusammenlegen von Verbänden eingehalten werden.

Armeelistengröße:

Ein einzelner Verband darf **maximal 750 Punkte** groß sein, und darf während der gesamten Kampagne diese Obergrenze nicht überschreiten (zB durch Reserven oder zusammenlegen mit einem anderen Verband). Die **Minimumgröße** eines Verbandes muss **100 Punkte** betragen, ist ein Verband kleiner, oder fällt er durch Verluste unter diese Minimumgröße, ist der Verband automatisch „**Kampf unfähig**“. (siehe „**Kampf unfähig**“ auf Seite 7)

Einschränkungen für die Kampagne:

Es dürfe keine Auswahlen aus **Add. Fire Support** genommen werden, außer „**Timed Air Strikes**“ (vorausgesetzt die entsprechende Fraktion besitzt ein Flugfeld)

Pre Registert Target Points dürfen nur in Kombination mit den Befehlen „**eingraben**“ und „**befestigen**“ genutzt werden.

Defences dürfen nur in Kombination mit den Befehlen „**eingraben**“ und „**befestigen**“ genutzt werden. (siehe Befehl „**eingraben**“ auf Seite 11 und Befehl „**befestigen**“ Seite 13)



Folgende Verbände stehen zur Verfügung:

Die folgende Liste ist nur ein **Beispiel** für eine D-Day Kampagne. Welche Armeelisten und Bücher im Detail für die jeweilige Kampagne verwendet werden, liegt an der gespielten Kampagne (*Schauplatz*) und sollte vor Beginn festgelegt werden und **niedergeschrieben** werden. Auch die Einteilung welche Armeeliste zu welchem Verbandstyp hinzugefügt wird ist Sache des Spielleiters und den OKs.

<u>gepanzelter Kampfverband</u>	<u>Infanterie Kampfverband</u>	<u>Aufklärungs- Verband</u>	<u>Elite Verband</u>
<u>Listen:</u> British armoured Division American armoured Division German Panzer Division German Ersatz Panzer Division 12. SS- Panzer Division	<u>Listen:</u> British Infantry Divison British 6th Airborne Division American Infantry Division American Airborne Division Canadian 3th Infantry Division German Infantry Division	<u>Listen:</u> American armoured Division British Infantry Divison American Infantry Division German Panzer Division German Infantry Division	<u>Listen:</u> British 6th Airborne Division American Airborne Division Fallschirmjäger Division 12. SS- Panzer Division
<u>Bedingungen:</u> „Feuerunterstützung“ <i>Nur wenn sich keine Auswahl aus dem Tank Slot in der Kampfgruppe befindend.</i>	<u>Bedingungen:</u> „Feuerunterstützung“ <i>Nur wenn sich keine Auswahl aus dem Tank Slot in der Kampfgruppe befindend.</i>	<u>Bedingungen:</u> Kein Zugriff auf den Slot “Tanks” Cavalary Reconnaissance Troops bzw. armoured Reconnaissance Infantry aus “Wacht am Rhein” ist verpflichtet	<u>Bedingungen:</u> 12. SS- Panzer Division – darf nur „befestigen“ wenn keine mot. Infanterie in der Armeeliste ist
<u>Befehle:</u> Stoß-Angriff Feuerunterstützung <i>(nur wenn min. 100 Punkte aus dem Slot Artillery in der Armeeliste sind)</i> Brücke bauen/reparieren <i>(wenn sich eine bridging Unit in der Armee befindet)</i>	<u>Befehle:</u> Feuerunterstützung <i>(nur wenn min. 100 Punkte aus dem Slot Artillery in der Armeeliste sind)</i> Eingraben Befestigen <i>(nur wenn min. ein Squad Pioniere in der Armeeliste ist)</i> Brücke bauen/reparieren <i>(wenn sich eine bridging Unit in der Armee befindet)</i> Overwatch	<u>Befehle:</u> Flankenangriff Hinterhalt Aufklären Overwatch	<u>Befehle:</u> Sprung ins Ungewisse <i>(nur Luftlandetruppen)</i> Luft-Lande Operation <i>(nur Luftlandetruppen)</i> Ausharren Overwatch Befestigen <i>(nur wenn min. ein Squad Pioniere in der Armeeliste ist)</i> Brücke bauen/reparieren <i>(wenn sich eine bridging Unit in der Armee befindet)</i>



Spezial Verbände:

Dies sind spezielle Verbände die nicht an jeder Front waren oder nur zeitlich begrenzt im Kriegsverlauf aufgetaucht sind, ob solche Verbände eingesetzt beziehungsweise zur Verfügung stehen, müssen sich die OKs und der Spielleiter vor Beginn der Kampagne ausmachen.

Hier ein Beispiel eines solchen Spezialverbandes:

Volkssturm Verband:

Verbände mit dieser Sonderregel können nach dem Erstellen auf jedem Feld im Deutschen Hoheitsgebiet aufgestellt werden, Volkssturm Verbände, welche meist aus Jugendlichen oder ganz alten Männern zusammen gewürfelt wurden, waren sehr unerfahren oder wollten schlicht weg nicht kämpfen, deshalb müssen diese vor dem Platzieren in der Befehlsphase einen W6 werfen, um festzustellen wie es um die Moral dieses Verbandes steht:

- 1** - Der Verband ergibt sich vor der ersten Feindberührung - Verband zählt als vernichtet und die RP sind verloren
- 2-4** - Der Verband muss sich erst reorganisieren bevor er in die Kampagne eingreifen kann
- 5+** - Der Verband ist voll einsatzbereit und kann Befehle erhalten

Auswahl für den Volkssturm Verband (alle Auswahlen aus FotR)

HQ:

- > FHQ (*nur mit Softskin Vehicle*)
- > Feld Gendarmerie Team
- > "to the last Bullet"
- > "Backs to Berlin"

INFANTRY:

- > Volkssturm Squad/Platoon
- > Auxiliary Squad/Platoon
- > Ost Infantry Squad/Platoon
- > Hitler Jugend Squad
- > Dismounted Panzer Crew

TANKS:

- > Captured Tank

RECONAISSANCE:

- > Sniper
- > VG Foot Patrol
- > Fusilier Bicycle Patrol

ENGINEER:

- > Conscript "Hiwi" Labour Squad

LOGISTIC:

- > Supply Column

SPECIAL SUPPORT:

- > 4 Men Panzerjäger Team



Verbands-Sonderregeln:

Luft-Lande-Operation:

Verbände mit dieser **Sonderregel** haben ein spezielles Training durchlaufen und dürfen nach dem erstellen und je nach Wetter beliebig auf der Kampagnen-Karte platziert werden. Selbst auf Felder die vom Feind besetzt sind.

Wir ein Verband per „**Luft-Lande-Operation**“ auf einem Feld platziert, muss gewürfelt werden wie präzise die Fallschirmtruppen abgesetzt werden. Würfle dazu einen **W10** und schaue auf folgender Tabelle wohin sie abweichen:

1	2	3
4	9-10 ZIELFELD	5
6	7	8

Beachte:

Sollte ein Verband aus der Karte hinaus abweichen kann er nicht platziert werden, die Punkte werden gut geschrieben.

Weicht der Verband in ein Feld ab das zu 100% Wasser besteht ist er vernichtet und die Punkte sind verloren.

Sprung ins Ungewisse:

Nach dem Platziere eines Luft-Lande-Verbandes über den Luftweg muss der Oberkommandierende einen **W6** würfeln, um festzustellen in was für einen Zustand seine Truppen am Zielort angekommen sind.

1 – Der Verband hatte eine sehr harte Landung und hat viele Ausfälle – Es sind **W3+3** Einheiten in diesem Verband vernichtet, der Para Spieler kann selber wählen welche Einheiten. Außerdem muss der Verband **reorganisieren**.

(Wie viele Einheiten vernichtet sind, wird beim nächsten Spiel mit diesem Verband ermittelt)

2-4 - Der Verband muss sich erst **reorganisieren** bevor er in die Kämpfe eingreifen kann.

5-6 - Der Verband ist voll **einsatzbereit** und kann alle Befehle erhalten.

Rar:

Verbände mit dieser Sonderregel sind eine **Rarität** bzw. sind einfach nicht in größeren Mengen vorhanden. Der **Oberkommandierende** darf maximal ein **1/3** seiner **Startpunkte** (Runde 1) oder **Reserve Punkte** (jede weitere Runde) pro Runde in Verbände mit dieser Sonderregel investieren.

Kampfuntfähig:

Ist ein Verband Kampfuntfähig wird er sich der nächsten feindlichen Einheit kampfflos ergeben die ihn angreift, sollte dies der Fall sein gilt der Verband als vernichtet. Ein Kampfuntfähiger Verband darf kein gegnerisches Feld betreten, egal ob dort feindliche Truppen stationiert sind oder nicht, auch nicht durch einen „**taktischen Rückzug**“

ein Verband gilt als **Kampfuntfähig** wenn er...

- > ...ein Nachschubverband ist,
- > ...sich auf einem taktischen Rückzug befindet,
- > ...eine katastrophale Niederlage erlitten hat,
- > ...kleiner als 100 Punkte ist.



Bestehende Verbände bearbeiten:

Den bereits auf der Kampagnen Karte platzierten Verbänden darf jederzeit Ausrüstung mittels Reserve Punkten (RP) dazu oder nachgekauft werden. Solche Ausrüstung ist meist leicht zu erhaltendes Material, wie LKWs die von der Zivilbevölkerung requiriert werden. Es müssen jedoch ein paar Regeln eingehalten werden die im folgenden Absatz beschrieben werden:

Nachschubverband:

Ein Verband gilt dann als „**Nachschub Verband**“ sobald er nicht den Bestimmungen eines „Standard Verbandes“ entspricht (siehe „**Standard Verbände**“ auf Seite 4). Ein Nachschubverband ist unabhängig seiner Punktgröße „Kampfunfähig“ (siehe „**Kampfunfähig**“ auf Seite 3)

Nachschub in Infanterie Platoons:

Vollständig vernichtet Squads eines Platoons können während eines „**Reorganisations-Befehls**“ mit RP nachgekauft werden, solange das Platoon einen Offizier besitzt.

Platoon Infanterie-Unterstützungswaffen (z.B.: leichte und mittlere Mörser, MMGs, Panzerschreck, Bazooka etc.) müssen bei Verlust mit RP nachgekauft werden und stehen nach einem „**Reorganisations-Befehl**“ wieder zur Verfügung.

Vernichtete Geschützbesatzungen müssen für 10RP nachgekauft werden und stehen ebenfalls nach einem „**Reorganisations-Befehl**“ zur Verfügung. Wird das Geschütz selber ausgeschaltet muss es vollständig nachgekauft und wie jeder andere Nachschub an die Front gebracht werden.

Zerstörte „Softskin Vehicels“ (Jeeps, Opel Blitz, usw.) werden ebenfalls kostenlos mit einem „**Reorganisations-Befehl**“ ersetzt.

Armoured Transports (M3/M5 Halbketten, Sd Kfz 251 usw..) müssen mit RP nachgekauft werden und an die Front gefahren werden.

"Verbrauchswaffen" wie zB.: „*Panzerfäuste*“, „*Demo Charges*“, „*Anti-Tank Granaten*“ etc. werden am Ende der Runde automatisch aufgefüllt.

Forward- und Platoon HQ:

Wird ein FHQ vernichtet kann eine Feldbeförderung für 21RP vorgenommen werden, d.h. ein beliebiger anderer Offizier des Verbandes kann zum FHQ befördert werden, sollte dieser Offizier Teil eines Platoons sein, kann hier ein Infanteriesquad als Platoon HQ nachrücken. Stammt der Offizier aus einem Panzerplatoon, wird der entsprechende Panzer zum FHQ und einer der verbleibenden Panzer wird zum Platoon Offizier befördert.

Alle Sonderregeln die der Offizier vor der Beförderung hatte bleiben ihm als FHQ erhalten. (z.B.: Scout, Panzer ACE, usw...)

Es kann auch ein gefallener Platoon Offizier nachbesetzt werden, indem ein Infanteriesquad oder Panzer des Platoons kostenlos befördert wird.

Alle Feldbeförderungen werden nach einem „**Reorganisations-Befehl**“ aktiv.



Befehle & Befehle erteilen:

In der **Befehlsphase** weisen beide Oberbefehlshaber, meist in Absprache mit ihren Kampfgruppen Kommandanten den Verbänden auf der Kampagnen Karte verdeckt Befehle zu.

Bei den Befehlen spielt Zeit eine wichtige Rolle in Form des Faktors 5 Minuten. Wir nehmen an das eine Runde auf dem Spieltisch Tisch 5 Minuten dauert. Diesen fixen Wert von 5 Minuten können wir nun auf die Kampagnen Karte übertragen um eine Parallele zwischen Kampagne und Spieltisch herzustellen. Sind auf beiden Seiten alle Befehle beim Spielleiter eingegangen, endet die **Befehls-Phase**.

Befehle erteilen:

Alle Oberkommandierenden weisen ihren Verbänden auf der Kampagnen-Karte einen oder mehrere Befehle zu. Dies geschieht ohne zu wissen was der Gegner eigentlich vor hat und passiert natürlich zeitgleich für alle Fraktionen. Stehen alle Befehle fest werden diese dem Spielleiter übermittelt. Es ist möglich einen Verband, wenn gewünscht, auch mehrere Befehle zuzuweisen, jedoch ist hier zu beachten, dass man sich darüber im Klaren sein muss, dass es passieren kann das die Zeit der Kampagnenrunde nicht ausreicht, um alle Befehle auszuführen. Das Ganze ist davon abhängig wie hoch die **'Maximale Rundendauer'** ist.

Folgende Befehle und Spezial-Befehle stehen zur Verfügung:

Befehl „bewegen“:

Bewegen ist wohl der wichtigste Befehl im Spiel. Stellt er doch das Herz der Kampagnen-Karte da, denn ohne Bewegung der Verbände, bräuchte es keine Kampagne. Verbände bewegen sich unterschiedlich schnell, dazu kommen noch Modifikationen wie Straßen. Um das Ganze zu erleichtern, rechnen wir mit Pauschalwerten.

Bewegungen entlang bzw. Parallel der **Langen** Spielfeldkante nehmen 30 Minuten pro Spielfeld der vorhandenen Zeit in Anspruch.



Bewegungen entlang bzw. Parallel der **Kurzen** Spielfeldkante nehmen 20 Minuten pro Spielfeld der vorhandenen Zeit in Anspruch.

Bewegungen **diagonal** über das Spielfeld nehmen 40 Minuten pro Spielfeld der vorhandenen Zeit in Anspruch.



Modifikatoren:**Straßen:**

Bewegt sich ein Verband in ein anderes Feld und hat hierfür eine Straße zur Verfügung, so erleichtert sich seine Bewegung immer um 10min.

Nur zu Fuß:

Ein Verband, der nicht ausreichend motorisiert ist, erhält einen negativen Modifikator von 15min, da die Soldaten ihr ganzes Equipment zu Fuß Transportieren müssen.

Offensive (Initiative):

Bekommt ein Verband einen Angriffsbefehl, so wird ihm die Finale Bewegung um 4 Minuten erleichtert.

Leichtes Gepäck:

Truppen bewegen sich zum Angriff mit leichten Gepäck und bekommen die Bewegung um 5 Minuten erleichtert. (siehe Befehl „Angriff“ auf Seite 10)

Beachte:

Es ist unmöglich ohne Brücken Gewässer zu überqueren, außer der komplette Verband ist amphibisch.

Das Bewegen in leere Feindliche Kampagnen Felder ist kein Angriff.

Sollten sich zwei verfeindete Verbände auf dasselbe Feld bewegen, oder trifft ein Verband bei der Bewegung auf einen feindlichen sich bewegenden Verband, kommt es in der anschließenden Kampfphase zu einem Gefecht auf diesem Spielfeld wo sie zusammentreffen. In beiden Fällen wird das Szenario „Gegenangriff“ auf Seite 18 gespielt

Befehl „taktischer Rückzug“:

Der **taktische Rückzug** ist eine besondere Art des Bewegungsbefehls, dieser erlaubt es dem OK schon vor der Kampfphase einen Verband zu bewegen, um zu versuchen Gegnerischen Verbänden zu entkommen. Um einen Rückzug durchführen zu dürfen bedarf es der Genehmigung vom OK.

Der sich zurückziehende Verband muss sich nun weiter zu den eigenen Reihen zurückfallen lassen und darf ausschließlich die Befehle „**bewegen**“ und/oder „**reorganisieren**“ erhalten. Er bekommt seine erste Bewegung um 20min erleichtert.

Solange der Verband sich nicht erfolgreich **reorganisiert** hat gilt er als „*Kampfunfähig*.“

Die Gegnerische Fraktion erhält +1 auf den Offensive Wert in der nächsten Runde.

Befehl „Truppen verlegen“:

Anstelle sich zu bewegen, können Truppen mit der Eisenbahn verlegt werden. Dazu muss sich am Ausgangsfeld und am Zielort ein Bahnhof befinden, und die gesamte Bahnstrecke dazwischen muss sich im Besitz der eigenen Fraktion befinden. Der Verband mit diesem Befehl wird zu Beginn der Aktions-Phase von der Kampagnen-Karte entfernt. Und am Ende der nächsten Befehls-Phase am Zielort aufgestellt.



Befehl „Angriff“:

Die Fraktion welche die Offensive (Initiative) inne hat darf Gebrauch von diesem Befehl machen. Dieser Befehl unterliegt denselben Bedingungen und Modifikationen wie Bewegen, jedoch bewegt man sich dabei auf ein Feld mit einen feindlichen Verband um diesen anzugreifen.

Truppen bewegen sich zum Angriff mit **leichtem Gepäck** und bekommen die Bewegung um 5 Minuten erleichtert.

Befehl „unterstützen“:

Der Verband hält sich in Bereitschaft um in umliegende Kämpfe einzuschreiten. Solange er selbst nicht angegriffen wird, darf er mit der Hälfte der im Feld stehenden Punkte in den Kampf eines Nachbarfeldes eingreifen.

Die bereit gestellte Hälfte des Verbandes (in Punkten) tritt in die Reserve der Verbündeten ein. Man berechnet nun, wie lange es dauern wird, bis der unterstützende Verband in die Kämpfe eingreifen kann. Die Berechnung erfolgt mittels aller Bewegungsregeln. (siehe Befehl „bewegen“ auf Seite 7)

Die errechnete Zeit wird nun durch 5 dividiert um die Runde ihres Eintreffens zu berechnen.

Die eintreffende Unterstützung zählt in allen Belangen als **eigenständiger Verband** und hat daher sein **eigenes Battlerting** und seine **eigenen Befehle**, er unterliegt **allen** damit verbunden Regeln.

Nach dem Gefecht zieht sich der unterstützende Teilverband wieder auf sein Feld zurück, und gliedert sich automatisch wieder in seinen Hauptverband ein.

Beispiel:

+	30min (Horizontale Bewegung)
+	15min (zu Fuß)
-	10min (Straße)
-	05min (leichtes Gepäck)
=	30 min / 5
=	Runde 6

**Befehl „reorganisieren“:**

Der Verband welcher diesen Befehl erhalten hat, beginnt damit sich **20 Minuten** lang zu **reorganisieren**. Ein Verband kann oder muss sich aus den verschiedensten Gründen neu strukturieren, sei es, um Verluste aus vergangenen Gefechten auszugleichen, oder um erhaltene Verstärkungen zu integrieren. Es ist auch möglich einen Verband in zwei separate Verbände aufzuteilen, es ist allerdings zu beachten das nach dieser Aufteilung noch alle Verbandsregeln eingehalten sind

Verbände die sich reorganisieren sollten dies ungestört erledigen können, sollte ein reorganisierender Verband angegriffen werden, so wird ein **Spezielles Szenario „Reorganisations- Stopp“** gespielt (siehe Seite 18 Szenario „**Reorganisations- Stopp**“)

Befehl „eingraben“:

Der Verband bekommt den Befehl auf seiner Position auf der Kampagnen Karte zu bleiben und bereit sich darauf vor, diese zu verteidigen. Bekommt ein Verband diesen Befehl und wird angegriffen, so stehen ihm zusätzliche **45 Punkte** für folgende Verteidigungsstrukturen zur Verfügung:



Folgende stehen jedem Verband zur Verfügung:

- Sniper Hideout
- Artillery Observation Post
- Foxholes
- Improvised Barricades
- Improvised Road Block

Folgende stehen zusätzlich nur Verbänden zu Verfügung die min. einen Squad Pioniere in der Kampfgruppe haben:

- Mortar Pit
- AT Gun Dug-out
- Barbed Wire
- Fortified Building
- Booby Trapped Building

Beachte:

Alle Verteidigungsstrukturen, die durch den Befehl „eingraben“ errichtet wurden, bleiben nicht dauerhaft erhalten und sind am Ende eines Spieles wieder weg.

Befehl „LOS! Vorwärts!“

Verbände mit einem Forward Headquarter können, ohne die Offensive (Initiative) inne zu haben, mit diesem Befehl angreifen. Die Bewegung beim Angreifen wird um 5 Minuten erleichtert, genau gleich wie beim Befehl „angreifen“. Nicht selten kommt es dabei vor, dass ein solcher Verband auf einen gegnerischen Verband stößt, der sie wiederum gerade im Begriff ist anzugreifen. In solch einen Fall, wird das speziell Szenario „Gegenangriff“ in gespielt. (siehe Seite 17 Szenario „Gegenangriff“)

Beispiel:

Sollte der Verband mit „LOS! Vorwärts!“ A einen gegnerischen Verband angreifen, der B wiederum einen anderen Verband angreifen wollte C. So wird berechnet wer wohl zuerst sein Ziel erreicht. Ist A schneller bei B als B bei C so kämpfen A und B gegeneinander, wobei B der Verteidiger ist. Ist B jedoch schneller bei C, als A bei B, so geht der Ausgangspunkt von B kampflos an A, und B droht die Einkesselung, in Falle einer Niederlage.

Befehl „Brücke bauen/reparieren“:

Ein Verband welcher eine Brückenbaueinheit besitzt, darf eine einzelne Brücke bauen oder reparieren.

Wird eine Brücke von einer „Light Bridging Unit“ gebaut oder repariert zählt dies nur für das aktuelle Spiel, diese Brücke ist nicht dauerhaft gebaut oder repariert für den weiteren Verlauf der Kampagne. Eine „Light Bridging Unit“ steht im nächsten Spiel wieder zur Verfügung. **Light Bridging Units können keine Brücken bauen oder reparieren wenn sie sich auf der taktischen Karte bewegen, sondern sie dienen nur dazu direkt in der Kampfphase am Schlachtfeld Behelfsbrücken zu errichten**

Wird eine Brücke von einer „Heavy Bridging Unit“ gebaut oder repariert zählt diese für die gesamte Kampagne, die gebaut oder wieder reparierte Brücke muss vom Spielleiter fix auf der Kampagnenkarte vermerkt werden. Eine „Heavy Bridging Unit“ kann nur eine einzige Brücke erfolgreich bauen oder reparieren und muss danach aus der Armeeliste gestrichen werden.



Befehl „ausharren“:

Hinter den feindlichen Reihen abgesprungen sind die Soldaten erst einmal auf sich alleine gestellt. Um besser vor feindlichen Angriffen geschützt zu sein, werden die Männer fast zu Pionieren.

Im Falle, dass ein Verband mit dem Befehl Ausharren angegriffen wird, dürfen bis zu vier Infanterie Einheiten das Spiel im „**Foxholes**“ beginnen und eine Gun erhält ein „**AT-Gun-Dug-out**“.

Befehl „Flankenangriff“:

Das Angriffsziel wurde gut ausgespäht, durch diese Informationen, konnte der Angriff besser geplant werden. Nachdem der Verteidiger aufgestellt hat, darf sich der Angreifer mit dem Befehl Flankenangriff für eine Flanke als zusätzliche Aufstellungszone entscheiden. Auf dieser Flanke erhält er 30“ Aufstellungszone.

Befehl „Hinterhalt“:

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 „**Spezial Szenario „Hinterhalt**“ gespielt.

(siehe Seite 18 Szenario „**Hinterhalt**“)

Befehl „aufklären“:

Nach dem erhalten des Befehls bleibt der Verband zum Großteil auf Position und sendet kleine Spähtrupps aus. Für jede Einheit mit der Sonderregel „**Scout**“ kann ein gegnerischer Verband im Umkreis von 2 Feldern ausgespäht werden. Würfle dabei für jeden Verband den du ausspähen möchtest einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit folgender Tabelle:

1: Der Spähtrupp wurde entdeckt und vom Feind ausgeschaltet. Entferne eine zufällige Scout Einheit in deinem Verband.

2-4: Der Spähtrupp konnte sich ein Bild über die Lage und die ungefähre Truppenstärke machen, der Feind hat die genau Punktgröße des Verbandes sowie das Battlerating bekannt zu geben.

5-6: Der Spähtrupp war mehr als erfolgreich, der komplette Feindverband wurde aufgeklärt. Der Gegner auf dem ausgespähten Feld muss seine ganze Armeeliste Preis geben.

Befehl: „Feuerunterstützung“:

Ein Verband mit diesem Befehl, hält sich für **Feuerunterstützung** bereit. Es ist ihm dadurch möglich mit seinen **Artillerieeinheiten** in ein benachbartes Gefechte einzugreifen. Jedoch benötigt die um Hilfe ersuchende Kampfgruppe einen **Forward Artillerie Observer (Spotter+)** und muss vor der Kampfphase vom Oberkommando eine Prioritätsstufe erhalten haben und das wichtigste ist in der Reichweite unterstützender Artillerie zu sein.

Im Gefecht kann ein Verband, der alle Kriterien erfüllt Feuerunterstützung anfordern.

Dazu gibt er im Gefecht seinen Spotter+ einen normalen „**Request Artillery Fire**“ Befehl und behandelt den Unterstützenden Artillerie Verband danach wie Additional Fire Support.

Jedoch steht die Feuerunterstützung mehrmals zur Verfügung, jedoch erschwert sich sein Prioritäts-Test nach jeder **erfolgreichen Feuerunterstützung** um eine Stufe, bis zu einem Maximum von 5+.

Die Reichweite der Artillerie richtet sich nach der Größe der Geschütze:

(eigenes Feld nicht mitgerechnet)

Very Light und Light Gun:	2 Felder Reichweite
Medium Gun:	4 Felder Reichweite
Heavy Gun:	6 Felder Reichweite



Befehl „befestigen“:

Der Befehl **"befestigen"** erlaubt den Zugriff auf die Verteidigungsstrukturen der jeweiligen Armeelisten, durch diesen Befehl ist es möglich ein Kartenfeld dauerhaft mit bis zu max. 100 RP zu befestigen. Es ist nur solchen Verbänden erlaubt diesen Befehl zu erhalten, die mindestens ein Squad Pioniere besitzen. Es dürfen alle Befestigungen mit RB gekauft werden mit Ausnahme von **„Bridge Demolition“** – diese Auswahl ist aus Spieltechnischen Gründen für alle Armeelisten gesperrt Dieser Befehl darf pro Verband nur **einmal** pro Runde gegeben werden.

Beachte:

Jedes Kartenfeld darf nur 1x befestigt werden. Jede Befestigung die durch „befestigen“ errichtet wurde, muss vom Spielleiter fix auf der Kampagnenkarte vermerkt werden.

Befehl: „Stoß-Angriff“:

Dieser Befehl erlaubt es einem Verband beim Angriff ein Feld waagrecht oder senkrecht zu **überspringen** (*diagonal ist dieser Befehl nicht gültig*). Das übersprungene Feld erzeugt **zusätzliche 10min** Zeit für den Angriff. Dieser Befehl darf nur **ein einziges Mal pro Runde** erteilt werden, außerdem kann er **nur** von der Fraktion mit der Initiative gegeben werden.

Beachte:

Ein Angriff mit diesem Befehl unterliegt allen Regeln eines normalen „Angriffsbefehl“
(siehe Seite 11 Befehl „Angriff“)

Befehl: „Overwatch“:

Overwatch erlaubt es einem Verband die benachbarten Felder zu **blockieren**. Sollte sich ein gegnerischer Verband in das erste dieser überwachten Felder bewegen, wird dieser Verband gestoppt und es kommt in der nächsten Runde zum Gefecht in diesem Feld.

Der Verband mit dem **Overwatch** Befehl darf bei diesem Gefecht mit bis zur Hälfte der Punkte des Verbandes das Gefecht führen (wie beim Befehl Unterstützen) und gilt als der Verteidiger.

Beachte:

Ein Verband mit dem Befehl Overwatch darf keine weiteren Befehle für diese Runde erhalten!

Luft & Feuerunterstützung erhalten & zuweisen**Feuerunterstützung:**

Pro Verband mit der Sonderregel „Feuerunterstützung“ auf der Kampagnen Karte kann das Oberkommando drei Verbänden in deren Reichweite, drei verschiedene Prioritätsstufen zukommen lassen, wobei eine jede Prioritätsstufe nur einmal zur Verfügung steht. Auf diese Prioritätsstufe wird dann während des Gefecht jedes Mal gewürfelt um Artillerie anzufordern. Dies geschieht wie bei **„Additional Fire Support“**, jedoch mit dem Unterschied, dass die Artillerie das ganze Spiel zur Verfügung steht.

(siehe Seite 13 Befehl „Feuerunterstützung“)

Es stehen folgende Prioritätsstufen zur Verfügung:

+2	(1st. Priority)
+3	(2nd. Priority)
+4	(3rd. Priority)



Luftunterstützung:

Nur wenn eine Fraktion im Besitz eines Flugfeldes ist, wird der Battlerating Marker "**Close Air Support**", wenn er im Spiel gezogen wird, auch als solcher behandelt. Sollte ein Spieler einer Fraktion ohne Flugfeld angehören, so gilt dieser Marker als "0".

Der Oberkommandierende kann, sofern seine Fraktion ein Flugfeld kontrolliert, mit seinen Reservepunkten unbegrenzt viele „**Timed Air Strikes**“ aus der Sektion "**Additional Fire Support**" erwerben und nach seinem Ermessen auf seine Verbände verteilen. Diese TAS unterliegen allen regulären Battlegroup Regeln.

Beachte:

Es gibt keine zusätzlichen Boni wenn eine Fraktion mehr als ein Flugfeld besitzt.

Von der Karte, auf den Tisch

Kampf-Phase:

Nachdem alle Verbände auf der Kampagnen Karte Befehle erhalten haben beginnt die **Kampf-Phase**. Die Fraktion, die die Offensive (Initiative) 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**.

Der Spieltisch:

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

Missionsziele und ihre Priorität:

Trotz Wiedererkennungswert eines jeden Spielfeldes, auf der Kampagnen-Karte, ist ein jedes Gefecht ein anderes. Deswegen gibt es bei jedem Gefecht eine zufällige Anzahl an Missionszielen.

Bevor mit dem Aufstellen der Modelle begonnen wird, würfelt der Verteidiger einen **W3 +**

Kampfgruppengröße (Squad +1, Platoon +2, Company +3, Bataillon +4), das Ergebnis ist die Anzahl an Missionszielen, die es für ihn zu verteidigen gilt. Diese werden nach Prioritätsstufe aufgestellt und sind zu Spielbeginn bereits unter seiner Kontrolle. Der Angreifer muss für diese keine Battlerating Marker ziehen. Diese Missionsziele sind Strategisch wichtige Positionen die er einnehmen muss. Beachte, es werden nur so viele Missionsziele aufgestellt wie es Strategische Positionen gibt.

Alpha:	Brücken
Beta:	Kreuzungen
Gamma:	Das höchste Gebäude
Delta:	Hauptstraße (jeweils zwischen zwei Drittel)
Epsilon:	Waldstück in Spiel feldmitte oder nähe.



Aufstellen & Aufstellungszonen:

Nach dem detaillierten Nachbauen des Kampagnen Feldes auf dem Tisch beginnt der Verteidiger mit der Aufstellung seiner zugewiesenen Missionsziele und anschließend mit seinen Einheiten. Dazu stehen dem Verteidiger Aufstellungszonen in jeweils 10" Radius um ein jedes seiner Missionsziel zur Verfügung. Zusätzlich besitzt der Verteidiger eine 2" Breite Aufstellungszone gegenüber von der des Angreifers. Der Verteidiger darf außerdem, durch den **Befehl „eingraben“** die vorher ausgewählten Befestigungen im 15" Radius um ein jedes seiner Missionsziele aufstellen. Vorhandene Befestigungsstrukturen durch den **Befehl „befestigen“** sind entweder bereits auf der Kampagnen-Karte notiert oder werden nun erstmals aufgestellt und müssen nach dem Spiel auf der Kampagnen-Karte nachgetragen werden. Solch erworbenen Strukturen dürfen frei auf dem ganzen Tisch aufgestellt werden.

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.

Die Reserven des Angreifer betreten das Spiel immer an der Spielfeldkante von dem sie auf der Kampagnen Karte den Angriff gestartet haben, sollte der Angreifer über die Diagonale angreifen, so betreten die Reserven das Spielfeld in der jeweiligen Ecke mit 10" x 10".

Beachte:

Der Verteidiger muss alle seine Einheiten aufstellen, es darf nichts in Reserve bleiben.

Auftrag:

Der Auftrag des Verteidigers ist klar, das Battlerating des Angreifers brechen, um ihn so zum Rückzug zu zwingen und dadurch seine Position zu halten.

Der Angreifer hat zwei Möglichkeiten um an die Sache heranzugehen. Als Erstes wäre da die Möglichkeit mithilfe der Missionsziele das Battlerating des Verteidigers 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 zurückzuziehen. Der gesamte Verband würde somit in Kriegsgefangenschaft gehen und gilt als vernichtet.

Um den Verteidiger von einer Spielfeldkante abzuschneiden, muss der Angreifer mindestens eine **ungepinnte** 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.

Beachte:

Die Regel, dass man ein Gefecht gewinnt sobald man alle Missionsziele in seinen Besitz gebracht hat, aus dem Battlegroup Hauptregelbuch, gilt für diese Kampagnenregeln nicht.



Verstärkungen:

Wie bereits bei den Befehlen angesprochen, ist es Verbänden möglich Unterstützung von anderen, benachbarten Verbänden zu erhalten. Jedoch kann ein jeder unterstützende Verband maximal nur auf einem einzigen 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 5 dividiert um eine Runden Zahl zu erhalten.

Die Spielfeldkante der Unterstützung wird wie beim Angriff festgestellt. Unterstützende Verbände besitzen den Battlerating Wert ihrer am Kampf teilnehmenden Einheiten, beachte jedoch das nur 50% des Originalen Verbandes ihren Posten verlassen darf, da sie ihre eigene Position nicht ungeschützt zurück lassen.

(siehe Befehl „**unterstützen**“ auf Seite 11)

Recovery:

Einheiten mit der Sonderregel „**Recovery**“, dürfen nach dem erfolgreichen schleppen eines Zerstörten eigenen oder feindlichen Fahrzeuges vom Gefechtsfeld versuchen, dieses wieder instand zu setzen. Würfle hierzu gleich nach dem Gefecht, in Gegenwart deines letzten Gegners einen **W6**, auf die **4+** konnte das Fahrzeug wieder repariert werden. Es steht somit für das nächste Gefecht zur Verfügung. Der Typ des erbeuteten Fahrzeugs/Panzer **muss** in die Armeeliste eingetragen werden und dem Spielleiter mitgeteilt werden.

Beachte:

Beutefahrzeuge können nicht während des Gefechts durch Supply Units auf munitioniert werden. Zwischen den Kampagnenrunden wird es aber wie jedes andere Fahrzeug automatisch aufgefüllt.

Ein Beutefahrzeug muss am Spielfeld dem erbeuteten Fahrzeug im punkto Typ entsprechen, „proxen“ ist nicht erlaubt wie z.B. einen T-34/76 als Panzerkampfwagen IV Ausf. H zu nehmen.

Medic:

Einheiten mit der Sonderregel „**Medic**“ dürfen, falls sie das letzte Gefecht überlebt haben, einmal für den Ausfall einer „**FHQ Unit**“ würfeln. Auf die 5+ konnte die Einheit vor dem Tod bewahrt werden, sie steht zum nächsten Gefecht wieder zur Verfügung..

Ambulanz und **stretcher Bearers** können einen "**Verwundeten Infanterist**" Marker vom Spielfeld Transportieren, dadurch darf beim Erfolg ein zufälliger BR Marker zurück in den Sack geworfen werden. (bereits ausgelöste Special Marker ausgenommen, noch nicht gekommene Air Attack zählen nicht als ausgelöst)

"**Verwundete Infanterie**" Marker entstehen an der Position einer vollständig vernichteten Infanterie Einheit.

Battleratingmarker bei kleinen Spielen:

Spielt in einem Gefecht jemand oder beide einen Verband von unter 250 Punkten, so werden alle gezogene Battlerating Marker dieses Verbandes von 4 und 5 als eine 3 Behandelt.

Zerstörte Infrastruktur:

Sollte Infrastruktur (Brücken, Häuser, usw...) während eines Spiels von Pionieren gesprengt werden, muss dies unmittelbar nach dem Spiel dem Spielleiter mitgeteilt werden, damit dies auf der Kampagnen Karte vermerkt werden kann, denn diese Zerstörungen sind dauerhaft.



Spezial Szenarios:

Szenario „Gegenangriff“

Im Szenario Gegenangriff gibt es keine Angreifer und Verteidiger ist. Beide Verbände müssen Angreifen und Verteidigen zugleich. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein Missionsziel, dieses Missionsziel wird immer von dem Spieler kontrolliert, der mehr Einheiten im 10“ Umkreis hat.

Der nicht kontrollierende Spieler muss immer zu Beginn seines Zuges einen Battlerating Marker ziehen.

Beide Spieler beginnen das Gefecht in Reserve.

Der Spieler mit den meisten Aufklärungs-Einheiten beginnt das Gefecht.

Missionsziel:

Brechen des Battleratings deines Gegners.

Szenario: „Hinterhalt“

Sollte ein Verband, ein gegnerisches Kampagnen Feld angreifen, auf dem sich ein Verband mit dem Befehl „Hinterhalt“ aufhält, so wird Anstelle eines üblichen Gefechts, folgendes Szenario gespielt. Vorausgesetzt der Angreifer besitzt weniger Aufklärungs-Einheiten als der Verteidiger und entdeckt so denn Hinterhalt nicht rechtzeitig. Andernfalls wird normal gespielt.

Der Verteidiger beginnt wieder damit **W3 + Kampfgruppengröße** Missionsziele nach gewohnter Priorität aufzustellen. Danach teilt er seinen Verband in zwei Gruppen. Die Erste Gruppe welche aus allen Aufklärungseinheiten des Aufklärungs-Verbands und einer zusätzlichen Einheit seiner Wahl besteht, behält er erstmals auf der Seite des Spielfeldes. Der zweite Teil seines Verbandes darf normal, mit dem gewohnten 10“ 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 Aufklärungs-Einheiten 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 22“ Abstand zu den Einheiten des Angreifers halten. Danach wird das Spiel normal fortgesetzt.

Szenario: „Reorganisation-Stopp“

Sollte eine Kampfgruppe, während ihres 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 der langen Spielfeldkante. Unabhängig davon von welcher Richtung sein Gegner kommt.

Aufstellung des Angreifers:

Der Angreifer darf alle seine Einheiten 5“ entlang einer Spielfeldkante die der Richtung entspricht aus der er kommt 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.



Nach dem Gefecht

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 Feld seiner Wahl 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 kein gültiges Feld, zum Rückzug vorhanden sein, so gilt der Verband als vernichtet.

Beachte, verweigerte Spielfeldkannten sind keine Option für den Rückzug.

Gefechts Ergebnisse:

Nach dem Gefecht müssen beide Oberbefehlshaber folgende Informationen erhalten:

- > Verluste auf eigener und feindlicher Seite.
- > Die Gefechts Länge bzw. Anzahl der Runden. (Rundenzahl abgerundet mal 5 = X min Gefecht)
- > 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 des Battlerating zwischen Gewinner und Verlierer größer als 12 ist, so hat der Verlierer eine katastrophale Niederlage erlitten. Dieser Verband ist „**Kampfuntfähig**“ und gezwungen sich mit dem nächsten Befehl zu reorganisieren.

(siehe „**Kampfuntfähig**“ Seite 7)

Außerdem zählt der Sieg Doppelt bei der Berechnung der Offensive.

Verluste:

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

Entbehrliche-Verluste: Unter entbehrliche Verluste fallen jegliche Ausfälle von ganzen Infanterie Squads und ungepanzerten Fahrzeuge innerhalb eines Infanterie Platoons.

Solche Ausfälle stehen nach dem ausführen eines „**Reorganisations- Befehls**“ wieder zur Verfügung.

Teil Ausfälle einer Infanterie Einheit sind dabei jedoch nicht zu beachten. Solche Ausfälle werden bis zum nächsten Gefecht ausgeglichen.

Katastrophale-Verluste: Als Katastrophen-Verlust bezeichnet man jeglichen Ausfall von Panzern, Fahrzeugen, Gun* und komplett Ausfälle von Infanterie Platoons.

Solche Verluste können nicht wieder ausgeglichen werden. Neue Einheiten müssen als Reserven mit **RP** herangeschafft werden.

**Gun's die überfahren oder durch Direkttreffer ausgeschaltet wurden, Regelbuch Seite 20,34, 36
Nach jedem Gefecht muss das Verbands-Datenblatt auf den neusten Stand gebracht werden und Katastrophale-Verluste gehören vom Datenblatt getilgt.*



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 5 = min) + Rückzugsbewegung = Runden Dauer

Beachte:

Sollte es in einer Runde zu keinem Gefecht kommen, wird ein Standardwert von 60min als Rundendauer angenommen.

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 Headquater** 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, die gegnerische Fraktion erhält automatisch die Offensive (Initiative)

Aktions-Phase

Alle Gefechte sind ausgetragen, Verluste am Datenblatt notiert und die Rundendauer ist berechnet.

Nun werden alle anderen Befehle abgehandelt, mit Abgleich der Runden Dauer wird festgestellt welche und wie viele Befehle nun durchgeführt werden können.

Befehle, welche nur zeitlich begonnen, aber nicht abgeschlossen wurden, zählen als nicht durchgeführt.



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 innehat und falls mit optionalen Regeln gespielt wird, muss die Uhrzeit berechnet werden.

Reserve Punkte (RP) 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 das Verstärkungen eurer Kampagne zugeteilt werden. Diese Verstärkung kommt in Form von Reserve Punkte oder RP. Mit diesen RP können neue Verbände aufgestellt werden die dann zum richtigen Zeitpunkt auf die Kampagnen-Karte bewegt werden dürfen. Für was in einer Kampagne RP vergeben werden liegt an den beteiligten Spielern und den OKs.

Hier ein Beispiel für was es RP geben kann:

Am Beginn der Runde für jede Fraktion -	1W6 RP
Sieg -	250 RP
Niederlage -	50 RP
Missionsziel erobert -	150 RP
Initiative in der nächsten Runde -	100 RP
Brücken (nur eine pro Verband und Runde) -	50 RP
Infrastruktur Bahnhöfe, Häfen -	75 RP
Städte/Dörfer/Orte -	100 RP pro Feld bei vollständiger Einnahme

Die 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 zunichtemachen. 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 angreifenden Fraktion addiert. Die Seite, die am meisten Siege davontragen konnte hat nun die Offensive inne.

Beachte:

Für jeder „taktischer Rückzug“ bekommt der Gegner +1 auf den Offensive Wert.

Tag- Nachtwechsel:

06:00 bis 07:00 Dämmerung – alle Gefechte zu dieser Tageszeit finden in der Dämmerung statt (lt. der Special Rule „*Mist, Dust and Smoke*“ – Wacht am Rhein Seite 72)

07:00 bis 21:00 Tag - es gibt keine Einschränkung bei den Gefechten.

21:00 bis 06:00 Nacht – In der Nacht findet nur **eine** Kampagnenrunde statt, ist diese abgeschlossen ist **Kampfphase** bis 06:00. Die **Kampfphase** in der **Nacht** unterliegt den **Nachtkampfregeln im BG Grundregelbuch auf Seite 68**.

Beachte:

Wetter und die Einschränkungen der verschiedenen Tageszeiten sind kumulativ!

