

Zusatzregeln D-Day Kampagne

Startpunkte:

Die Startpunkte die jeder Spieler bekommt kann er sich beliebig einteilen, er kann sich Punkte für spätere Runden aufsparen oder auch Punkte an andere Spieler weiter geben.

Ziele der D-Day Kampagne (Siegbedingungen):

Die Deutschen verfügen über zwei Siegesbedingungen:

Zwei der fünf Alliierten Strände erobern oder die Alliierten daran hindern bis **Tag 4 bis 1200Uhr** ihre Mission Ziele abzuschließen.

*Es müssen zwei Strände die **komplette** folge Runde gehalten werden um die Kampagne siegreich zu beenden.*

Das Missionsziel der Alliierten:

Hauptziel ist die Einnahme des **Bahnhofes in Caen** (Feld M16) + 3 zufällige Missionsziele aus folgender Tabelle:

Diese 4 Ziele müssen bis zum **Tag 4 / 1200Uhr** erobert werden.

*Es müssen alle vier Ziele die **komplette** folge Runde gehalten werden um die Kampagne siegreich zu beenden.*

Mögliche Missionsziele:

Diese Ziele werden zufällig vom Oberkommando ermittelt. Dabei werden drei zufällige Missionskarten gezogen,

- **Flugfeld** auf A15
- **Pegasus Brücke** auf Q6
- **Hafen** auf R2
- **Bahnhof** auf F6
- **Brücke** auf E11
- **Brücke** auf H18
- **Kreuzung** auf M10
- **Kommando Posten** auf H14
- **Kommando Posten** auf S10
- **Eisenbahnknoten** auf S16

Es wird beim Ziehen der Ziele darauf geachtet das die Verteilung gerecht in allen Bundesländer Sektion ist!



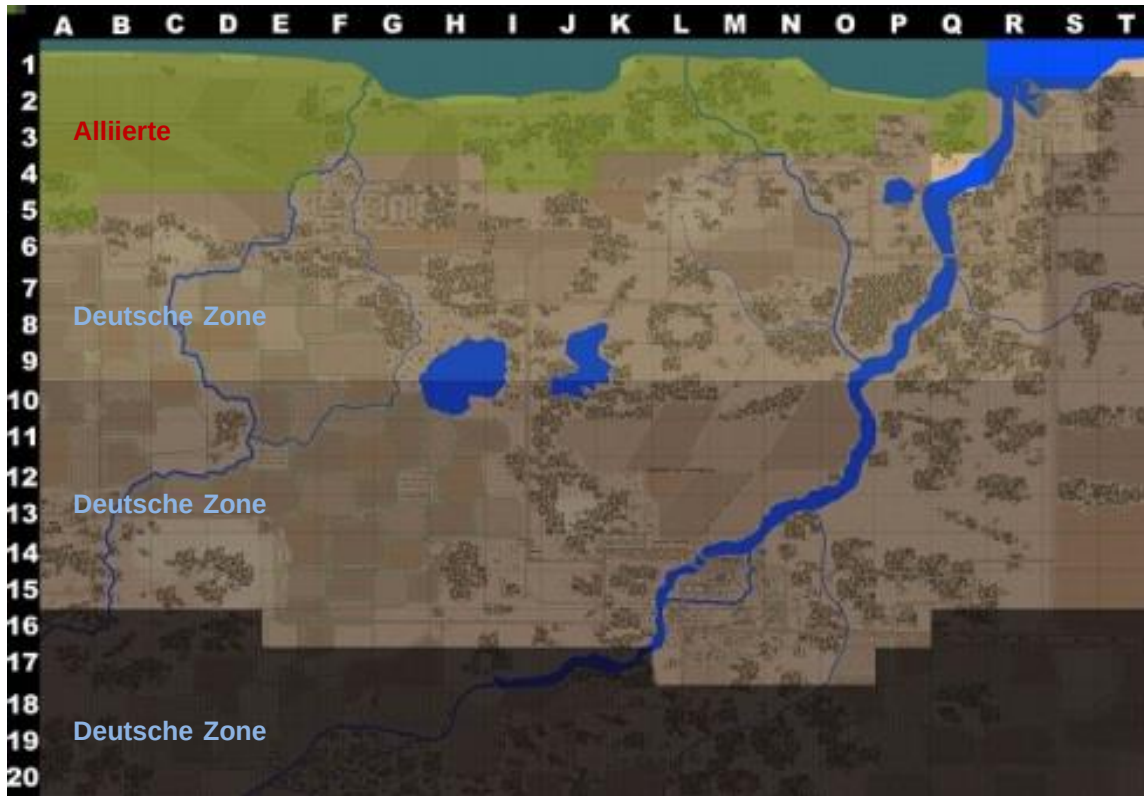
Nebenmissionsziele:

- Widerstandsnest 1
- Widerstandsnest 2
- Widerstandsnest 3

Für die Einnahme eines Widerstandsnestes gibt es **einmalig** 100RP.

Durch die hervorragende Luftaufklärung der Alliierten wird ein zufälliges Widerstandsnest vor der Aufstellung der Verbände auf der **taktischen Karte** aufgedeckt.

Übersicht Aufstellungszonen:



Aufstellungszone der Alliierten (Grüner Bereich):

Hier dürfen zu Beginn der ersten Runde nur **Infanterie Verbände** mit einem Maximum von einem „armoured Vehicle“ aufgestellt werden. Alle anderen Verbände dürfen ohne Einschränkungen erst in der zweiten Runde am Strand "gelandet" werden.

Aufstellungszone(n) der Deutschen:

Hinter dem Strand (Zone 1 – hellbrauner Bereich):

Erste Deutsche Aufstellungszone, hier dürfen die Widerstandsnester aufgestellt werden, sowie maximale Verbände in Squad Größe. Ohne „Tank-Slot“ und ohne „enclosed-Vehicel“ aus dem „Special Support-Slot“ oder dem „Headquarter“

Die Normandie (Zone 2 – dunkelbrauner Bereich):

Zweite Deutsche Aufstellungszone, hier dürfen Verbände jeglicher Größe auf gestellt werden.

Ohne „Tank-Slot“



Frankreich (Zone 3 – schwarzer Bereich):

Dritte Deutsche Aufstellungszone, hier dürfen Verbände ohne jegliche Beschränkung aufgestellt werden

Deutsche Widerstandsnester (WSN):

Es dürfen drei WSN in den Deutschen Aufstellungszonen aufgestellt werden, für diese stehen 350 Punkte pro WSN zur Verfügung. Zum bilden dieser WSN darf ausschließlich die „**Atlantic Wall Resistance Nest**“ Armeelist aus dem „D-Day Pdf“ verwendet werden. Außerdem stehen keine Küsten- oder Strandbefestigungen zur Verfügung aus dieser Liste.

WSN Verbände dürfen sich nicht bewegen auf der Map.

Allierte Luft-Landetruppen:

Die Alliierten erhalten zusätzlich **500pts** die sie in Luft-Lande-Verbände stecken dürfen. Diese dürfen in **Runde 1**. lt. den „**Luft-Landeoperationen**“ Regeln platziert werden, außerdem ist es solchen Verbänden nicht erlaubt „**armoured Vehicle**“ jeglicher Art in der Armeeliste zu haben. Des Weiteren gilt in **Runde 1** für alle alliierten Luftlandeverbände die als „**Elite Verband**“ aufgestellt sind die „**Rar**“ Sonderregel aus dem Regel PDF auf Seite 7.

In jeder weiteren Runde dürfen Luftlandetruppen ohne Einschränkungen aber **ausschließlich** als normale Verbände aufgestellt werden, ohne Absprung Regeln.

Verbandssonderregeln für D-Day:

„**Luft-Lande Operation**“ und „**Sprung ins Ungewisse**“ stehen nur für die alliierten Streitkräfte und auch nur in Runde 1 zur Verfügung.

Des Weiteren stehen **keine** Sonderverbände aus dem Kampagnen PDF zur Verfügung (zB. Volkssturm)



Zugelassene Bücher/PDF's und Armeelisten:

Overlord (gültig ist auch das alte PDF "Beyond the Beaches"):

- German Panzer Division
- German Infantry Division
- German Fallschirmjäger Division
- American Armoured Division
- American Infantry Division
- British Armoured Division
- British Infantry Division

D-Day PDF:

- British 6th Airborne Division
- British Amphibious Assault Battlegroup
- American Amphibious Assault Battlegroup
- American Airborne Division
- Panzer "Ersatz" Battlegroup
- Atlantic Wall Resistance Nest (*nur für die Widerstandnester*)

Wacht am Rhein:

- German Armoured Reconnaissance Platoon (Seite 29)
- Cavalry Reconnaissance Troop (Seite 26)

Es sind nur die obigen Auswahlen als Zusatz zu einem Aufklärungsverband zugelassen, alle anderen Optionen aus WaR sind für die Kampagne gesperrt! – Siehe Verbände auf der nächsten Seite.

Hauptregelbuch:

- 12th SS Panzer Division
- Canadian 3rd Infantry Division



Allgemeines:Light Mortar:

Die neue offizielle Änderung, die noch in keinem Errata steht, das „**light Mortar**“ eine Reichweite von **30**“ haben gilt in dieser Kampagne schon.

Luftunterstützung:**Alliierte:**

Die alliierte Luftunterstützung kommt direkt aus England und kann daher von den Deutschen nicht unterbrochen werden.

Deutsche:

Die Deutschen haben solange Luftunterstützung solange sie ein Flugfeld auf der Karte besitzen.

Die komplette Luftunterstützung unterliegt dem Kampagnenregel PDF.

Einwegwaffen:

„**Einwegwaffen**“ wie z.B. *deutsche Panzerfäuste* können mit einer **Nachschub Einheit** wieder aufgefüllt werde. Allerdings können nur so viele Waffen aufgefüllt werden wie auch ursprünglich in der Armeeliste mit Punkten gekauft wurde.

Armeeliste:

Es ist **verpflichtend** dass jeder Spieler bei einem Spiel eine komplette Armeeliste seiner Kampfgruppe(n) mit hat.

Seitenwechsel:

Es ist **nicht** möglich im Laufe der Kampagne die Fraktion zu wechseln, sobald man einer Fraktion beigetreten ist, **muss** man bei dieser bis zum Ende der Kampagne bleiben,



Folgende Verbände stehen zur Verfügung:

<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 Division British 6th Airborne Division British Amphibious Assault Battlegroup American Infantry Division American Airborne Division American Amphibious Assault Battlegroup Canadian 3th Infantry Division German Infantry Division German Fallschirmjäger	<u>Listen:</u> American armoured Division American Infantry Division German Panzer Division German Infantry Division	<u>Listen:</u> British 6th Airborne Division (“Rar” in Runde 1) American Airborne Division (“Rar” in Runde 1) Fallschirmjäger Division 12. SS- Panzer Division
<u>Bedingungen:</u> „Feuerunterstützung“ Nur wenn sich keine Auswahl aus dem Tank Slot in der Kampfgruppe befindend und nur wenn min. 100 Punkte aus dem Artillery Slot in der Armeeliste sind.	<u>Bedingungen:</u> „Feuerunterstützung“ Nur wenn sich keine Auswahl aus dem Tank Slot in der Kampfgruppe befindend und nur wenn min. 100 Punkte aus dem Artillery Slot in der Armeeliste sind.	<u>Bedingungen:</u> Kein Zugriff auf den Slot “Tanks” Cavalry 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. Luftgelandete Pioniere dürfen sich nur wie normale Infanterie eingraben und dürfen nicht befestigen!
<u>Befehle:</u> Stoß-Angriff Feuerunterstützung Brücke bauen/reparieren (wenn sich eine bridging Unit in der Armee befindet)	<u>Befehle:</u> Feuerunterstützung Eingraben Befestigen (nur wenn min. ein Squad Pioniere in der Armeeliste ist) Brücke bauen/reparieren (wenn sich eine bridging Unit in der Armee befindet) Overwatch	<u>Befehle:</u> Flankenangriff Hinterhalt Aufklären Overwatch	<u>Befehle:</u> Sprung ins Ungewisse (nur Luftlandetruppen in Runde 1) Luft-Lande Operation (nur Luftlandetruppen in Runde 1) Ausharren Overwatch Befestigen (nur wenn min. ein Squad Pioniere in der Armeeliste ist) Brücke bauen/reparieren (wenn sich eine bridging Unit in der Armee befindet)



Nachschub:

• Sieg:	250RP
• Niederlage	50 RP
• Initiative	50 RP
• Brücken	25(+10)RP ¹
• Städte/Dörfer/Orte	100RP pro Feld bei vollständiger Einnahme ²
• Infrastruktur (Bahnhöfe, Strände Flugfelder)	75RP (+X RP/Runde) ³

¹ Jede **Brücke** gibt für die Einnahme einmalig 25RP, für jede weitere Runde wenn sich ein eigener Verband auf der Brücke befindet gibt es 10 RP

² Die RP werden aber nur vergeben, wenn sich **kein** feindlicher Verband in unmittelbarer Nähe befindet (min.1 Feld Abstand).

³ **Infrastrukturen** wie Bahnhöfe, Strände und Flugfelder generieren **jede** Runde RP für die jeweilige Fraktion. Wird eine Infrastruktur vom Gegner erobert (min. **351 Punkte** in dem Feld), so entfällt dieser RP-Nachschub pro Runde für die jeweilige Fraktion. Die erobernde Fraktion erhält einmalig **75 RP**. Sollte eine Fraktion eine gegnerische Infrastruktur mit **weniger** als **351 Punkte** besetzen, so ist der Nachschub weiterhin möglich, allerdings nur mittels Seeweg als Amphibischer Verband wenn es sich um einen Strand handelt.

Bewegt sich der **erobernde Verband** aus dem Feld, wo die Infrastruktur positioniert ist weg, erhält die gegnerische Fraktion wieder ihre RP pro Runde.

Bei Stränden, welche nicht komplett gesichert sind (unter 351 Punkte) müssen allerdings amphibische Landungen unternommen werden sollte man hier Nachschub ins Spiel bringen wollen. Alternativ kann der Strandabschnitt auch vom Landweg aus ganz normal zurückerobert werden. Amphibische Anlandung in Kombination mit angreifenden Landkräften ist möglich.

An Stränden, auf denen mehr wie 351 Punkte des Gegners stehen, ist eine amphibische Anlandung **nicht** möglich. **Ein Strand zählt als erobert wenn nur ein einziges Feld des ganzen Strandes vom Feind besetzt ist.**

Verteilungsschlüssel RP / Infrastruktur:

• Strände	75RP
• Bahnhöfe	70 RP
• Flugfeld	95 RP
• Hafen	70 RP

Nachschubpunkte/Eintrittspunkte:

Alliierte:

Jedes Feld (*Strand*) dient als **Nachschubpunkt**, solange dieser in Besitz der alliierten Fraktion ist. Sollte der Hafen (*Le Havre*) erobert werden, kann dieser ebenfalls also Nachschubpunkt genutzt werden. Sollten zwei Bahnhöfe inkl. der dazwischenliegenden Felder (*Schienenstrasse*) erobert werden, so können auch Bahntransporte auf Seiten der Alliierten durchgeführt werden.

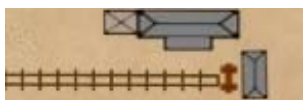
Achse:

Alle Straßen, welche im **Süden** und **Osten** auf die Karte führen, können als Nachschubpunkte verwendet werden. Ebenfalls verwendet werden können Bahnhöfe, welche sich in Besitz der Achsenmächte befinden, allerdings nur, wenn die gesamte Bahnstrecke bis zum Bahnhof im Besitz der Fraktion ist. Gültige Eintrittspunkte der Schienenstrasse sind T2 und T16. Der westliche Zugang (A6) kann nicht genutzt werden.



Legende zur Karte:

Bahnhof:



Steinmauer:



Gebäude:



Holzzaun:



Holzbrücke:



Flugfeld:



Stein-, Betonbrücke:



Wald:



Fluss:



Acker:



Großer Fluss:



Getreidefeld:



Bocage:



Geländesonderregeln:

Bocage:

Sichtblocker, „**Hard Cover**“ für Infanterie, Radfahrzeuge können Bocagen **nicht** durchqueren, Halbketten & Panzer benötigen einen "Top Speed" (Move, Move!) Befehl um die Bocage zu durchdringen. Wobei sie dabei nur durch die Bocage brechen und sich nicht weiter bewegen. Mit Fahrzeugen mit Bulldozer Schaufel sowie mit "**Demolition charges**" können Bocage entfernt bzw. gesprengt werden.

Wald und Baumgruppen:

-steht eine Einheit am **Waldrand** bekommt sie „**Soft Cover**“ und kann ohne Abzüge auf Einheiten im Freien schießen

-steht eine Einheit **in einer Entfernung von 2" um den Waldrand im Wald** bekommt sie „**Hard Cover**“ und kann auf andere Einheiten schießen die dann aber auch „**Hard Cover**“ bekommen.

-steht eine Einheit **mehr als 2"** vom Waldrand entfernt in einem Wald, kann sie **nicht** gesehen und beschossen werden, kann aber selber auch nicht auf Einheiten außerhalb des Waldes schießen.

-Wald ist für **alle** Fahrzeuge und Geschütze **schwieriges Gelände**.

-Wenn sich zwei **verfeindete** Einheiten im selben Wald befinden bekommen beide „**obscured**“ und „**Hard Cover**“



Flugfeld:

Das Flugfeld ist eben, Infanterie hat dort keinen Deckungswurf und wird um eins leichter gespottet.

Ackerland:

Frisch gepflügter Acker ist für Radfahrzeuge **schwieriges Gelände**.

Getreidefelder:

Alle Einheiten innerhalb von Getreidefeldern sind immer "**obsured.**", Infanterie erhält zusätzlich "**Soft Cover**"

Stein-, Betonbrücken:

Auf Steinbrücken kann **jeder** Einheitentyp einen Fluss überqueren.

Holzbrücken:

Holzbrücken können **nur** in Zuge eines Spiels genützt werden, und sind dann auf **Infanterie Einheiten** und **Geschütze** beschränkt, alle Arten von **Fahrzeugen** können auf Holzbrücken **keine Gewässer** überqueren.

Für Bewegungen auf der **taktischen Karten** können Holzbrücken **nicht** genutzt werden, sondern ausschließlich Stein-, Betonbrücken.

Großer Fluss:

Brückenbau Einheiten können über große Flüsse **keine** Brücken bauen.

