

Kampfgruppenkommandant

Regelheft Version 1.1

Spiel Gestaltung von Chad Jensen

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	2
Spiel Maßstab	2
Inhalt	2
Glossar	2
Bestandteile	3
1 die Schicksalskarten	3
2 die Geländekarten	4
3 die Einheiten	4
4 die Spielstand Anzeige	5
Kern Regeln	6
5 Abfolge des Spieles	6
6 Spiel Zeit	6
7 Sieg Bedingungen	6
8 Stapelbildung	7
9 Initiative	8
10 Sichtlinie (LOS)	8
11 Waffen	9
12 Funkgeräte	10
13 Niederhalten	10
Befehle (O14)	10
O15 Passen (Ablegen)	10
O16 Vorrücken	10
O17 Artillerie Verweigert	11
O18 Artillerie Anforderung	11
O19 Kommando Verwirrung	12
O20 Beschuss	12
O21 Bewegen	14
O22 Erholung	14
O23 Flucht	14
Aktionen (A24)	15
alphabetisch aufgezählt A25-A41	15
Ereignisse (E42)	18
alphabetisch aufgezählt E43-E77	18
Gelände (T78)	20
alphabetisch aufgezählt T79-T99	21
Befestigungen (F100)	23
alphabetisch aufgezählt F101-F106	23
Zuschreibungen	23
Index Rückseite	

EINFÜHRUNG

Kampfgruppenkommandant ist eine Serie der Karten – getriebenen Brettspiele die taktischen Infanterie Kampf im 2ten Weltkrieg behandeln. In diesem ersten Band, ein Spieler übernimmt Würfelwürfe der Achsenmächte (Deutschland) während ein anderer Spieler die Alliierten (Amerika oder Russland) kommandiert. Diese zwei Spieler wechseln ab im Ausspiel von einer oder mehreren Schicksalskarten aus ihrem Blatt um ihre Einheiten auf dem Spielbrett für verschiedene militärische Funktionen zu aktivieren. Spieler versuchen zu siegen in dem sie ihre Kampf Einheiten über die Geländekarte bewegen um Einheiten des Gegners anzugreifen und so viele Ziele als möglich zu besetzen. Wie erfolgreich ein Spieler ist wird gemessen mittels der dem Szenarios speziellen Ziel – Marken, der Zerstörung von Feind – Einheiten und der Zahl von Einheiten der eigenen Seite die man über die Brett Kante auf der Seite des Gegners abgehen lassen kann.

Die Spiel wird sie geteilt in eine variable Zahl von Runden der Spieler. In jeder Spielrunde ist die Abfolge des Spieles flüssig -Befehle werden vom aktiven Spieler gegeben und Aktionen werden von beiden Spieler durchgeführt - abhängig von den Karten in seinem Blatt.

Ereignisse, gute und schlechte, treten zufällig ein um etwas Chaos zu erzeugen und Unsicherheit den perfekten Plänen der Spieler beizumischen.

SPIEL MAßSTAB

Jedes Sechseck der Kampfgruppenkommandant Karte misst circa 100 Fuß (etwa 30 m) . Jede vollständige Spieler Spielrunde stellt dar ein willkürliches Segment der Spiel Zeit und jede Einheit der Spiel Zeit entspricht einigen Minuten der realen Zeit.

Jedes Einheit im Spiel ist entweder ein einzelner Anführer, ein 5 - Mann Trupp oder ein 10 - Mann Zug. Funkgeräte und individuelle Waffen (zumindest die größer als ein BAR, Büchse oder Pistole sind) werden dargestellt durch eigene Spielsteine.

INHALT

Kampfgruppenkommandant: Europa enthält:

sechs beidseitig bedruckte 17" x 22" Spiel Geländekarten (in Summe zwölf

Geländekarten)

352 große (5/8") gestanzte Spielsteine

280 kleine (1/2") gestanzte Spielsteine

220 Karten

ein 24-seitiges Regelheft

ein 24 - seitiges Spielbuch

eine Spielstand Anzeige

vier doppelseitige Spieler Hilfsblätter

Buchstaben/Zahlen in Klammern- wie [O16.4] - zeigen dem Leser einen Wichtigen Bezug auf eine andere Regel. Regeln den voraus geht ein "O" beziehen sich auf Befehle; "A" Aktionen; "E" Ereignisse; "T" Gelände; und "F" Befestigungen.

GLOSSAR

Aktion-Die gerade unter dem Foto auf jeder Schicksalskarte (und oben im Falle der "Beschuss" Befehl/Aktion) aufgezählte Fähigkeit. Aktionen dürfen gespielt werden während einer Spielrunde der beiden Spieler. [A24]

Aktivieren-EINE Einheit oder ein Spieler darf normalerweise nur für einen Befehl pro Spielrunde "aktiviert" werden.

Aktiv-Der Spieler spielt momentan seine Spielrunde. Eine beliebige Einheit oder Markierungsstein im Besitz dieses Spieler.

Anliegend-Zwei Sechsecke die sich teilen eine gemeinsame Sechseckseite

werden betrachtet als anliegend aneinander. Einheiten und

Markierungssteine in einem der Sechsecke liegen ein Einheiten und

Markierungssteine in dem anderen.

Brechen/Gebrochen-EINE Einheit, Waffe oder Funkgerät mit seiner ihrer Rückseite nach oben gerichtet ist "gebrochen" . EINE Waffe/Funkgerät kann nicht verwendet werden solange sie gebrochen ist. EINE gebrochene Einheit kann die meisten Fähigkeiten ausführen, aber mit Einschränkungen. Ein ungebrochenes Spielstück welches "bricht" wird gebrochen (umgedreht); eine gebrochene Spielstück welches wieder bricht wird herausgenommen. [3.2]

Kommando-Eines der fünf Grundlegenden Feststellungen die nur auf Anführer Einheiten gefunden werden. Kommando ist ein Maß des der wie gut ein Anführer die Einheiten der eigenen Seite um ihn kontrollieren kann. [3.3.1]

Deckung-EINE Zahl zugeordnet zu jedem Gelände. Eines Sechsecks beste Deckung wird hinzugezählt direkt zur Moral der Einheit welche das Sechseck besetzt. Mehrere Deckungen werden nicht addiert. [T78.3]

Würfelwurf-Die sechsseitigen "Würfel" unten rechts auf jeder Schicksalskarte. Würfelwürfe können niemals aus dem Blatt eines Spielers resultieren, sondern nur aus einer Karte ganz oben vom Schicksals Stapel eines Spielers. [1.9]

Feind – –EINE Einheit, Waffe oder Funkgerät unter der Kontrolle deines Gegners. EIN Sechseck besetzt von einer Feind – Einheit. Ein Ziel – Sechseck [2.3] unter deines Gegners Kontrolle ohne eine Einheit der eigenen Seite. Befestigungen sind niemals "Feind – " .

Ereignisse –Die Zufallereignisse aufgezählt gerade unten der Aktion auf jeder Schicksalskarte. Ereignisse können niemals aus dem Blatt eines Spielers resultieren, sondern nur aus einer Karte ganz oben vom Schicksals Stapel eines Spielers! Auslöser. [1.9.1.1]

FP / Feuerkraft–Ein der fünf Grundlegenden Feststellungen. FP ist eine Maß dafür wie viel Schaden ein Spielstück Feind – Einheiten zufügen kann. [3.1.1]

Der eigenen Seite–EINE Einheit, Waffe oder Funkgerät unter deiner Kontrolle. EIN Sechseck besetzt von einer Einheit der eigenen Seite. Ein Ziel – Sechseck [2.3] unter deiner Kontrolle ohne einer Feind – Einheit darin. Befestigungen sind niemals "der eigenen Seite" .

Hindernis–Gelände welches betrifft Angriffe die durch sein Sechseck gehen – niemals in dieses hinein oder aus diesem hinaus (außer Rauch) .

Behinderungen werden nicht addiert. [10.3]

Nicht aktiv–Der Spieler der momentan nicht seine Spielrunde hat. Eine beliebige Einheit oder Markierungsstein im Besitz dieses Spieler. Falls eine Spiel Situation erfordert oder erlaubt beiden Spieler etwas gleichzeitig zu tun, beginnt stets der Nicht aktiv Spieler.

LOS–Sichtlinie. Im allgemeinen hat eine Einheit in Sechseck A eine LOS zum Sechseck B Falls eine Kette, gerade und in Berührung beider Sechsecks Mittelpunkte gezogen, keine zeichnerische Abbildung eines Gelände Hindernis in einem Sechseck zwischen den Sechsecken berührt. [10]

Markierungsstein–Jeder beliebige Spielstein (gewöhnlich ½") ohne Bild eines Soldaten. Einige Markierungsstein Beispiele schließen ein Waffen, Stacheldraht, Kontrolle, Plötzlicher Tod oder den Spähgang.

MG–Maschinengewehr.

Moral–Eine der fünf Grundlegenden Feststellungen. Ein Maß dafür wie viel eine Einheit einstecken kann bevor sie "Kampf unfähig" wird. [3.1.4]

Bewegung–Eines der fünf Grundlegenden Feststellungen. Bewegung ist eine Maß dafür wie wirkungsvoll sich eine Einheit über das Schlachtfeld bewegen kann. [3.1.3]

MP–Bewegungspunkt.

OB–Schlachtordnung. Die jedem Spieler in jedem Szenario zugeteilten Streitkräfte. Befestigung OBs befinden sich auf der Rückseite des Spielbuchs. Jedes Nation hat EIN Spieler Hilfe mit seiner Grund OBs auf einer Seite und Verstärkung OBs auf der anderen.

Hindernis–EIN Geländetyp welcher die LOS durch es hindurch blockiert; niemals in dieses hinein oder aus diesem hinaus. [10.2]

Gelegenheitsbeschuss–Die Fähigkeit zum wiederholten Beschuss auf die sich bewegenden Einheiten des Gegners. [A33]

Befehl–Die Fähigkeit aufgezählt oben auf jeder Schicksalskarte. Befehle darf nur gespielt werden während des Spielers eigener Spielrunde. [O14]

Ordonanzwaffe–Eine beliebige Waffe mit einem weißem Balken der ihre Feststellungen hervorhebt. Ordonanzwaffe: muss erst treffen ihr beabsichtigtes Ziel bevor sie es mit Beschuss angreift; kann nicht Teil einer Beschuss Gruppe werden; kann nicht teilnehmen bin Op Beschuss; und kann nicht ihre Feststellungen mittels eines Anführers der eigenen Seite im gleichen Sechseck erhöhen. [O20.2]

Spielstück–EINE Einheit, Waffe, Funkgerät oder Befestigung.

Haltung–Angreifender, Verteidiger oder Aufklärer. Haltung bestimmt die Blattgröße eines Spielers [1.1] und kann gepaart werden in Jeder beliebiger Kombination (obwohl Angreifen gegen Verteidigen ist die häufigste) .

Zufallssechseck–Die Buchstaben/Zahl Kombination unten links auf jeder Schicksalskarte die benutzt werden um zufällig zu bestimmen wo Scharfschützen und bestimmte Ereignisse geschehen werden. Die Zahl wird auch benutzt um zu bestimmen ob gebrochene Waffen repariert oder entfernt werden. [1.8]

Reichweite–Eine der fünf Grundlegenden Feststellungen. EIN Maß dafür wie weit ein Spielstück wirksam im Schlachtgetümmel totschießen kann. [3.1.2]

SR-Spähgang Markierungsstein. [018.2.1]

(die) Auslöser-EIN Spiel Effekt zugeordnet zu ("ausgelöst durch") bestimmten Würfelwürfe. [1.9.1]

Spielrunde-Ein Spieler der ausführt einen oder mehr Befehle oder der keine oder mehr Schicksalskarten ablegt. [5]

Einheit-Jeder beliebige große (3/8") Spielstein mit ein Bild eines oder mehr Soldaten. Diese können sei Züge, Gruppen und Anführer. [3]

VP-Sieg Punkt. [7]

Waffe-Jeder beliebige kleine (1/2") Spielstein mit dem Bild einer Waffe wie einem Maschinengewehr oder Granatwerfer. Anders als andere Markierungssteine, Waffen werden also auch stets eine FP und eine Reichweite haben. [11]

WICHTIG: In Kampfgruppenkommandant, ist das Motto "eine Regel bedeutet genau das was sie besagt" Tagesbefehl. Anders gesagt und als Zitat aus einem anderen guten Spiel, Totaler Krieg!: "Keine Schlüsse oder Vorstellungen zu einer Regel, nur was ausdrücklich zu lesen ist gilt. Im Zweifelsfall gilt die wörtliche Auslegung" .

Beispiel A: Das "Marsch der Blessierten" Ereignis [E76] sagt "bringe eine herausgenommene Einheit wieder ins Spiel..." . Sie sagt nicht "eine herausgenommene Einheit der eigenen Seite"; also Falls nur dein Gegner herausgenommene Einheit(en) hat wenn du dieses Ereignis ziehst, musst du eine seiner Einheiten zurück auf die Karte bringen.

Beispiel B: Die Regel für den "Ladehemmung!" Würfel Auslöser [1.9.1.2] sagt es brechen alle feuernden Waffen. Das ist es eben. Sie sagt nicht das der Angriff durch Beschuss aufhört, also geht der weiter.

Trotzdem können diese Regeln nicht alle Situationen die im Spiel auftreten können entscheiden - daher ist in besonderen Situationen Hausverstand zusammen mit einer oder auch zwei der geltenden Regeln anzuwenden um die Lage zu klären.

Überall in diesem Heft werden Sie zahlreiche schattierte Rechtecke wie dieses eine sehen. Diese Rechtecke enthalten Erklärungen, Spiel Hinweise, Anmerkungen zur Gestaltung und andere gesammelte Weisheiten um Ihnen weiter zu helfen.

Um dein erstes Spiel zu spielen brauchst du nur lesen die Bestandteile, Kern Regeln und Befehl Abschnitte welche folgen bis zur Regel A33 die behandelt Gelegenheitsbeschuss. Dann stelle das Spielbeispiel (im Spielbuch) auf und gehe es bis zum Ende durch um ein Grundgefühl für den Spielablauf zu bekommen. Die späteren Teile dieses Heftes - Einträgen zu Aktionen, Ereignissen, Gelände und Befestigungen -können rasch überflogen werden und dann genauer nachgelesen werden wenn sich dafür die Notwendigkeit während des Spieles ergibt.

BESTANDTEILE

1. Die Schicksalskarten

"EIN Ding erscheint Zufällig nur durch die Unvollständigkeit unseres Wissens."

-Baruch Spinoza

Es sind drei Gruppen Schicksalskarten in diesem Spiel enthalten: je eine Gruppe für Deutschland (grau), Amerika (grün) und Russland (braun) . Eines Spielers 72 - Karten Schicksals Stapel ist das Herzstück des Spieles. Hat das Spiel begonnen, darf keine Aktion auf der Karte von einem der beiden Spieler unternommen werden - entweder als Befehl oder als Aktion - ohne das eine Schicksalskarte im Blatt es erlaubt. Während eine Schicksalskarte in eines Spielers Blatt ist, nur dürfen nur ihr Befehl oder ihre Aktion erklärt werden: alles andere (vom Ereignis abwärts) wird ignoriert.

WICHTIG: Die Initiative Karte [9] und die drei Betrug Karten im Spiel sind keine Schicksalskarten und werden niemals als Teil des Blattes des Spielers betrachtet.

Bezieht sich eine Regel auf eine "Karte" ohne weitere Angaben, bezieht sie sich immer auf eine Schicksalskarte-niemals auf eine Initiative Karte oder

eine Betrug Karte (welche stets werden als solche bezeichnet werden) .

1.0 Goldene Regel

Einige Karten schaffen Konflikte mit einer oder mehr Regeln in diesem Heft (zum Beispiel steht das Befragung Ereignis [E61] in Konflikt mit Regel 1.2, unten) . In diesem Fall hat der Karte Effekt stets Vorrang.

1.1 Zahl der Karten im Blatt

Jedem Spieler ist zugeteilt eine bestimmte Blattgröße die von seiner Haltung abhängt: Angreifer (6 Karten), Aufklärer (5 Karten) oder Verteidiger (4 Karten) . Das bestimmt die Zahl der Karten welche der Spieler bin Beginn des Spieles hat und wie viele er bin Ende seiner Er fertig ist ziehen darf .

1.2 Wissen über Karten

Karten in des einen Spielers Blatt sind vor seinem Gegner geheim zu halten. Karten in eines Spielers Stapel zum Ziehen sind nach unten gedreht und geheim für beide Spieler. Karten in eines Spielers Ablage Haufen sind öffentliches Wissen und dürfen untersucht werden von beiden Spielern zu Jeder beliebigen Zeit.

1.3 Aufdecken von Karten

Sobald EIN Spieler zum "Aufdecken" einer Karte aufgefordert ist - während eines Ereignis Auslösers, zum Beispiel [1.9.1.1] - wird die oberste Karte des Schicksalsstapels des Spielers mit dem Gesicht nach oben gedreht und offen auf den Ablagehaufen für beide Spieler sichtbar gelegt.

1.4 Wieder Mischen

Während jedem Vorrücken der Spiel Zeit [6.1.2], wird ein Spieler zum Mischen Karten aufgefordert indem er die Ablage und den Stapel zu Ziehen zusammenlegt um einen neuen Stapel zum ziehen zu bilden.

1.5 Befehle

"Sie sind nicht noch nicht richtig heiß , aber sie lernen und sie werden in Kürze eine erstklassige Armee sein."

-Josef Stalin

Diese sind aufgezählt über oben auf jeder Schicksalskarte. EIN Spieler darf nur eine Karte für seinen Befehl während seiner eigenen Spielrunde Spielen und darf niemals ankünden mehr Befehle als seine Befehl Fähigkeit [5.1] in einer Spielrunde trägt . Falls eine Karte gespielt ist als Befehl, wird sie unmittelbar in des Spielers Ablage Haufen gelegt -die Aktion auf dieser Karte kann dann nicht gespielt werden bis sie wieder gezogen wird und so in das Blatt des Spielers gelangt.

1.6 Aktionen

"Du gewinnst Schlachten wenn du den Zeitplan des Gegners kennst und einen eigenen Zeitplan hast den der Gegner nicht erwartet.."

-Miyamoto Musashi

Aktionen sind aufgezählt gerade unten dem Foto auf jeder Schicksalskarte oder im Falle von (Gelegenheit) Beschuss [A33] oben quer auf der Karte. EIN Spieler darf Spielen eine Karte als Aktion zu Jeder beliebigen Zeit während eines der beiden Spieler Spielrunde, sofern die Voraussetzungen erfüllt sind. Falls eine Karte wegen ihrer Aktion gespielt ist, wird sie unmittelbar gelegt in des Spielers Ablage Haufen-der Befehl auf der Karte dann kann nicht gespielt werden bevor die Karte wieder gezogen und in das Blatt des Spielers gelangt.

1.7 Ereignisse

"Glück; das ist wenn Vorbereitung auf Gelegenheit trifft."

-Pierre Elliott Trudeau

Ereignisse werden aufgezählt unten der Aktion auf jeder Schicksalskarte. Ereignisse werden niemals gespielt vom Blatt, freiwillig oder anders -nur von obenauf des Stapels zum ziehen und nur in zufallsverteilten Abständen auf Grund bestimmter Würfelwürfe [1.9.1.1].

1.8 Zufallssechsecke

Das ist das hellgrüne "Sechseck" unten links auf jeder Schicksalskarte. Scharfschützen [1.9.1.3] und einige Ereignisse verlangen ein Zufallssechseck und das heißt dass die oberste Karte des Schicksalsstapel des betreffenden Spielers wird aufgedeckt und dieses "Sechseck" wird konsultiert. Die Buchstaben/Zahl Kombination im "Sechseck" werden

entsprechen einem speziellen Sechseck auf der Karte, wo das Scharfschütze/Ereignis statt finden wird.

EIN Zufallssechseck kann auch einen Effekt auf Eine beliebige gebrochene Waffen in Spiel haben [11.4].

1.9 Würfelwürfe

Das ist das Paar der sechsseitigen Würfel im Eck unten rechts auf jeder Schicksalskarte. "Echte" Würfel werden in Kampfgruppenkommandant nicht benutzt: sobald ein "Wurf" erforderlich ist, der betreffende Spieler deckt auf die oberste Karte seines Stapels zum Ziehen und nur die zwei Würfel werden konsultiert; alles andere auf der Karte wird ignoriert. Wenn solch ein Wurf gemacht ist, werden die zwei Würfel addiert zu einer Summe (Ausnahme: während eines Zielen Wurf werden die Würfel stattdessen multipliziert [O20.2.3]) .

1.9.1 Würfel Auslöser

Viele Würfelwürfe sind eingeschlossen in einem dickem roten Rechteck mit dem Wort Ereignis!, Ladehemmung!, Scharfschütze! oder Zeit! darin; diese werden "Auslöser" genannt. Diese vier Auslöser unmittelbar und vorübergehend unterbrechen das normale Spiel um eine spezielle Aufgabe aus zu führen. Das Normale Spiel geht weiter nachdem der Auslöser gänzlich behandelt wurde.

WICHTIG—Jeder Nicht – Zeit! Auslöser welcher durch die letzte Karte eines Spielers Stapel zum Ziehen geschieht wird nach dem Vorrücken des Zeit Markierungssteins umgesetzt [6.1.2].

WICHTIG—Eine beliebige Wurf während der Behandlung eines Auslösers (wie eines Plötzlicher Tod Wurfes während eines "Zeit!" Auslöser; oder eine Handgemenge Wurfs während eines Handgemenges bin Ende eines Einsickern Ereignisses) kann nicht selbst einen Würfel Auslöser verursachen.

Anders gesagt Jeder beliebige Würfelwurf während eines Würfel Auslöser muss Jede Ladehemmung!, Ereignis!, Scharfschütze! oder Zeit! Auslöser der ihm zugeordnet ist übergehen .

WICHTIG—Jeder der vier unten erklärten Auslöser werden stets gänzlich durchgeführt bevor beliebige Ergebnisse des Würfelwurfs welche durch sie ausgelöst wurden umgesetzt werden . Anders gesagt der Wurf selbst legt fest ein Resultat aber dieses Resultat wird nicht umgesetzt bis der Auslöser umgesetzt ist.

BEISPIEL: EINE gebrochene Einheit mit 6 Moral hat einen Flucht Wurf gemacht. Der Wurf ist ein "7 – Ereignis." Diese Einheit wird 1 Sechseck zurück müssen aber erst nach der Auflösung des Ereignis. Selbst wenn das Ereignis "Sani" gewesen wäre und die gleiche Einheit versammelt wäre müsste sie noch immer ausführen ihren anstehenden Rückzug (aber ungebrochen) .

1.9.1.1 Ereignis! Auslöser

"Der Grund dafür dass die Amerikanische Armee sich in Kriegen so gut schlägt ist dass Krieg immer Chaos ist und die Amerikanische Armee praktiziert das Chaos täglich."

– aus einer Nachkriegsbesprechung eines Deutschen Generals

Sobald EIN Spieler einen Würfelwurf macht und dieser Wurf ist in einem roten Rechteck mit dem Wort "Ereignis!" darin, macht das normale Spiel Macht Pause um das Ereignis aus zu führen: Der Spieler der den Ereignis! Auslöser würfelt deckt auf die oberste Karte seines Stapel zum Ziehen und, unter Missachtung alles anderen, liest laut und dann führt er das Ereignis auf dieser Karte aus [E43-E77].

Wenn nichts anders da steht, wird Eine beliebige vom Ereignis geforderte Entscheidung vom Spieler der liest getroffen.

1.9.1.2 Ladehemmung! Auslöser

Sobald EIN Spieler einen Angreifen durch Beschuss Wurf macht [O20.3.3] (kein anderer Wurf wird Auslöser einer Ladehemmung!, einschließlich Zielen [O20.2]) und dieser Wurf ist umgeben von einem roten Rechteck mit dem Wort "Ladehemmung!" darin, werden alle Waffen die feuern gebrochen [11.4].

Bemerkung: Funkgeräte [12] und Minen [F103] sind keine Waffen.

1.9.1.3 Scharfschütze! Auslöser

"Mein Helm bekam eine Furche und ich fiel auf meinen Arsch bevor ich kapierte dass auf mich geschossen wurde."

–Lt. Col. Robert R. Moore

Sobald EIN Spieler einen Würfelwurf macht und dieser Wurf ist umgeben von einem roten Rechteck mit dem Wort "Scharfschütze!" darin, wird das normale Spiel unterbrochen um das Scharfschützenfeuer aufzulösen: Der Spieler der das Scharfschütze! Auslöser würfelt deckt die oberste Karte seines Stapel zum Ziehen auf und, unter Missachtung alles anderen, liest laut das Zufallssechseck auf dieser Karte. Der betreffende Spieler darf dürfen dann wählen ein Einheit im oder anliegend zu diesem Sechseck und bricht sie. In CC repräsentiert eine Scharfschütze! Resultat viel mehr als nur einen geduldigen Mann mit eine Büchse mit Zielfernrohr: dieser Mechanismus wird auch benutzt um zu repräsentieren Kampf Vorkommnisse wie Beschuss durch die eigene Seite, Panik, Betäubung durch Granatbeschuss, Schlangenbiss, Verzweiflung, Austrocknung, Ermüdung, eine verirrte Granate, verschmutzte Augen, usw.

1.9.1.4 Zeit! Auslöser

Sobald EIN Spieler einen Würfelwurf macht und dieser Wurf ist umgeben von einem roten Rechteck mit dem Wort "Zeit!" darin, macht das normale Spiel Macht Pause um ein Vorrücken des Zeit Markierungssteins aus zu führen [6.1.2].

2. D Geländekarten

"ich bin ein Soldat; ich kämpfe wo man mir es sagt und ich gewinne wo ich kämpfe."

—George S. Patton

2.1 Das Schlachtfeld

Überlagert jedem Kartenteil ist ein sechseckiges Gitternetz um Bewegung und Kampf auf einem Maßstab von 30 m pro Sechseck zu regulieren. Jedes Sechseck enthält:

einen speziellen Geländetyp [T79-T99] welcher Bewegung sowie Angriffe hinein oder hindurch beeinflussen kann;

eine weißer Mittel Punkt dient der Bestimmung der Sichtlinie [10] zwischen Sechsecken;

eine einzigartige Buchstaben - Zahl Kombination - wie "C7" - dient der Bestimmung wo Scharfschützen und bestimmte Ereignisse statt finden.

2.2 Grenze der Karte

2.2.1—oben rechts der Karte steht die Karten Zahl welche die Karte für ein Szenario identifiziert.

2.2.2—Unten links auf jeder Karte ist ein sechsseitiger 'Kompass' für die Orientierung der Sechsecke des Kartenteils. Der Kompass wird bei der Aufstellung zur Orientierung auf der Karte benutzt und für die Richtung der Streuung bei Artillerieschlägen [018.2.2] und verschiedene Ereignisse. Auf dem Kompass, 1 Punkte zur "Spitze" der Karte; 4 zur Basis; 2 und 3 zur rechten Seite; und 5 und 6 zur linken Seite.

2.2.3—Zwei gegenüberstehende Ecken jeder Karte enthalten Artillerie Rechtecke für den Funkgerät Markierungsstein eines Spielers [12].

2.3 Ziele

"Egal in welcher Lage man sich befindet soll man zuerst seine Ziele festlegen - ."

—Ferdinand Foch

Jede Karte enthält fünf "Ziele"—rote Kreise mit einer weißen Zahl zwischen 1 und 5. Ein Ziel zählt eine variable Zahl von VPs zugunsten der Seite die es zuletzt und allein kontrolliert hat [7.3.1], die Menge wird bestimmt durch speziellen Ziel - Marken die im Spiel [7.3.2] sind.

3. Die Einheiten

"Die Infanterie ändert sich nicht. Wir sind die einzige Waffengattung wo der Mann selbst die Waffe ist."

—Major General C. T. Shortis

Name/Rang—Der Name einer beliebigen Einheit wird nur zur Identifizierung benutzt. Und die geschichtlichen Rang Abzeichen auf allen Anführern sind nur Aufputz. Diese haben keinen Effekt auf das Spiel.

Bilder—Alle Einheiten haben ein Bild mit ein, zwei oder vier Soldaten um die relative zu zeigen: ein Bild ist ein "Anführer" und repräsentiert einen Mann; zwei Bilder ein 5 - Mann "Trupp"; und vier Bilder ist ein 10 - Mann "Zug" .

3.1 Feststellungen zu Einheit

"Moral ist die Geistesverfassung. Standfestigkeit , Mut und Hoffnung. Vertrauen, Ehrgeiz und Loyalität. Elan, Korpsgeist und Entschlossenheit."
-George C. Marshall

Einheiten haben stets eine Zahl in ihrer oberen rechten Ecke und drei Zahlen gedruckt entlang der Basis, selbst wenn eine oder mehrere "0" . sind
Anführer Einheiten (nur er) haben auch eine Zahl in einem schwarzen Sechseck mittig entlang der rechten Seite des Spielsteins.

3.1.1 Feuerkraft (FP)-Das ist die erste Zahl an der Basis und ist Grundstärke einer Einheit im Handgemenge [016.4] oder wenn sie auf eine Feind - Einheit feuert [020 & A33].

3.1.2 Reichweite-Das ist die zweite Zahl an der Basis und ist die maximale Zahl der Sechsecke die Feind - Einheiten entfernt sein dürfen um sie unter Beschuss zu nehmen [020 & A33].

3.1.3 Bewegung-Das ist die dritte Zahl an der Basis und gibt an die Zahl der Bewegungspunkte ("MPs") die eine Einheit für sich Bewegen [021] von Sechseck zu Sechseck über die Karte ausgeben kann.

3.1.4 Moral-Das ist die Zahl im oberen rechten Eck und ist eine Grundstärke der Einheit wenn Sie sich verteidigt gegen einen Feind - Beschuss oder wenn sie Erholung versucht [022] oder Flucht [023], unter anderem. Die Moral Einer Einheit ist stets direkt abgewandelt durch die Deckung [T78.3] des Sechsecks in dem sie gerade ist.

EINE gebrochene Einheit [3.2] hat einen roten Balken oben am Spielstein und ihre Moral Zahl ist weiß statt schwarz.

3.1.5 Kommando-Das ist die schwarze Zahl in einem schwarz - gerahmten Sechseck rechts auf den Anführer Spielsteinen. Kommando kann zusätzlich Einheiten aktivieren während dem Befehlen und Op Beschuss [3.3.1.1], und kann Feststellungen von bestimmten anderen Einheiten und Waffen im selben Sechseck [3.3.1.2 & 3.3.1.3] ergänzen.

3.1.6 Gerahmte Feststellungen-Einige Einheiten haben ihre FP, Reichweite und/oder Bewegung eingeschlossen in eine Quadrat. Mit der Ausnahme der Gerahmten FP die +1 Stärke im Handgemenge mit sich bringt [016.4], haben Gerahmte Feststellungen nur die Bedeutung das bestimmte Aktionen mit dieser Einheit ausgeführt werden können [A26, A39 und A40].

3.2 Gebrochene Einheiten

"Bei einem Angriff sind die Hälfte der Männer in einer Feuerlinie erschrocken und die andere Hälfte entnervt."

-J.F.C. Fuller

3.2.1 Gebrochen/Ungebrochen-EINE Einheit ist stets in einem von zwei Zuständen: gebrochen oder ungebrochen. EINE Einheit beginnt im allgemeinen ein Szenario mit dem Gesicht nach oben auf ihrer ungebrochen Seite, aber Beschuss , Angriffe und andere ungünstige Effekte können sie "Brechen"- und verursachen das Umdrehen auf ihre gebrochene Seite (gekennzeichnet durch eine weiße Moral Zahl und einen roten Balken oben am Spielstein) .

3.2.2 Angegliederte Markierungssteine-Einheiten die wechseln vom gebrochen zu ungebrochen oder umgekehrt kontrollieren weiter alle Niedergehalten, Veteranen und Waffe Markierungssteine.

3.2.3 Angegliederte Waffen-Gebrochene Einheiten können nicht Waffen nicht abschießen. EINE Waffe bricht oder Bricht nicht alleine weil es die sie kontrollierende Einheit es tut und umgekehrt.

3.2.4 Entfernung-Eine beliebige gebrochene Einheit welche wieder bricht wird herausgenommen: ihren VP Wert bekommt der Gegner [7.1] nachdem sie auf den Verluste Spielstand [4.2] gesetzt wurde.

3.2.5 Sammeln-Wenn eine gebrochene Einheit zum "Sammeln" aufgefordert wird sie gedreht zurück auf ihre ungebrochene Seite. Dies geschieht gewöhnlich auf Grund eines erfolgreichen Würfelwurfs während eines Erholungs- - - Befehl [022] oder durch verschiedene Ereignisse.

3.3 Anführer

"ich habe mehr Angst vor einer Armee von 100 Schafen angeführt von einem Löwen als vor einer Armee von 100 Löwen angeführt von einem Schaf."

-Charles Maurice de Talleyrand

3.3.1 Kommando

3.3.1.1 Kommando Radius-Normalerweise aktivieren ein Befehl [014.1] oder eine Op Beschuss Aktion [A33.2] nur eine einzelne Einheit. ist ein Anführer

jedoch aktiviert dann hat er die Fähigkeit alle, einige oder keine Nicht – Anführer Einheiten der eigenen Seite in seinem Kommandos "Radius" zu aktivieren damit sie den gleichen Befehl/Op Beschuss ausführen. Kommando Radius wird in Sechsecken gezählt ausstrahlend vom Sechseck des Anführers. EIN Anführer mit "2" Kommando kann aktivieren Einheiten der eigenen Seite die bis zu zwei Sechsecke weg sind– sogar über unpassierbares Gelände hinweg oder an einer Feind Einheit vorbei. EIN "1" Kommando Anführer kann aktivieren Einheiten der eigenen Seite in oder anliegend an sein eigenes Sechseck. EIN Anführer mit "0" Kommando kann Einheiten in seinem eigenen Sechseck aktivieren.

3.3.1.2 Einheit & Kommando– Eines Anführers Kommando Zahl wird hinzugezählt direkt zur FP, Reichweite, Bewegung und Moral aller Züge und Gruppen der eigenen Seite (nur er) nur soweit die Einheiten im gleichen Sechseck mit dem Anführer sind –selbst wenn der Anführer selbst nicht aktiviert ist. Dieser Effekt ist kumulativ Falls zwei oder mehr Anführer das gleiche Sechseck besetzen.

Es dürfte klar von jetzt an sein das Anführer niemals sich selbst oder andere Anführer beeinflussen können.

3.3.1.3 Waffe & Kommando–Eines Anführers Kommando Zahl wird hinzugezählt direkt zu FP und Reichweite jeder Waffe der eigenen Seite ohne einem weißen Band welches jede Nicht – Anführer Einheit hat so lange als die Einheit im i gleichen Sechseck wie der Anführer ist –selbst wenn der Anführer selbst nicht aktiviert ist. Dieser Effekt ist kumulativ Falls zwei oder mehr Anführer das gleichen Sechseck besetzen.

ein Granatwerfer, zum Beispiel kann nicht seine Feststellungen durch einen Anführer im selben Feld geändert bekommen und ein Maschinengewehr das ein Anführer trägt auch nicht.

4. die Spielstand Anzeige

die Spielstand Anzeige ist der das Empfangs Punkt für viele Spielfunktionen. Sie beherbergt verschiedene Anzeiger und solche die die betreffenden Spieler immer in den Szenarien verwenden. Ihre Abschnitte werden unten und in Regel 6 umrissen.

4.1 Sieg Spielstand

4.1.1 VP Markierungsstein–Der VP Markierungsstein wird am Beginn jedes Szenarios auf dem Sieg Spielstand gelegt und wird zurück und vorwärts entlang der Spielstandsanzeige Bewegt – auf zu und weg von jedem Spieler – als während des Spiels VPs gewonnen und verloren werden . Der Rückseite des das VP Markierungssteins wird benutzt um VP Summen größer als 20 zu zeigen.

4.1.2 Angriff In Summe Markierungsstein–Dieser Markierungsstein wird benutzt nur als Gedächtnishilfe für einen Spieler um die aktuelle Stärkesumme von einem beliebigen Beschuss / Minen Angriff / Artillerieschlag / Handgemenge festzuhalten. Das ist hilfreich wenn des angepeilten Spielers Beschuss Verteidigung Würfe von Würfel Auslöser unterbrochen werden .

4.2 Verluste Spielstand

"die Friedhöfe sind voll von unersetzlichen Männern."

–Charles de Gaulle

Jede Szenario sagt den Spieler wohin sie am Verluste Spielstand die Kapitulation Markierungssteine ihrer Seite legen sollen. Der Verluste Spielstand hat eine obere und eine untere Reihe, jede "zeigt" auf den das Spieler welcher sie benutzt.

Sobald eine Nicht – Helden Einheit herausgenommen wird, kommt sie (und ihre Waffe, Falls sie eine hat) auf die Verluste Spielstand Anzeige. Waffen werden in der die das große Rechteck in der Mitte gelegt. Einheiten werden gestapelt eine pro nummerierten Raum auf die Seite ihres Besitzers des Waffen Rechtecks, besetzen die Räume in niedrigste – bis – höchste numerischer Ordnung. Auf diese Kunst verliert EIN Spieler das Spiel wenn eine seiner herausgenommen Einheiten gelegt wird in den Raum der besetzt von dem Kapitulation Markierungsstein seiner Seite [6.3].

Nicht zu vergessen ist dass Sieg Punkte gewonnen werden jedes mal wenn eine Gegner Einheit herausgenommen wird [7.1].

4.3 Verschiedenes

4.3.1 OB Anzeige –die OB Anzeige befindet sich an der Basis links der der Spielstand Anzeige. Jede Nation hat einen "OB Feststellungen" Markierungsstein und der wird benutzt um auf der auf dem OB Anzeige die Qualität (Elite, Linie oder Grün) und Zahl der erlaubten Befehle (1 – 6) zu markieren.

4.3.2 Szenario Datum – Jedes Szenario gibt an in welchen Raum des das Jahres Spielstand Anzeigers der Jahr Markierungsstein kommt.

4.3.3 Ziel Rechteck –gezogene Ziel Spielmarken [7.3.2] kommen hier hin. Jeder Spieler soll seine "geheimen" Ziele in den Abschnitt ganz bei sich legen. Alle "offenen" Ziele kommen in den Mittel Abschnitt.

4.3.4 Daten Rechtecke –die sieben Daten Rechtecke entlang der Basis der Spielstand Anzeige erlauben Spieler rasch Zugang zu speziellen Regeln die verschiedenen Befestigungen und Waffen zugeordnet sind.

KERN REGELN

5. Abfolge des Spieles

EINE Spiel von Kampfgruppenkommandant beginnt mit einem Spieler (festgelegt vom gespielten Szenario) der die erste "Spielrunde" ausführt. Wenn er fertig ist – und bis zur Blattgröße Karten gezogen hat [1.1] – spielt der Gegnerische Spieler seine erste Spielrunde. Diese Spielrunden wechseln sich ab bis ein Plötzlicher Tod Wurf oder ein anderes Ereignis [6.3] das Spiel beendet.

In Einer Spielrunde wählt der Spieler eines von beiden:
ausführen eines oder mehrer Befehle durch Spiel von Karten aus seinem Blatt [014]; oder

Ablegen einer beliebigen Zahl von Schicksalskarten [015].

5.1 Befehl Fähigkeit

"liegt kein Befehl vor – suche etwas und töte es."

–Erwin Rommel

In Kampfgruppenkommandant darf kein Spieler einen Befehl geben ohne dem Spiel einer Karte aus seinem Blatt. die maximale Zahl der Befehle die EIN Spieler in jeder Spielrunde ausführen darf steht in der OB seiner Seite oder im Szenario selbst. Befehle müssen nicht angekündigt werden – sie werden gespielt aus dem Blatt , dann ausgeführt, ein auf einmal. EIN Spieler darf die Ergebnisse des einen Befehls beobachten bevor er entscheidet ob er einen anderen spielt.

die verschiedenen Befehle die von Einem Spieler gegeben werden dürfen werden in Regeln 016-023 erklärt.

5.2 Aktion Fähigkeit

Wie Befehle darf kein Spieler eine Aktion ankünden ohne dem Spiel einer Karte aus seinem Blatt. Spieler dürfen Aktionen ausführen sobald sie angemessen scheinen vorausgesetzt die Bedingungen, Wenn es sie gibt, in der Aktion selbst sind erfüllt. Es gibt keine Grenze für die Zahl der Aktionen die EIN Spieler während eines der beiden Spieler Spielrunde ausführen darf als der die Zahl der Karten im Blatt.

die verschiedenen Aktionen welche von Einem Spieler unternommen werden dürfen werden in Regeln A25-A41 erklärt.

5.3 Ablegen Fähigkeit

Falls EIN Spieler keine Befehle in seiner Spielrunde aus zu führen wählt, darf er stattdessen Eine beliebige Zahl von Karten bis zu aber nicht mehr als die Ablegen Fähigkeit der Nation die er kommandiert (wie gezeigt auf dem Spieler Hilfsblatt) erlaubt [015] Ablegen.

5.4 Blatt Wiederauffüllung

Am Ende jeder Spielrunde muss der aktive Spieler (nur er) Schicksalskarten von der Spitze seines Stapel zum Ziehen bis die Zahl der Karten in seinem Blatt seiner Blattgröße gleich ist ziehen [1.1]. EINE Wiederauffüllung des Blattes darf vorübergehend unterbrochen werden durch das Vorrücken des Zeit Markierungssteins [6.1.2] Falls die letzte Karte vom Stapel des betreffenden Spielers gezogen ist – beginnt das Wiederauffüllung des Blattes in diesem Falle nach dem Vorrücken des Zeit Markierungsstein (und sein Ablage Haufen wurde wieder Gemischt und ergibt eine neuen nach unten gedrehten Stapel zum ziehen) .

6. Spiel Zeit

"Zeit ist alles; fünf Minuten bedeuten den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage."

—Horatio Nelson

6.1 Zeit Markierungsstein

6.1.1 Platzierung

Jedes Szenario gibt an auf welchen Raum des Zeit Spielstands (auf der Spielstand Anzeige) der Zeit Markierungsstein gelegt wird (gewöhnlich "0")

.

6.1.2 Vorrücken

Der Zeit Markierungsstein wird einen Raum vor gerückt entlang des Zeit Spielstands:

sobald ein "Zeit!" Auslöser gewürfelt wurde ; oder

sobald EIN Spieler die letzte Karte seines Stapel zum ziehen auf deckt /zieht: solch ein Ereignis wirkt genau wie ein erwürfelter "Zeit!" Auslöser.

Wird sie nur vorgerückt einmal - nicht zweimal - Falls die letzte Karte eines Spielers Stapel aufgedeckt wird und ein Würfelwurf daraus in einem Zeit! Auslöser resultiert.

Unmittelbar nach dem Vorrücken des Zeit Markierungssteins, macht das normale Spiel Macht Pause damit die folgenden Schritte ausgeführt werden können.

Die Spieler müssen zuerst ausführen die folgenden zwei Schritte in der Folgenden Reihenfolge :

- 1) der Spieler der auslöst das Zeit Vorrücken (nur er) mischt seinen Stapel und Ablage Haufen zusammen und bildet so eine neuen Stapel zum ziehen;
- 2) derselbe Spieler macht einen Plötzlicher Tod Wurf, Falls angemessen [6.2.2].

Dann Falls das Spiel nicht endete auf Grund Plötzlicher Tod, sind die folgenden vier Schritte in der Folgenden Reihenfolge aus zu führen:

- 3) der Verteidiger (nur er) bekommt 1 VP;
- 4) der auslösende Spieler (nur er) muss einen beliebigen Rauch Markierungsstein von der Geländekarte entfernen;
- 5) Falls eine oder mehrere Einheiten im nun vom Zeit Markierungsstein besetzten Raum sind, bringt der sie besitzende Spieler sie ins Spiel als Verstärkungen in dem er sie in Jedes beliebige Sechseck entlang seiner eigenen Seite der Spielbrett Kante (der Nicht aktive Spieler als erster) platziert . Stapelbildung Grenzen [8] müssen beachtet werden. Jedes Funkgerät als Verstärkung kommt in des Spielers (leeres) Artillerie Rechteck stattdessen;
- 6) beiden Spieler dürfen "Eingraben" Aktionen [A32] Spielen.

Sind die sechs Schritte oben gänzlich beendet, geht das Spiel normal weiter von wo auch immer es stehen geblieben ist .

6.2 Plötzlicher Tod Markierungsstein

6.2.1 Platzierung

Jedes Szenario gibt an in welchen Raum der Zeit Spielstand Anzeige der Plötzlicher Tod Markierungsstein gelegt werden soll.

6.2.2 Vorgang

Sobald der Zeit Markierungsstein vorrückt hinein oder darüber hinaus des Raumes besetzt vom Plötzlicher Tod Markierungsstein, der der auslösende Spieler muss würfeln—das geschieht nachdem der betreffende Spieler seinen Schicksalsstapel und Ablage Haufen zusammen mischt und so einen neuen Stapel zum ziehen bildet. Falls das Resultat ist weniger als die Zahl im Raum momentan besetzt vom Zeit Markierungsstein (nicht der Raum des Plötzlicher Tod Markierungsstein selbst), endet das Spiel unmittelbar [6.3, unten]. Sonst geht das Spiel normal weiter.

6.3 Spiel Ende

"Ich und drei Männern sind übrig geblieben. Es kann nicht mehr werden viel länger dauern. Lebwohl und Hip hip hurra."

—ein Britischer Offizier

in der

Schlacht von Sidi Nsir, Tunesien

EINE Spiel von Kampfgruppenkommandant wird im allgemeinen enden auf eine von vier Arten:

- 1) EIN Spieler ist gezwungen zu stellen eine seiner herausgenommen Einheiten in den Raum der Verluste Spielstand Anzeige die von seinem Kapitulation Markierungsstein besetzt ist;
 - 2) Eines Spielers letzte verbleibende Einheit auf der Geländekarte wird herausgenommen;
 - 3) Eines Spielers letzte verbleibende Einheit auf der Geländekarte verlässt freiwillig die Geländekarte [7.2.1];
 - 4) EIN Plötzlicher Tod Wurf [6.2.2] wird gemacht welcher weniger ist als die Zahl im Raum der momentan vom Zeit Markierungsstein besetzt ist.
- 6.3.1-Falls die erste oder zweite Situation oben geschieht , der betreffende Spieler unmittelbar und automatisch verliert das Spiel ungeachtet der VP Summe. Falls beide Spieler gleichzeitig verlieren Auf diese Kunst, der Spieler mit der Initiative Karte bricht das Patt und gewinnt das Spiel [9.2].
- 6.3.2-Falls die dritte oder vierte Situation oben geschieht und die ersten zwei Situationen liegen nicht vor, müssen die Spieler Aufdecken eine beliebige geheime Ziel Spielmarken und übergeben ihre VPs dem aktuellen Inhaber der Kontrolle. Dann der Spieler mit der höheren VP Summe - das heißt, der VP Markierungsstein ist auf seiner Seite des "0" Raumes - gewinnt das Spiel. Falls der VP Markierungsstein ist im "0" Raum, der Spieler mit der Initiative Karte gewinnt das Spiel.

7. Sieg Bedingungen

"ich möchte die Seiten meines Tagebuches wo ich den Kollaps meines Willens beschrieb herausreißen. Aber lassen wir sie dort stehen als eine Lektion im Leben dass es falsch ist zu Schlüssen zu springen weil die Dinge nicht so gut gehen."

-Nikolai Moskvina,

nach dem

Sowjetischen Sieg bei Stalingrad

EIN Spieler werden gewöhnlich gewinnen das Spiel in Folge des Besitzes von mehr VPs als sein Gegner wenn das Spiel endet [6.3]. VPs werden auf eine von drei Arten verdient:

Entfernung von Feind Einheiten;

Verlassen von Einheiten der eigenen Seite über die Kante der Geländekarte des Gegners hinaus;

Kontrolle von Zielen auf dem Kartenteil.

7.1 Sieg Punkte durch Entfernung

Wenn eine Einheit herausgenommen wird- aus Jedem beliebigen Grund: durch Befehl, Aktion oder Ereignis - bekommt der Gegner eine bestimmte Zahl VP dafür:

EIN Zug ist 2 VPs wert;

EIN Trupp ist 1 VP wert;

EIN Anführer (Ausnahme: Held) ist wert 1 VP plus 1 VP für jeden Kommando Punkt auf seiner ungebrochenen Seite;

EIN Held ist null VP wert.

Diese Werte werden auch gezeigt auf dem Spieler Hilfsblatt zur Erleichterung des Nachschlagens während des Spieles.

7.2 Sieg Punkte durch Abgang

Jede Geländekarte ist undurchdringlich links und rechts Seite jedes Spielers wenn das Spiel einmal beginnt. EINE Einheit darf niemals abgehen von der Geländekarte auf der linken oder rechten Seite.

die Kanten der Geländekarte nahe den Spieler können im Spiel von Einheiten zum Abgang genutzt werden (als wäre die dunkel graue Grenze eine weiteres Sechseck). Im allgemeinen bringt freiwilliges Verlassen von Einheiten der eigenen Seite über die feindliche Geländekarte Kante während Bewegen [021] oder Vorrücken [016] auf Befehl VPs, während Verlassen von Einheiten der eigenen Seite über die eigene Spielbrett Kante durch erzwungenen Rückzug während einer Flucht auf Befehl [023] den Verlust von VPs bewirken wird.

7.2.1 Freiwilliger Abgang

Ein Vorrückende [016] oder Sich bewegende [021] Einheit darf Abgehen von der Geländekarte - um MP Kosten von "1" - über die Spielbrett Kante des Gegners. Der besitzende Spieler bekommt unmittelbar Abgangs VPs für die abgehende Einheit [7.1]. diese Einheit wird dann gelegt auf Jeden beliebigen Raum der Zeit Spielstand Anzeige die besitzende Spieler wünscht.

EINE Einheit wird sie stets ungebrochen auf dem Zeit Spielstand gelegt, selbst wenn sie beim Abgang gebrochen war. die Einheit behält Eine beliebige Waffe Die sie trug - wieder wird sie ungebrochen Falls sie beim Abgang gebrochen war - aber sie verliert Jeden allfälligen Veteranen oder Niedergehalten Markierungsstein welcher angegliedert war. Solch eine Einheit wird nun betrachtet als eine gänzlich verschiedene "Verstärkungs-" Einheit.

7.2.2 Unfreiwilliger Abgang

EINE Sich zurück ziehende Einheit [023.3] kann werden gezwungen von der Geländekarte entlang der Spielbrett Kante ihrer eigenen Seite abzugehen und wird dabei herausgenommen. Solch eine Einheit wird gelegt auf den nächsten leeren Raum der Verluste Spielstand Anzeige nachdem der Gegner Entfernungs-VPs dafür bekommen hat [7.1]. die herausgenommene Einheit behält nicht ihre Waffen - die kommen, ungebrochen, auf den "Waffe" Abschnitt der Verluste Spielstand Anzeige- sie behält auch nicht Veteranen oder Niedergehalten Markierungssteine welche ihr angegliedert sind.

7.3 Ziel Sieg Punkte

Jedes der fünf Ziele auf jeder Geländekarte kann eine oder mehrere VPs wert sein, abhängig davon welche Ziel Spielmarken im Spiel sind. Ziele sind sonst wert null VPs standardmäßig.

7.3.1 Kontrolle von Zielen

doppelseitige Kontrolle Markierungssteine werden benutzt um anzuzeigen weiche Seite momentan ein Ziel auf der Geländekarte [2.3] kontrolliert. Während der Erstaufstellung, gibt das Szenario welche Ziele zu Beginn unter Kontrolle welches Spielers stehen an. In einigen Fällen sind am Beginn des Spieles von beiden Seite unkontrolliert: diese sollen auch nicht einen Markierungsstein enthalten. beginnt einmal das Spiel der letzte Spieler der alleine ein Ziel besetzt soll einen Kontrolle Markierungsstein im Ziel der zur Nation die er kommandiert passt legen/umdrehen.

7.3.1.1 Gebäude Ziele

Ein Ziel in einem Gebäude Sechseck wird betrachtet als das ganze Gebäude umfassend wenn es mehr als ein Sechseck umfasst. In diesem Fall, jeder Sechseck des betreffenden Gebäude muss frei von Feind Einheiten werden damit EIN Spieler Es unter Kontrolle bringen kann.

7.3.2 Ziel Spielmarken

Es sind 22 Ziel Markierungssteine - oder 'Spielmarken' - im Spiel enthalten. Ziel Spielmarken werden gewöhnlich zufällig gezogen und werden benutzt um spezielle zusätzliche Sieg Bedingungen für jedes Szenario zu bestimmen, gewöhnlich in der Form des der Zuschreibung eines VP Wert für ein oder mehrere Kartenteil Ziele [2.3].

Jede gezogene Ziel Spielmarke zeigt eine Sieg Bedingung auf ihrer "offenen" Seite. Meist wird das sein in der Form von:

Zeigen welches Ziel X ist wert Y VPs für den Inhaber seiner Kontrolle. Diese Werte werden addiert mit anderen Ziel Spielmarken.

Falls alle drei Spielmarken für Ziel #3 im Spiel sind (C, G und K), wäre Ziel 3 in Summe 6 VPs (1 + 2 + 3) wert.

Einige Ziel Spielmarken zeigen:

Diesem bedeutet welches der die das fünf Ziele auf der Geländekarte sind werden wert Y VPs jedem. Diese Werte werden addiert mit anderen Ziel Spielmarken.

die drei spezialisierten Ziel Spielmarken etikettiert (3 BILDER HIER) zeigen jeweils an, , dass:

unmittelbar vor jedem Plötzlicher Tod Wurf [6.2.2], Wenn ein Spieler alle fünf Ziele kontrolliert gewinnt der betreffende Spieler automatisch das Spiel ungeachtet der aktuellen VP Summen;

VPs für freiwilligen Abgang von Einheiten [7.2.1] werden für beide Spieler verdoppelt;

VPs für das Entfernung von Einheiten [7.1] werden für beide Spieler verdoppelt.

Einige Ziele dürfen am Ende des Spieles wertlos werden. Spielsoll er trotzdem versuchen alle Ziele auf einer Geländekarte unter Kontrolle zu nehmen kontrollieren für den Fall dass der die Gegner als geheimes Ziel ein

oder mehrere wertvolle darunter hat.

7.3.3 Offene & Geheime Ziele

Offene Ziel Spielmarken - so wie geheime die während des Spieles enthüllt wurden [E67] - sollen mit ihrer "offenen" Seite nach oben in die Mitte des Ziel Rechtecks gelegt werden. Geheime Ziel Spielmarken sollen nach unten gedreht im Ziel Rechteck gehalten werden - nur der betreffende Spieler darf die "offene" Unterseite der der Spielmarke betrachten.

Bemerkung: einige Ziel Spielmarken haben keine "geheime" Seite - Falls EIN Spieler sie zieht als sein geheimes Ziel, hat er wenig Glück: Sie muss als ein offenes Ziel enthüllt bleiben.

Offene Ziele bringen VPs unmittelbar während des Spieles, geheime Ziele gewöhnlich erst am Ende (oder sobald sie enthüllt werden).

Sobald ein offenes Ziel auf der Geländekarte den Besitzer wechselt, muss man seinen Wert zuerst dem Vorbesitzer abziehen bevor man ihn dem aktuellen Besitzer zuschlägt - Auf diese Kunst würde ein Ziel das 4 VPs wert ist einen acht Punkte Ausschlag wenn Es den Besitzer wechselt bewirken.

8. Stapelbildung

Platzieren von mehr als einer Einheit oder einem Markierungsstein in das gleiche Sechseck wird "Stapelbildung" genannt.

CCs übergroße Sechsecke erlauben es Spielsteinen Seite an Seite in ihnen zu liegen. obwohl diese Spielstücke nicht physisch einer auf dem anderen "gestapelt" werden dürfen, werden sie als "zusammen gestapelt" für Spiel Zwecke betrachtet.

8.1 Markierungsstein Stapelbildung

Stapelbildung Grenzen sind für alle Markierungssteine unmittelbar nach der Platzierung zwingend. Es gibt keine Grenze für die Zahl der

Markierungssteine welche einen einzelnen Ort besetzen dürfen außer wie folgend:

8.1.1 Einheit und Markierungssteine - Jede Einheit in Spiel darf maximal folgende Markierungssteine auf ihr gestapelt haben:

Niedergehalten

Veteranen

Waffe (Eine beliebige Einheit darf Eine beliebige Waffe tragen)

8.1.2 Funkgeräte-Nur ein Funkgerät darf werden gestapelt in jedem der zwei Artillerie Rechtecke: eines pro Spieler. das erste Funkgerät hat Vorrang.

8.1.3 Befestigungen - Nur ein Befestigung Markierungsstein kann ein einzelnes Sechseck besetzen. die erste solche Befestigung hat Vorrang.

Falls das Granatenloch Ereignis einen Schützenloch Markierungsstein in ein Sechseck bereits mit Stacheldraht zu stellen erfordert, das Schützenloch kann nicht gelegt werden.

8.1.4 Rauch - Nur ein Rauch Markierungsstein kann in ein einzelnes Sechseck. das größte Hindernis hat Vorrang.

8.1.5 Feuer - Nur ein Feuer Markierungsstein kann ein einzelnes Sechseck besetzen. Während Feuer in einem Sechseck, dürfen keine oben aufgezählte Markierungssteine und keine Einheit dort sein.

8.2 Einheit und Stapelbildung

die Zahl der Einheiten der eigenen Seite welche rechtens in einem Sechseck stehen kann hängt ab von der Zahl der Soldaten Bilder auf den Spielsteinen: eine Zahl von Einheiten der eigenen Seite mit eine in Summe bis zu sieben Bildern kann im gleichen Sechseck ohne Strafe gestapelt werden. Jedes

Sechseck mit Einheiten der eigenen Seite die zusammen acht oder mehr Soldat Bilder haben verletzt die Grenzen der Stapelbildung und ist "überfüllt" .

Grenzen für Stapelbildung von Einheiten werden zwingend am Ende jeder Spielrunde. Dann muss der besitzende Spieler herausnehmen genug Einheiten

um jedes überfüllte Sechseck auf die Grenze zurück zuführen. In jedem überfüllten Sechseck darf EIN Spieler maximal ein freies Entfalteten Ereignis [E52] unmittelbar vor Entfernung von Einheiten Auf diese Kunst ausführen.

Beispiel: Auf Grund eines Rückzugs findet der Achsenmächte Spieler zwei gebrochene Deutsche Züge in einem einzelnen Sechseck am Ende der Spielrunde des Alliierten Spielers. Er erstens wählt sie um zu gliedern in zwei (gebrochene) Gruppen. Er entfernt dann eine der Gruppen. Keine weitere Einheit muss herausgenommen werden weil Es sind jett nur sechs Soldat

Bilder im Sechseck verblieben und das verletzt die Grenzen der Stapelbildung nicht.

Man kann im allgemeinen frei to Stapelbildung Grenzen während einer Spielrunde verletzen - um extra Einheiten in eine Handgemenge Situation Vor zu rücken, zum Beispiel - aber man muss einen Ausweg haben die Situation vor dem Ende der Spielrunde zu bereinigen oder man hat eine Problem auf dem Spielbrett.

9. Initiative

Wenn man ein vorher erzeugtes Szenario spielt, zeigt das Szenario mit der Initiative Karte an welche Seite das Spiel beginnt. Während einer Schaffung eines Szenarios durch Zufall, ist eines Spielers Initiative Zahl aufgezählt in der gekauften OB seiner Seite: in diesem Fall, der Spieler mit der höheren Initiative Zahl wird das Spiel beginnen mit der Initiative Karte. WICHTIG: die Initiative Karte ist niemals Teil einer Spielers Blatt und zählt nicht für das Blattgrößenlimit.

9.1 Nochmals Würfeln

Zu Jeder beliebigen Zeit während des Spieles, kann der Spieler momentan die Initiative Karte kontrolliert wählen auf zu heben alle Wirkungen des letzten Würfelwurfs der gemacht wurde - einschließlich Jedes beliebiges Würfel Auslösers der ihm zugeordnet ist - und bewirken dass nochmals gewürfelt wird. Diese Entscheidung muss gemacht werden bevor beliebige Auslöser/Ergebnisse des betreffenden Wurfs ungesetzt werden.

Wenn EIN Spieler Auf diese Kunst ein nochmals Würfeln fordert, muss er die Initiative Karte seinem Gegner geben, der sie kontrolliert bis er ein nochmals Würfeln verursacht und sie so zum ersten Spieler zurück spielt. Dieses zurück spielen der Initiative kann eine unbeschränkte Zahl während des Spieles geschehen: sogar während der gleichen Serie der Würfelwürfe.

9.2 Spielgleichstand

Wenn eine Szenario mit einem Gleichstand endet - "0" VPs nachdem Plötzlicher Tod oder beide Spieler Kapitulieren gleichzeitig, zum Beispiel - gewinnt der Spieler mit der Initiative Karte das Spiel.

die Initiative Karte wirkt so als eine Kunst Ausgleichs - Mechanismus um zu zügeln die wilden Glückssträhnen die zu Jedem beliebigen Spiel mit Karten oder Würfel gehören. Initiative wird im allgemeinen wechseln zurück und hin zwischen den zwei Spielern wie das Kriegsglück es ergibt, obwohl es nicht sein muss, es kann auch sein dass EIN Spieler sie im ganzen Spiel nicht verwendet.

10. Sichtlinie (LOS)

10.1 LOS Überprüfungen

Im allgemeinen muss eine Einheit in einem Sechseck eine Einheit in ein anderer Sechseck fähig sein zu "sehen" um auf sie zu schießen. EINE LOS "Überprüfung" wird gemacht indem eine gerade Kette zwischen dem Mittelpunkt des "sichtenden" Sechsecks und dem Mittelpunkt des "Ziel" Sechsecks gezogen wird. Falls die Kette die physische Abbildung eines Gelände Hindernis oder Hindernis in einem dazwischen liegenden Sechseck berührt, ist die LOS blockiert [10.2] oder behindert [10.3]. Solch eine LOS Überprüfung darf zu Jeder beliebigen Zeit von einem der beiden Spieler gemacht werden.

Ein Hindernis oder Behinderung im - oder Teil davon in, wie ein Zaun oder eine Mauer [T84, T97] -sichtenden oder Ziel Sechseck beeinflussen die LOS nicht.

Aber eine Mauer Sechseckseite die nicht Teil des Sechseckes des Sichtenden oder Ziel Sechseck ist blockiert die LOS zwischen ihnen, selbst wenn die LOS genau entlang dem Mauer Sechseckgrat gezogen ist.

LOS ist stets in beiden Richtungen: Falls Einheit A Einheit B sehen kann, dann kann Einheit B auch Einheit A sehen.

10.1.1 Einheiten & LOS

Einheiten - solche der eigenen Seite oder des Feindes - in einem dazwischen liegenden Sechseck blockieren oder behindern die LOS in keiner Weise.

10.2 Hindernisse & LOS

Jedes beliebige Gelände [T79-T99] mit dem "?" Symbol in seiner LOS Spalte der Gelände Tabelle heißt ein "Hindernis" .

EINE Einheit in einem Sechseck kann eine Einheit in ein anderen Sechseck nicht sehen Falls die LOS von einem Hindernis blockiert ist.

10.2.1 Feuer Hindernisse

Ein Feuer Markierungsstein [T79] füllt aus das ganze Sechseck in welchem er sich befindet. Anders gesagt ist eine LOS gezogen hin durch Einen beliebigen Teil einer Brennenden Sechseck - einschließlich direkt entlang seiner Sechseckseite -blockiert von diesem Markierungsstein.

10.3 Behinderungen & LOS

Einige Gelände ist zu schütter oder zu niedrig um ein vollständiges Behinderung der LOS zu sein und wird bezeichnet als " Behinderung" weil Es den Beschuss auf ein anderes Sechseck hindurch eher behindert als den Schuss insgesamt. verhindert

10.3.1 Zielen & Behinderungen

Eine beliebige Genauigkeit [O18.2.2] oder Zielen [O20.2] LOS gezogen durch ein dazwischen liegendes Behinderung wird seinen Wurf reduziert haben um eine Menge gleich der Zahl aufgezählt in des Geländes LOS Spalte des Gelände Tabelle. Falls das/die Funkgerät/Waffe trifft, wird Ein beliebiger folgender Artillerie Aufschlag/Beschuss Angriff Wurf unbeeinflusst vom Behinderung sein.

das Behinderung wurde bereits berücksichtigt durch Minderung der Chancen das beabsichtigte Ziel gleich zu treffen.

10.3.2 Beschuss Angriffe & Behinderungen

Eine Beschuss Angriff [O20.3] mit einer beliebigen Nicht - Ordonanzwaffe durch ein dazwischen liegendes Behinderung hat seine FP reduziert um eine Menge gleich zu der Zahl aufgezählt in dieses Geländes LOS Spalte der Gelände Tabelle.

10.3.2.1 Mindest- Feuerkraft-EINE Beschuss Angriff welcher auf "0" oder weniger FP auf Grund eines Behinderung reduziert wäre kann nicht gemacht werden: eine endgültige FP von zumindest "1" ist gefordert für einen Beschuss Angriff Wurf. Aktionen welche erhöhen eine Beschuss Angriffe Stärke dürfen benutzt werden um zu heben die Schüsse FP auf 1 oder mehr.

10.3.3 Behinderungs- Abwandlungen

Behinderungen werden nicht addiert: der einzelne größte Abwandlungsfaktor wird benutzt und dieser Abwandlungsfaktor wird nicht größer wenn die Zahl der Behinderungen zwischen dem sichtenden und Ziel Sechseck größer ist als eins.

EIN Zug Schießt auf Einen Trupp über drei Sechsecke weg. Beide Sechsecke zwischen ihnen enthalten Buschwerk. Der Gruppe gesamt FP ist reduziert um - 3 für ein Buschwerk Behinderung, nicht um - 6 für beide Felder. Falls eines der zwei dazwischen liegenden Sechsecke also auch enthielte einen "4" Rauch Markierungsstein, die FP wäre reduziert um - 4 stattdessen für den Rauch. Falls beide dazwischen liegenden Sechsecke enthielten "4" Rauch Markierungssteine, wäre der Abwandlungsfaktor trotzdem nur - 4.

10.3.4 Rauch Behinderungen

EIN Rauch Markierungsstein [T94] füllt das ganze Sechseck in welchem er sich befindet aus. Anders gesagt eine LOS gezogen durch Einen beliebigen Teil einer Rauch Sechseck - einschließlich direkt entlang seiner Sechseckseite - ist von diesem Markierungsstein behindert.

die physische Platzierung eines Rauch/Feuer Markierungssteins in einem Sechseck ist nicht wichtig: diese werden " gehören zum " Gelände und beeinflussen das ganze Sechseck - einschließlich aller sechs Sechseckseiten - so lange sie verbleiben.

Außerdem behindert Rauch Eine LOS hinein oder hinaus gezogene des der Es, nicht nur eine hindurch gezogene wie Es gedruckte Kartenteil Behinderungen sonst tun.

In Fortsetzung des Beispiels von [10.3.3], enthielte das Sechseck des Zugs einen "5" Rauch Markierungsstein, seine FP würde reduziert werden um - 5 stattdessen.

11. Waffen

11.1 Schaffen

Wie Einheiten haben Waffen auch eine FP und eine Reichweite - manchmal Gerahmt - und möglicherweise einen schädlichen Abwandlungsfaktor (in breitem rot, wie im Beispiel oben) auf die Bewegung der sie mitführenden Einheit. Sobald eine Einheit aktiviert wird [O14.1], wird Eine beliebige

Waffe die sie mitführt mit ihr aktiviert. Nur ein ungebrochene nicht Niedergehaltene [13] Einheit darf ihrer Waffe abfeuern und darf solches alleine oder als Teil eine Beschuss Gruppe [O20.3.1] machen.

11.2 Tragen

Jedem Einheit darf eine zugeteilt Waffe "tragen", was dadurch gekennzeichnet dass die Waffe auf die Einheit physisch gelegt wird. Eine beliebige Waffe erworben durch dieser Nationen Verstärkung Tabelle muss der Einheit die mit dieser Waffe aufgezählt ist.

11.3 Entfernen & Übertragen

EINE Waffe darf einer anderen Einheit übertragen werden durch die Ausgabe von 1 MP während eines Bewegungs- Befehl [O21.1.1].

EINE Waffe darf von ihrem aktuellen Besitzer freiwillig zu Jeder beliebigen Zeit herausgenommen werden.

Falls eine Einheit mit einer Waffe herausgenommen wird oder die Geländekarte verlässt, geht die Waffe mit ihr. EINE Waffe die von Einem Zug getragen wird welcher sich entfaltet [E52] wird einem der zwei ersetzenden Gruppen gegeben.

11.4 Gebrochene Waffen

Wenn eine Waffe bricht, wird sie umgedreht auf ihre "Gebrochene" Seite.

EINE gebrochene Waffe welche wieder bricht wird herausgenommen.

Sobald EIN Spieler Überprüft für EIN Zufallssechseck [1.8] - wegen Scharfschütze! oder auf Grund bestimmter Ereignisse - wird die Sechseck Zahl verglichen mit der auf jeder gebrochenen Waffe in Spiel. Dieses passiert bevor das Resultat des Ereignis/Scharfschütze selbst ungesetzt ist.

Falls die Zahl fällt in der Waffe "Fix" Reichweite, wird sie auf ihre ungebrochene Seite zurück gedreht und sie ist verfügbar für sofortigen Gebrauch.

Falls der die das Zahl fällt in der Waffe "Eliminations-" Reichweite, wird sie herausgenommen und gelegt in den "Waffe" Raum der Verluste Spielstand Anzeige.

sonst bleibt die Waffe gebrochen.

Beispiele für Sichtlinien (LOS):

A-Herzog in J9 kann Borbe in K6 vorbei an den dazwischen liegenden Wälder auf der gleichen Höhe nicht sehen.

B-Herzog kann hinab auf Bolter in L6 an dem dazwischen liegenden Hügel das heißt auf der gleichen Höhe wie Herzog vorbei nicht sehen [T88.3.2]; wäre Herzog auf einem Ebene 2 Hügel Grat wäre die LOS offen, weil er würde dann höher als das dazwischen liegende Hügel Hindernis sein.

C-Herzog kann sehen Grein in N6 über das Wälder Hindernis niedrigerer Höhe [T88.4].

D,E-Guttman in J7 kann nicht hinab auf Schmidt in M9 sehen wegen der Wälder die erzeugen ein Sechseck [T88.4.1]. Er kann jedoch Pfeiffer ein Sechseck weiter weg in N9 sehen.

F-Schmidt kann Benzing in M4 sehen weil die LOS zieht genau entlang der Strasse Abbildung wie sie passiert das Wälder Hindernis im Sechseck M5 [10.2 und T93].

G-Schmidt kann Grein sehen; Ein beliebiger Angriff zwischen den zwei Sechsecken würde jedoch leiden unter einer - 2 Strafe für das dazwischen liegenden Obstbaumgarten Behinderung im Sechseck N7 [10.3.1 & 10.3.2].

H-Schmidt kann Wehling in N7 sehen, aber mit einer 7 Behinderung wegen Rauch [10.3.4]; Falls eine Mauer wäre entlang der M8/N8 Sechseckseite, würde die LOS blockiert sein [10.1 graues Rechteck].

J-Pfeiffer kann Wehling sehen. Eine Beschuss Angriff zwischen ihren zwei Sechsecken würde unter einem - 7 Behinderung für Rauch leiden; keinem - 9 für Rauch und Obstbaumgarten [10.3.3].

11.5 Ordonanzwaffen

Einige Waffen - die mit einem weißen Balken hinter ihren Feststellungen, wie die zwei abgebildet unten -werden als "Ordonanzwaffe" bezeichnet. Eine Ordonanzwaffe:

muss zuerst einen Treffer durch Zielen sicher stellen bevor ein Beschuss Angriff Wurf gemacht werden kann [O20.2];
kann nicht teilnehmen an einer Beschuss Gruppe [O20.3.1];
und kann nicht während Gelegenheits- Beschuss verwendet werden [A33].

11.6 Spezialisierten Waffen

EIN Flammenwerfer oder Molotow Cocktail automatisch bringt sein Ziel in eine Deckung [T78.3] von "0", mit keiner möglichen Änderung.
EINE Geballte Ladung oder Molotow Cocktail ist eine einmal Gebrauch Waffe und muss als solche unmittelbar nach dem Beschuss Angriff Wurf herausgenommen werden [O20.3].

12. Funkgeräte

Funkgeräte sind Markierungssteine die Artillerie Batterien abseits der Geländekarte repräsentieren. Jede hat eine FP zwischen 8 und 13. Falls EIN Spieler ein Funkgerät bekommt, wird es in das Artillerie Rechteck am nächsten zu ihm (auf eine der zwei Ecken der Geländekarte) gelegt. Jeder darf Spieler nur ein Funkgerät auf einmal im Spiel haben. EIN Funkgerät ist keine Waffe.

Siehe O17 und O18 für Regeln für Funkgerät Verwendung.

13. Niederhalten

13.1 Platzierung

EIN Niedergehalten Markierungsstein kann auf eine Einheit durch das Kauern [E51], Verbot [E60] oder Unterdrückender Beschuss [E75] Ereignisse gelegt werden, oder auf Grund eines "Gleichstand" Resultats während eines Beschuss Verteidigung [O20.3.4], Sammeln [O22.3] oder Flucht [O23.2] Wurfs.

13.2 Wirkungen

EINE Einheit mit Einem Niedergehalten Markierungsstein auf ihr hat - 1 FP, - 1 Reichweite, - 1 Bewegung und - 1 Moral. Kommando ist unbeeinflusst vom Niedergehalten sein.

Waffen können nicht Niedergehalten werden, aber eine Niedergehaltene Einheit kann Eine Waffe die sie besitzt nicht abfeuern.

das "Ø Wpn" in der oberen linken Ecke eines Niedergehalten Markierungssteines dient als Erinnerung daran.

13.3 Entfernen

EIN Niedergehalten Markierungsstein kann von einer Einheit nur am Beginn eines Erholungs- Befehl entfernt werden oder wenn die Einheit herausgenommen wird oder die Geländekarte verlässt. EIN Niedergehaltener Zug welcher Sich entfaltet [E52] überträgt seinen Niedergehalten Status auf nur eine der zwei sie ersetzenden Gruppen.

BEFEHLE

"Machen oder nicht machen. Es gibt kein versuchen."

-Yoda

O14. Allgemeine Regeln

O14.1 Aktivierung- Um aus zu führen - oder zu "geben" - einen Befehl, muss der aktive Spieler (nur er) eine Karte aus seinem Blatt Aufdecken und ankünden dass er den Befehl aufgezählt an der Spitze ausführt. die Karte ist dann gelegt auf den Ablage Haufen des Spielers. Dann Falls der besondere Befehl etwas "aktiviert", aktiviert er einen Spieler oder eine Einheit der eigenen Seite (angemessen für den Befehl) welche(r) noch nicht in dieser Spielrunde aktiviert wurde um den Befehl aus zu führen. Falls EIN Anführer Auf diese Kunst aktiviert ist, darf Er alle, einige oder keine Nicht - Anführer Einheiten der eigenen Seite in seinem Kommando Radius in der Spielrunde jetzt aktivieren [3.3.1.1] den gleichen Befehl aus zu führen -keine derselben darf zuvor in dieser Spielrunde aktiviert worden sein. Alle Einheiten die für einen Befehl aktiviert werden müssen bezeichnet werden bevor der Befehl ausgeführt wird.

WICHTIG-Kein Befehl darf ohne dem Spiel einer Schicksalskarte aus dem Blatt die den Befehls Name oben angeführt hat gegeben werden.

O14.2-Ein angekündigter Befehl muss gänzlich durchgeführt werden bevor der nächste Befehl gegeben ist oder bevor der Spieler das Ende seiner Spielrunde angekündigt. Dies gilt auch für beliebige Aktionen die erfordern dass der Befehl noch wirkt.

Man kann nicht zwei Einheiten zur Bewegung aktivieren, eine Bewegen, einen Flucht Befehl gegen den Gegner um eine Feind Einheit aus dem Weg zu

bekommen Spielen, dann zurück kommen und die andere Einheit bewegen.

O14.3–Eine beliebige Zahl Aktionen darf von einem der beiden Spieler während eines Befehls angekündigt werden so lange die Voraussetzungen für die Aktionen erfüllt werden. Eine beliebige Zahl Ereignisse können auch zufällig während eines Befehls geschehen.

Falls man einen Anführer und einen Zug zur Bewegung aktiviert, könnte der Zug zuerst sich bewegen und eine oder mehrere Rauchgranatenaktionen spielen bevor der Anführer sich zu bewegen beginnt.

O14.4– ist Einmal ein Befehl gegeben, muss zumindest eine der für diesen Befehl aktivierten Einheiten ihn physisch ausführen.

Falls ein Bewegungs-Befehl gegeben ist, muss zumindest eine aktivierte Einheit physisch eine Sechseckseite in ein anderes Sechseck queren – man kann nicht einen Bewegungs-Befehl geben für den einzigen Zweck dass man zum Beispiel einen Beschussangriff spielt.

O15. Passen (Ablegen)

Falls ein Spieler wählt keinen Befehl während seiner Spielrunde zu geben, darf er stattdessen eine beliebige Zahl der Karten ablegen, bis zu seiner Nation ablegen Grenze (wie gezeigt auf dem Spieler Hilfsblatt).

Die verschiedenen Befehle werden im Einzelnen unten beschrieben und werden zur Erleichterung des Nachschlages in alphabetischer Ordnung aufgezählt.

O16. Vorrücken

„Meine Mitte gibt nach, meine Rechte ist in Rückzug; hervorragende Situation. Ich greife an.“

–Ferdinand Foch

O16.1 Vorgang

EINE Einheit die zum Vorrücken aktiviert ist kann eines der sechs anliegenden Sechsecke um das in dem sie sich momentan befindet betreten, dort muss sie anhalten. Dies kann selbst dann geschehen wenn das Sechseck Feind – besetzt ist.

Das ist der beste Weg um Handgemenge mit gegnerischen Einheiten zu beginnen.

MPs und Gelände Bewegungs-Kosten werden während Vorrücken ignoriert.

Weiters kann der nicht aktive Spieler nicht Op Beschuss [A33] gegen vorrückende Einheiten verwenden.

Es geht zwar nur ein Sechseck weiter aber immun gegen Beschuss.

O16.2 Fähigkeiten

Eine vorrückende Einheit darf:

ein Feind – besetztes Sechseck betreten;

über die feindseitige Spielbrett Kante abgehen;

eine Klippe Sechseckseite queren [T83] Falls sie nicht eine Waffe mitführt.

O16.3 Einschränkungen

Eine vorrückende Einheit darf nicht:

ein unpassierbares Sechseck betreten [T79; T98];

betreten ein oder abgehen von einem größeren Brücke Sechseck [T80.1] über

etwas anderes als ihre Straße/Eisenbahn Sechseckseiten;

abgehen von der linken, rechten oder von der Spielbrett Kante der eigenen Seite.

O16.4 Handgemenge

„ das Wesen des Krieges ist die Gewalt. Zurückhaltung im Krieg ist Dummheit.“

–John Arbuthnot Fisher

Am Ende eines beliebigen Befehls oder Würfel Auslösers welcher zur Folge hat das ein Sechseck Einheiten beider Seiten enthält, folgt ein Handgemenge in diesem Sechseck. Falls mehr als ein Sechseck ein Handgemenge enthält, sucht der aktive Spieler die Reihenfolge der Abfolge (eines nach dem anderen) aus.

O16.4.1 Handgemenge Stärke

Nachdem beide Spieler beliebige Hinterhaltaktionen gespielt und umgesetzt haben [A25], zählt jeder die aktuellen FP seiner verbleibenden Einheiten ohne Waffen – im Handgemenge Sechseck zusammen, dann +1 zuzählen für jede Einheit mit einer gerahmten FP um seine „Handgemenge FP“ zu bekommen.

Falls auf Grund der Hinterhalt Aktionen, eine oder beiden Seiten kein verbleibenden Einheiten im Sechseck haben, endet das Handgemenge ohne weiteren Effekt.

016.4.2 Handgemenge Wurf

Der Nicht aktive Spieler macht einen Würfelwurf und addiert das Ergebnis zu seinen Handgemenge FP um seine "Handgemenge Endsumme" zu bekommen. Dann macht der aktive Spieler einen Würfelwurf und addiert das Ergebnis zu seinen Handgemenge FP um seine Handgemenge Endsumme zu bekommen .
die Würfe - eigentlich gleichzeitig - sind einer nach dem anderen um zu erleichtern Würfel als Auslöser und möglich verwenden der Initiative Karte nach jedem ein.

Falls, auf Grund eines Auslösers während eine Handgemenge Wurf, ein oder beiden Seiten haben kein Einheiten verbleibende in der die das Sechseck, der die das Handgemenge endet mit kein weiterer Effekt.

016.4.3 Handgemenge Resultat

die Seite mit der geringeren Handgemenge Endsumme verliert alle ihre teilnehmenden Einheiten. In Fall eines Gleichstand, verlieren beide Seiten wenn nicht ein Spieler das Handgemenge in einem Bunker [F101] oder Splitterschutzzelle [F104] begann, in diesem Fall verliert nur die andere Seite.

Es kann manchmal vorteilhaft sein beim hinein Vorrücken in eine Handgemenge Situation zu überbelegen um eine besser Chance zu Gewinnen zu haben (oder als Hinterhalt Versicherung™) obwohl man wahrscheinlich eine oder mehrere der Einheiten am Ende der Spielrunde wegen Überbelag verlieren wird.

017. Artillerie Verweigert

"Beagle ruft Hundehütte, Hundehütte kommen. Beagle ruft Hundehütte, Hundehütte kommen. Hundehütte hier ist Beagle, kopierst du gerade ? bitte Kommen!"

-Leutnant Foley

Wenn ein Artillerie Verweigert Befehl gegeben ist, bewirkt der betreffende Spieler einfach das Brechen des Funkgeräts seines Gegners [12]. Falls das Funkgerät bereits kaputt ist, wird es entfernt. Ein herausgenommenes Funkgerät kommt zurück in das Spielstein Gemisch anstatt auf den Verluste Spielstand Anzeiger.

Nichts wird aktiviert während eines Artillerie Verweigert Befehls, obwohl es muss geben ein Feind Funkgerät damit der Befehl angekündigt werden kann.

Man vergesse auch nicht dass ein Funkgerät nicht 'an sich Brechen' kann - ein herausgenommenes oder gebrochenes Funkgerät repräsentiert mehr den Unwillen des Batterie Kommandanten weit hinter der Frontlinien zu unterstützen deine Schlacht zu diesem besonderen Zeitpunkt: andere Abschnitte der Front (abseits der Geländekarte) dürfen haben ein dringlicheres Bedürfnis und so bekommen sie ihre Beschuss Einsätze umgesetzt als erste.

018. Artillerie Anforderung

"Artilleristen glauben dass die Welt aus zwei Typen von Leuten besteht: Andere Artilleristen und Ziele."

-anonym

Wenn ein Artillerie Anforderungs- Befehl gegeben ist, muss der betreffende Spieler wählen aus zu führen eines s von beiden; "Batterie Zugang" oder "Wirkungsfeuer" . Batterie Zugang darf nur gewählt werden wenn er ein gebrochenes Funkgerät [12] im Spiel hat. Wirkungsfeuer darf nur gewählt werden Falls er hat ein ungebrochenes Funkgerät im Spiel und einen ungebrochenen Anführer im Spiel welcher noch in dieser Spielrunde aktiviert werden kann. Falls weder die eine noch die andere dieser Bedingungen vorliegt, kann der Befehl nicht gegeben werden.

018.1 Batterie Zugang

Falls Batterie Zugang gewählt ist, 'repariert' der aktive Spieler einfach sein gebrochenes Funkgerät und dreht Es um zurück auf seine ungebrochene Seite, bereit zum sofortigen Gebrauch.

Ähnlich der Artillerie Verweigert Aktion, wird nichts aktiviert wenn bei Wahl dieser Option - der aktive Spieler braucht nur haben ein gebrochenes Funkgerät im Spiel. Dies bedeutet dass Falls der aktive Spieler eine zweite

Artillerie Anforderung in seinem Blatt hat, könnte er sie verwenden als seinen nächsten Befehl und Wirkungsfeuer wählen.

018.2 Wirkungsfeuer

Falls Wirkungsfeuer gewählt ist, aktiviert der aktive Spieler einen seiner ungebrochenen Anführer (nur einen solche). Dieser Anführer ist "Beobachter" für die folgende Bombardierung.

Der aktive Spieler führt dann die folgenden drei Schritte, in der gegebenen exakten Reihenfolge aus:

- 1) Beobachten;
- 2) Genauigkeit;
- 3) Aufschlag.

Jeder Schritt wird im Einzelnen unten erklärt.

Ein Artillerie Anforderung repräsentiert dass EIN Anführer abruf "Wirkungsfeuer" um einige Sechsecke einer Bombardierung zu unterziehen. EIN Funker ist vorhanden in der Zeit zwischen dem Artillerie Anforderung Befehls Anforderung, Beobachtung und Schusskorrektur.

018.2.1 Beobachten

zunächst platziere man den Spähgang (SR) in Ein beliebiges Sechseck in der LOS des Beobachters: das ist das Zentrum des gewünschten Beschussraumes für die Artillerie Bombardierung. Diesem Sechseck kann auch ein unpassierbares Sechseck (wie eine Feuer oder Wasser Barriere) sein.

018.2.1.1 Rauch Runden- die Meisten Funkgeräte sind fähig Rauch in das als Ziel genommene Sechsecke zu bringen statt Aufschlag Würfe gegen es zu machen. Diese Fähigkeit hat jedes Funkgerät mit dem Wort "Rauch" rechts des Funkgerät Bildes. Falls der aktive Spieler wünscht Rauch zu schießen, muss er diese Entscheidung laut ankünden; vor dem Genauigkeits- Versuch.

018.2.2 Genauigkeit

Ist die SR gelegt, kommt ein normaler Ziel Wurf [020.2.3] unter Verwendung der Reichweite zwischen dem Beobachter und dem aktuellen Sechseck der SRs. Dieser Wurf wird von Einem beliebigen Behinderungen entlang des Weges wie üblich abgewandelt [10.3.1].

018.2.2.1 Treffen-Falls der Ziel Wurf 'trifft,' ist die Artillerie genau eingeschossen. Man decke Auf die oberste Karte des Schicksalsstapels und übergehe alles außer den zwei Würfeln (das KEIN Wurf, also auch kein Auslöser) . Unter Verwendung des Sechseck - Kompass auf der Geländekarte, jeder Würfel bedeutet die Richtung in welche die SR irre gehen wird: die SR bewegt sich ein Sechseck in die weiße Würfel Richtung, dann ein Sechseck in die bunte Würfel Richtung.

Ja, das könnte bringen die SR zurück in das gleiche Sechseck-guter Schuss!

018.2.2.2 Fehlschuss-Falls der Ziel Wurf ein 'Fehlschuss' war ist die Artillerie ungenau. Aufdecken der obersten Karte des Schicksalsstapels und alles übergehen aber nicht die zwei Würfel (das KEIN Wurf, also auch kein Auslöser). Unter Verwendung des Sechseck - Kompass auf der Geländekarte, jeder Würfel bedeutet die Richtung in welche die SR irre gehen wird: die SR bewegt sich ein Sechseck in die weiße Würfel Richtung, dann ein Sechseck in die bunte Würfel Richtung.

Ja, dies könnte bringen die SR genau auf die eigene Truppe-schlechter Schuss!

018.2.2.3 abseits der Geländekarte-Eine beliebige SR welche abirrt abseits der Geländekarte - selbst wenn nur etwas - wird entfernt ohne Effekt und der das Befehl endet. Und, auf Grund der Artillerie 7 - Sechseck Explosions- Fläche (siehe unten), kann eine SR ein sonst unpassierbares Sechseck (wie eine Feuer oder Wasser Barriere) besetzen.

018.2.3 Aufschlag

das Sechseck schließlich in welches die SR landet wird das Mitte Sechseck der Artillerie Aufschlag Fläche des aktivierten Funkgeräts; anders gesagt das SRs Sechseck und jedes anliegende Sechseck wird beeinflusst werden. Der aktive Spieler bestimmt die Reihe in welcher diese sieben Sechsecke angegriffen werden, obwohl jedes darf nur haben maximal einen gegen Es gemachten Aufschlag Wurf.

018.2.3.1 Rauch Walze-Falls, während der Beobachten, der aktive Spieler "Rauch" statt einer normalen Artillerie Walze angekündigt, platziere er einfach sieben Zufall Rauch Markierungssteine auf die Geländekarte-ein in

die vom SR besetzte Sechseck und einen in jedes anliegende Sechseck. Dieses beendet den Befehl: entfernen der SR von der Geländekarte.

018.2.3.2 Artillerie Walze–Falls dies nicht Eine Rauch Walze war, dann muss jedes Sechseck in der Aufschlag Fläche welches zumindest eine Einheit oder Befestigung enthält einen eigenen Artillerie Aufschlag Wurf gegen Es gemacht bekommen.

Sechsecke in der Feuer Fläche aber ohne Einheiten/Befestigungen werden nicht angegriffen.

Ein Artillerie Aufschlag Wurf folgt den gleichen Regeln und Einschränkungen wie ein Beschuss Angriff Wurf [020.3.3 und 020.3.4] aber, weil Funkgeräte keine Waffen sind, stört ein "Ladehemmung!" Auslöser das Funkgerät nicht.

018.2.3.3 gegen Befestigungen–das Artillerie Rechteck auf der Spielstand Anzeige zählt auf eine "Befestigung Verletzlichkeit" Zahl für jeden Funkgerät FP. Falls ein Artillerie Aufschlag Wurf genau gleich ist der Befestigung Verletzlichkeit Zahl die zu dieser Funkgeräts FP zugeordnet ist, dann ist Eine Befestigung im als Ziel genommene Sechseck zerstört bevor Einheiten darin ihre Beschuss Verteidigung Würfe machen.

Weitere Bemerkung: die meisten dieser Befestigungen (Schützenloch, zum Beispiel) haben einen +1 Abwandlungsfaktor zu ihrer Deckung wenn sie als Ziel von Artillerie genommen werden.

019. Kommando Verwirrung

" störe Niemals deinen Feind wenn er gerade einen Fehler macht."

–Napoleon Bonaparte

Diese Karte kann nicht als Befehl gespielt werden.

Sie wirkt als 'Blindgänger' im Blatt–Hoffe dass eine gute Aktion auf dieser Karte ist.

020. Beschuss

020.1 Verdächtige Ziele

Für die Ankündigung eines Beschuss Befehls, muss zumindest eine der die aktivierten Einheiten (oder ihre Waffe) eine Feind Einheit in ihrer LOS und Reichweite haben.

Man kann den Anführer A zum Beschuss aktivieren, der aktiviert dann Zug B. Das ist legal Falls Zug B ist der einzige der zwei mit einer Feind Einheit in seiner LOS und Reichweite ist. man könnte auch aktivieren einen 2 – Reichweite Trupp zum Beschuss auch wenn die nächst gelegene Feind Einheit drei oder mehr Sechsecke weg ist Falls der Trupp eine Waffe mit führt die im Stande ist auf diese Feind Einheit zu feuern.

020.2 Ordonanzwaffe & Zielen

Alle Ordonanzwaffen [11.5] müssen erst einen Treffer gegen das als Ziel genommene Sechseck sicher stellen bevor sie einen Beschuss Angriff Wurf gegen Es machen.

Alle anderen Waffen – und alle Einheiten – brauchen keinen Zielen Wurf ausführen und gehen weiter direkt zum nächsten Schritt [020.3] wenn sie feuern.

Im allgemeinen wird die Reichweite zwischen der feuernden Ordonanzwaffe und dem Ziel Sechseck bestimmt wenn der Zielen Wurf gemacht wird um zu sehen ob die Waffe trifft und, Falls sie es tut, wird ein Beschuss Angriff Wurf [020.3.3] gemacht unter Verwendung der FP der Waffe.

Und man vergesse nicht dass Feststellungen in einem weißen Feld werden niemals von einer Kommando Zahl des Anführers der eigenen Seite abgewandelt [3.3.1.3].

020.2.1 Rauch Runden

Einige Waffen sind fähig Einen Rauch Markierungsstein in das als Ziel genommene Sechseck zu stellen (wie angezeigt vom Wort "Rauch" rechts vom Bild der Waffe) anstatt des normalen Beschuss Angriff Wurf. Ordonanzwaffe kann als Ziel jedes beliebige Sechseck in ihrer Reichweite nehmen – sogar eines ohne Feind Einheiten – Falls man Rauch auf diesem Weg platziert. Der aktive Spieler muss diese Entscheidung laut erklären wenn er das Ziel Sechseck aus sucht, vor dem Zielen Wurf.

Falls Rauch Platzierung Auf diese Kunst angekündigt ist, dann platziert ein erfolgreicher Zielen Wurf einfach einen Zufalls Rauch Markierungsstein in das als Ziel genommene Sechseck statt der Verwendung der FP der Waffe für einen Beschuss Angriff Wurf gegen Es.

O20.2.2 Zielen Reichweite

Man Bestimme die Reichweite durch Zählen der Sechsecke von der die feuernden Einheit zu ihrem Ziel Sechseck - einschließlich des Ziel Sechsecks aber ohne dem Sechseck der feuernden Einheit. Falls diese Reichweite größer ist als die gedruckte Reichweite auf der feuernden Waffe, kann der Schuss nicht versucht werden.

Bemerkung: Granatwerfer haben auch eine Mindest- Reichweite für den Beschuss. Zum Beispiel hat der Russische Leichte Granatwerfer eine Reichweite von "2 - 14", so gibt Es keinen Beschuss auf ein anliegendes Sechseck.

O20.2.3 Zielen Wurf

"Nichts in Leben ist so erfreulich als ohne Resultat beschossen zu werden."
-Winston Churchill

Hat er die Reichweite bestimmt, muss der aktive Spieler einmal würfeln - aber multiplizieren die zwei Würfel miteinander anstatt sie zusammen zu zählen wie bei anderen Würfe - und der Wert muss größer sein als die Reichweite um das als Ziel genommene Sechseck zu treffen. Eine anderes Resultat ist eine Fehlschuss und der die das Angriff ist abgesagt ohne weiteren Effekt.

So eine Zielen Wurf des der 1 & 6 (Endsumme "6") geht fehl bei einer Reichweite 6 oder mehr und trifft wenn die Reichweite 5 oder weniger ist. EIN Zielen Wurf des der 6 & 6 ist "36" und trifft alles, während ein Wurf von 1 & 1 ist "1" und verfehlt alles.

Zielen & Behinderungen-Zielen Würfe werden von Einem beliebigen relevanten Behinderung entlang des Weges stets abgewandelt [10.3.1].

Ordonanzwaffe die feuern auf ein Ziel 5 Sechsecke weg mit einem oder mehr Buschwerk Sechsecke dazwischen (Behinderung von - 3) würde erfordern einen Wurf von 9 oder mehr um zu treffen statt von 6+.

O20.3 Beschuss Angriff

"Es ist besser rasch zu handeln und irre zu gehen als zu zögern bis die Zeit zu Handeln vorbei ist."

-Karl von Clausewitz

Jedes Spielstück das aktiviert zum Beschuss ist darf schießen auf Ein beliebiges Sechseck in seiner ihrer Reichweite und LOS, entweder alleine oder als Teil einer Beschuss Gruppe [O20.3.1]. Und, wenn sie nicht Rauch schießen [O20.2.1], muss für den Schuss dort zumindest eine Feind Einheit in dem als Ziel genommenen Sechseck sein.

WICHTIG-Einheiten (der eigenen Seite oder Feind-) in einem dazwischen liegenden Sechseck werden nicht beeinflusst von Einem Beschuss Angriff welcher durch ihr Sechseck passiert.

Im allgemeinen wird eine Einheits- FP - abgewandelt von Kommando und von Einem beliebigen Behinderungen zwischen ihr selbst und dem Ziel - wird zu einem "Beschuss Angriff Wurf" hinzugezählt um eine "Angriff Endsumme" zu bekommen. Dann addiert jede Einheit im betroffenen Sechseck ihre Moral - abgewandelt von Kommando/Deckung - zum "Beschuss Verteidigung Wurf" um eine "Verteidigung Endsumme" zu bekommen. Falls des Schießenden Angriff Endsumme die Verteidigung Endsumme einer Einheit übertrifft, bricht die Einheit [3.2]. Falls die Summen gleich sind, ein bricht Sich bewegendes Ziel während ein Nicht - Sich bewegendes Ziel Niedergehalten wird [13]. Ein anderes Resultat hat keinen Effekt.

so machen wir sich bewegen etwas gefährlicher als stationär zu bleiben: Falls die Sich bewegenden Einheiten des aktiven Spielers durch Gelegenheits- Beschuss unter Beschuss geraten [A33], werden sie bei Gleichstand eher Brechen als Niedergehalten.

O20.3.1 Beschuss Gruppen

Zwei oder mehr aktivierte Einheiten/Waffen (oder "Spielstücke") dürfen durch Bilden einer Beschuss Gruppe Beschuss zusammen haben. Jedes Spielstück in einer Beschuss Gruppe muss haben eine unbehinderte LOS auf das Ziel Sechseck und sein in Reichweite des betreffenden Sechsecks um den Beschuss Angriff Wurf zu machen. Falls Außerdem Einheiten in einer Beschuss Gruppe mehr als ein Sechseck besetzen, jedes dieser Sechseck muss einem anderen anliegen (und so bilden eine "Kette" der einander anliegenden feuernden Einheiten) .

O20.3.1.1 Ordonanzwaffe— eine Waffe mit einem weißen Band muss stets alleine schießen und kann niemals Teil einer Beschuss Gruppe werden. Beschuss Gruppen sind niemals unumgänglich—Spielstücke welche eine Beschuss Gruppe bilden könnten dürfen einzelnen Beschuss wählen oder kleinere Beschuss Gruppen bilden, wie der besitzende Spieler will. EINE Einheit und ihre Waffe dürfen sogar einzeln das gleiche oder verschiedene Sechseck Beschießen.

O20.3.1.2 Gruppen FP—die Endsumme FP einer Beschuss Gruppe ist $X+Y$, wo X ist die FP des einen feuernden Spielstücks und Y ist die Zahl des anderen feuernden Spielstücks [siehe "C" im Beschuss Angriff Beispiel auf der folgenden Seite].

O20.3.2 Angriff Behinderungen

Falls die LOS Einer beliebigen Nicht - Ordonanzwaffe des feuernden Spielstücks und des Ziel Sechseck behindert ist [10.3], ist die Schüsse FP vom größten der Behinderung reduziert. Falls dieses würde ändern die angreifende Endsumme FP auf null oder weniger, kann der Schuss nicht versucht werden; obwohl die feuernden Spielstück(e) könnten trotzdem einen anderen Schuss mit eine geringeren (oder keinem) Behinderung Versuchen. Man beachte Aktionen wie Kreuzfeuer [A30] oder Meisterschützenschaft [A37] können eine Beschuss Angriff Stärke auf größer 0 erhöhen und so einen behinderten Schuss erlauben.

O20.3.3 Beschuss Angriff Wurf

Hat er die endgültige FP bestimmt, macht der feuernde Spieler einen Wurf und addiert das Ergebnis zum endgültigen FP um eine "Angriff Endsumme" zu bekommen .

O20.3.3.1 Ladehemmung! Auslöser—Falls ein Beschuss Angriff Wurf als Ergebnis eine Ladehemmung! Auslöst versagen alle feuernden Waffen. Dies bricht den Angriff nicht und vermindert seine Wirksamkeit nicht (Ladehemmung! Auslöser werden gefunden bei besonders niedrigen Würfeln...) .

O20.3.4 Beschuss Verteidigungs- Wurf

EIN Spieler muss einen Beschuss Verteidigungs- Wurf machen - einen auf einmal in beliebiger Folge- für jede seiner Einheiten welche in einem Sechseck in dem Moment wenn ein Beschuss Angriff Wurf gegen sie gemacht wird. Alle Beschuss Verteidigungs- Würfe für einen Angriff müssen gemacht werden bevor der nächste Angriff angekündigt ist, selbst wenn die gleichen Sechseck wieder als Ziel genommen werden.

Da ein gebrochener Anführer ein Kommando von 0 hat, möchte man im allgemeinen für Einen Anführer zuletzt um Verteidigung würfeln (in Fall dass er bricht) damit die anderen Einheiten in dem Sechseck die Moral Auffrischung von seinen Kommando bekommen.

Einer als Ziel genommen Einheit Moral - abgewandelt von Deckung [T78.3] und Kommando [3.3.1.2] - wird hinzugezählt zu einem Würfelwurf um zu einer "Verteidigung Endsumme" zu kommen:

Falls die Verteidigungs- Endsumme weniger als die Angriff Endsumme ist, bricht die Einheit [3.2].

Falls die Verteidigungs- Endsumme gleich ist der Angriff Endsumme, wird die Einheit Niedergehalten [13] wenn sie nicht momentan aktiviert wird zur Bewegung [O21]—in diesem Fall bricht sie statt der Unterdrückung.

Falls die Verteidigung Endsumme größer als die Angriff Endsumme ist, wird die Einheit nicht beeinflusst.

Beispiel für Beschuss Angriff:

A—Der Achsenmächte Spieler kündigt einen Beschuss Befehl der Unteroffizier Grein in Sechseck K8 aktiviert an. Grein aktiviert dann den Trupp und vier Züge in seinem Kommando Radius. Die Waffen sind "aktiviert" zusammen mit den sie kontrollierenden Einheiten [11.1]. Grein kann Lt. Bolter nicht aktivieren [3.3.1.1].

B—Das Leichte MG in K8 kann nicht schießen, weil es von einer gebrochenen Einheit bemannt ist [11.1]. Der gebrochene Zug kann Beschuss bis zu 3 Sechsecke weg, auf Grund Greins Kommando [3.3.1.2], machen.

C—EINE Beschuss Gruppe ist gebildet [O20.3.1] mit Ziel auf Sechseck M6 mit einem US Zug. Der Deutsche Spieler entscheidet sich den zu verwenden Schützen Zug in L8 als Basis (6 FP auf Grund Bolters Kommando) . Zu diesem wird hinzugezählt +1 für jeden der Züge in K8, J7 und J6 und das LMG in J6

[O20.3.1.2]. Grein hat nicht genug Reichweite um zu erreichen das Ziel Sechseck selbst und der Granatwerfer, seine Ordonanzwaffe, kann nicht teilnehmen in einer Beschuss Gruppe. Schließlich wird +1 hinzugezählt weil zumindest eine Einheit bergab feuert [T88.2] für eine Endsumme von 11 FP. Diese Zahl wird hinzugezählt zu einem Beschuss Angriff Wurf [O20.3.3] von 4•1 für eine Angriffs Endsumme von 16 (man platziere den Angriff Endsumme Markierungsstein in einen der beiden Räume des Sieg Spielstandanzeigers der mit "16"etikettiert ist) .

D-Der US Zug im als Ziel genommenen Sechseck muss jetzt machen einen Beschuss Verteidigungs- Wurf [O20.3.4] gegen die 16 Angriff Endsumme. Seine Moral ist 5 (Grund 6; - 1 Deckung für Offene Fläche mit einer Strasse [T93]) . Dieser Zahl wird hinzugezählt zu einem Würfelwurf von 6•4 für eine Verteidigungs- Endsumme von 15: eine guter Wurf aber nicht ganz genug zu schlagen des Achsenmächte Spielers Endsumme und der Amerikanische Zug bricht [O20.3.4, erster Punkt].

E-Der Achsenmächte Spieler wählt das Schwere MG um den nächsten Schuss alleine zu machen, es feuert auf der das gleiche Sechseck mit dem (jetzt gebrochenen) US Zug. das MG hat 9FP (8; +1 auf Grund Bolters Kommando) . Der Achsenmächte Spieler spielt eine Aufrechtst erhaltene Beschuss Aktion [A41] für +2FP, dann eine weitere [A24.1] für ein weitere +2FP. Zu diesen wird hinzugezählt ein Beschuss Angriff Wurf von 1•6-Ereignis! für eine Angriff Endsumme von 20, welche angezeigt ist durch platzieren des Angriff Endsumme Markierungsstein in einen der beiden "20" Räume der Sieg Spielstandanzeige.

F-das Spiel jetzt Macht Pause zur Auswertung des Ereignis [1.9.1.1]: Der Achsenmächte Spieler deckt sein nächste Schicksalskarte auf und erhält das Verbot Ereignis [E60], damit die Erlaubnis Einen Niedergehalten

Markierungsstein [13] auf den gebrochenen Zug auf den er feuert zu stellen!

G-das Spiel geht weiter. die Moral des als Ziel genommenen Zuges ist jetzt 6 (8; - 1 Strasse; - 1 Niedergehalten) zu welcher der Alliierte Spieler zuzählt einen Beschuss Verteidigungs- Wurf von 1•2 für eine Verteidigungs- Endsumme von nur 9, er wird Herausgenommen [3.2.4]. er Wird gelegt auf die Verluste Spielstandsanzeige [4.2] und Der Achsenmächte Spieler bekommt 2 VPs [7.1].

H-Der Granatwerfer schießt jetzt auf den US Trupp in N6. Seine Ordonanzwaffe [O20.2] muss erst vor dem Beschuss Angriff Wurf einen Treffer sicher stellen. die Distanz zum Ziel ist 3 Sechsecke so muss der Zielen Wurf [O20.2.3] größer als 3 werden, aber der Wurf wird abgewandelt um - 3 wegen des dazwischen liegenden Rauches [10.3.1 und 10.3.4]. Der Zielen Wurf ist 6•1 ("6" [O20.2.3]), abgewandelt hinab auf 3, so geht der Schuss fehl und kein Beschuss Angriff Wurf ist erlaubt. Dieser Schuss würde getroffen haben wäre kein Rauch (oder nur ein "1" oder "2" Rauch) im Weg.

J-Schließlich ist nur als Feind - besetzen Sechseck in Reichweite und LOS des aktivierten Deutschen Trupps das Sechseck N7 aber, weil der Rauch vermindert seine 2FP auf - 1FP [10.3.2], kann der Angriff nicht werden gemacht [10.3.2.1] ohne der Hilfe von Aktionen.

O21. Bewegen

"Führer, wir sind auf dem Marsch! Siegreiche Italienische Truppen haben die Griechisch - Albanische Grenze heute im Morgengrauen überschritten!"

-Benito Mussolini

Einheiten welche zur Bewegung aktiviert werden können sich Bewegen von Sechseck zu Sechseck über die Geländekarte hinweg und verbrauchen MPs in jedem neuen Sechseck welches sie betreten. EINE Einheit hat so viele MPs während eines Bewegungs- Befehls aus zu geben wie ihre aktuelle Bewegungs- Zahl beträgt, die kann durch Kommando [3.3.1.2] oder von betreten haben eines Strasse Sechseck [T93], unter anderem, abgewandelt werden.

O21.1 Bewegungs- Kosten

Jedes Gelände hat seine "BEWEGUNGS KOSTEN" . Um ein anliegendes Sechseck während eines Bewegungs- Befehl zu betreten, muss eine aktivierte Einheit eine Zahl der MPs gleich der Bewegungs- Kosten des Geländes im Sechseck ausgeben. Zusätzliche Kosten dürfen anfallen Falls die Einheit bestimmte Sechseckseiten (eine Mauer, zum Beispiel) quert oder sich höher bewegt.

WICHTIG: EINE Einheit darf ein Sechseck nicht betreten wenn sie nicht zumindest so viele MPs übrig hat als die Endsumme der Kosten zum betreten dieses Sechseck ausmachen.

Einheiten ohne genug MPs zur Bewegung um sogar ein Sechseck - vielleicht sind sie gebrochen oder haben eine schwere Waffe - müssen warten auf einen Vorrücken (oder Flucht!) Befehl um sich zu bewegen.

O21.1.1 Übertragen einer Waffe—an Einem beliebigen Punkt während eines Bewegungs- Befehl, darf eine aktivierte Einheit ihre Waffe Übertragen auf eine Einheit der eigenen Seite die mit ihr gestapelt ist - um einen der ihr verfügbaren MPs. die empfangende Einheit Muss nicht zur Bewegung aktiviert werden, aber darf nicht bereits eine Waffe besitzen.

O21.2 Sich Zusammen Bewegen

die Bewegung der einen Einheit muss werden gänzlich beendet sein bevor eine andere aktivierte Einheit sich zu bewegen beginnen kann. die eine Ausnahme ist dass aktivierte Einheiten welche einen Bewegungs- Befehl im gleichen Sechseck beginnen dürfen zusammen bewegt werden vorausgesetzt die Einheiten bleiben zusammen Überall während des betreffenden Bewegungs- Befehl.

Die Einheiten werden daher stets ihre Bewegung enden im gleichen Sechseck und die Einheit mit der kleinsten abgewandelten Bewegungs- Zahl wird bestimmen wie weit die Gruppe als ganze reisen können. Falls einer dieser Einheiten auf dem Weg bricht, wird die ganze Gruppe auf der Route sofort stehen bleiben.

O21.3 Gelegenheits- Beschuss & Bewegung

Der Nicht aktive Spieler darf Op Beschuss [A33] gegen die sich bewegenden Einheiten des aktiven Spielers jedes mal wenn sie eine neues Sechseck betreten verwenden.

Sehen sie das Op Beschuss Beispiel auf Seite 16.

O21.4 Bewegungs- Einschränkungen

EINE sich bewegende Einheit darf niemals:

ein Feind - besetztes Sechseck betreten;

ein unpassierbares Sechseck betreten [T79; T98];

eine Klippe Sechseckseite [T83] queren;

betreten oder verlassen ein Sechseck mit Größerer Brücke anders als über Strasse/Eisenbahn Sechseckseiten hinweg [T80.1];

abgehen über die linke, rechte oder Geländekarte Kante der eigenen Seite.

Verlässt eine Einheit über die Spielbrett Kante des Feindes das Spielbrett bringt das Sieg Punkte [7.2.1].

O21.5 Bewegung- Benimmregeln

Jedes mal wenn der aktive Spieler eine Einheit oder Gruppe Einheiten in ein neues Sechseck bewegt, soll er klar die kumulative MP Ausgabe bis zu diesem Punkt ankündigen, dann unterbrechen für eine Sekunde oder zwei. Dies gibt Dem Nicht aktiven Spieler eine kurze Zeit zum Entscheiden ob er ankündigt einen Op Beschuss in das Sechseck (oder, Falls er der Verteidiger ist , um eine Minen [A35.2] oder Stacheldraht [A35.5] Aktion zu spielen) . Außerdem soll Es dem Nicht aktiven Spieler obliegen Acht zu geben und "Anhalten!" zu sagen sobald er eine Aktion spielen oder einen Beschuss Angriff als Antwort auf des aktiven Spielers Bewegung machen darf.

Der Sich bewegend Spieler soll sich angewöhnen zu Fragen "Aktionen?" nach dem Betreten jedes Sechsecks; oder vielleicht gerade lange Pause einlegen um kurzen Augen Kontakt mit dem Gegner zu haben.

O21.6 Zeitgebung & Bewegung

Nachdem jeder MP Ausgabe, muss Der Nicht aktive Spieler alle Aktionen Spielen die er wünscht bevor der aktive Spieler darf Spiel seine erste spielt.

So Falls der sich bewegende Spieler eine "Rauch Granaten" oder "Angriff durch Beschuss" Aktion nach dem Betreten eines neuen Sechsecks spielen wollte, kann Der Nicht aktive Spieler stets eine "Minen" oder "Stacheldraht" Aktion zuerst spielen und/oder einen Op Beschuss in das Sechseck machen.

O22. Erholung

"ich messe nicht den Erfolg eines Mannes von der Höhe die er klettert sondern von der Höhe die er hüpfte wenn er den Boden trifft."

—George S. Patton

022.1 Aktivierung

Wenn ein Erholungs- Befehl angekündigt ist, wählt der betreffende Spieler sich selbst zu "aktivieren" vorausgesetzt er hat zumindest eine gebrochene und/oder Niedergehaltene Einheit im Spiel und ist er nicht für einen Erholungs- oder Flucht Befehl [023] zuvor in der gleichen Spielrunde aktiviert.

WICHTIG—die gebrochenen/Niedergehaltenen Einheiten selbst sind nicht aktiviert während eines Erholungs- Befehl: nur der Spieler selbst ist es. So kann nicht mehr als eine Erholung pro Spielrunde gespielt werden, weil der Spieler dann ja bereits aktiviert wurde. Auch kann eine Einheit die von einem Erholungs- Befehl beeinflusst wurde für des Spielers nächsten Befehl aktiviert werden, oder umgekehrt.

022.2 Erholungs- Vorgang

Zuerst entfernt der Spieler mit dem Erholungs- Befehl alle Niedergehaltenen Markierungssteine von den Einheiten seiner Seite.

Dann macht er einen Sammeln Wurf für jede Einheit der eigenen Seite welche gebrochen war als der Befehl angekündigt wurde.

Einheiten welche brechen auf Grund von Ereignissen während eines Erholungs- Befehl machen keinen Sammeln Wurf.

Falls der aktive Spieler mehr als eine gebrochene Einheit hat, wählt er die Reihenfolge in welcher die Einheiten drankommen.

022.3 Sammeln Wurf

EIN Sammeln Wurf kann einen von drei Wirkungen auf eine gebrochene Einheit haben:

Falls der Wurf weniger ist als ihre Moral, Sammelt sie sich [3.2.5];

Falls der Wurf gleich ist ihrer aktuellen Moral, wird sie Niedergehalten [13] und bleibt gebrochen;

Falls der Wurf größer ist als ihre aktuelle Moral, gibt es keinen Effekt und die Einheit bleibt einfach gebrochen.

für eine gebrochene Einheit mit einer aktuellen Moral von 7 - unter Berücksichtigung von Kommando und/oder Deckung Abwandlungsfaktoren - EIN Sammeln Wurf von 5 würde bewirken dass sie sich Sammelt; EIN Sammeln Wurf von 7 würde einfach sie Niedergehalten; und EIN Sammeln Wurf von 9 würde keinen Effekt haben.

gewöhnlich möchte man zuerst für gebrochene Anführer werfen —Falls sie sich Sammeln macht ihr erhöhtes Kommando Sammeln für andere gebrochene Einheiten im gleichen Sechseck wahrscheinlicher.

023. Flucht

"Sie haben uns wieder umstellt, die armen Bastarde."

—Creighton W. Abrams

023.1 Aktivierung

Wenn ein Flucht Befehl angekündigt ist, wählt der betreffende Spieler Einen Spieler um "aktiviert" zu werden (sich selbst oder seinen Gegner) vorausgesetzt der gewählte Spieler hat zumindest eine gebrochene Einheit im Spiel [3.2] und der betreffende Spieler war nicht für einen Erholungs- [022] oder Flucht Befehl zuvor in der gleichen Spielrunde aktiviert.

WICHTIG—die gebrochenen Einheiten selbst werden nicht während eines Flucht Befehl aktiviert: nur der Spieler selbst ist es.

So können nicht mehr als zwei Flucht Befehle pro Spielrunde gespielt werden —einer für jeden Spieler. Auch kann eine Einheit die eine Flucht Wurf gemacht hat für des Spielers nächsten Befehl aktiviert werden, oder umgekehrt.

023.2 Flucht Wurf

Der aktive Spieler - das heißt, der den Befehl angekündigt- macht einen Wurf für jede Einheit im Besitz des gewählten Spielers welche gebrochen war zu der Zeit als der Befehl angekündigt wurde.

für Einheiten welche gebrochen werden auf Grund von Ereignissen während eines Flucht Befehl kann man keinen Flucht Wurf machen.

Falls der gewählte Spieler mehr als eine gebrochene Einheit hat, wählt der aktive Spieler die Abfolge der Einheiten.
EIN Flucht Wurf kann einen von drei Wirkungen auf eine gebrochene Einheit haben:

Falls der Wurf weniger ist als ihre Moral, gibt es keinen Effekt und die Einheit bleibt wo sie ist.

Falls der Wurf ist gleich ihrer aktuellen Moral, wird sie Niedergehalten [13] Falls sie es nicht bereits ist.

Falls der Wurf größer ist als ihre aktuelle Moral, muss sie eine Zahl von Sechsecke gleich dem Unterschied "zurück".

für eine gebrochene Einheit mit einer aktuellen Moral von 7 - unter Berücksichtigung von Kommando und/oder Deckungs- Modifikatoren - bedeutet ein Flucht Wurf von 9 Rückzug um zwei Sechsecke; ein Flucht Wurf von 7 würde sie einfach Niedergehalten; und ein Flucht Wurf von 5 würde keinen Effekt haben.

O23.3 Sich zurück ziehen

Wenn ein Flucht Wurf größer als der gebrochenen Einheits- Moral ist, muss sie eine Zahl Sechsecke gleich der Differenz zurück. EIN Spieler Zieht stets seine eigenen Einheiten zurück, selbst wenn sein Gegner den Flucht Befehl gab. Jedes Sechseck Das bei Rückzug betreten wird muss näher sein der Spielbrett Kante des kontrollierenden Spielers als dass sie verlassen hat (anders gesagt: die Zahl der dazwischen zwischen der Einheit und seiner ihrer der eigenen Seite Spielbrett Kante liegenden Sechsecke muss immer abnehmen). Falls sie bereits der Spielbrett Kante ihrer eigenen Seite anliegt, wird die Einheit herausgenommen (sie zieht sich von der Geländekarte weg zurück).

O23.3.1 Gelände-MPs sind während Rückzug nicht gezählt, alle Gelände Bewegungs- Kosten werden ignoriert.

O23.3.2 Gelegenheits- Beschuss-Op Beschuss ist nicht erlaubt gegen Sich zurück ziehende Einheiten.

O23.3.3 Stacheldraht-Ein Rückzug ist erlaubt in Stacheldraht hinein und hinaus ohne anhalten zu müssen.

O23.3.4 Minen-Minen greifen Sich zurück ziehende Einheiten normal an sobald sie ein Sechseck mit Minen Markierungsstein betreten und/oder verlassen.

O23.3.5 Entfernung- EINE Sich zurück ziehende Einheit wird sofort herausgenommen Falls sie zu Rückzug gezwungen wird:

von der Spielbrett Kante auf der Seite ihres Besitzers;

Hinein in ein Feind - besetztes Sechseck (sie ergibt sich to);

Hinein in ein unpassierbares Sechseck [T79; T98];

Über eine Klippe Sechseckseite hinweg [T83].

AKTIONEN

"Es gibt keine absoluten Verhaltens Regeln in Frieden oder Krieg. Alles hängt von den Umständen ab."

-Leon Trotsky

A24. Allgemeine Regeln

A24.1-Aktionen dürfen angekündigt werden von einem der beiden Spieler zu Jeder beliebigen Zeit durch Spiel einer Schicksalskarte aus dem Blatt sofern die aufgezählten Bedingungen oder Voraussetzungen dieser Aktion erfüllt sind. Mehrere Aktionen dürfen als Antwort auf die gleichen Spiel Situation aufgeführt werden. Alle Wirkungen von nacheinander gespielten Aktionen werden addiert.

A24.2 Zeitgebung-Falls beide Spieler eine oder mehr Aktionen aus führen wollen (einschließlich Op Beschuss) zur gleichen Zeit, muss Der Nicht aktive Spieler alle seine Aktionen ausführen bevor der aktive Spieler seine erste Spielen darf.

A24.3 Aktivierung-Mit der einzigen Ausnahme von Op Beschuss [A33], aktivieren Aktionen welche Einheiten beeinflussen die Einheiten nicht wie es ein Befehl machen würde. Umgekehrt kann eine Einheit welche bereits von einer Befehl/Op Beschuss Aktion aktiviert wurde das Ziel werden von Einer beliebigen Zahl von (Nicht - Op Beschuss) Aktionen.

Außer A33 Gelegenheits- Beschuss, müssen die folgenden Regeln für individuelle Aktionen [A25-A41] beim erste Durchgehen der Regeln nicht

gelesen und erinnert werden: meist sind Aktionen auf den Karten selbst erklärend. So kann dieser Abschnitt ohne Gefahr ignoriert werden bis das Bedürfnisse entsteht für eine Erklärung während des Spieles. Aktionen sind werden zur Erleichterung des Nachschlagen aufgezählt in alphabetischer Ordnung.

A25. Hinterhalt

" Falls möglich den Feind Stets mystifizieren, in die Irre führen und überraschen."

-Thomas J. Jackson

Hinterhalt darf gespielt nur werden bevor Würfel während einem Handgemenge fallen. Der Nicht aktive Spieler muss alle Hinterhalte die er für dieses Handgemenge wünscht Spielen bevor der aktive Spieler seinen ersten Spielen darf.

Effekt-Der Gegner muss wählen eine seiner Einheiten die am Handgemenge teilnehmen und sie Brechen [3.2].

WICHTIG-Alle Hinterhalt Effekte werden umgesetzt bevor die Handgemenge FP berechnet wird.

Bemerkung: beide Spieler können Hinterhalt Aktionen ankünden. Bemerkung: auch kann passieren dass beide Seiten zur Gänze durch Hinterhalt herausgenommen werden bevor die Handgemenge Würfe gemacht werden.

A26. Angriff durch Beschuss

"In Kampf Mann zu Mann gewinnt der mit einer Patrone mehr im Magazin."

-Erwin Rommel

Angriff durch Beschuss darf nur gespielt werden Falls zumindest eine Einheit die momentan aktiviert zur Bewegung (oder seiner ihrer Waffe) ist beides hat:

Gerahmte FP und

ein Feind Einheit in seiner ihrer aktuellen Reichweite und LOS auf welche zu schießen ist.

Effekt-Jeder Angriff durch Beschuss Aktion erlaubt einen einzelnen Beschuss Angriff. Für Diesen Angriff darf man eine Beschuss Gruppe bilden unter Verwendung Einer beliebigen oder aller sich bewegenden Einheiten und/oder ihre Waffen welche Gerahmte FP haben. Der Angriff sonst befolgt alle Regeln und Einschränkungen die gehören zu einem regelhaften Beschuss Angriff wie er während eines Beschuss Befehl [O20] gemacht wird.

Bemerkung: man kann einen Angriff durch Beschuss Aktion vor, während oder nach Einer beliebigen physische Bewegung ankünden-die feuernden Spielstücke müssen nur zur Bewegung aktiviert werden um für die Aktion in Frage zu kommen.

A27. Freies Richten

Freies Richten darf nur vom Verteidiger des Szenario gespielt werden - niemals vom Angreifer oder Aufklärer- und nur gerade vor einem Beschuss Angriffs Wurf mit einer Waffe mit einer gedruckten FP von zumindest "5" (bevor anderen Änderungen) .

Effekt-Erhöht die Beschuss Angriffs FP um +2.

A28. Kommando Verwirrung

Diese Karte kann nicht als Aktion gespielt werden.

Hoffentlich gibt es einen guten Befehl auf dieser Karte.

A29. Versteck

Versteck darf nur gerade werden gespielt bevor der Spieler einen Verteidigungs- Wurf macht.

Effekt-die Deckung im als Ziel genommenen Sechseck Bestimmen und die Beschuss Angriff Endsumme um diese Menge vermindern. Falls der feuernde Spieler Streu- Beschuss [A40] Verwendet darf die Deckung irgend eines der als Ziel genommenen Sechsecke benutzt werden. Alle Deckung Modifikatoren - wie für Straßen [T93] oder ein Granatwerfer der Einheiten in Schützenloch angreift [F102] -werden in Betracht gezogen bevor man reduziert.

Ja, Versteck wird benutzt nachdem der als Ziel genommen Spieler die Angriffs Endsumme weiß. Vielleicht dachte der Schütze nur er sah Mündungsfeuer zwischen den Bäumen...

A30. Kreuzfeuer

Kreuzfeuer darf nur gespielt werden gerade bevor der Spieler einen Beschuss Angriff Wurf macht und nur wenn er auf eine oder mehrere sich bewegende [O21] Einheiten feuert.

Effekt-Erhört die Beschuss Angriffs FP um +2.

A31. Sprengungen

Sprengungen dürfen nur werden gespielt wenn der Gegner ablegt eine oder mehrere Karten auf Grund von "passen" [O15].

Unfreiwilliges Ablegen auf Grund eines Ereignisses [E57 und E61] zählt nicht.

Effekt-Beseitigung einer Befestigung in Eine beliebige Sechseck mit einer Einheit der eigenen Seite.

A32. Eingraben

Eingraben darf nur gespielt werden am Ende einer Spiel Zeit Vorrückung [6.1.2].

Effekt- man Platziere einen Schützenloch Markierungsstein [F102] in ein Sechseck mit einer Einheit der eigenen Seite. das Sechseck kann nicht Wasser Gelände sein und kann nicht bereits Feuer oder einen anderen Typ von Befestigung enthalten.

A33. Beschuss (Gelegenheits- Beschuss)

"Kein Schlachtplan überlebt den Kontakt mit dem Feind."

-Heinz Guderian

A33.1 Voraussetzungen

EINE Beschuss Aktion darf nur gespielt werden während eines Gegners Bewegungs- Befehl und nur nach das Ausgabe von einem oder mehreren MPs wenn eine sich bewegende Einheit ein neues Sechseck betritt. Dieser Typ von Reaktions- Beschuss heißt "Op Beschuss" .

Bemerkung: diese Beschuss Aktionen sind aufgezählt quer oben auf Einer beliebigen Schicksalskarte welche eine hat, in der gleichen Position wie für einen Beschuss Befehl. Als eine Erinnerung ihrer zwei Fähigkeiten, folgt das Wort "Beschuss" oben entlang einer Schicksalskarte stets dem Ausdruck "Befehl/Aktion" .

A33.2 Op Beschuss Vorgang

wenn der aktive Spieler einen Bewegungs- Befehl ausführt, soll er seiner Einheiten kumulative MP Ausgabe laut zählen wenn sie ein neues Sechseck betritt. Jedes mal wenn eine solche Ausgabe gemacht wird, hat Der Nicht aktive Spieler die Option "Warte!" zu rufen und vorübergehend hält die Bewegung. Falls er so verfährt, darf er wählen eines oder beides des folgenden zu tun:

Ausspiel einer Beschuss Aktion aus seinem Blatt und aktivieren eine oder mehrere Einheiten zum Beschuss von diesem Sechseck (genau als würde er Einheiten für einen Beschuss Befehl aktivieren [O14.1 & O20.1]); und/oder machen ein Beschuss Angriff gegen dieses Sechseck mit Einer beliebigen seiner Einheiten welches aktiviert für Op Beschuss sind irgendwann während des gleichen Bewegungs- Befehl.

Nachdem Ein beliebiger solcher Beschuss Angriff gemacht ist - oder die Gelegenheit es zu tun ist ungenutzt ("Macht nichts; fahre fort") - darf der aktive Spieler fortsetzen seinen Bewegungs- Befehl.

A33.3 Op Beschuss Ausnahmen

Einheiten (und ihre Waffen) welche sind für Op Beschuss aktiviert werden folgen allen normalen Regeln für einen Beschuss Befehl [O20], mit drei wichtigen Ausnahmen:

1) Ein Ordonanzwaffe Waffe [11.5] kann Gelegenheits- Beschuss nicht nützen (obwohl die besitzende Einheit normal schießen darf) .

2) Sie sind nicht beschränkt auf nur einmal feuern und bleiben so aktiviert und wählbar zum Beschuss von sich bewegenden Ziel für die Gesamtheit des betreffenden Bewegungs- Befehl (nur für diesen) .

Bemerkung: wenn Einheiten für Op Beschuss aktiviert sind, können sie nicht wieder für Op Beschuss in dieser gleichen Spielrunde aktiviert werden Falls der aktive Spieler einen weiteren Bewegungs- Befehl ankündigt.

3) nur ein Beschuss Angriff darf vom Nicht aktive Spieler gemacht werden pro MP Ausgabe des aktiven Spieler.

EINE Einheit die betritt einen Strom gibt aus 3 MPs dafür, aber das ist nur eine Ausgabe (aber eine große) . So ist sich hinein zu bewegen in ein Sechseck - auch wenn teuer -stets eine einzelne Ausgabe von X MPs und kann einen Op Beschuss Angriff auf sich ziehen. Falls eine andere Einheit später sich in das Strom Sechseck im gleichen Bewegungs- Befehl bewegt, Es könnte sie das Ziel werden von einen anderen Op Beschuss Angriff-sogar von der/den gleichen op - feuernden Einheit(en).

Bewegung / Gelegenheits- Beschuss Beispiel:

A-Der Achsenmächte Spieler kündigt einen Bewegungs- Befehl der den Deutschen Schützen Zug in Sechseck L8 aktiviert an. Er bewegt sich nach K8 und verkündet "zwei" (1MP für Offenen Grund; +1 für bergan sich bewegen [T88.1]) .

B-Der Alliierte Spieler hat eine Beschuss Befehl/Aktion im Blatt aber erkennt (richtig) dass die LOS auf K8 von der Kamm Linie in K7 [T88.3.2] blockiert ist so er den Gelegenheits- Beschuss [A33]lehnt ab. "Weiter."

C-der Achsenmächte Spieler spielt Eine Rauch Granaten Aktion [A39] und kündigt an sie in Sechseck K7 zu platzieren. Er zieht zufällig eine "4" Rauch Markierungsstein und platziert in dorthin.

D-der Achsenmächte Spieler verkündet "drei" (1MP für Offenen Grund; +2 bereits verbraucht) als er die Schützen Zugs Bewegung nach K7 fortsetzt.

E-der Alliierten Spieler sagt "Warte!" und spielt die Beschuss Aktion [A33.1] aus seinem Blatt, die aktiviert den Amerikanischen Zug in L5. Zum Pech ist seine FP zum feuern auf K7 nur 1 (6; - 1 bergan; - 4 Rauch) . Diese FP wird hinzugezählt zu einem Wurf von 6•5,, ergibt eine Beschuss Angriff Endsumme von 12. Der Schuss betrifft beide Einheiten im Ziel Sechseck [O20.3.4], nicht nur die sich bewegende Einheit. Der Achsenmächte Spieler macht einen Beschuss Verteidigungs- Wurf für seinen 8 - Moral Zug (7; +1 für Biermanns Kommando)-der würfelt 6•2-dann für seinen 8 - Moral Anführer-der würfelt 1•5; beide Einheiten sind unbeeinflusst und Es gibt keine Auslöser.

F-die Bewegung des Schützen Zugs ist jetzt 5 auf Grund Biermanns Kommando [3.3.1.2], so verkündet Der Achsenmächte Spieler "fünf" zum betreten von K6 (2MP für Wälder; +3 bereits verbraucht) .

G-der Alliierten Spieler sagt "Warte" und unmittelbar verkündet einen Schuss mit seinem Linie Zug [A33.3] auf K6, und addiert zwei Granaten Aktionen [A34] aus seinem Blatt. Diesem gibt ihm 9FP (6; +4 Granaten; - 1 bergan) . Er dann Würfelt 1•3, das gibt ihm eine Angriff Endsumme von 13. Der Schützen Zug addiert seine Moral von 9 (7; +2 Wälder) zu einem Wurf von 6•3 und passiert ohne Schwierigkeit.

H-nach Verlassen von Biermanns Sechseck, wird des Schützen Zugs Bewegung wieder 4 und, da er bereits verbraucht 5 MP hat, ist er jetzt fertig für die Spielrunde ohne Option auf weitere Aktionen.

BEMERKUNG: -Falls ein zweiter Bewegungs- Befehl vom Achsenmächte Spieler der Sergeant Biermann aktiviert hätte angekündigt worden wäre, hätte der US Zug in L5 keinen Beschuss auf ihn als er zog machen können [siehe A33.2, zweite Punkt und das erste graue Rechteck von A33.3].

A34. Hand Granaten

"Hr. Hand Granate ist dein Freund."

-Lt. Dave Farrow, 82te Fallschirmspringer

Hand Granaten dürfen nur gespielt werden gerade bevor der Spieler einen Beschuss Angriff Wurf macht und nur Falls zumindest ein Spielstück auf ein anliegendes Sechseck feuert.

Im Fall einer mehr - Sechseck Beschuss Gruppe, muss nur eines der Sechsecke dem als Ziel genommenen Sechseck anliegen.

Effekt-Erhöht die Beschuss Angriffs FP um +2.

A35. Verborgene (Name)

"Krieg bringt seltsame, manchmal lächerliche Situationen mit sich."

-Dwight D. Eisenhower

WICHTIG-die folgenden fünf "Verborgene" Aktionen dürfen nur gespielt werden vom Verteidiger - niemals vom Angreifer oder Aufklärer.

A35.1 Verborgene Schützengräben

Verborgene Schützengräben dürfen nur gespielt werden gerade bevor der Verteidiger im Szenario einen Verteidigung Wurf macht. das Sechseck vom

Angriff beeinflusste darf nicht ein Gebäude oder Wasser Sechseck sein oder bereits eine Befestigung eines beliebigen Typs enthalten.
Effekt- man platziert einen Schützenloch Markierungsstein [F102] in das Sechseck.

A35.2 Verborgene Minen

Verborgene Minen dürfen nur gespielt werden vom Szenario-Verteidiger gerade nachdem eine oder mehrere Einheiten in ein Sechseck hinein sich bewegen oder Vorrücken (nicht keine Rückzug). dieses Sechseck darf nicht sein Wasser Gelände oder bereits eine Befestigung beliebigen Typs enthalten.
Effekt- man platziert einen Minen Markierungsstein [F103] in das Sechseck. Der Verteidiger macht dann einen Minen Angriff [F103.2] gegen jede der sich bewegenden/Vorrücken Einheiten.

Eine Einheit die bereits in der die das Sechseck war würde ist immun gegen diesen Minenfeld Angriff.

A35.3 Verborgene Splitterschutzzone

Verborgene Splitterschutzzone darf nur gespielt werden gerade bevor der Szenario-Verteidiger einen Verteidigung Wurf für einen Angriff gegen ein Ziel Sechseck macht und nur falls eine Splitterschutzzone nicht bereits im Spiel ist. das als Ziel genommene Sechseck kann nicht Wasser Gelände sein oder bereits eine Befestigung beliebigen Typs enthalten.

Effekt- man platziert einen Splitterschutzzone Markierungsstein [F104] in das Sechseck.

A35.4 Verborgene Einheit

Verborgene Einheit darf nur gespielt werden wenn der Gegner eine oder mehrere Karten auf Grund von "passen" ablegt [O15].

Unfreiwillige Ablage auf Grund eines Ereignis [E57 und E61] zählt nicht.

Effekt-Der Szenario-Verteidiger führt die folgenden Schritte in der folgenden Reihenfolge aus:

- 1) er macht einen Wurf auf seiner Nationen Verstärkungs- Tabelle;
- 2) Von der Spalte die dem Wurf entspricht, wählt er ein Nicht - Funkgerät Teil - ohne Kosten - das für dieses Szenarien Jahr verfügbar ist;
- 3) man platziert die gewählte Einheit (zusammen mit ihrer Waffe, Wenn es eine gibt) in ein beliebiges Sechseck das heißt: in ihrer originalen Aufstellungsfläche; und enthält keine Einheiten der beiden Seiten; und hat eine Deckung von zumindest 1.

A35.5 Verborgene Stacheldraht

"!*@&#^\$% Stacheldraht."

-anonymer Testspieler

Verborgene Stacheldraht dürfen nur gespielt werden vom Szenario-Verteidiger gerade nachdem eine oder mehrere Einheiten in ein Sechseck sich bewegen oder Vorrücken (nicht zu Rückziehen). dieses Sechseck kann nicht Wasser Gelände sein oder bereits eine Befestigung eines beliebigen Typs enthalten.
Effekt- man platziert einen Stacheldraht Markierungsstein [F106] in das Sechseck.

Bemerkung: das beendet einer Einheit Bewegung, weil eine Einheit alle ihre Bewegungspunkte ausgeben muss um aus einem Stacheldraht Sechseck hinaus zu kommen und sie hat verbraucht zumindest einen um hinein zu kommen.

A36. Leichte Wunden

"Sani!"

Leichte Wunden dürfen nur gespielt werden im Augenblick in welchem ein Zug der eigenen Seite-gebrochen oder ungebrochen - Brechen würde [3.2].

Leichte Wunden kann nur benutzt werden für einen Zug der gerade bricht, nicht auf einen der herausgenommen wird-wie durch das KIA Ereignis oder als ein Resultat eines verlorenen Handgemenges.

Effekt-1 VP verloren. Anstatt das der betreffende Zug bricht (oder auf Grund bereits gebrochen sein herausgenommen wird), platziert man ihn zurück in das Spielsteingemisch, bekomme zurück einen Trupp aus dem Spielsteingemisch - von der die das gleiche Qualität als des Spielers OB: entweder Rekrut, Linie oder Elite - und platziert ihn in die das Sechseck von welchem der Zug entnommen wurde.

War der Zug gebrochen als er entfernt wurde, ist der ihn ersetzende Trupp auch gebrochen. War dort ein Waffe, Niedergehalten oder Veteranen Markierungsstein auf dem Zug, behält der Trupp den Markierungsstein. Und

der Gruppen Aktivierung Status für die Spielrunde entspricht der des Zuges der ersetzt wurde.

A37. Meisterschützenschaft

"Ungezügelter Mut ist nutzlos angesichts erzogener Kugeln."

—George S. Patton

Meisterschützenschaft darf nur gespielt werden gerade bevor der Spieler einen Beschuss Angriff Wurf macht . Der Angriff muss einschließen einen feuernden Zug oder Trupp von der genannten Nation.

Effekt—Erhöht die Beschuss Angriffs FP um +2.

A38. Kein Quartier

Kein Quartier darf nur gespielt werden am Ende eines Handgemenges vom Deutschen Spieler Falls der Gegner Russland spielt, oder von einem Russischen Spieler ungeachtet der Nation des Gegners. Kein Quartier darf nur gespielt werden Falls der Spieler zumindest ein Einheit hat die das Handgemenge überlebt.

Effekt—Der Spieler bekommt 2 VPs.

A39. Rauch Granaten

Rauch Granaten dürfen nur von eine Einheit mit Gerahmter Bewegung benutzt werden und muss gespielt werden während diese Einheit zur Bewegung aktiviert wird.

Effekt—man Wähle zufällig einen Rauch Markierungsstein und platziere ihn in oder anliegend der Einheit Sechseck, vorausgesetzt diese Sechseck ist nicht Wasser Gelände oder enthält bereits Feuer.

Und man vergesse nicht dass zwei oder mehr Rauch Markierungssteine nicht zusammen in ein Feld gehen; so bleibt nach dem platzieren von Rauch zu Rauch, nur der Markierungsstein mit dem größeren Behinderung.

A40. Streu- Beschuss

Streu- Beschuss darf nur gespielt werden gerade bevor der Spieler einen Beschuss Angriff Wurf macht . Alle feuernden Spielstücke müssen Gerahmte Reichweite haben. die zwei als Ziel genommenen Sechsecke müssen:

in Reichweite aller feuernden Spielstücke sein;

aneinander anliegen;

eine Feind Einheit enthalten.

Zur Bestimmung möglicher Hindernisse in dazwischen liegenden Sechsecken, muss die LOS muss von allen feuernden Spielstücke zu beiden Sechsecke geprüft werden.

Bemerkung: Streu- Beschuss ist nicht kumulativ : Es liest sich "2 Sechsecke" nicht "ein zusätzliches Sechseck" .

Effekt—Der Beschuss Angriff beeinflusst gleichzeitig beide als Ziel genommene Sechsecke. Nur ein Beschuss Angriff Wurf wird gemacht, obwohl alle Einheiten in beiden Sechsecke Beschuss Verteidigung Würfe machen müssen die zur Grundlage auf dieser einzelnen Angriff Endsumme haben. man darf sehen die zwei anliegenden Sechsecke als ein großes Sechseck welches gerade zufällig zwei LOS Punkte, möglicherweise mit verschiedener Deckung für verschiedene sich verteidigende Einheiten hat.

A41. Aufrecht erhaltener Beschuss

Aufrecht erhaltener Beschuss darf nur gespielt werden gerade bevor der Spieler einen Beschuss Angriff Wurf macht bei welchem zumindest ein Granatwerfer oder MG feuern.

Effekt—Erhöht die Beschuss Angriffs FP um +2 aber, Falls der Beschuss Angriff Wurf endet mit "Augenpaar", muss ein feuernder Granatwerfer oder ein Maschinengewehr Brechen (des feuernden Spielers Wahl Falls mehr als einer in Frage kommen) .

Vorsicht mit diesem Aufrecht erhaltenen Beschuss :der Nachteil ist kumulativ mit anderen Aufrecht erhaltenen Schiessen und/oder mit Ladehemmung!, er könnte bewirken eine Waffe zu Brechen und dann unmittelbar wieder zu Brechen, die Beseitigung wäre die Folge.

EREIGNISSE

"Einmal wieder, Es war eine taktischen Situation über meine Fähigkeit der Vorstellung hinaus, aber die gerade angenommen werde musste da sie da war—zusammen mit allen anderen unerwarteten und scheinbar unmöglichen

Situationen welche uns begegneten stets während des Feldzuges und die spontan erledigt oder vermieden wurden."

–Major Robert Crisp, Dreiste Streitwagen

E42. Allgemeine Regeln

Ereignisse werden niemals aus dem Blatt gespielt: sie geschehen nur durch bestimmte Würfe, worauf hin das normale Spiel sofort Pause macht so dass der betreffende Spieler die oberste Karte seines Schicksalsstapel Aufdecken dann laut lesen und das aufgezählte Ereignis ausführen kann.

WICHTIG–

Man Ignoriere den Teil vom Ereignis den man unmöglich erfüllen kann bei gegebener Spielsituation, während alle möglichen Teile davon ausgeführt werden sollen.

Wenn ein Ereignis mehr als eine ausführbare Aktion aufzählt dann sollen sie in der aufgezählten Reihenfolge ausgeführt werden.

Würfel als Auslöser gibt es bei Würfeln während eines Ereignis nicht.

die folgenden Regeln für individuelle Ereignisse [E43–E77] müssen nicht gelesen werden beim ersten Durchgehen der Regeln. Die Meisten Ereignisse sind selbst erklärend durch die Schicksalskarten selbst, so kann dieser Abschnitt ohne Gefahr ignoriert werden bis das Bedürfnisse für eine Erklärung während eines tatsächlichen Spiel entsteht.

Die verschiedenen Ereignisse werden im Einzelnen unten beschrieben und werden zur Erleichterung des Nachschlagens in alphabetischer Ordnung aufgezählt.

E43. Luft Unterstützung

"Flugzeuge sind interessante Spielzeuge, aber ohne militärischen Wert."

–Ferdinand Foch

Wenn dieses Ereignis eintritt, muss der empfangende Spieler EIN Zufallssechseck bestimmen [1.8]: Falls dieses Sechseck eine oder mehrere Einheiten enthält, darf er wählen alle diese Einheiten zu Brechen. Falls das Zufallssechseck von Einheiten frei ist, wird das zu diesem nächstgelegene Sechseck welche eine oder mehrere Einheiten enthält (der eigenen Seite oder des Feindes) stattdessen betroffen: er darf Brechen alle Einheiten in diesem Sechseck. In Falle eines Gleichstand für nächstgelegene besetzte Sechsecke, wählt der Spieler der das Ereignis zieht welches betroffen wird.

E44. Gefechtsgeprüft

"Amerikaner lieben es zu kämpfen. Alle echte Amerikaner lieben den Reiz der Schlacht."

–George S. Patton

Wenn dieses Ereignis eintritt, sucht der empfangende Spieler eine seiner Einheiten ohne einen Veteranen Markierungsstein aus und platziert einen Veteranen Markierungsstein auf sie.

E44.1 Veteranen Markierungsstein

Wirkungen–EINE Einheit mit einem Veteranen Markierungsstein auf ihr hat +1 FP, +1 Reichweite, +1 Bewegung und +1 Moral. Kommando ist unbeeinflusst vom Veteranen Status.

Entfernen–EIN Veteranen Markierungsstein bleibt auf einer Einheit wenn nicht und bis die Einheit herausgenommen wird oder die Geländekarte verlässt. EIN Veteranen Zug welcher sich entfaltet [E52] überträgt seinen Veteranen Status nur auf eine der zwei sie ersetzenden Gruppen.

E45. Schlachtfeld Integrität

Wenn dieses Ereignis eintritt, zählt der empfangende Spieler die Zahl der Feind Einheiten auf dem Verluste Spielstand und bekommt dann so viele VPs.

E46. Feuer

Wenn dieses Ereignis eintritt, muss der empfangende Spieler EIN Zufallssechseck bestimmen [1.8]. Falls dieses Sechseck nicht Wasser Gelände ist und nicht bereits Feuer enthält, platziere man eine Zufall Feuer Markierungsstein [10.2.1] in es hinein. Entferne Einen Rauch oder Befestigungs- Markierungsstein vom Sechseck. Jede Einheit im Sechseck muss von seinem Besitzer entfernt und in ein anliegendes Sechseck ohne

unpassierbaren Gelände gelegt werden (Nicht aktiver Spieler als erster) .
sonst werden Sie herausgenommen.

E47. Sprengfalle

"Nicht alles unnötig berühren. Hüte dich vor hübschen Mädchen in Tanzsälen und Parks, das sind Spione, und vor Fahrrädern, Revolvern, Uniformen, Waffen, toten Pferden und Männern die auf Straßen liegen—sie sind dort nicht zufällig."

—Sowjetisches Infanterie Handbuch, circa Mitte – 1930er Jahre

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler EIN Zufallssechseck bestimmen [1.8]. Falls dieses Sechseck keine Wasser Gelände ist und nicht bereits Feuer oder Befestigung von beliebiger Kunst enthält, platziere man EIN Minen Markierungsstein in es hinein [F103]. Einheiten die bereits im Sechseck sind werden nicht beeinflusst von Minen wenn sie sich nicht hinein oder hinaus Bewegen/ Vorrücken/ zurückziehen aus diesem.

E48. Brise

Wenn dieses Ereignis eintritt , entferne man alle Rauch Markierungssteine von der Geländekarte. Dann platziere man einen Zufall Feuer Markierungsstein [10.2.1] in jedes Nicht – Wasser Sechseck hinein das heißt anliegend und "Windab (Lee) " von einem bestehenden Feuer Markierungsstein. die Windab Richtung steht auf dem Ereignis als eine Zahl zwischen 1 und 6, welche der auf das Sechseck Kompass auf jede Geländekarte entspricht. Eine beliebige Einheiten in einem Sechseck in welches ein Feuer sich ausbreitet muss von ihrem Besitzer entfernt werden und kommt in ein beliebiges anliegendes Sechseck ohne unpassierbar Gelände. Sonst werden sie herausgenommen.

E49. Kommando & Kontrolle

"Mut ist Furcht die eine Minute länger anhält."

—George S. Patton

Wenn dieses Ereignis eintritt , zählt der empfangende Spieler die Zahl der Ziele [2.3] die er momentan kontrolliert und bekommt genau so viele VPs.

E50. Kommissar

" ein Mann muss sehr tapfer sein um kein Held der Sowjet Union zu werden."

—Josef Stalin

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der Russische Spieler eine seiner gebrochenen Einheiten wählen [3.2] und einen Wurf dafür machen:

Falls der Wurf größer als ihre Moral ist, wird sie herausgenommen.

Falls der Wurf weniger oder gleich ihre Moral ist, Sammelt sie [3.2.5].

E51. Kauern

"In Schlacht ist das ungewöhnliche gewöhnlich und das abnormale wird normal. Soldaten können wie Löwen und dann wie erschrockene Hasen innerhalb weniger Minuten handeln."

—S.L.A. Marshall

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler Einen Niedergehalten Markierungsstein [13] auf jeden seiner Züge der eigenen Seite die noch keinen solchen haben und die momentan außer Kommando Reichweite eines Anführer der eigenen Seite ist platzieren [3.3.1.1].

E52. Entfalten

"Hört mal zu! ich brauche fünf Freiwillige."

E52.1—Wenn dieses Ereignis eintritt , der empfangende Spieler darf wählen einen Zug der eigenen Seite auf dem Geländekarte. Falls er so verfährt, wird der Zug von seinem Sechseck entfernt, zurück gelegt in der die das Spielsteingemisch und ersetzt durch zwei Gruppen der gleichen Qualität (Grün, Linie oder Elite) als des Spielers OB.

E52.2—Diese Gruppen betreten das Spiel gebrochen Falls der Zug gebrochen war [3.2]. Falls dort eine Waffe, Niedergehalten und/oder Veteranen Markierungsstein auf dem Zug war, behält nur eine der zwei Gruppen den Markierungsstein. Schließlich werden diese Gruppen behandelt als die gleiche Einheit von der sie geschaffen waren —so Falls der Zug aktiviert für ein Befehl in der Spielrunde zuvor war, werden sie betrachtet als auch aktiviert; und Eine beliebiges anstehendes Ergebnisse gegen den Zug (wie Niedergehalten, gebrochen oder herausgenommen) beeinflusst unmittelbar beide Gruppen.

die Verwandlung eines Zugs in zwei Gruppen gibt Flexibilität in Bewegung, Stapelbildung und Garnisonierung–und kann also auch erhöhen den netto FP wenn sie Teil einer größeren Beschuss Gruppe sind. Der Nachteil ist gewöhnlich schwächere Feststellungen, der Verlust von Gerahmten Feststellungen und – weil dort zwei sind wo einmal eine war– sie sind schwerer zu kontrollieren ohne einen Anführer der eigenen Seite in der Nähe.

E53. Staub

“ich konnte nicht sehen meine Hand vor meinem Gesicht. Zu meinem Glück konnte der Feind auch nicht meine Hand vor meinem Gesicht sehen”

–Gefreiter Adamson

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler EIN Zufallssechseck bestimmen [1.8]. Falls dieses Sechseck kein Wasser Gelände ist und nicht bereits einen Feuer Markierungsstein enthält, sucht er einen Zufalls Rauch Markierungsstein aus und platziert Ihn dorthin.

E54. Elan

“Entweder finde ich einen Weg, oder ich mache einen.”

–Philip Sidney

Wenn dieses Ereignis eintritt , der empfangende Spieler bewegt sich sein Kapitulation Markierungsstein in den nächst höheren Raum auf seiner Seite von der Verluste Spielstandanzeige.

E55. Sich Eingraben

Wenn dieses Ereignis eintritt , der empfangende Spieler darf einen Schützenloch Markierungsstein in ein beliebiges– besetztes, Nicht – Wasser Sechseck der eigenen Seite das nicht bereits eine Befestigung hat platzieren.

E56. Beförderung im Feld

“ die Offiziere der Italienischen Armee sind nicht keine geeignet für die Aufgabe.”

–Graf Galeazzo Ciano

Wenn dieses Ereignis eintritt darf der empfangende Spieler seinen Nationen “Gefreiter” (der die das ein mit “6” Moral und “2” Kommando), Falls er nicht bereits auf der Geländekarte ist, in ein Sechseck besetzt von einer gebrochenen Einheit platzieren [3.2].

E57. Kriegsnebel

“eine Schlacht ist eine Orgie von Unordnung.”

–George S. Patton

Wenn dieses Ereignis eintritt sucht jeder Spieler eine Karte zufällig von des gegnerischen Spielers Blatt aus. Die Karten werden in ihres Besitzers Ablage Haufen gelegt.

E58. Held

“EINE wahrer Ritter ist tapferer in mitten als Beginn der Gefahr.”

–Philip Sidney

Wenn dieses Ereignis eintritt , Falls des empfangenden Spielers Helden Einheit [E58.1] nicht bereits auf der Geländekarte ist, muss er sie in ein beliebiges Sechseck der eigenen Seite platzieren. Falls er so verfährt, darf er [3.2.5] eine gebrochen Einheit in diesem Platzierungs- Sechseck Sammeln.

E58.1 Helden

Helden sind Anführer [3.3] in jeder Hinsicht, mit zwei Ausnahmen:

EIN Held bringt seinem Besitzer niemals Abgangs VPs noch erhält der Gegner jemals VPs wegen ihrer Entfernung. Ein zum Abgang genutzter /herausgenommener Held kommt stets zurück in das Spielsteingemisch, niemals auf den Verluste Spielstand.

EIN Held darf mehr als einmal pro Spielrunde aktiviert werden, so kann er mehr als einen Befehl pro Spielrunde aus führen.

Helden erfreut es mit Höchstgeschwindigkeit entlang einer offenen Strasse auf ein Ziel Sechseck zu zu laufen. Sie lieben es auch ein Maschinengewehr Nest zu stürmen um es im Nahkampf auszuheben um. Andere nützliche Aufgaben für Helden werden ohne Zweifel vom Spieler entdeckt werden der versiert in Hollywood Kriegs Filmen ist.

E59. Einsickern

"Wenn ich begann mein Cricket zu verwenden, dachte ich dass der erste Mann den ich in der Dunkelheit traf sei ein Deutscher bis er Cricket spielte. Wir warfen unsere Arme um einander und von diesem Moment an wusste ich dass wir den Krieg gewonnen hatten."

-Maxwell D. Taylor

Wenn dieses Ereignis eintritt , der empfangende Spieler führt die folgenden Schritte aus:

- 1) er Macht einen Wurf auf der Verstärkung Tabelle seiner Nation;
- 2) Von der Spalte die dem Wurf entspricht, wähle man ein Nicht - Funkgerät Teil - ohne Kosten - das heißt verfügbar für dieses Szenarien Jahr;
- 3) man Bestimme EIN Zufallssechseck [1.8];
- 4) man Platziere die gewählte Einheit (zusammen mit ihrer Waffe, Wenn es sie gibt) in oder anliegend zu diesem Sechseck. Stapelbildung Grenzen [8] müssen beachtet werden und die Einheit kann nicht in ein unpassierbares Sechseck (wie Feuer oder Wasser Barriere) gelegt werden.

E60. Verbot

"Mussolini ist ziemlich gedemütigt weil unsere Truppen keinen Schritt vorwärts gemacht haben. Sogar heute sie haben sie es nicht geschafft Vor zu rücken und haben angehalten vor der ersten Befestigung Der Franzosen die Widerstand geleistet hat."

-Graf Galeazzo Ciano

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler eine nicht Niedergehaltene Einheit (Feind oder der eigenen Seite; gebrochen oder ungebrochen) welche sich in einem Sechseck mit Deckung weniger als 1 befindet wählen und einen Niedergehalten Markierungsstein [13] auf sie legen.

E61. Befragung

"'Gegenspionage' bedeutet dass du Hoffst schlauer als dein Gegner zu sein aber es nicht weißt bis einer von euch beiden tot ist."

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der gegnerischen Spieler dem empfangenden Spieler alle Karten in seinem Blatt zeigen. Der empfangende Spieler darf ein der Karten wählen. Falls er so verfährt, kommt diese Karte auf des Gegners Ablage Haufen.

E62. KIA

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler eine gebrochen Einheit (Feind oder der eigenen Seite) wählen und herausnehmen.

E63. Funktionsstörung

"Jedes Regiment hatte bereits 500 Männern durch Erfrierungen verloren ... die Maschinengewehre waren nicht länger fähig zu schießen."

-Heinz Guderian

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler EIN Zufallssechseck bestimmen [1.8]. die ungebrochene Waffe (Feind oder der eigenen Seite) die diesem Sechseck am nächsten ist bricht. In Fall eines Gleichstandes, der Spieler der das Ereignis zieht wählt aus wen es betrifft.

E64. Sani!

"Keine Nerven, kein Ruhm."

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler ein gebrochen Einheit (Feind oder der eigenen Seite) wählen und sie Sammeln [3.2.5].

E65. Auftrags Ziel

" kämpfe keine Schlacht Falls du nicht etwas durch den Sieg Gewinnst."

-Erwin Rommel

Wenn dieses Ereignis eintritt , zieht der empfangende Spieler zufällig eine (geheime) Ziel Spielmarke.

Diese neue Ziel Spielmarke ersetzt nicht Eine bestehende Ziel Spielmarke - sie wird benutzt zusammen mit ihr - und darf vor dem Gegner geheim gehalten werden wenn sie eine"(geheime)" Seite hat.

E66. Kriegsgefangene

"Wir werden Gnade zeigen, aber wir werden nicht darum fragen."

-Winston Churchill

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler eine seiner gebrochenen Einheiten wählen [3.2] die anliegt oder im gleichen Sechseck als eine Feind Einheit ist und sie herausnehmen.
Falls Es nicht bereits vorher so erschienen ist halte man seine gebrochene Einheiten weit weg von Feind Einheiten.

E67. Aufklärung

"Viele Nachrichten Berichte im Krieg sind widersprüchlich; mehr noch sind sogar falsch und die meisten sind unsicher."

-Karl von Clausewitz

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der gegnerischen Spieler eine seiner unenthüllten geheimen Ziel Spielmarken, Wenn es sie gibt, wählen und Aufdecken. die enthüllte Spielmarke wird ein offenes Ziel für den Rest des Spieles.

Nicht vergessen so viele VPs wie Spielmarken Kartenteil Ziel(e) dem aktuellen Inhaber der Kontrolle über sie zu übergeben.

E68. Verstärkungen

"Falls der General auf meinen sofortigen Gegenangriff besteht dann muss ich auf den Empfang von Panzern und Artillerie früher als sofort bestehen."

-Oberst Melvin Hale

Wenn dieses Ereignis eintritt , führt der empfangende Spieler die folgenden Schritte aus:

- 1) er Macht einen Wurf auf seiner Nationen Verstärkungs- Tabelle;
- 2) Von der Spalte die dem Wurf entspricht, wähle man ein Teil - ohne Kosten - das verfügbar für dieses Szenarien Jahr ist ;
- 3) Falls eine Funkgerät gewählt ist, platziere Man Es in sein (leeres) Artillerie Rechteck. Falls eine Einheit gewählt wird , platziere Man sie (zusammen mit ihrer Waffe, Wenn es sie gibt) in Ein beliebiges Sechseck entlang der Spielbrett Kante der eigenen Seite. Stapelbildung Grenzen [8] müssen beachtet werden und die Einheit kann nicht in ein unpassierbares Sechseck (wie Feuer oder Wasser Barriere) gelegt werden.

E69. Trümmerhaufen

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler EIN Zufallssechseck bestimmen [1.8]. Falls dieses Sechseck nicht Wasser Gelände ist und nicht bereits Feuer oder Befestigung von beliebiger Kunst enthält, platziere man einen Stacheldraht Markierungsstein in es hinein [F106].

E70. Pioniere

Wenn dieses Ereignis eintritt , darf der empfangende Spieler entweder einen Minen Markierungsstein oder einen Stacheldraht Markierungsstein von der Geländekarte entfernen.

E71. Organisieren

Wenn dieses Ereignis eintritt , darf der empfangende Spieler eine herausgenommene Waffe (Feind oder der eigenen Seite) wählen von der Verluste Spielstandanzeige und diese Waffe ins Spiel unter der Kontrolle einer seiner Einheiten die momentan ohne eine Waffe ist zurück bringen.

E72. Betäubung durch Granatbeschuss

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler EIN Zufallssechseck bestimmen [1.8]. Die Einheit (Feind oder der eigenen Seite) die am nächsten diesem Sechseck ist bricht [3.2]. In Fall eines Gleichstandes für nächstgelegene Einheit, wählt der Spieler der das Ereignis zieht die betroffene aus.

E73. Granatentrichter

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler EIN Zufallssechseck bestimmen [1.8]. Falls dieses Sechseck nicht Wasser Gelände ist und nicht bereits Feuer oder Befestigung beliebiger Kunst, platziere man einen Schützenloch Markierungsstein in es hinein [F102].

E74. Strategisch Ziel

Wenn dieses Ereignis eintritt , wird ein Ziel Spielstein zufällig gezogen und Gesicht nach oben ("offen") für beide Spieler sichtbar in den Mitte Abschnitt des Ziele Rechtecks gelegt.

Diese neue Ziel Spielmarke ersetzt nicht eine bestehende Ziel Spielmarke- sie wird zusammen mit ihr benutzt. Nicht vergessen so viele VPs wie Spielmarken Kartenteil Ziel(e) dem aktuellen Inhaber der Kontrolle über sie

zu übergeben falls diese neue Marke ein oder mehr Ziele auf der Karte anführt

E75. Unterdrückender Beschuss

Wenn dieses Ereignis eintritt , darf der empfangende Spieler einen Niederhalten Markierungsstein [13] auf eine Feind Einheit ohne einen platzieren. die gewählte Feind Einheit muss sein in aktueller Reichweite und LOS von eines des empfangenden Spielers ungebrochenen MGs in Besitz von einer ungebrochenen, nicht Niedergehaltenen Einheit der eigenen Seite.

E76. Marsch der Blessierten

"Mit Erstaunen und Enttäuschung, entdeckten wir spät im Oktober und früh im November dass die geschlagenen Russen schienen ziemlich ohne Achtung für die Tatsache dass sie als eine militärischen Streitkraft fast aufgehört hatten zu existieren."

—General Blumentritt

Wenn dieses Ereignis eintritt , muss der empfangende Spieler die folgenden Schritte ausführen:

- 1) er Wählt eine herausgenommene Einheit (Feind oder der eigenen Seite) auf dem Verluste Spielstand;
- 2) er Bestimmt ein Zufallssechseck;
- 3) er Platziert die gewählte Einheit in oder anliegend zu diesem Sechseck, gebrochen [3.2]. Stapelbildung Grenzen [8] müssen beachtet werden und die Einheit kann nicht in ein unpassierbares Sechseck (wie Feuer oder Wasser Barriere) gelegt werden.

E77. Weißer Phosphor

Wenn dieses Ereignis eintritt , darf der empfangende Spieler einen Zufalls Rauch Markierungsstein ziehen dann in ein Sechseck anliegend einem seiner ungebrochen Züge (nur solche) platzieren. das gewählte Sechseck kann nicht Wasser Gelände sein noch Feuer enthalten. Falls er so verfährt, muss jeder Spieler welcher kontrolliert eine Einheit in diesem Sechseck eine Einheit der eigenen Seite wählen und sie Brechen [3.2].

GELÄNDE

" die Straßen welche niedlich und rot und dick auf der Geländekarte waren stellten sich als Spuren heraus."

—Gerd von Rundstedt

T78. Allgemeine Regeln

beim ersten durchgehen der Regeln braucht man nur die vier Abschnitte über Typen, Bewegung, Deckung und LOS lesen. die vielen Hügel Regeln und die für andere individuelle Gelände Typen [T79-T99], können dann gelesen werden wenn sich dafür das Bedürfnis durch gewählte Geländekarte und Szenario ergibt.

T78.1 Typen & Eigenschaften

Jedes Sechseck auf jeder Geländekarte in Kampfgruppenkommandant ist definiert durch den "Gelände Typ" den Es enthält. Eines Sechsecks Gelände Typ ist der der in ihm überwiegt, seien Es Wälder, Gebäude oder Buschwerk, zum Beispiel. Einige Sechseckseiten enthalten auch Gelände welches Beschuss oder Bewegung beeinflussen kann, wie eine Klippe, Zaun, Mauer oder Hecke. Straßen, Eisenbahntassen und Wege können auch ein Sechseck besetzen, gewöhnlich mit Veränderung der Bewegung einer Einheits- darin. Rauch und Feuer Markierungssteine wirken auch als Gelände zu einem gewissen Grad. Gelände "Typen" werden auf der Gelände Tabelle mit grünem Hintergrund gezeigt. Gelände "Eigenschaften" werden gezeigt mit goldbraunem Hintergrund und werden im allgemeinen nur ändern den Gelände Typ mit dem sich ein Sechseck teilen.

die Gelände Tabelle zählt auf der die verschiedenen Typen von Gelände in strenger Ordnung—das heißt, Falls ein Sechseck zwei verschiedene Gelände Typen enthält, der der Spitze der Tabelle nächstgelegene hat Vorrang. So zum Beispiel ist eine Größere Brücke über einen Strom ein "Größere Brücke Sechseck" für alle Zwecke, nicht ein "Strom Sechseck" (und so auch nicht ein Wasser Sechseck) . Dieses bedeutet auch dass ein Sechseck ein "Offen Grund Sechseck" nur ist Falls Es keinen oberhalb von ihm gezeigten der Gelände Typen enthält (die mit ihrem Text auf grünem Hintergrund)—Es könnte enthalten beliebige Gelände Eigenschaften die unter ihm gezeigt sind (die auf goldbraunen Hintergrund) und trotzdem bleibt es ein "Offene Grund

Sechseck", aber mit einigen Kunst von Abweichungen.

T78.2 BEWEGUNGS KOSTEN

jedes Gelände nennt Bewegungskosten als Menge von MPs die eine Einheit verbrauchen muss um es zu betreten [021]oder sie Sechseckseite zu queren.

T78.3 Deckung

Jedes Gelände zählt auf eine "Deckung" als ganze Zahl , die darf negativ sein. Stets und für alle Zwecke wandelt Deckung direkt die Moral von jeder Einheit im gleichen Sechseck ab. Deckung ist niemals kumulativ und der Einheit Besitzer muss wählen nur eine Deckung Falls mehr als eine möglich ist.

EIN Trupp hat eine gedruckte Moral von 7. Falls Er ein Buschwerk Sechseck besetzt, würde seine Moral 8 werden (7; +1 für die Deckung durch das Buschwerk) . Falls ein Feind Zug auf den Trupp über eine Mauer Sechseckseite hinweg schießt, kann der Trupp wählen stattdessen die (alternative) 2 Deckung durch die Mauer zu verwenden, das ergibt eine Moral von 9 für diesen Angriff. Falls dieser Trupp mit eine Schützenloch Markierungsstein gestapelt war, könnte der besitzende Spieler wählen die 1 Deckung durch das Buschwerk und die 2 Deckung durch die Mauer zu übergehen und stattdessen hinzuzählen die 3 Deckung durch das Schützenloch, das ergibt eine Moral von 10.

T78.4 LOS

Jedes Gelände zählt auf ob es ein Hindernis, eine Behinderung oder frei ist.

Hindernisse gleicher Ebene blockieren die LOS. Hindernisse schaffen gewöhnlich ein Sechseck im toten Winkel[T88.4.1] für einen Beobachter auf höherer Ebene.

Behinderungen vermindern die FP von Beschuss Angriffen gleicher Ebene die durch sie gezogen sind.

Freies Gelände hat keinen Einfluss auf die LOS.

Siehe die LOS Regeln [10] für mehr Einzelheiten.

die verschiedenen Typen von Gelände werden im Einzelnen unten beschrieben und sind werden zur Erleichterung des Nachschlagen in alphabetischer Ordnung aufgezählt. die folgende Information wird auch auf der Gelände Tabelle auf einer Seite des Spieler Hilfsblatts graphisch gezeigt.

T79. Feuer

BEWEGUNGS KOSTEN: Unpassierbar

DECKUNG: Unpassierbar

LOS: Hindernis (auf allen Ebenen)

T80. Brücke

BEWEGUNGS KOSTEN: (siehe unten)

DECKUNG: 2; aber Bemerke: eine Strasse [T93] wird gewöhnlich diese auf eine netto Deckung von 1 bringen

LOS: 1 Behinderung

T80.1 Größere Brücke

EINE Größere Brücke ist definiert als ein welche die Gesamtheit von einem oder mehreren Sechsecken umfasst, mit einem kleinen Teil von ihr sich über ihre äußersten Sechseckseiten hinweg hinein in gegenüberstehende (Nicht - Brücke) Sechsecke erstreckend.

BEWEGUNGS KOSTEN: Unpassierbar; oder 1 Falls direkt entlang des Strasse / Eisenbahn Abbildung. Also auch, Einheiten kann können nur verlassen eine Größere Brücke Sechseck durch ein von seiner ihrer zwei Strasse / Eisenbahn Sechseckseiten.

T80.2 Kleinere Brücke

EINE Kleinere Brücke ist definiert als eine welche zur Gänze in den Grenzen eines einzelnen Sechseck liegt.

BEWEGUNGS KOSTEN: 1 Falls sie eine Strasse / Eisenbahn Sechseckseite entlang zieht; sonst verwendet man die Kosten vom anderen Gelände im Sechseck.

T81. Buschwerk

BEWEGUNGS KOSTEN: 2

DECKUNG: 1
LOS: 3 Behinderung

T82. Gebäude

BEWEGUNGS KOSTEN: 2
DECKUNG: 3

LOS: Hindernis; erzeugt ein Sechseck im toten Winkel[T88.4.1]
Gebäude Ziele-Falls ein Kartenteil Ziel [2.3] sich befindet in einem Gebäude Sechseck und das Gebäude zwei oder mehr Sechsecke umfasst, ist das "Ziel" die Gesamtheit des betreffenden Gebäudes (das heißt, Jedes Sechseck in welchem Es sich befindet), nicht nur das Sechseck mit der Ziel Zahl.

T83. Klippe

BEWEGUNGS KOSTEN: Unpassierbar;
ERSTEIGUNG: eine Einheit ohne eine Waffe darf dürfen Vorrücken [016] über hinweg eine Klippe Sechseckseite.
DECKUNG: keine
LOS: frei

T84. Zaun

BEWEGUNGS KOSTEN: +1 wenn er passiert wird.
DECKUNG: keine
LOS: 1 Behinderung; oder frei Falls der Zaun eines der sechs Sechseckseiten des sichtenden oder Ziel Sechsecks ist.

T85. Feld

BEWEGUNGS KOSTEN: 1
DECKUNG: 0
LOS: 1 Behinderung

T86. Grube

BEWEGUNGS KOSTEN: 2
DECKUNG: 1; obwohl eine Einheit in einer Grube nicht gesehen werden kann außer von einem anliegenden Sechseck oder ein Sechseck das höher liegt [T88] und umgekehrt.
LOS: frei

T87. Hecke

BEWEGUNGS KOSTEN: +1 wenn sie passiert wird.
DECKUNG: keine; oder 1 Falls ein Beschuss Angriff sie überschreitet beim Eintritt ins Ziel Sechseck (nicht anwendbar wenn man sich gegen Granatwerfer oder Artillerie verteidigt) .
LOS: Hindernis; oder frei Falls der die die das Hecke ist ein von der die das sechs Sechseckseiten von der die das sichtenden oder Ziel Sechseck.

T88. Hügel

Wegen der relativen Kompliziertheit von Hügeln, werden neue Spieler ihre ersten wenigen Szenarien wohl auf Geländekarten ohne Hügel spielen wollen. das Standard ledern - farbige Offene Grund Sechseck in Kampfgruppenkommandant ist auf Ebene "0" oder der "Grund Ebene" . Hügel sind dann gedacht als auf Ebenen 1 (goldbraun), 2 (leicht braun), 3 (mittelbraun) oder 4 (dunkel braun) . Daher ist eine Einheit auf einem Hügel oberhalb von Gelände auf einem Grund - Ebene Sechseck oder einem Hügel Sechseck deiner unteren Ebene. EIN Hügel Sechseck funktioniert genau wie Ein anderes Grund Ebenen Sechseck außer den folgenden Abgewandlungen.

T88.1 Bewegung Bergan

Eine sich bewegende Einheit muss ausgeben +1 MP um zu betreten ein Sechseck auf größerer Höhe als der die sie verlässt.

EINE Einheit die sich bewegt von einem Ebene 1 Hügel Sechseck mit Wäldern zu einem Ebene 2 Hügel Sechseck mit Wäldern muss 3 MPs (2 für die Wälder plus 1 für den Höhenwechsel) ausgeben . die umgekehrte "bergab" Bewegungen würde nur 2 MP Kosten.

T88.2 Höhenvorteil

EINE Beschuss Angriff erleidet - 1 FP Falls das Ziel Sechseck ist auf größerer Höhe als eines der feuernden Spielstücke. Umgekehrt bekommt ein Beschuss Angriff +1 FP Falls das Ziel Sechseck ist niedriger als ein beliebiges der feuernden Spielstücke.

T88.3 Hügel & LOS

T88.3.1 Frontlinien am Militärischen Grat

Ein Sechseck mit mehr als einer Ebene heißt ein "Grat" Sechseck. die Ebene auf welcher eines der Grate des Sechsecks Mittelpunkt liegt ist seine tatsächliche Ebene. In jeder Ebene eines Grates heißt die physische Kante von dem Hügel höherer Ebene die "Grat Linie" .

T88.3.2 Senkrechte LOS

EINE Einheit darf nur eine LOS in das erste Grat Sechseck oberhalb von ihr ziehen. eine Einheit auf einem Hügel darf eine LOS zu einem Sechseck auf geringerer Höhe ziehen nur falls diese LOS niemals eine Grat Linie von gleicher oder größerer Höhe in einem dazwischen liegenden Sechseck passiert.

So kann Einheit A auf einem Hügel Einheit B auf geringerer Höhe nur sehen falls die LOS von Einheit A eine Grat Linie bevor sie eine Sechseckseite quert; und niemals wieder eine Grat Linie von der gleichen oder größeren Höhe quert.

T88.3.3 Hügel als "Hindernisse"

EIN Hügel selbst blockiert eine LOS die zwischen zwei beliebigen Sechsecken von geringerer Höhe gezogen ist.

EINE Einheit auf einer Ebene 2 Hügel kann vorbei sehen an einem dazwischen liegenden Ebene 2 Hügel nur zu einem anderen Hügel der Höhe 2, 3 oder 4. wäre der dazwischen liegende Hügel auf Ebene 3 müsste das Ziel Sechseck auf Ebene 4 sein um gesehen zu werden (und sogar dann müsste es auf einer Ebene 4 Grat sein) .

T88.4 Hügel & Hindernisse

Die LOS zu oder von einem Hügel Sechseck ist blockiert nur falls sie klar berührt einen beliebigen Teil der physischen Abbildung eines Hindernisses auf der gleichen oder größeren Höhe als dieses Hügel Sechseck. Anders gesagt: LOS zu oder von einem Hügel Sechseck ist nicht blockiert von Hindernissen welches auf geringerer Höhe (Ausnahme: siehe Blinde Sechsecke, unten) liegen.

EINE Einheit auf einer Ebene 1 Hügel kann vorbei an (über) ein dazwischen liegendes Gebäude auf Ebene 0 eine andere Einheit auf einem entfernten Ebene 1 Hügel sehen. falls das Gebäude auch auf einem Hügel wäre ist diese LOS blockiert.

Ein Feuer Markierungsstein aber blockiert stets eine LOS durch sein Sechseck, ungeachtet der Höhe von Sichtenden oder Ziel.

das Hindernis welches ein Feuer Markierungsstein erzeugt ist auf einer Höhe die reicht um jede beliebige LOS die im Spiel möglich ist zu beeinflussen.

T88.4.1 Blinde Sechsecke

EINE Einheit auf einem Hügel kann in ein Wäldchen oder Gebäude Sechseck unterer Ebene sehen, aber kann nicht sehen in das nächste Sechseck darüber hinaus falls dieses nächste Sechseck gleich oder unterer der Wäldchen/Gebäude Sechsecks Höhe liegt. Anders gesagt erzeugt ein Wäldchen oder Gebäude Sechseck unterer Ebene eine ein-Sechseck blinde Zone hinter ihm für einen Beobachter auf größerer Höhe—alle Sechsecke über dieser blinden Zone hinaus sind sichtbar vom Hügel aus (mit Ausnahme weiterer Wäldchen/Gebäude entlang des Weges) .

EINE Einheit auf einer Ebene 1 Hügel kann an einem Ebene 0 Gebäude außer in das Ebene 0 Sechseck direkt hinter diesem vorbei sehen. Umgekehrt könnte eine Einheit auf einer Ebene 1 Hügel an einem dazwischen liegenden Ebene 1 Gebäude zu einer Einheit auf Ebene 2 oder höher vorbei sehen wenn nicht dieses Gebäude ist in dem ersten dazwischen liegenden Sechseck entlang dieser LOS.

T88.5 Hügel & Behinderungen

Ein beliebiges Kartenteil Hindernis Gelände das auf geringerer Ebene ist behindert LOS zu oder von einem Hügel Sechseck nicht. EIN Hindernis auf einem Hügel behindert LOS zwischen zwei anderen Hügel Sechsecke auf der gleichen Ebene als dieses Hindernis. EIN Rauch Markierungsstein aber

behindert stets LOS durch sein Sechseck, ungeachtet von der Höhe des Sichtenden oder des Zieles.
das Hindernis welches ein Feuer Markierungsstein erzeugt ist auf einer Höhe die ausreicht um jede beliebige LOS die im Spiel möglich ist zu beeinflussen.

Bemerkung: alle diese Hügel Regeln oben nehmen an, dass in Kampfgruppenkommandant jede Hügel Höhe ist größer als ein Kartenteil Hindernis und jedes Kartenteil Hindernis ist größer als eine Kartenteil Behinderung.

T89. Sumpf

BEWEGUNGS KOSTEN: 3

DECKUNG: 0

LOS: 1 Behinderung

WASSER GELÄNDE: Kein Waffe von beliebiger Kunst darf von einem Sumpf Sechseck schießen. Kein Feuer, Rauch oder Befestigung von beliebiger Kunst dürfen je ein Sumpf Sechseck besetzen.

T90. Offener Grund

BEWEGUNGS KOSTEN: 1

DECKUNG: 0

LOS: frei

T91. Obstbaumgarten

BEWEGUNGS KOSTEN: 1

DECKUNG: 1

LOS: 2 Behinderung

T92. Eisenbahn

BEWEGUNGS KOSTEN: 1 Falls auf der Reise entlang der Eisenbahn Abbildung (das heißt, die sich bewegenden Einheit haben eine Eisenbahn Sechseckseite überschritten als sie das Sechseck betreten haben); sonst hängt es ab von anderem Gelände im Sechseck.

DECKUNG: Hängt ab von anderem Gelände im Sechseck.

LOS: 1 Behinderung; oder Frei Falls die LOS geht direkt entlang des Eisenbahn Abbildung weiter.

T93. Strasse

BEWEGUNGS KOSTEN: 1 Falls auf der Reise entlang der Strasse Abbildung (das heißt, die sich bewegenden Einheit haben eine Strasse Sechseckseite überschritten als sie das Sechseck betreten haben); sonst hängt es vom anderen Gelände im Sechseck ab

EINE Einheit bekommt +1 zu ihrer Bewegung Zahl so lange sie ein Sechseck mit eine Strasse an Einem beliebigen Punkt während eines Bewegungs- Befehl betritt. Dieser Vorteil endet am Ende des betreffenden Bewegungs- Befehl.

Die Einheit muss nicht betreten das Strasse Sechseck von einer Strasse Sechseckseite aus um zu bekommen den Vorteil-wir nehmen an dass kreuzen der eine Strasse ist auch rasch und einfach.

DECKUNG: keine; aber die Deckung durch Eine andere Befestigung oder Gelände in einem Sechseck mit einer Strasse ist reduziert um 1.

So hat ein Gebäude Sechseck mit eine Strasse die durch dieses geht eine Deckung von 2 (3 für das Gebäude; abgewandelt um - 1 für die Strasse) .

EINE Deutschen Zug mit einer gedruckten Moral von 7 in einem Offenen Grund Sechseck mit einer Strasse hat eine " - 1" Deckung und daher eine 6 Moral für alle Zwecke. Falls ein Schützenloch [F102] später in dieses Sechseck gelegt würde, würde Er eine Moral von 9 (7; +3 Schützenloch; - 1 Strasse) haben.

LOS: frei Falls die LOS geht weiter direkt entlang der Strasse Abbildung; sonst hängt es ab von anderen Gelände im Sechseck.

T94. Rauch

BEMERKUNG: : vor Spiel Beginn sollen alle Rauch/Feuer Markierungssteine in eine undurchsichtige Schale gelegt werden damit sie während des Spieles zufällig gezogen werden können.

BEWEGUNGS KOSTEN: Hängt ab vom anderen Gelände im Sechseck.

DECKUNG: Hängt ab von anderem Gelände im Sechseck.

LOS: 1 – 10 Behinderung hinein oder hinaus oder hindurch [10.3.4].

Der tatsächliche Behinderungs- Wert von Rauch ist auf dem individuelle Markierungsstein gedruckt.

T95. Fluss

BEWEGUNGS KOSTEN: 3

DECKUNG: – 1

LOS: frei

WASSER GELÄNDE: Keine Waffe von beliebiger Kunst darf von einem Strom Sechseck schießen. Kein Feuer, Rauch oder Befestigung von beliebiger Kunst darf je ein Strom Sechseck besetzen.

T96. Weg

BEWEGUNGS KOSTEN: 1 Falls auf der Reise entlang der Weg Abbildung (das heißt, die sich bewegende Einheit hat eine Weg Sechseckseite überschritten als sie das Sechseck betrat); sonst hängt es ab von dem anderen Gelände im Sechseck.

DECKUNG: Hängt ab vom anderen Gelände im Sechseck.

LOS: Hängt ab von anderem Gelände im Sechseck.

T97. Mauer

BEWEGUNGS KOSTEN: +1 wenn sie passiert wird.

DECKUNG: keine; oder 2 Falls ein Beschuss Angriff hat überschritten die Mauer als Er betrat das Ziel Sechseck (nicht anwendbar gegenüber Granatwerfer oder Artillerie) .

LOS: Hindernis; oder Klar Falls die Mauer ist eines der sechs Sechseckseiten vom Sechseck des Sichtenden oder des Zieles.

T98. Wasser Barriere

BEWEGUNGS KOSTEN: Unpassierbar

DECKUNG: Unpassierbar

LOS: frei

UNPASSIERBAR WASSER GELÄNDE: Kein Einheit, Feuer, Rauch oder Befestigungs-Markierungsstein von beliebiger Kunst darf je ein Wasser Barriere Sechseck besetzen.

T99. Wälder

BEWEGUNGS KOSTEN: 2

DECKUNG: 2

LOS: Hindernis; erzeugt ein Sechseck im toten Winkel[T88.4.1]

HOLZSPITTER: die Beschuss Angriff Endsumme von Einem beliebige Granatwerfer oder Artillerie Angriff gegen ein Wälder Sechseck wird stets erhöht um 2.

ein 6 – FP Granatwerfer welches feuert in ein Wälder Sechseck und einen Beschuss Angriff Wurf von 7 macht würde eine Angriff Endsumme von 15 statt von 13 haben.

Granaten die hereinkommen aus großer Höhe – wie von Granatwerfer und entfernten Artillerie Batterien – hatten eine Neigung zu explodieren in Baumspitzen. Wenn dieses geschieht dann sind die Truppen darunter ausgesetzt den fliegenden Splittern und Baumästen und der Sprengwirkung der Granate welche nicht aufgefangen wird durch den Kontakt mit der Erde.

BEFESTIGUNGEN

“Wer alles verteidigt verteidigt nichts.”

–Friedrich II

F100. Allgemeine Regeln

die folgenden Abschnitte [F101-F106] muss man nicht lesen und sich merken wenn man zum ersten Mal die Regeln durchgeht: man kann Sie ohne Gefahr ignorieren bis eine Befestigung ins Spiel kommt- die Spieler können dann einfach die Regeln für diesen besonderen Markierungsstein nachlesen.

F100.1 Erwerb-Es sind sechs "Befestigungen" im Spiel: Schützenloch, Schützengräben, Minen, Stacheldraht, Bunker und Splitterschutzzelle. Befestigungen werden normalerweise ins Spiel am Beginn eines Szenario gebracht, obwohl einige können auch ins Spiel während des Spieles auf Grund verschiedene Aktionen und Ereignisse kommen.

F100.2 Entfernen-Befestigungen dürfen normalerweise nur während des Spiels durch verschiedene Ereignisse herausgenommen werden, einer "Spreng-" Aktion [A31], oder ein Artillerie Treffers [O18.2.3.3].

F100.3 Stapelbildung-nicht mehr als ein Befestigung Markierungsstein eines beliebigen Typs darf ein einzelnen Sechseck besetzen. die erste Befestigung die in ein Sechseck kommt hat Vorrang. Keine Befestigung darf je ein Wasser Sechseck (d. h. Sumpf, Strom oder Wasser Barriere ohne Brücke) besetzen. die verschiedenen Befestigungen werden im Einzelnen unten beschrieben und werden zur Erleichterung des Nachschlagens in alphabetischer Ordnung aufgezählt. EINE verdichtete Version der folgenden Informationen kann zur Erleichterung des Nachschlagens während dem Spiel auch auf der Spielstand Anzeige gefunden werden.

F101. Bunker

EIN Bunker gibt dem Sechseck in dem Er sich befindet eine Deckung von "6" (und von "7" gegen Granatwerfer und Artillerie) . die ist alternativ und nicht kumulativ mit anderer Deckung im Sechseck. Während einem Handgemenge gewinnt die Seite welche zuletzt und allein im Bunker Sechseck sitzt Falls die Handgemenge Summen gleich sind.

F102. Schützenloch

EIN Schützenloch gibt dem Sechseck in dem Er sich befindet eine Deckung von "3" (und von "4" gegen Granatwerfer und Artillerie) . die ist alternativ und nicht kumulativ mit anderer Deckung im Sechseck.

F103. Minen

F103.1 Allgemeine Regeln

EIN Minen Markierungsstein der ein Sechseck besetzt betrifft angriffsweise jede Einheit (des Feindes oder der eigenen Seite) welche in das oder aus dem betreffenden Sechseck sich Bewegt, Vorrückt oder zurück Zieht. Sich zusammen bewegende Einheiten werden mit eine einzelnen Wurf angegriffen; sonst sollen gegen jede Einheit eigene Minen Angriff gemacht werden wenn sie ein Sechseck mit Minen betritt oder beim Verlassen desselben ist. Einheiten welches bereits in einem Minen Sechseck waren in dem Moment wenn eine anderer Einheit sich Bewegt /Vorrückt/ zurück Zieht hinein oder hinaus sind immune gegen diese Minen Angriffe.

F103.2 Minen Angriffe

die Stärke eines Minen Angriff ist standardmäßig 6 FP wenn nicht der Szenario Verteidiger speziell eine 7 - oder 8 - FP Minenfeld Fähigkeit zugewiesen bekam (oder gekauft hat).

Deckung gegen einen Mine Angriff ist automatisch "0" und kann nicht irgendwie abgewandelt werden.

EIN Minen Angriffs Wurf folgt der gleichen allgemeinen Regel wie ein Beschuss Angriffs Wurf [O20.3.3 und O20.3.4] außer dass nur die sich bewegenden/Vorrückenden/sich zurück ziehenden Einheiten im Sechseck einen Beschuss Verteidigung Wurf machen müssen. Der Spieler der solche Einheiten kontrolliert macht seinen Verteidigungs- Wurf und sein Gegner macht den Angriffs Wurf.

WICHTIG-Eine ungebrochene Einheit welche gebrochen wird [3.2] während des Verlassens eines Minen Sechseck kommt trotzdem ins Sechseck das sie betreten wollte.

Sie schafft es aber mit Verluste mit dem sie zurecht kommen muss.

F104. Splitterschutzzelle

EINE Splitterschutzzelle gibt dem Sechseck in dem sie sich befindet eine Deckung von "5" (und von "6" gegen Granatwerfer und Artillerie) . die ist alternativ und nicht kumulativ mit anderer Deckung im Sechseck. Während einem Handgemenge gewinnt die Seite welche zuletzt und allein in dem Splitterschutzzelle Sechseck sitzt Falls die Handgemenge Summen gleich sind.

F105. Schützengraben

F105.1 Allgemeine Regeln

EIN Schützengraben Markierungsstein gibt dem Sechseck in dem sie sich befindet eine Deckung von "4" (und von "5" gegen Granatwerfer und Artillerie) . die ist alternativ und nicht kumulativ mit anderer Deckung im Sechseck.

F105.2 Schützengräben & Bewegung

EINE Einheit die sich bewegt von einem Sechseck mit einem Schützengraben in ein anliegendes Sechseck mit einem Schützengraben, Bunker oder einer Splitterschutzzelle (oder umgekehrt) gibt dafür nur 1 MP aus, ungeachtet des Geländes der zwei Sechsecke (AUSNAHME: Klippe Sechseckseiten [T83], die während eines Bewegungs- Befehls nicht überschritten werden können) . Dies gilt selbst wenn die Einheit sich bergan bewegt oder eine Sechseckseite die normalerweise ihrer Bewegungs- Kosten erhöhen würde passiert. Außerdem kann diese Einheit nicht das Ziel von Op Beschuss [A33] im Sechseck dass sie betritt werden.

F106. Stacheldraht

F106.1 Allgemeine Regeln

EIN Stacheldraht Markierungsstein im Sechseck mit einer oder mehreren Einheiten betrifft die Einheiten in dem er ihre FP, Reichweite und Moral Zahlen um jeweils - 1 reduziert. Kommando bleibt von Stacheldraht unbeeinflusst.

F106.2 Stacheldraht & Bewegung

EINE sich bewegende Einheit verliert unmittelbar nach betreten oder Verlassen eines Sechsecks mit Stacheldraht alle ihrer verbleibenden MPs. Falls eine Einheit ihre Bewegung in einem Stacheldraht Sechseck beginnt muss sie anhalten im ersten Sechseck das sie betritt-selbst wenn dieses Sechseck eine Strasse oder Anführer enthält. Falls auch sie sich in eine Stacheldraht Sechseck hinein bewegt, endet dort ihre Bewegung automatisch. Einheiten können Vorrücken oder Rückzug hinein und hinaus einem Stacheldraht Sechseck normal vollziehen weil keine MPs während dieser Aktivitäten gebraucht werden .

F106.3 Stacheldraht & Beschuss Angriffe

Einheiten in ein Sechseck mit Stacheldraht können keine Beschuss Gruppe [O20.3.1] mit Spielstücken außerhalb des Sechsecks bilden.

Kein Waffe darf von einem Stacheldraht Sechseck abgeschossen werden.

ZUSCHREIBUNGEN

Spiel Gestalter – Chad Jensen

Entwicklung – Chad & Kai Jensen

Entwickler der Serie– John EINE Foley

Kunst Leiter – Rodger MacGowan

Rechteck Kunst & Verpackung Gestaltung – Rodger MacGowan

Karten – Mark Simonitch und Chad Jensen

Spielsteine – Lee Brimicombe – Wald und Chad Jensen

Geländekarten – Leland Myrick und Chad Jensen

Regeln & Spieler Hilfen – Chad Jensen

Lesekontrolle– Rick Young, Troy Nichols, David Fristrom, Jeff Paul, Jerry Tresman, Richard Wagoner, Jake Thornton, Kris Adamson und Joe Keller

Spiel Tester – Mark Beyak, Alex Ostroumov, Kris Adamson, Samuel Farinato,

Dusty Divine, Joe Weiß, John Zrimc, Troy Nichols, Jordan Nichols, Derek

Nichols, Steve "Sal" Salkovics und Martin Scott

Koordinator der Herstellung– Tony Curtis

Hersteller – Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan und

Mark Simonitch

INDEX

Aktion Aufzählungen pp 15 - 17
Aktionen Glossar; 1.6; A24
Fähigkeit 5.2
während Befehle O14.3
min. Feuerkraft 10.3.2.1; O20.3.2 Rechteck
Bewegung Zeitgebung O21.6
Gelegenheits- Beschuss A33
Vorrücken O16
Artillerie
Rechtecke 2.2.3
Verweigert O17
Anforderung O18
Genauigkeit O18.2.2
Aufschlag O18.2.3
Beobachten O18.2.1
Feuer 8.1.5; 10.2.1; T79
Erzeugung von E46
Ausbreitung E48
Gebrochen
Funkgeräte O17; O18.1
Einheiten 3.2
Waffen 11.4
Bunker F101; Spielstand Anzeige
Karten 1
Ablage 5.3; O15
Ziehung 5.4
Blattgröße(Haltung) 1.1
Verluste Spielstand 4.2
Kommando 3.1.5; 3.3.1
Radius 3.3.1.1
und Einheiten 3.3.1.2
und Waffen 3.3.1.3
Kommando Verwirrung O19; A28
Kompass 2.2.2
Deckung T78.3
Grat Linie T88.3.1
Würfeln 1.9
Artillerie Genauigkeit O18.2.2
Artillerie Aufschlag O18.2.3
Storno von (nochmals Würfeln) 9.1
Beschuss Angriff O20.3.3
Beschuss Verteidigung O20.3.4
Handgemenge O16.4.2
Sammeln O22.3
Flucht O23.2
Plötzlicher Tod 6.2.2
Zielen O20.2.3
Ereignis Aufzählungen pp 18 - 20
Ereignisse Glossar; 1.7; E42
Ereignis! Auslöser 1.9.1.1
Verlassen der die das Geländekarte 7.2
nicht freiwillig 7.2.2; O23.3.5
freiwillig 7.2.1; O16.2; O21.4
Beschuss O20
Aktivierung O20.1
Beschuss Angriff O20.3
Beschuss Verteidigung O20.3.4
Beschuss Gruppen O20.3.1
Gelegenheits- Beschuss A33
Ordonanzwaffe Zielen O20.2

Feuerkraft (FP)
 auf Funkgerät 12
 auf Einheit 3.1.1
 auf Waffe 11.1
 Flammenwerfer 11.6; Spielstand Anzeige
 Befestigung Aufzählungen p 23
 Schützenloch F102; Spielstand Anzeige
 Platzierung A32; A35.1; E55; E73
 Zahl der Karten im Blatt 1.1; 5.4
 Spiel Enden 6.3
 Helden E58.1
 Erzeugung des der E58
 Hügel T88
 und Blinde Sechseck T88.4.1
 Behinderungen 10.3
 und Beschuss Angreifen Angriffe 020.3.2
 und Hügel T88.5
 und Zielen 020.2.3
 Initiative 9
 und wieder würfeln 9.1
 und ein unentschiedenes Spiel 9.2
 Ladehemmung! Auslöser 1.9.1.2; 020.3.3.1
 NA während Artillerie Aufschlag 018.2.3.2
 NA während Mine Angriff 1.9.1.2 Rechteck
 NA während Zielen 1.9.1.2
 Anführer 3.3
 Anführer Tabelle Spielbuch
 Sichtlinie (LOS) 10
 Geländekarten 2
 Handgemenge 016.4
 Minen F103; Spielstand Anzeige
 Platzierung A35.2; E47
 und Rückzug 023.3.4
 Moral 3.1.4
 Bewegen 021
 und Op Beschuss 021.3
 und Schützengräben F105.2
 und Übertragen einer Waffe 021.1.1
 und Stacheldraht F106.2
 als ein Stapel 021.2
 Kosten 021.1; Gelände Tabelle
 Bewegung Zahl
 auf Einheit 3.1.3
 auf Waffe 11.1
 Ziele 2.3
 Spielmarken 7.3.2
 Mehr- Sechseck Gebäude 7.3.1.1
 VP Wert 7.3
 Hindernisse 10.2
 und Hügel T88.4
 Gelegenheits- Beschuss A33
 NA gegen. Vorrücken Einheiten 016.1
 NA gegen. Sich zurück ziehende Einheiten 023.3.2
 Befehl Aufzählungen pp 10 – 15
 Schlachtordnung (OB) Glossar
 Anzeige 4.3.1
 Befestigung Spielbuch
 Verstärkung Spieler Hilfen
 Einheit Spieler Hilfen
 Befehle Glossar; 1.5; 014
 Fähigkeit 5.1
 Ordonanzwaffe sehen Waffen
 Splitterschutzzelle F104; Spielstand Anzeige

Platzierung A35.3
Haltung Glossar; 1.1
Funkgeräte 12
Platzierung 2.2.3; 8.1.2
Verwendung O17; O18; Spielstand Anzeige
Sammeln 3.2.5
Zufallssechseck Glossar; 1.8
und gebrochene Waffen 11.4
und Scharfschützen 1.9.1.3
Reichweite
und Zielen O20.2.2
auf Einheit 3.1.2
auf Waffe 11.1
Erholung O22
Verstärkungs- Einheiten 6.1.2 Schritt #5
Sich zurück ziehende O23.3
Aufdecken von Karten 1.3
Flucht O23
Geballte Ladung 11.6; Spielstand Anzeige
Abfolge von Spiel 5
Rauch 8.1.4; 10.3.4; T94
Erzeugung von A39; E53; E77
Runden O18.2.1.1; O18.2.3.1; O20.2.1
Scharfschütze! Auslöser 1.9.1.3
Spähgang (SR) Glossar; O18.2.1
Stapelbildung 8
Plötzlicher Tod 6.2; 6.3.2
Niedergehalten 13
Platzierung O20.3.4; O22.3; O23.2; E51; E60; E75
Entfernen 13.3; O22.2
Kapitulation 4.2; 6.3.1
Zielen O20.2
Gelände Aufzählungen pp 20 – 22; Tabelle
Zeit (und der die das Zeit Spielstand) 6
Zeit Vorrücken 6.1.2
Zeit! Auslöser 1.9.1.4
Spielstand Anzeige 4
Schützengraben F105; Spielstand Anzeige
und Bewegung F105.2
Spielrunde Glossar; 1.1; 1.5
Einheiten Glossar; 3
gebrochen 3.2
Helden E58.1
Anführer 3.3
Stapelbildung 8.2
Feststellungen 3.1; Spielstand Anzeige
Veteranen E44.1
Sieg Punkte (VP) 7
durch Entfernung 7.1
durch Verlassen 7.2
durch Ziele 7.3
Sieg Spielstand 4.1
Waffen 11
gebrochen 1.8; 11.4
und Klippen T83
Entfernung von 4.2; 11.3
NA in Handgemenge O16.4.1
Ordonanzwaffe Glossar; 11.5
und Kommando 3.3.1.3
und Beschuss Gruppen O20.3.1.1
und Behinderungen 10.3.1
NA während Op Beschuss A33.3
und Zielen O20.2

Stapelbildung & Tragen 8.1.1; 11.2
auf Niedergehalten Einheiten 11.1; 13.2
Übertragen von O21.1.1
und Wasser Gelände T89; T95
Stacheldraht F106; Spielstand Anzeige
und Bewegung F106.2
Platzierung A35.5; E69
und Sich zurück ziehende O23.3.3