



REGEL - REFERENZ

Version 1.2



Phasen einer Spielrunde

1) Taktikphase

- 1) Berechnung der Führungspunkte
- 2) Festlegung der Aktivierungsfolge (per Karten)
- 3) Autoritätsprobe

2) Aktivierungsphase

Einheiten bewegen, Schiessen, Nahkampf, Befehle

3) Kontrollphase

- 1) Kontrolle der Ziele und taktischen Positionen
- 2) Berechnung der Siegpunkte (SP) und Nachschubpunkte (NP), Erwerb der Reserven
- 3) Rundenende --> nächste Runde

Taktikphase

Berechnung der Führungspunkte (FP)

Formel:

FP des Kommandanten (des höchstrangigen Offiziers)
+
Anzahl der Einheiten auf dem Schlachtfeld, bzw.
Einheiten, die sich darauf vorbereiten es in dieser
Runde zu betreten.

(Desorganisierte Einheiten zählen nicht)

Autoritätsprobe

Die Autoritätsprobe entscheidet, wer in der Runde die Initiative hat. Der Gewinner wählt, wer den ersten Zug haben soll.

Formel:

Autoritätswert des Kommandanten + W6
(evtl. + x FP)

Die Anzahl der FP, die man zusätzlich einsetzen kann liegt zwischen 0 und dem Rang des Kommandanten +1.

Aktivierungsphase

Zustand von Einheiten

Freie Einheit: Eine freie Einheit kann frei agieren, und ist nicht in Basenkontakt mit einem Feind.

Gebundene Einheit: Eine Einheit ist gebunden, wenn mindestens ein Mitglied in Basenkontakt zu einem Feind ist. Eine gebundene Einheit profitiert nicht mehr von Befehlen.

Einheit am Boden: Ist weniger als die Hälfte einer Einheit am Boden, so können sie aufstehen und normal handeln. Ist mehr als die Hälfte einer Einheit am Boden, können sie aufstehen, aber weder handeln noch von Befehlen profitieren.

Desorganisierte Einheiten: Einer desorganisierten Einheit ist die Moralprobe misslungen, und sie riskiert in die Flucht geschlagen zu werden.

Basenkontakt

Zwei Kämpfer oder ein Kämpfer und ein Geländeteil sind in Kontakt, wenn der Abstand zwischen ihren Basen 2,5 cm oder weniger beträgt.

Einheiten Zusammenhalt

Alle Kämpfer einer Einheit müssen in Formation bleiben, d.h.:

- Alle Mitglieder einer Einheit befinden sich innerhalb von max. 10 cm des Anführers
- Jedes Mitglied befindet sich max. 2,5 cm von einem anderen Mitglied der Einheit entfernt.

Einsatz von FP während der Aktivierung

- Die Aktivierung einer Einheit ohne Offizier kostet 1 FP
- Das Ersetzen der ersten Karte der Aktivierungsreihenfolge kostet 1 FP
- Der Aufschub der Aktivierung kostet 2 FP. (Ein Spieler kann nicht zweimal hintereinander passen).
- Zusätzliche Aktivierung (nach einem Aufschub möglich) kostet 2 FP.

Mögliche Aktionen der Einheit

Bewegung: Es gibt zwei Arten der Bewegung. Die Gefechtsbewegung (Schiessen möglich), und der Eilmarsch (kein Schiessen möglich).

Eilmarsch bei Infanterie: + 6 cm

Eilmarsch bei MGS : + 10 cm

MGS können mit Eiltempo über Infanterie laufen oder sie zerquetschen (s. S. 59)

Schiessen: Bei einer Gefechtsbewegung darf die Einheit vor oder nach der Bewegung schiessen. Hat die Einheit mehrere Waffen so darf sie die Schüsse vor und nach der Bewegung aufteilen.

Nahkampf: Ein Kämpfer kann jeden Gegner in Kontakt angreifen, egal welche Bewegungsart er durchgeführt hat. Er kann z.B. Schiessen, eine Gefechtsbewegung durchführen und dann im Nahkampf angreifen. Die Aktion endet jedoch immer mit dem Nahkampf.

Befehle (je Befehl 1 FP):



IN DECKUNG!

Diese Einheit ist durch Deckung besser geschützt. Die Verwendung wird nach Ablauf der Aktivierung angekündigt und ist Infanterie vorbehalten.



FEUERBEREITSCHAFT

Eine Einheit, die während ihrer Aktivierung nicht geschossen hat, kann in Feuerbereitschaft versetzt werden. Dieser Befehl wird nach der Bewegung angekündigt. Die Einheit darf dann auf eine aktive Einheit des Gegners schiessen, wenn diese sich bewegt hat. Nach einem Feuerbefehl verfällt die Feuerbereitschaft.



HINLEGEN

Hinlegen erlaubt einer Einheit, nicht getroffen zu werden, wenn sie sich in der Feuerzone eines Schusses befindet. Die Verwendung wird nach Ablauf der Aktivierung angekündigt und ist Infanterie vorbehalten.



ANDERES ZIEL

Spezialwaffenschützen ist es auch zu einem anderen Zeitpunkt erlaubt, ein Anderes Ziel als der Rest der Einheit auszuwählen. Der Befehl wird zu Beginn der Aktivierung angekündigt und ist Infanterie vorbehalten.

Lokalisierung für Fahrzeugtreffer

1-2 Antrieb

3-5 Rahmen

6 Eine Waffe (nach Wahl des Schützen)



REGEL - REFERENZ

Version 1.2



Aktivierungsphase

Zielauswahl beim Schiessen

Bei direktem Beschuss wird eine Einheit als Ziel gewählt. Einheiten im Nahkampf gelten als "eine" Einheit. MGS sind große Ziele. Wenn man auf eine Einheit von MGS schießt, ist es möglich ein einzelnes MGS als Ziel zu wählen.

Kämpfer, die keine Sichtlinie zu einem Kämpfer haben, der sich in der Feuerzone befindet, oder zur Zieleinheit gehören dürfen nicht schießen.

Bei indirektem Beschuss wird ein einzelner Kämpfer (Freund oder Feind) als Ziel festgelegt. Mindestens ein Kämpfer der schießenden Einheit muss eine Sichtlinie auf das Ziel haben.

Indirekter Beschuss

Erfolgreiche indirekte Schüsse erhöhen den Wirkungsbereich der Waffe, Misserfolge führen zu Abweichungen

Um zu bestimmen, wer von indirektem Beschuss getroffen wird, platziert der Spieler die Schablone über dem Ziel. Ist mindestens eine Schussprobe gescheitert, weicht der Schuss ab. Sind alle Schussproben erfolgreich bleibt die Schablone an ihrer Stelle.

Entspricht das Ergebnis der **Schussprobe einem automatischen** Misserfolg, landet das Geschoss in der Landschaft und trifft überhaupt nichts...

Sind alle **Schussproben Misserfolge**, so entspricht der Bereich der Flächenwirkung der verwendeten Waffe. Der Schuss weicht **10 cm + (Anzahl der Misserfolge cm ab)**. Alle Kämpfer, die sich auch nur teilweise in der Zone des Schusses befinden, werden getroffen.

War **mindestens eine Schussprobe erfolgreich**, entspricht der Wirkungsbereich der Flächenwirkung multipliziert mit der Anzahl der Treffer (max 10 cm). Wäre das Ergebnis über 10 cm gewesen, erhält jeder Kämpfer 2 Treffer statt 1. Der Wirkungsbereich bleibt jedoch bei 10 cm.

Wird ein Infanterist durch indirekten Beschuss getroffen, aber nicht ausgeschaltet, wird er zu Boden geworfen (Figur hinlegen).

Deckung

Geländeteile, hinter denen Kämpfer Schutz finden, die aber nicht hoch oder breit genug sind, um sie gänzlich zu verbergen, sind Deckung.

Deckung schützt nicht vor indirektem Beschuss.

Befindet sich mindestens die Hälfte der Einheit in Deckung, profitiert die gesamte Einheit von Deckung.

Ist dies nicht der Fall, erhält kein Kämpfer eine Deckungsprobe, auch nicht jene in der Deckungszone.

Befindet sich der Anführer der schießenden Einheit innerhalb von 10 cm oder weniger vom Rand der Deckung, welche dem Ziel am nächsten ist, wird die Deckung ignoriert.

Deckungsprobe: bei 5,6 auf W6 wird der Treffer negiert.

Deckungsprobe mit  - Befehl: bei 3,4,5,6 wird Treffer negiert.

Kontrollphase

Missionsziele und taktische Positionen

Taktische Positionen ermöglichen den Spielern ihre Kämpfer aufmarschieren zu lassen (Eintrittspunkte).

Missionsziele erlauben das Sammeln von Siegpunkten (SP) und Nachschubpunkten (NP).

Ein Missionsziel oder eine taktische Position wird von dem Spieler kontrolliert, der mehr Kämpfer in einem Umkreis von 10 cm oder weniger um dieses herum besitzt. Bei Gleichstand kontrolliert keine Seite das Missionsziel (oder die taktische Position).

Diese Bedingungen gelten nur in der Kontrollphase! Ein Missionsziel (oder eine taktische Position) gilt bis zur folgenden Kontrollphase als kontrolliert, selbst wenn die Kontrollbedingungen nicht mehr erfüllt sind.

Berechnung der SP und NP

Jeder Spieler berechnet in der Kontrollphase seine SP und NP. Nicht ausgegebene NP und SP bleiben von Runde zu Runde erhalten.

Wenn der Spieler all seine Ziele erreicht, endet das Spiel.

Falls nicht, können die Spieler NP ausgeben, um Nachschub für die nächste Runde zu erhalten.

MORAL

Wann wird eine Moralprobe fällig?

Die Moralprobe wird durch Ereignisse ausgelöst, die in der Lage sind, Truppen in Panik verfallen zu lassen.

Eine Einheit kann während einer Runde mehreren Moralproben unterworfen sein.

Während der Aktivierung, wenn:

Infanterieeinheit mit Rang 1 und 2: Truppenstärke kleiner oder gleich 3.

Infanterieeinheit mit Rang 3: Truppenstärke gleich 1.

Einheit MGS: alle MGS sind lahmgelegt.

Die Probe wird vor der Aktivierung der Einheit und vor der möglicherweise notwendigen FP-Ausgaben abgehandelt.

Außerhalb der Aktivierung, wenn:

Ein Mitglied einer MGS-Einheit ausgeschaltet oder aufgegeben wurde.

Probe mit höchstem Moralwert in der Einheit gegen Schwierigkeit 8:

Gelingt die Moralprobe bleibt der Moralstatus konstant. Misslingt die Probe so verschlechtert sich der Moralstatus um eine Stufe.

STATUS der MORAL

TAPFER: Grundzustand aller Einheiten.

DESORGANISIERT: Die Einheit ist kampfunfähig und kann keine Befehle annehmen. Gegen Ausgabe von 2 FP wird die Einheit auf Status TAPFER geändert, und wird dann normal aktiviert.

IN DIE FLUCHT GESCHLAGEN: Die Einheit ist ausgeschaltet. Die Mitglieder fliehen und nehmen keinen Einfluss auf die Schlacht mehr.