

TABLETOP

REGELBUCH

Behind Omaha

DOG GREEN

Erweiterte Regeln

Test-Version 2/2025

FÜR MODELLE UND FIGUREN

1:72 / 20mm

1:100 / 15mm

TRUPP- / ZUG-EBENE

Behind Omaha

Dog Green

Erweiterte Regeln

(Solo-) Kampagne

Test-Version
2/2025

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz.
Urheber: Qhorin
behind-omaha.forumieren.com

Behind Omaha

Dog Green

Erweiterte Regeln

(Solo-) Kampagne

Übersicht

Erweiterte Regeln



Einleitung **8**

Zusätzliche Einheiten
Partisanen/Widerstandskämpfer 9
Kommando-Trupp 10
Rekruten 11
Alarmposten 12
Volkssturm 13
Panzer mit Begleitinfanterie 14
Jagdflugzeug 15
Sanitäts-Fahrzeug 16
Beutefahrzeuge 18
Armoured Observation Post 20
Lastensegler 21

Veteranen- und Eliteeinheiten
Gepanzerte Aufklärung 22
Sibirische Schützen 24
Schwere Panzerabteilung 25
Elite-Trupp 27
Veteranen-Trupp 29
Fire for Effect 30
Allied Air Superiority 32
Allied Tank Destroyers 33
Nachthexen 35
Die legendäre Acht-Acht 36
Panzerjägerkompanie 38
Panzerrudel 40
Panzerzug 42

Alternative Szenarien
Angriff und Verteidigung 44
Rückzugsgefecht 45
Nachschub 46
Minen 48
Taktische Bombardierung 50
Obstgärten 51
Kommandeur 52

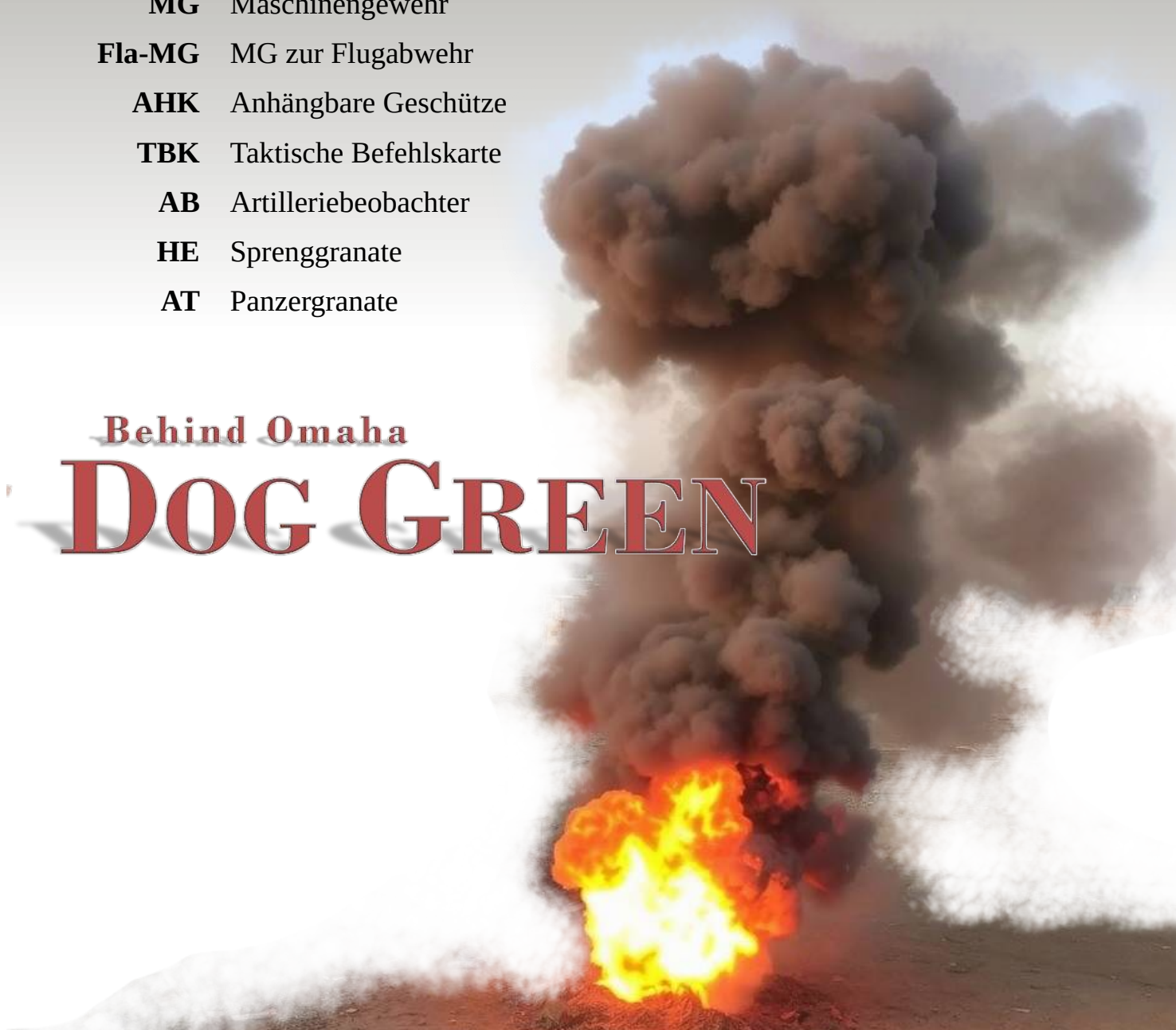
Forward Command Post
Alarmeinheiten 53
Ordnance liaison officer 54
Pionier-Trupp 55
Werkstatt-Trupp 57
Nahaufklärer 59

Neue Ziele
Beschuss auf Gebäude 61
Waldkampf 63

Kampagne: Deutsches Reich **64**

Oft verwendete Abkürzungen

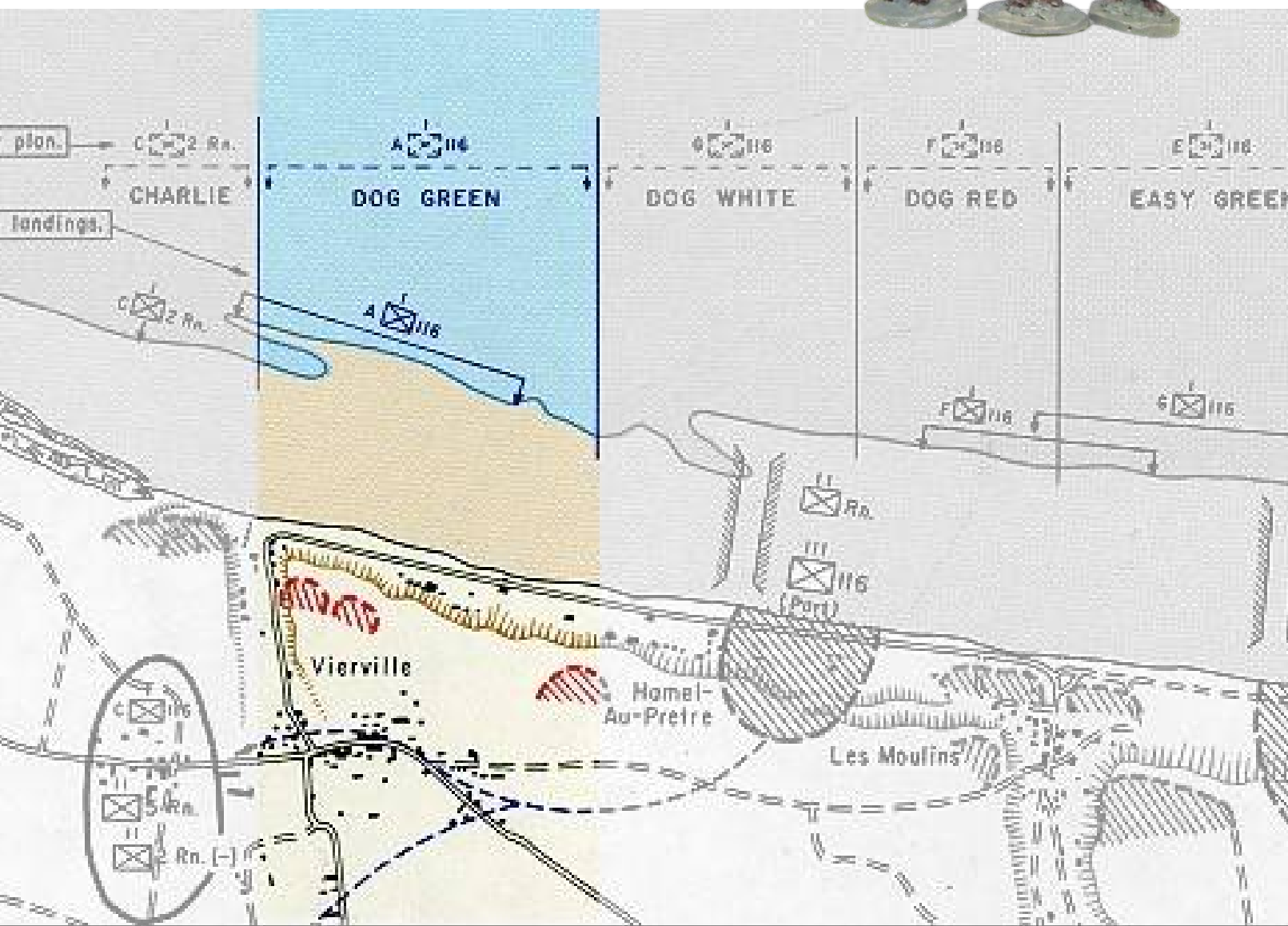
W6	Würfel
ΣW6	Würfelsumme eines Wurfs
#Ziel	Anzahl der gleichzeitig bekämpfbaren Ziele
#W6	Anzahl der Würfel für einen Wurf
#Figuren	Anzahl der Figuren
#Inf	Anzahl der transportierbaren Infanteristen
FCP	Forward Commans Post / Gefechtsstand
sMG	schweres Maschinengewehr
MG	Maschinengewehr
Fla-MG	MG zur Flugabwehr
AHK	Anhängbare Geschütze
TBK	Taktische Befehlskarte
AB	Artilleriebeobachter
HE	Sprenggranate
AT	Panzergranate



Behind Omaha
DOG GREEN

Der Name „Dog Green“ erinnert an den 6. Juni 1944, als im Rahmen der Operation Overlord von den neun Kompanien der ersten Welle nur Company A des 116th Infantry Regiment und zu ihrer Rechten die Rangers unter schweren Verlusten in ihrem zugewiesenen Abschnitt „Dog Green“ des Omaha Beach landeten.





Die vorliegenden

Erweiterte Regeln

sollen die Grundregeln ergänzen und für fortgeschrittene Spieler neue taktische und operative Möglichkeiten eröffnen. Gleichzeitig erschließt das Spiel mit den erweiterten Regeln die Gestaltung und den Einsatz neuer Figuren und Modelle.
Die Spieler*Innen entscheiden rechtzeitig zur Spielplanung, ob und in welchem Umfang erweiterte Regeln zur Anwendung kommen werden. Da dabei die Komplexität zunimmt, können z.B. auch nur ausgewählte erweiterte Regeln vereinbart werden.
Zusätzliche Einheiten ermöglichen die Aufstellung von neuen Infanterie-Trupps, den Einsatz von Jagdflugzeugen, Lastenseglern, Beutewaffen und Beutefahrzeugen.
Veteranen- und Eliteeinheiten sind ausgewählte Einheiten mit besonderer Initiative, die es erlauben während des gegnerischen Spielzugs in Aktion zu treten.
Alternative Szenarien ermöglichen abweichend vom üblichen Spiel mit Aufstellungsbereichen Szenarien bei denen eine Seite einen Bereich des Spielfelds verteidigt, während die andere Seite angreift. Eine andere Variante sind Rückzugsgefechte. In beiden Fällen ist es naheliegend auf taktische Optionen wie Minen oder ein vorbereitendes Bombardement zurückzugreifen.
Das Spielen mit **Forward Command Post** stellt in den Grundregeln lediglich eine der Möglichkeiten dar, die Siegbedingung für das Spiel festzulegen. Mit den erweiterten Regeln erlaubt das Spielen mit FCP neue Möglichkeiten, für die der Spieler weder Punktekosten noch Befehlskarten aufwenden muss.
Die erweiterten Regeln erlauben den Beschuss auf **Gebäude und den Waldkampf**. Damit wird z.B. der Beschuss von Häusern möglich. Einheiten können nun auch Wälder taktisch nutzen, können dort aber auch beschossen werden.



Partisanen/Widerstandskämpfer

 1941 bis 1945

Anwendbar:
Nur bei Szenarien außerhalb des Deutschen Reiches.

Beschreibung:
In den im Zweiten Weltkrieg durch das Deutsche Reich besetzten Gebieten nahm die Widerstandsbewegung große Ausmaße an. In Polen entstand die Armia Krajowa und in Frankreich die Résistance. Zum Partisanenkrieg kam es vor allem in den besetzten Gebieten der Sowjetunion und in den Balkanstaaten Serbien, Kroatien, Slowenien, Albanien und Griechenland.

Eigenschaften/Fähigkeiten/Kosten
Für diesen Trupp sollten besondere Figuren eingesetzt werden.
Der Trupp setzt sich wie folgt zusammen:

	Waffe	#W6	#Ziele	Reichweite	Punkte (gesamt)
2 Kämpfer	MP	1	3	30	60
2 Kämpfer	Gewehr	1	1	40	
2 Kämpfer	---	-	-	--	
1 Truppführer	Pistole	1	1	20	

Abweichend von den Grundregeln

- Wird dieser Trupp nicht normal aufgestellt, sondern bei der Aufstellung direkt in einem vom den Trupp befehligenden Spieler zu wählenden Waldstück platziert.
- Wird eine bewaffnete Figur des Trupps getroffen und entfernt, so kann einer der unbewaffneten Kämpfer die Waffe aufnehmen (die beiden Figuren werden getauscht). Nimmt ein unbewaffneter Kämpfer die Pistole auf, so wird er zum Truppführer.

Kommando-Trupp

 1939 bis 1945

Anwendbar:
Generell.

Beschreibung:
Die Kommandotrupps wurden für Kampfhandlungen zu Land, zu Wasser und in der Luft ausgebildet. Soldaten dieser Einheiten mussten den unbewaffneten Kampf, Infiltrations- sowie Aufklärungstaktiken beherrschen und fähig sein, unter verschiedenen klimatischen Bedingungen zu operieren.

Eigenschaften/Fähigkeiten/Kosten
Für den Kommando-Trupp sollten besondere Figuren eingesetzt werden.
Der Kommando-Trupp setzt sich wie folgt zusammen:

	Waffe	#W6	#Ziele	Reichweite	Punkte (gesamt)
2 Soldaten	MP	1	3	30	70
2 Soldaten	Messer oder Bajonett	--	--	--	
1 Soldat	Gewehr	1	1	40	

Abweichend von den Grundregeln

- Wird der Kommando-Trupp nicht normal aufgestellt, sondern nach Ausspielen einer Kommando-Karte in der Befehlsphase in einem beliebigen Gebäude platziert.
- Befinden sich in dem Gebäude bereits feindliche Infanteristen, dann kommt es direkt zum Nahkampf gemäß der Grundregeln. Der Nahkampf wird so lange fortgesetzt, bis nur Infanteristen einer Seite übrig sind.
- Sind die Soldaten des Kommando-Trupps im Nahkampf bei W6=2+ erfolgreich.
- Dürfen sich die Soldaten des Kommando-Trupps frei bewegen. Es gibt keine max. Abstände, und es werden keine Moraltests durchgeführt.

Rekruten

 1941 bis 1943

Anwendbar:

✔ Es dürfen maximal 2 Rekruten-Trupps pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Wenn die Not groß ist, dann werden für Mütterchen Russland auch kaum ausgebildete Truppen ins Gefecht geschickt. Je mehr, desto besser.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Der Rekruten-Trupp setzt sich aus 14 Schützen + 1 Truppführer zusammen. Abweichend von den Grundregeln

- Wird ein Mitglied des Rekruten-Trupps ohne Deckung bei 3+ getroffen.
- Trifft ein Mitglied des Rekruten-Trupps feindliche Infanteristen ohne Deckung erst ab 5+ und hinter Sandsäcken oder Panzersperren erst ab 6+.
- Kann ein Mitglied des Rekruten-Trupps feindliche Infanteristen in Schützengräben, hinter Mauern, in Gebäuden und hinter Geschützschilden nicht treffen.

Mitglieder des Rekruten-Trupps

- Können keine Geschütze, sMG oder Granatwerfer bedienen.
- Können nicht reiten.
- Können nicht für eine „Luftlandung“ eingesetzt werden.
- Bestehen einen erforderlichen Moraltest bei W6=4+.

Punktekosten

Für den Rekruten-Trupp sind 50 Punkte zu entrichten.



Alarmposten

 1941 bis 1945

Beschreibung:

Alarmposten (auch: Horchposten) ist der militärische Begriff für Soldaten, die den Auftrag haben, die eigene Truppe bei Gefahr zu alarmieren. In der Regel werden als Alarmposten zwei Soldaten eingesetzt, von Fall zu Fall auch Doppelposten.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Der befehligende Spieler entscheidet, ob er einfache oder doppelte Alarmposten aufstellen will. Hierzu geben bis zu zwei aufgestellte 10er-Trupps jeweils zwei Soldaten (1x Gewehr, 1x Ofenrohr, Piat, Bazooka, Panzerfaust) ab, die vor Spielbeginn in den vordersten Gebäuden oder Waldstücken der eigenen Spielfeldhälfte platziert werden, und zwar „am Fenster“ oder „am Waldrand“ mit Sicht auf die gegnerische Spielhälfte.

- Die Alarmposten dürfen sich nicht wegbewegen bis sie geschossen haben.
- Alarmposten müssen den Abstand zum Truppführer nicht einhalten und müssen keine Moraltests ablegen.
- Die Alarmposten sind in Feuerbereitschaft (keine Tarnung). Daher können sie in der gegnerischen Bewegungsphase je einmal auf gegnerische Einheiten schießen, auch mitten in deren Bewegung. Hierzu wird die gegnerische Bewegung auf Ansage des Spielers, der die Alarmposten befehligt, unterbrochen, und der Beschuss gemäß den Grundregeln abgewickelt. Erhält die gegnerische Einheit dadurch Schadenspunkte, so tritt deren Wirkung sofort in Kraft. Im Zweifelsfall bleibt die gegnerische Einheit dort, wo sie getroffen wurde, stehen.
- Nachdem ***ein*** Soldat der Alarmposten geschossen hat, verlassen ***alle*** Alarmposten sofort ihre Position, und kehren zu ihrem Trupp zurück, wo sie sofort mit Basekontakt zum Truppführer aufgestellt werden.
- Nach der Rückkehr teilt der Alarmposten seinem Vorgesetzten mit, in welchen Gebäude oder Wäldchen sich feindliche Einheiten befinden (er hat sie alle gesehen).
- Mit diesen Informationen kann der den Alarmposten befehligende Spieler sofort nach dessen Rückkehr einen Artillerieschuss auf eines der feindlich besetzten Gebäude (Seite 61) oder Wäldchen (Seite 63) abgeben. Hierzu ist kein Artilleriebeobachter und keine Sichtlinie erforderlich.

Kosten

Für den Einsatz eines Alarmpostens oder eines Doppelpostens ist vor Beginn des Spiels eine Befehlskarte „Kommando“ zu entrichten.

Volkssturm

 1945

Anwendbar:

✔ 1945

✔ Es dürfen maximal 2 Volkssturm-Trupps pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Der Volkssturm wurde nur notdürftig ausgerüstet und ausgebildet, weshalb die militärische Wirkung eher gering war. Mancherorts standen tschechische, italienische, norwegische oder französische Beutegewehre zur Verfügung, oft ohne ausreichende Munition.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Für den Volkssturm-Trupp sollten besondere Figuren verwendet werden.

Beim Volkssturm-Trupp handelt es sich um einen 10er-Trupp, der sich wie folgt zusammensetzt:

- 7 Schützen,
- 2 Panzerfäuste,
- 1 Truppführer.

Abweichend von den Grundregeln können Volksturm-Männer

- Keine Geschütze, sMG oder Granatwerfer bedienen.
- Nicht reiten.
- Nicht für eine „Luftlandung“ eingesetzt werden.

Der Volkssturm-Trupp verfügt über eine schlechte Kampfmoral.

- Volkssturm-Männer bestehen einen erforderlichen Moraltest bei W6=4+.
- Vor einer Bewegung in Richtung Feind wird für den Volkssturm-Trupp ein W6 geworfen. Der Trupp bewegt sich nur bei W6=3+.

Punktekosten

Für den Volkssturm-Trupp sind 50 Punkte zu entrichten.

Panzer mit Begleitinfanterie



1942 bis 1945

Anwendbar:

- ✔ Es dürfen maximal 2 Begleitinfanterie-Trupps pro Seite aufgestellt werden.
- ✔ Nicht anwendbar auf Veteranen- oder Eliteeinheiten, Volkssturm, Partisanen/ Widerstandskämpfer, Rekruten oder Kommando-Trupps.

Beschreibung:

Die Einheit setzt sich wie folgt zusammen:

- 1x Panzer der Kategorie Y oder Z,
- 9er-Trupp gemäß den Grundregeln, ohne sMG, Granatwerfer oder Geschütze,
- Der Truppführer wird durch den Panzer ersetzt,
- Bei der Bewegung dürfen sich die Infanteristen max. 10 cm vom Panzer entfernen.

Besondere Eigenschaften, Punktekosten

Wird der Panzer zerstört, dann sind die Regeln für Moraltests entsprechend anzuwenden. Punktekosten für den Panzer und die Infanteristen gemäß Grundregeln.



Jagdflugzeug

 1939 bis 1945

Beschreibung:

Eine der Aufgaben von Jagdflugzeugen war es, den Luftraum unter eigene Kontrolle zu bringen, und gegnerischen Flugzeugen eine taktische Gefechtsfeldunterstützung zu verwehren.

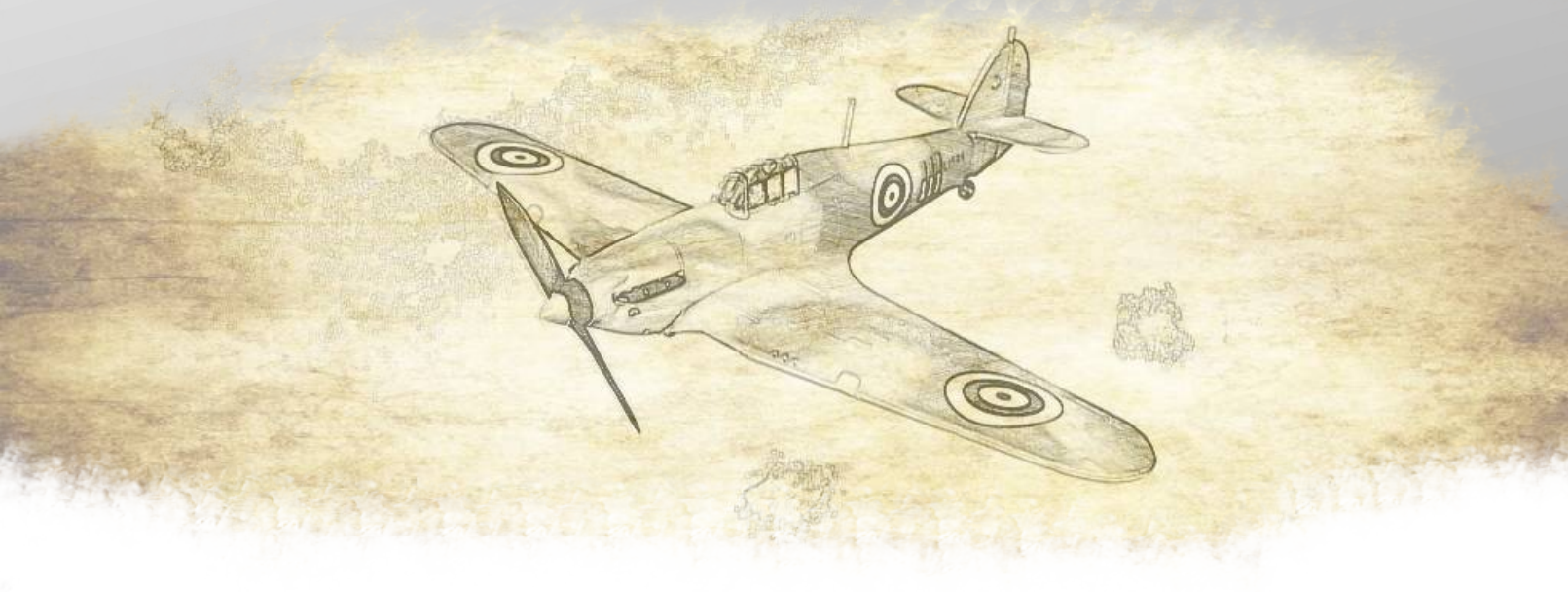
Eigenschaften/Fähigkeiten

Als Jagdflieger kommen Modelle in Frage, die auch im festgelegten Zeitraum bzw. Kriegsschauplatz eingesetzt wurden, z.B. die Morane-Saulnier MS 406 in 1940, die P-51 Mustang ab 1943, oder Typen wie die Bf 109 oder Spitfire in verschiedenen Varianten von Anfang bis Kriegsende.

Soll ein Jagdflieger in das Geschehen eingreifen, so muss er sofort und direkt neben dem Tiefflieger oder Jabo aufgestellt werden, den der Gegner gemäß den Grundregeln aufstellt (in der gegnerischen Befehlsphase). Für den Jagdflieger ist eine Befehlskarte „Kommando“ zu entrichten. Nahaufklärer können nicht mit Jagdfliegern angegriffen werden. Der Luftkampf findet statt, sobald sich der abzufangende Tiefflieger/Jabo bewegt hat (nächste gegnerische Bewegungsphase), aber bevor es zum Tiefflieger-/Jaboangriff kommt. Hierzu folgt das Jagdflugzeug dem Tiefflieger/Jabo mit wenig Abstand. Der Spieler der den Jagdflieger einsetzt würfelt. Bei W6=4+ verlassen sowohl der Tiefflieger/Jabo (getroffen oder vertrieben) als auch das Jagdflugzeug das Spielfeld. Bei W6<4 verlässt das Jagdflugzeug das Spielfeld und der Tiefflieger/Jabo kann seinen Angriff wie geplant fortsetzen.

Punktekosten

Für den Einsatz eines Jagdflugzeuges ist eine Befehlskarte „Kommando“ zu entrichten.



Sanitäts-Fahrzeug

 1939 bis 1945

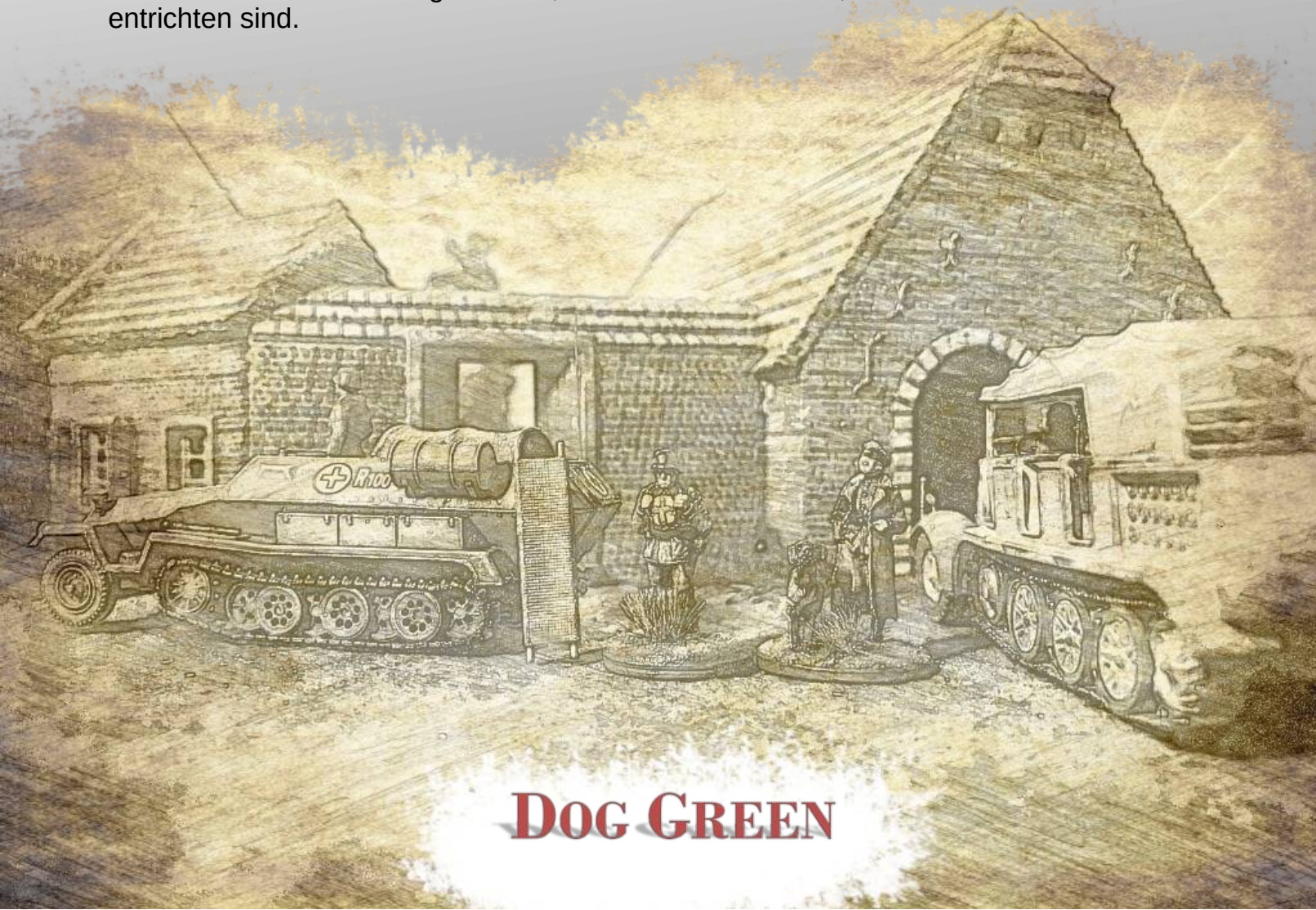
Beschreibung:

Das Sanitäts-Fahrzeug ergänzt und unterstützt die Arbeit des Sanitäters im Infanterie-Trupp erheblich. Hierdurch können leichte Verwundungen besser versorgt werden. Es wird wie folgt dargestellt:

- ✔ Lkw oder Halbkettenfahrzeug der Kategorien E, F, oder K aus der jeweiligen Profilwertliste.
- ✔ Gut sichtbare rote Kreuze, insbesondere seitlich und oben.
- ✔ Das Fahrzeug darf nicht bewaffnet sein.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Das Sanitätsfahrzeug wird entsprechend den Grundregeln bewegt. Das Sanitätsfahrzeug und geheilte Infanteristen mit Basekontakt dürfen nicht beschossen werden. Allerdings können sie getroffen werden, wenn sie während des Beschusses in den Wirkbereich einer Explosions-Schablone geraten. Jeder 10er-Trupp des Spielers, der das Sanitäts-Fahrzeug einsetzt, erhält einen Sanitäter, ohne dass Punktekosten zu entrichten sind.

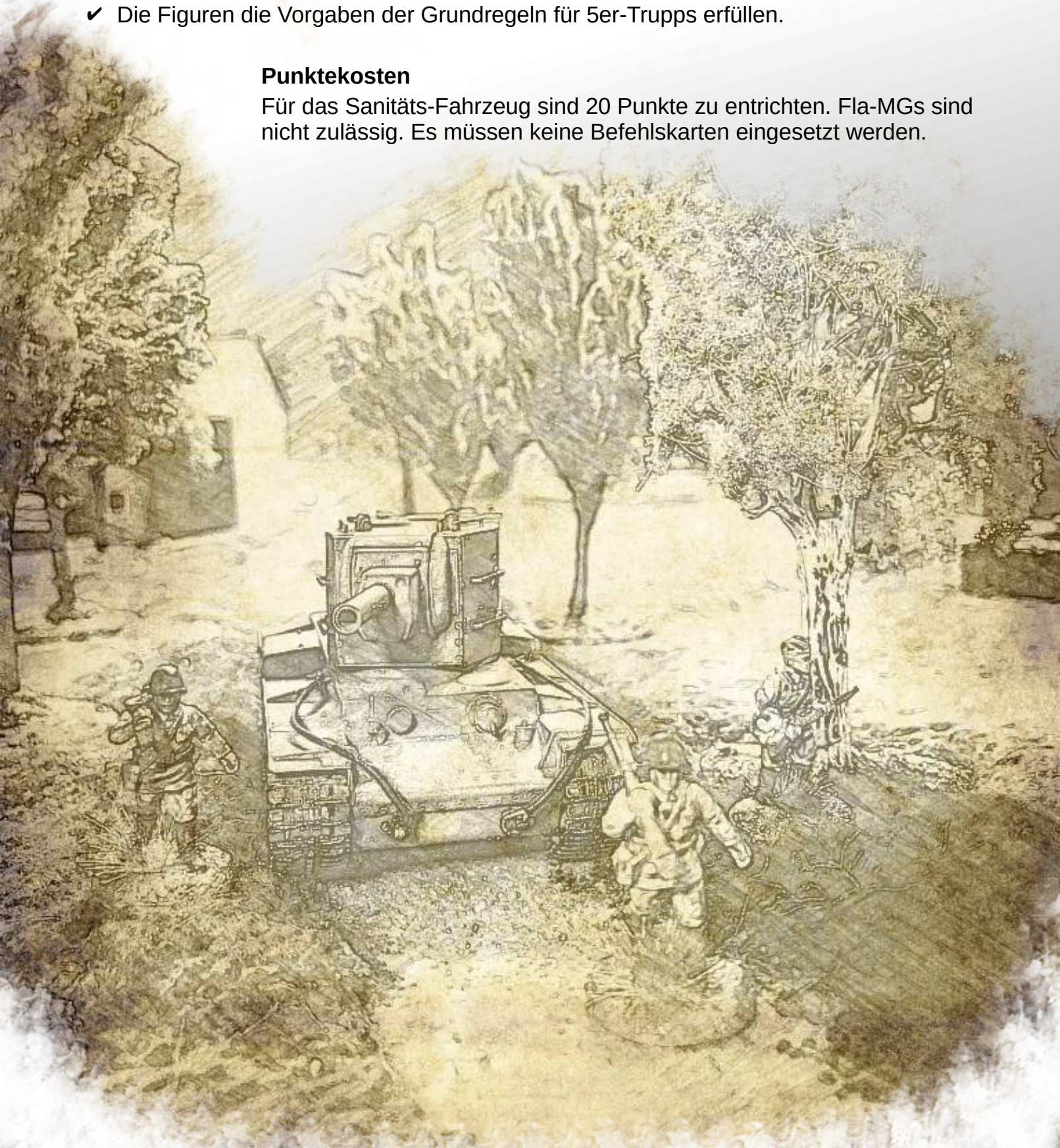


Abweichend von den Grundregeln kann nun jeder Infanterist bei W6=3+ geheilt werden, der nicht weiter als 30cm vom Sanitäts-Fahrzeug entfernt ist. Geheilte Infanteristen werden entfernt und mit Basekontakt zum Sanitäts-Fahrzeug aufgestellt. Sobald sich 5+ geheilte Infanteristen beim Sanitäts-Fahrzeug befinden, wird in der eigenen Moralphase ein 5er-Trupp gebildet, der sich im selben Zug bewegen und schießen kann. Der Trupp kann erst gebildet werden,

- ✔ wenn ein Truppführer oder eine geeignete Figur zur Beförderung zum Truppführer gemäß der Grundregeln unter den Geheilten ist.
- ✔ Die Figuren die Vorgaben der Grundregeln für 5er-Trupps erfüllen.

Punktekosten

Für das Sanitäts-Fahrzeug sind 20 Punkte zu entrichten. Fla-MGs sind nicht zulässig. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden.



Beutefahrzeuge

 1941 bis 1945

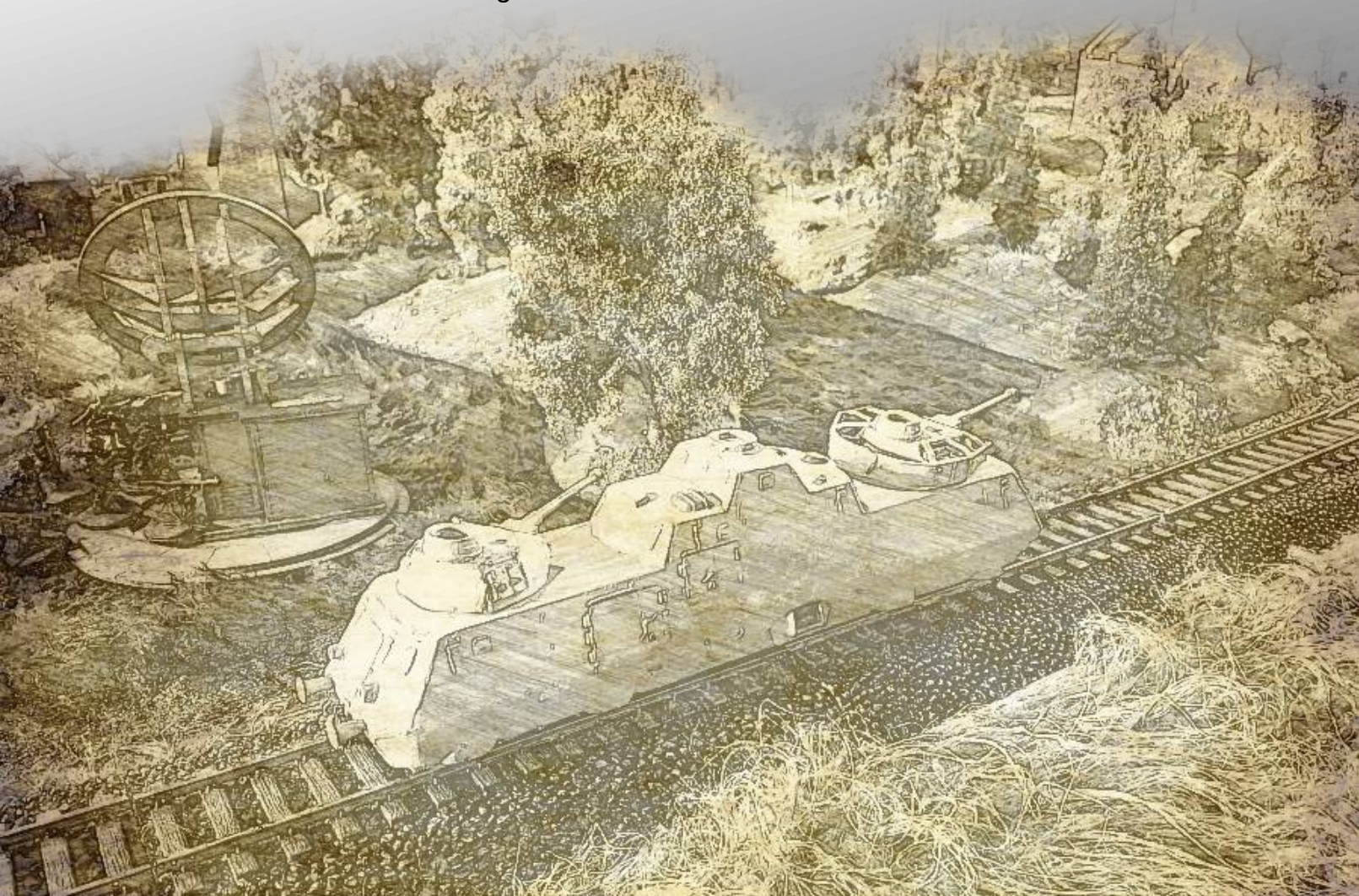
Beschreibung:

Vor allem für die deutsche Wehrmacht spielten Beutewaffen und Beutefahrzeuge eine nicht zu unterschätzende Rolle. Erbeutete Panzer, die in den eigenen Streitkräften eingesetzt wurden, wurden meist mit dem eigenen Hoheitszeichen versehen, damit sie nicht von den eigenen oder verbündeten Streitkräften durch Eigenbeschuss angegriffen wurden, da diese aufgrund des Modells für einen Feindpanzer gehalten werden konnten.

Eigenschaften

Es können nur Beutefahrzeuge eingesetzt werden, für deren Einsatz historische Belege vorliegen. Tiger sind nicht erlaubt. Der Einsatz von Beutefahrzeugen unterliegt Beschränkungen:

- ♠ Es dürfen pro Seite maximal 2 Beutefahrzeuge eingesetzt werden,
- ♠ entweder 2 Fahrzeuge gleichen Typs der Kategorien X, Y, Z, S oder T,
- ♠ Oder zwei andere Fahrzeuge.



Alle Beutefahrzeuge sind erkennbar mit eigenen Hoheitszeichen zu versehen.

Alternativ zu den obigen Optionen kann das Deutsche Reich folgendes Gerät einsetzen:

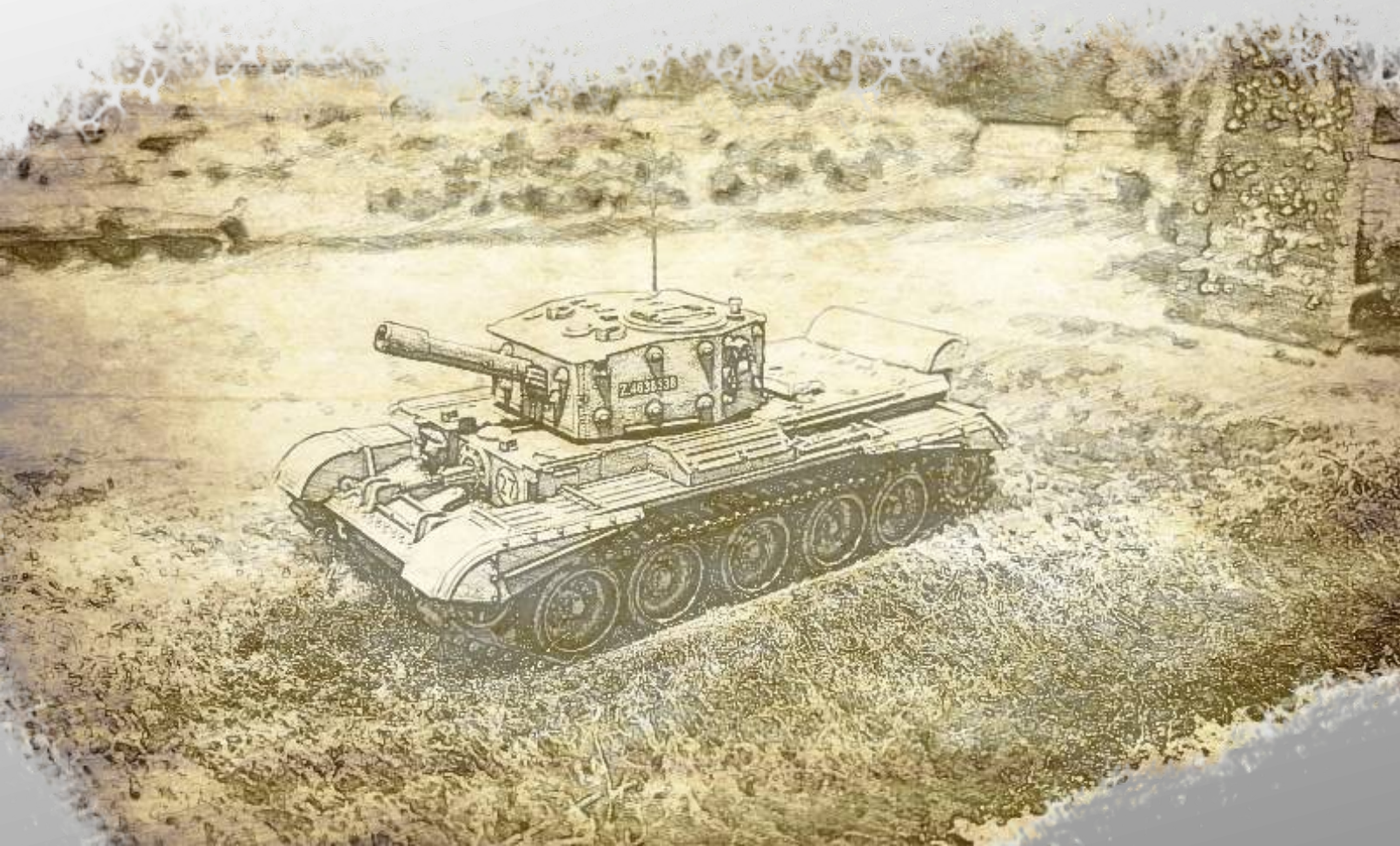
- 2x 76 mm Pak ZIS-3 oder
- 1x KV-2 als Artillerie-Beobachtungspanzer unter Anwendung der erweiterten Regeln „Armoured Observation Post“ mit Ersatz des Hauptgeschützes durch eine Holzattrappe (Kosten: 100 Punkte).

Wird als Wetter „Fog“ bestimmt, so würfelt der die Beutegeschütze/Beutefahrzeuge befehligende Spieler für jede eigene Pak, Panzer oder Jagdpanzer sofort einen W6 (nicht für die Beutegeschütze/Beutefahrzeuge). Bei W6=1 muss die eigene Pak oder der Panzer/Jagdpanzer nach den Grundregeln einen Beschuss auf das nächststehende eigene Beutefahrzeug durchführen.

Fahrzeuge, die in der jeweiligen Profilwertliste aufgeführt sind, gelten nicht als Beutefahrzeuge.

Punktekosten

Soweit nichts anderes angegeben ist, sind für das Beutefahrzeug/Beutewaffe die Punktekosten der ursprünglichen Nation abzüglich 10 % zu entrichten. Für Fla-MGs sind Kosten gemäß den Grundregeln zu entrichten.



Armoured Observation Post

1940 bis 1945

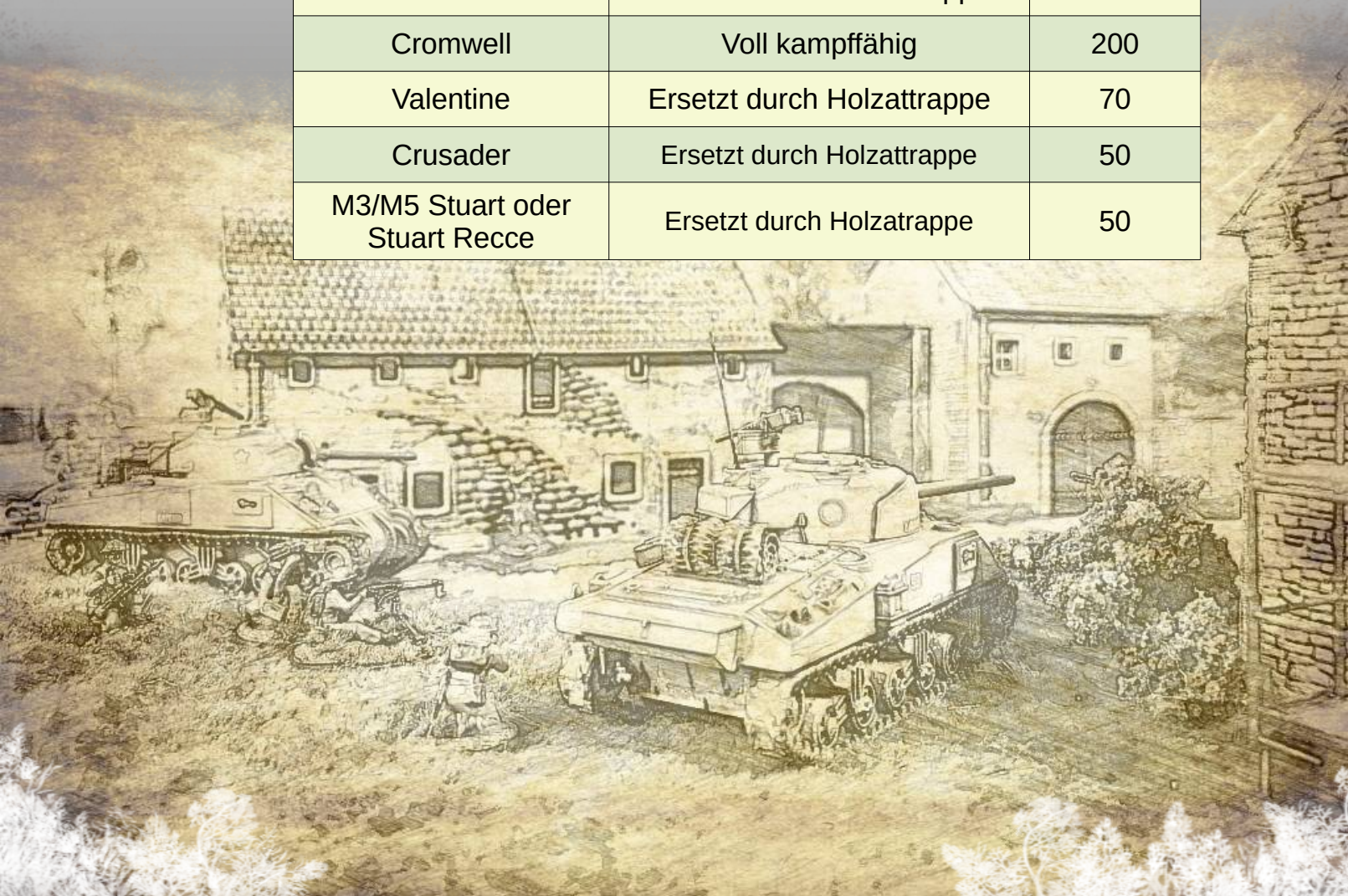
Beschreibung:

Ein Vorgeschobener Beobachter oder Artilleriebeobachter (AB) für Rohr- und Raketenartillerie ist ein Beobachter, der die Kampftruppe begleitet, und das indirekte Feuer der Artillerie und Mörser zu ihrer unmittelbaren Unterstützung lenkt. Die britischen Forward Observation Officers nutzten normalerweise Carrier, waren sie aber einer „Armoured Brigade“ zugewiesen, dann nutzten sie einen Panzer.

Eigenschaften/Fähigkeiten/Kosten

Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Panzer können in beliebigen Ausführungen als Armoured Observation Posts eingesetzt werden. In den Punktekosten ist ein Artilleriebeobachter inbegriffen, der aber nur in diesem Fahrzeug mitfahren und nicht aussteigen kann. Die sonstigen Profilwerte richten sich nach dem zugrunde liegenden Fahrzeug. Für Fla-MGs sind Kosten gemäß den Grundregeln zu entrichten.

Waffe	Hauptwaffe	Punkte
M4 Sherman	Ersetzt durch Holzattrappe	100
Cromwell	Voll kampffähig	200
Valentine	Ersetzt durch Holzattrappe	70
Crusader	Ersetzt durch Holzattrappe	50
M3/M5 Stuart oder Stuart Recce	Ersetzt durch Holzatrappe	50



Lastensegler

 1939 bis 1945

Beschreibung:

Lastensegler sind militärische Gleitflugzeuge, die in der Lage sind, Luftlandetruppen mit ihrer Ausrüstung und Bewaffnung, bei größeren Modellen auch Lastkraftwagen oder Panzer zu transportieren.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Es können die in der nachfolgenden Tabelle aufgeführten Lastensegler mit den angegeben Transportlasten eingesetzt werden.

- Der Einsatz der Lastensegler erfolgt analog den Regeln für die „Luftlandung“ der Grundregeln. Es ist kein Schleppflugzeug erforderlich.
- An Stelle der Luftlandeschablone wird der Lastensegler abgelegt.
- Die transportierten Einheiten werden mit Basekontakt zum Rumpf des Lastenseglers aufgestellt.
- Der Lastensegler kann beschossen werden (alle Panzerungswerte=0), explodiert aber nicht und bleibt nach dem Beschuss liegen. Nach dem Beschuss stellt der Lastensegler keine Behinderung der Sichtlinie mehr dar.
- Abweichend von den Regeln für die Luftlandung gilt ein transportiertes Modell nur bei W6=1 als verunglückt und wird entfernt.

Lastensegler	Transportlast
DFS 230	10 Soldaten, optional mit 1x sMG und 1x Granatwerfer ≤ 8 cm
Airspeed Horsa	13 Soldaten Oder 7 Soldaten + 1x Willys MB Jeep Oder 5 Soldaten + 1x 6pdr Pak Oder 5 Soldaten + 1x M116 Howitzer
Waco CG-4A	10 Soldaten Oder 2 Soldaten + 1x Willys MB Jeep Oder 5 Soldaten + 1x M116 Howitzer
General Aircraft GAL 49 Hamilcar	1x Tetrarch Oder 1x M22 Locust Oder 2x Bren/Loyd Carrier, beliebige Variante

Gepanzerte Aufklärung

 1939 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Das Motto der Aufklärer heißt: viel sehen und hören und wenig gesehen und gehört werden. Abfahren der Frontlinie, Finden der Feindspitzen, Einschätzen der Feindstärke, eigene Kräfte lokalisieren. Und dann fix alles an das eigene Kommando weitergeben. Oft genug kommt es dabei zu Gefechten. Die gepanzerte Aufklärungseinheit setzt sich wie folgt zusammen:

Zwei der folgenden Fahrzeuge

✔ Radpanzer der Kategorie G oder

✔ Halbkettenfahrzeuge der Kategorien S und T.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Eigenschaften/Fähigkeiten

Die beiden Fahrzeuge erhalten folgende zusätzliche Fähigkeiten:

- ♠ Sie können Ziele aus einer Entfernung von 80cm enttarnen, bei Wetter=Fog aus 40cm.
- ♠ Wird eines der Fahrzeuge während der eigenen Bewegung beschossen (gegnerische Einheit in Feuerbereitschaft) und dabei nicht zerstört, dann darf eines der beiden Fahrzeuge sofort zurückschießen (falls die schießende gegnerische Einheit zu diesem Zeitpunkt im Wirkbereich liegt). Dieses Fahrzeug darf in der anschließenden eigenen Schussphase nochmal schießen.
- ♠ Beide Fahrzeuge dürfen - soweit sie über nicht mehr als einen Schadenspunkt verfügen - im Anschluss an jeden eigenen Schuss einen Stellungswechsel von 10 cm ohne Abzüge ausführen.

Punktekosten

Zusätzlich zu den normalen Punktekosten der beiden Fahrzeuge sind insgesamt 50 Punkte zu entrichten. Für Fla-MGs sind Kosten gemäß den Grundregeln zu entrichten. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Sibirische Schützen

 1941 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Während die deutschen Angreifer im Dezember vor Moskau standen, setzte die Sowjetunion erfolgreich sibirische Divisionen zur Verteidigung und zum Gegenangriff ein. Ihre Ausrüstung war für den russischen Winter besser geeignet. Die Einheiten wurden in der Folge in Gardeschützen-Divisionen umbenannt und bis zum Kriegsende eingesetzt.

Mindestens zwei Figuren des Trupps müssen mit Skiern dargestellt sein.

Veteranen-/ Eliteeinheit

Eigenschaften/Fähigkeiten

Die sibirischen Schützen werden als 10er-Trupps gemäß den Grundregeln aufgestellt. Sie haben folgende zusätzlichen Eigenschaften:

- ♠ Der Spieler der den sibirischen Trupp befehligt erhält eine zusätzliche Befehlskarte „Handgranate“, die aber nur von einer Figur des sibirischen Trupps gemäß den Grundregeln (Ausspielen in der Befehlsphase) eingesetzt werden kann.
- ♠ In Winterszenarien (auf dem Spielfeld ist Schnee dargestellt) kann sich der Trupp 10cm weiter bewegen, als nach den Grundregeln vorgesehen.
- ♠ Die Infanteristen des Trupps werden abweichend von den Grundregeln ohne Deckung erst ab 5+ getroffen.
- ♠ Die Infanteristen des Trupps werden abweichend von den Grundregeln hinter Sandsackstellungen erst ab 6+ getroffen.
- ♠ Wird der Trupp in einer gegnerischen Schussphase beschossen, so darf er direkt nach Abwicklung des Beschusses 10cm auf den schießenden Gegner vorrücken und gemäß den Grundregeln auf die Einheit die ihn beschossen hat zurückschießen (keine Anwendung von Befehlskarten).

Punktekosten

Zusätzlich zu den normalen Punktekosten sind für den sibirischen Trupp weitere 50 Punkte zu entrichten. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden.

Schwere Panzerabteilung

 1943 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Der Tiger war der deutsche Panzer, dem die Gegner den meisten Respekt entgegenbrachten. Gewöhnlich traten feindliche Panzerfahrzeuge, sobald sie Tiger-Panzer gesichtet hatten, umgehend den Rückzug an. Vor allem bei den Westalliierten führte sein Erscheinen an der Front nicht selten zu panikähnlichen Zuständen. Während der Landung in der Normandie waren Tiger-Einheiten die einzigen deutschen Verbände unterhalb der Divisionsebene, die in den strategischen Lagekarten der Alliierten verzeichnet waren. Darüber hinaus neigten aufgrund des tatsächlich guten Panzerschutzes einige Tiger-Besatzungen zu übersteigertem Selbstbewusstsein und gingen hohe Risiken ein, so dass der Generalinspekteur der Panzertruppe nach unnötigen Verlusten darauf hinwies, dass der Status der Unverwundbarkeit unrealistisch sei und taktische Grundregeln einzuhalten seien.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Die Eliteeinheit wird entweder durch 2x Tiger I oder 2x Tiger II dargestellt. Die beiden Tiger verfügen abweichend von den Grundregeln über die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

Veteranen-/ Eliteeinheit

♠ Beide Tiger kommen nur offensiv zum Einsatz. Sie bewegen sich ausschließlich auf Straßen und Wegen, und dürfen weder wenden noch rückwärts fahren.

♠ Die Tigermänner haben die Tigerfibel gelesen und kennen das Kleeblatt und die Mahlzeitstellung. Dies erhöht die Seiten- und Heckpanzerung um jeweils +2.



- ♠ Der die Tiger befehligende Spieler erhält zwei zusätzliche Befehlskarten „Nebeltöpfe“. Jeder der Tiger der Eliteeinheit darf eine dieser zusätzlichen Befehlskarten nach einer gegnerischen Bewegungsphase einsetzen.
- ♠ Die beiden Tiger können zusätzlich je einmal in der gegnerischen Schussphase reagieren. Jeder der beiden Tiger der beschossen wird und nach diesem Beschuss über höchstens 2 Schadenspunkte verfügt, darf sofort auf die Einheit die ihn beschossen hat oder auf den AB (egal ob AB-Trupp, im Fahrzeug, oder im Gebäude), der die Koordinaten für einen Artilleriebeschuss auf den Tiger durchgegeben hat, zurückschießen.

Punktekosten

2x Tiger I = 800 Punkte, 2x Tiger II = 1250 Punkte. Es müssen ggf. Kosten für Fla-MGs entrichtet werden. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Elitetrupp

 1939 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Sie nehmen nicht jeden, sie sind besser ausgebildet, sie sind besser ausgerüstet. Im Gegenzug vielleicht auch etwas überheblich und risikobereit. Sicher aber unter hohem Erwartungsdruck. Sie sind immer vorne, sie sammeln Orden und Verluste.

Veteranen-/ Eliteeinheit

Eigenschaften/Fähigkeiten

✓ Der Elitetrupp ist ein 10er-Trupp ohne sMG, Granatwerfer oder Geschütz.

✓ Der Elitetrupp ist besonders zu kennzeichnen (z.B. farbiger Base-Rand).

✓ Im Elitetrupp können Truppführer, Schützen, Funker, Späher und Pioniere alternativ mit folgenden Waffen ausgerüstet werden (die alternative Bewaffnung muss an der Figur dargestellt sein):

Waffe	Beispiele	#W6	#Ziele	Reichweite
Halbautomatisches Gewehr, Karabiner	Gewehr 41 Gewehr 43 M1 Garand (1939) M1 Carbine (1942) Mosin Nagant 91/30 (1939) Tokarev SWT 40	1	2	40
Maschinenpistole	MP38, MP40 Sten Gun (1941) Thompson Gun (1940) M3 „Grease Gun” (1942) PPSch-41	1	3	30
Automatikgewehr	Sturmgewehr 44 Fallschirmjägergewehr 42 BAR (1939)	1	3	40

(Fortsetzung)

Eigenschaften/Fähigkeiten

- ♣ Wenn im Elite-Trupp ein Funker vorhanden ist, dann kann der Truppführer auch als Artilleriebeobachter eingesetzt werden.
- ♣ Zusätzlich zu Aktionen im eigenen Zug, wird für den Elitetrupp direkt nach der gegnerischen Befehlsphase ein W6 gewürfelt. Bei W6=3+ bewegt sich der Trupp 10 cm auf mindestens einen Gegner zu und bekämpft diesen gemäß den Grundregeln.
- ♣ Abweichend von den Grundregeln wird beim Schießen auf feindliche Einheiten das Ergebnis jedes einzelnen Würfels um +1 erhöht.
- ♣ Abweichend von den Grundregeln wird beim Schießen mit Panzerfäusten, Ofenrohren, Piats und Bazookas mit #W6 = 4 gewürfelt.

Kosten

Für den Elitetrupp sind pauschal und unabhängig davon, welche Infanteristen aufgestellt werden, 180 Punkte zu entrichten.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Veteranentrupp

 1939 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Sie haben schon einiges gesehen und durchgestanden. Sie sind mit allen Wassern gewaschen und kennen ihr Handwerk. Man kann sich auf sie verlassen, aber manchmal treffen sie auch ihre eigenen Entscheidungen.

Eigenschaften/Fähigkeiten

- ✓ Der Veteranentrupp ist ein 10er-Trupp ohne sMG, Granatwerfer oder Geschütz.
- ✓ Der Veteranentrupp ist besonders zu kennzeichnen (z.B. farbiger Base-Rand).
- ✓ Mit dem Veteranentrupp erhält der Spieler zwei zusätzliche Befehlskarten „Kampfmittel“, die aber nur für den Trupp selbst eingesetzt werden können.

Abweichend von den Grundregeln werden Infanteristen des Veteranentrupps ohne Deckung erst bei W6=5+, hinter Sandsäcken oder Panzersperren erst bei W6=6+ getroffen. Für den Veteranentrupp wird direkt nach der gegnerischen Befehlsphase ein W6 gewürfelt. Bei W6=3+ darf der Trupp eine zusätzliche Bewegung nach den Grundregeln ausführen. Wird der Veteranentrupp beschossen, so darf er direkt nach der gegnerischen Schussphase Ziele, die er nach den Grundregeln beschießen kann, bekämpfen.

Kosten

Für den Veteranentrupp sind pauschal und unabhängig davon, welche Infanteristen aufgestellt werden, 180 Punkte zu entrichten.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Fire for Effect



1942 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Die Eliteeinheit wird durch die folgenden Modelle dargestellt:

✔ 2x M1 155 mm Howitzer oder
✔ 2x M101 Howitzer, oder
✔ 2x M116 Howitzer oder
✔ 2x BL 5.5-inch Gun oder
✔ 2x Ordnance QF 25-pdr oder
✔ 2x 152 mm D-1 oder
✔ 2x 122 mm M-30 oder
✔ 2x 76 mm ZIS-3.

Veteranen-/ Eliteeinheit

„Wenn wir bei Caen und Falaise ins Gefecht gingen, stellten wir fest, dass wir, wenn wir auf kampferprobte deutsche Truppen stießen, ihnen nicht gewachsen waren. Ohne unsere Luft- und Artillerie-unterstützung hätten wir uns nicht durchsetzen können.“

General Foulkes, kanadische 2. Infanteriedivision



Eigenschaften/Fähigkeiten

Sobald die gezogenen Geschütze gemäß den Grundregeln in Stellung gebracht und bemannt sind, kann der sie befehligende Spieler in einer folgenden eigenen Befehlsphase „Fire For Effect“ einsetzen. Hierzu werden in der gegnerischen Spielhälfte zwei geeignete Marker ausgelegt. Die Marker dürfen nicht in der gegnerischen Aufstellungszone positioniert und die Marker dürfen nicht mehr verändert werden. Die Marker dürfen auch auf Wald und Gebäuden abgelegt werden. Beim Auslegen der Marker darf – ausnahmsweise – die Distanz gemessen werden.

Wird nach den erweiterten Regeln „Angriff und Verteidigung“ oder „Rückzugsgefecht gespielt, dann kann die verteidigende bzw. die sich zurück ziehende Seite „Fire For Effect“ von Anfang an nutzen.

- Die beiden Geschütze können ab jetzt nach jeder gegnerischen Bewegungsphase je einen Artillerieschuss auf die Markerposition abgeben.
- Hierzu muss kein Artilleriebeobachter eingesetzt werden, und es muss keine Sichtlinie hergestellt werden.
- Der eigentliche Schuss wird gemäß den Grundregeln (Schablone und Abweichung) oder als Beschuss auf Gebäude oder Beschuss auf Wald abgewickelt.
- „Fire For Effect“ endet, sobald eines der Geschütze bewegt wird.
- Unabhängig von „Fire For Effect“ können beide Geschütze in der eigenen Schussphase gemäß den Grundregeln schießen.

Kosten

Für „Fire For Effect“ sind in der Befehlsphase einmalig 2 Befehlskarten „Kommando“ zu entrichten.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Allied Air Superiority



1944 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Zum Ende des Zweiten Weltkriegs hatten die Alliierten die Luftüberlegenheit über Deutschland. Diese Überlegenheit ermöglichte es ihren Bombern, deutsche Städte anzugreifen und die Verkehrsinfrastruktur und die Treibstoffversorgung stark zu beeinträchtigen, ohne selbst hohe Verluste zu erleiden. Noch wichtiger war aber wohl die Unterstützung der vorrückenden Truppen durch in geringer Höhe operierende Flugzeuge. Diese leisteten zugleich Luftaufklärung und Bekämpfung von Bodenzielen.

> „Wenn wir bei Caen und Falaise ins Gefecht gingen, stellten wir fest, dass wir, wenn wir auf kampferprobte deutsche Truppen stießen, ihnen nicht gewachsen waren. Ohne unsere Luft- und Artillerieunterstützung hätten wir uns nicht durchsetzen können."
>
> General Foulkes,
> kanadische 2. Infanteriedivision

Veteranen-/ Eliteeinheit

Eigenschaften/Fähigkeiten

Vor Beginn des Spiels würfelt der die alliierte Seite befehligende Spieler einen W6 und entscheidet damit, ob „Allied Air Superiority" eintritt:

- Bei W6=1 oder 2 werden der deutschen Seite keine Beschränkungen auferlegt.
- W6=3bis5 darf die deutsche Seite während des ganzen Spiels keine Jagdflugzeuge, Tiefflieger, Jabos, Luftlandung oder Lastensegler einsetzen.
- Bei W6=6 darf die deutsche Seite während des ganzen Spiels keine Jagdflugzeuge, Tiefflieger, Jabos, Luftlandung oder Lastensegler einsetzen und die alliierte Seite muss im ganzen Spiel für den Einsatz von Jabos nur 1 Kommandokarte entrichten.

Kosten

Keine. Wenn „Allied Air Superiority" eintritt, bleibt der Alliierten Seite nun nur noch die Option für ***eine*** weitere Veteranen-/Eliteeinheit.

Allied Tank Destroyers

 1943 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Die amerikanische Doktrin sah vor, dass Panzer gegen Infanterie eingesetzt werden und Panzer von Panzerjägern bekämpft werden. Der erste erfolgreiche Panzerjäger der Westalliierten war der M10, der auf Basis des Panzers M4A2 Sherman im Jahre 1942 entstand und 1943 erstmals eingesetzt wurde.

Die meisten Panzerjäger basierten auf veralteten Fahrgestellen von Kampfpanzern. Doch der M18 GMC Hellcat war ein vollständig auf die Aufgabe hin entwickeltes Fahrzeug und zudem das erste amerikanische Kampffahrzeug, das eine Drehstabfederung erhielt. Mit seinem Gewicht von nur 17 Tonnen war er ein sehr leichtes, gepanzertes Kampffahrzeug. Mit einer maximalen Geschwindigkeit von über 80 km/h war das Fahrzeug in der Lage aufgeklärte Ziele auszumanövrieren und diese seitlich oder von hinten anzugreifen. Die Besatzungen wurden in dieser Taktik des Ausmanövrierens mit comic-artigen Filmen und Illustrationen geschult, in denen von „Hit and Run“ oder auch „shoot-and-scoot“ die Rede war.

Die Eliteeinheit wird durch eines der folgenden Modelle dargestellt:

✔ 1x M10 Wolverine oder
✔ 1x M10 Achilles oder
✔ 1x SP 17pdr Archer
✔ 1x M18 Hellcat oder
✔ 1x M36 Jackson.

Veteranen-/ Eliteeinheit

Eigenschaften/Fähigkeiten

- Die Tank Destroyer bleiben nach jedem eigenen Zug in dem sie nicht geschossen haben in Feuerbereitschaft (Tarnung entsprechend den Grundregeln, Tarnmarker).
- Daher können sie in der gegnerischen Bewegungsphase je einmal auf gegnerische Einheiten schießen, auch mitten in deren Bewegung.
- Hierzu wird die gegnerische Bewegung auf Ansage des Spielers, der den Tank Destroyer befehligt, unterbrochen, und der Beschuss gemäß den Grundregeln abgewickelt.
- Erhält die gegnerische Einheit dadurch Schadenspunkte, so tritt deren Wirkung sofort in Kraft.

Eigenschaften/Fähigkeiten (Fortsetzung)

Im Zweifelsfall bleibt die gegnerische Einheit dort, wo sie getroffen wurde, stehen. Danach wird der gegnerische Zug fortgesetzt. Im Rahmen der Feuerbereitschaft können keine Befehlskarten eingesetzt werden.

Eigenschaften/Fähigkeiten (M18 Hellcat)

Der M18 GMC Hellcat

- ♥ kann abweichend von den Grundregeln sowohl auf Straßen/Wegen als auch querfeldein eine max. Bewegung von 35cm ausführen
- ♥ und darf im Anschluss an jeden eigenen Schuss einen Stellungswechsel von 10cm ohne Abzüge ausführen.

Punktekosten

Punktekosten gemäß den Grundregeln +50. Es müssen ggf. Kosten für Fla-MGs entrichtet werden. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Nachthexen



1941 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Nachthexen war der Spitzname des sowjetischen 46. Garde-Nachtbombenfliegerregiments, das ausschließlich aus Frauen bestand. Geflogen wurden behelfsmäßig zu Bombenflugzeugen umgerüstete Zivilmaschinen. Ein Einsatz verlief in der Regel so, dass die Maschinen im Schutze der Dunkelheit in Abstand von einigen Minuten einzeln anflogen. War das Ziel in der Nähe, wurde der Motor abgestellt und die Bomben im Gleitflug abgeworfen.



Eigenschaften/Fähigkeiten

Die Flugzeuge der Nachthexen werden zwar auch in der eigenen Befehlsphase aufgestellt, aber abweichend von den Grundregeln finden die Bewegung und die Bombenabwürfe jeweils nach der folgenden gegnerischen Befehlsphase und vor der gegnerischen Schussphase statt.

- ♣ Der Nachtbombenflieger kann nicht bekämpft werden.
- ♣ Der Nachtbombenflieger fliegt zweimal an und wirft je eine Bombe.
- ♣ Es können Infanterie oder Fahrzeuge/Geschütze mit einem Panzerungswert=0 bekämpft werden, insbesondere oben offene Fahrzeuge.
- ♣ Es wird die kleine Explosionsschablone verwendet.
- ♣ Für den Abweichungswurf werden 2 W6 verwendet.
- ♣ Die Bombe verfügt über #W6=1.
- ♣ Der Nachtbombenflieger wird nach dem Abwurf der zweiten Bombe entfernt.

Veteranen-/ Eliteeinheit

Als Nachtbombenflieger können insbesondere die Polikarpow Po-2 und die Jakowlew UT-2 eingesetzt werden. Der Nachtbombenflieger kann nicht ersatzweise durch Jagdflugzeuge, Jagdbomber oder Bomber o.ä. dargestellt werden.

Kosten

Für den Nachtbombenflieger ist bei der Aufstellung in der eigenen Befehlsphase eine Befehlskarte „Kommando“ zu entrichten.

Die legendäre Acht-Acht

 1940 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

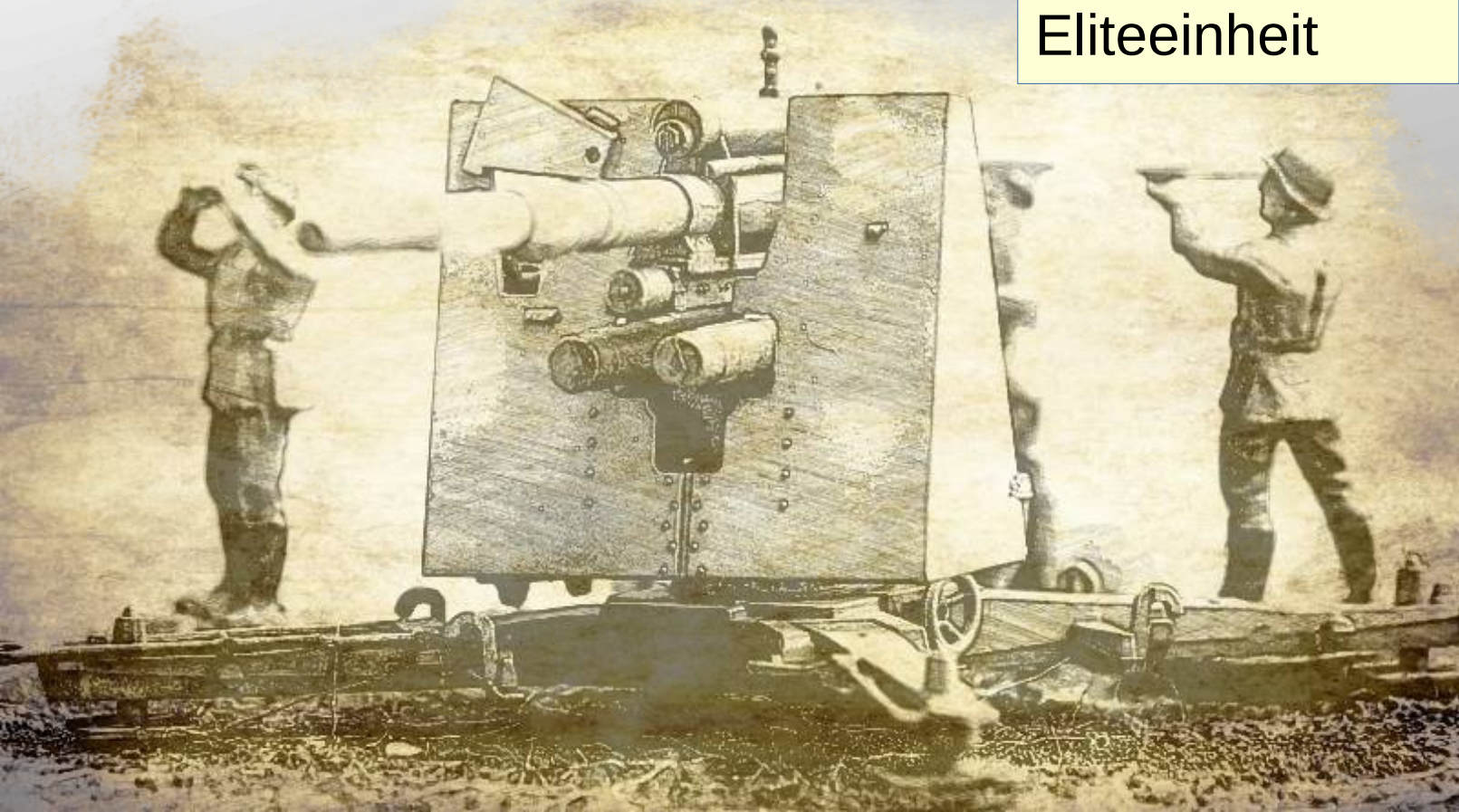
„[American troops] knew that the greatest single weapon of the war, the atomic bomb excepted, was the German 88 mm flat-trajectory gun, which brought down thousands of bombers and tens of thousands of soldiers. The Allies had nothing as good, despite one of them designating itself the world's greatest industrial power."

Paul Fussell, 1989

Eigenschaften/Fähigkeiten

💣 Die Acht-Acht muss in einem 10er-Trupp aufgestellt werden (Truppführer, 3 Bediener, Funker, 1 MG, 4 Schützen) und über ein Sd.Kfz. 7 als Zugmaschine verfügen.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Eigenschaften/Fähigkeiten (Fortsetzung)

- Die Ach-Acht ist frei und schnell drehbar und hat bei direktem Beschuss aus allen Richtungen einen Panzerungswert von 2 (nur oben =0).
- Die Acht-Acht ist immer in Feuerbereitschaft (Tarnung nur durch Pionier-Trupp)
- Die Acht-Acht braucht nicht ausgerichtet werden.
- Daher kann sie in der gegnerischen Bewegungsphase auf alle (nicht nur eine) gegnerischen Einheiten schießen, die sich in den Wirkbereich bewegen, auch mitten in deren Bewegung.
- Hierzu wird die gegnerische Bewegung auf Ansage des Spielers, der die Acht-Acht befehligt, unterbrochen, und der Beschuss gemäß den Grundregeln abgewickelt.
- Erhält die gegnerische Einheit dadurch Schadenspunkte, so tritt deren Wirkung sofort in Kraft. Im Zweifelsfall bleibt die gegnerische Einheit dort, wo sie getroffen wurde, stehen.
- Danach wird der gegnerische Zug fortgesetzt.

Kosten

Für die Acht-Acht, einschließlich des 10er-Trupps und des Zugfahrzeugs sind 300 Punkte zu entrichten.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Panzerjägerkompanie

 1940 bis 1944

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Gut ausgebildete und erfahrene Panzerjägereinheiten sind Meister der Tarnung und - wenn es brenzlig wird - wissen sie, wann es Zeit ist die Stellung zu wechseln. Das haben sie bis zum Abwinken geübt. Andererseits kann man sie nicht beliebig ersetzen und der Aufwand für Ausbildung und Ausstattung ist größer.

Diese Option kann auf eine der folgende Einheiten angewendet werden:

✔ zwei 5-cm-Pak 38 im 10er-Trupp (Offizier, Funker, Sanitäter, 6 Bediener, 1 Schütze) mit Transportfahrzeugen,
✔ zwei Panzerjäger I,
✔ zwei Marder II oder III,
✔ ein Nashorn.

Veteranen-/ Eliteeinheit

Die Veteranen-/Eliteeinheit ist vor dem Spiel bekannt zu geben und besonders zu kennzeichnen.

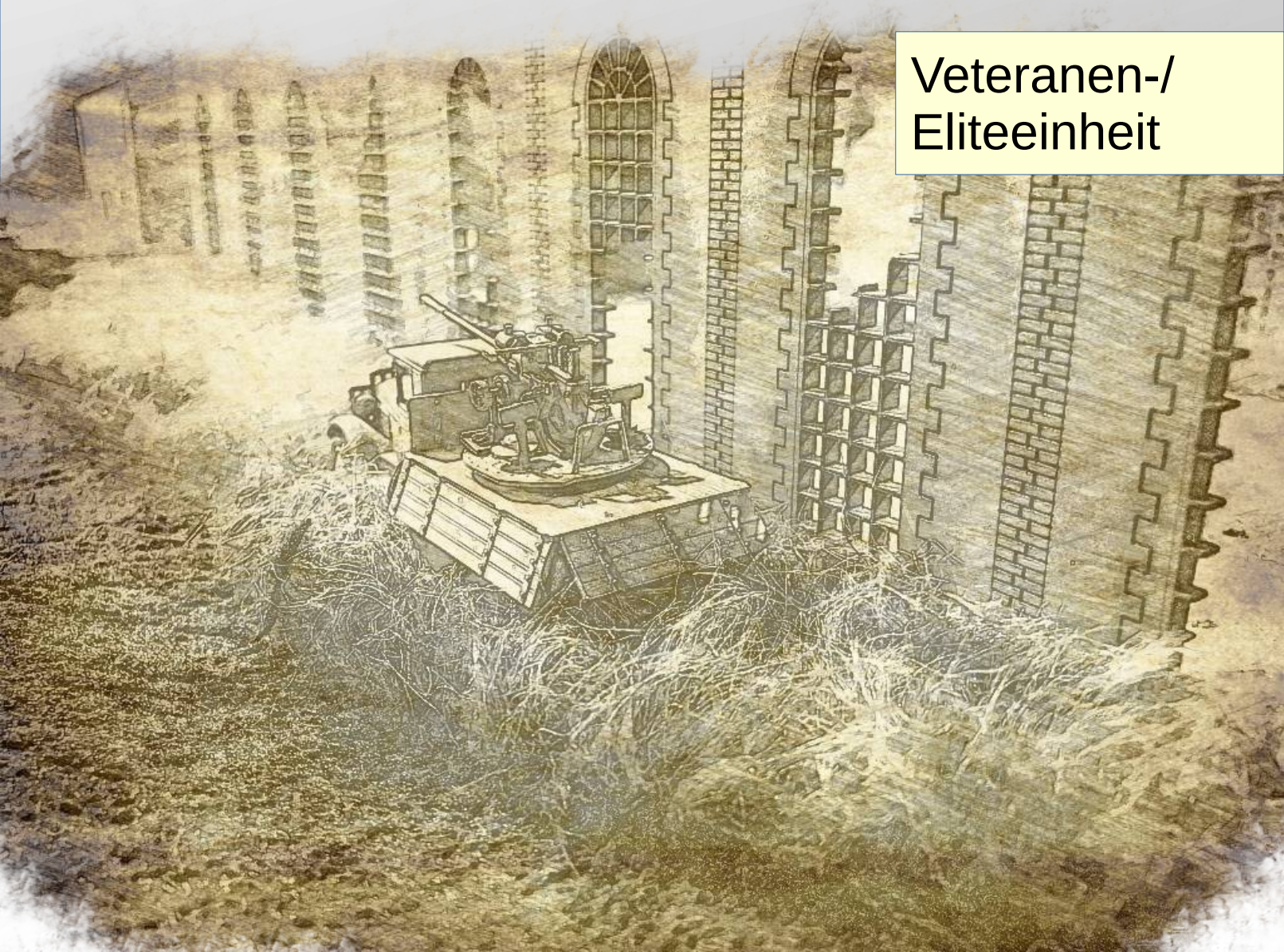
Eigenschaften/Fähigkeiten

(1) Diese Panzerjäger bleiben nach jedem eigenen Zug in dem sie nicht geschossen haben in Feuerbereitschaft (Tarnung entsprechend den Grundregeln, Tarnmarker). Daher können sie in der gegnerischen Bewegungsphase je einmal auf gegnerische Einheiten schießen, auch mitten in der Bewegung. Hierzu wird die gegnerische Bewegung auf Ansage des Spielers, der die Panzerjäger befehligt, unterbrochen, und der Beschuss gemäß den Grundregeln abgewickelt. Erhält die gegnerische Einheit dadurch Schadenspunkte, so tritt deren Wirkung sofort in Kraft. Im Zweifelsfall bleibt die gegnerische Einheit dort, wo sie getroffen wurde, stehen. Danach wird der gegnerische Zug fortgesetzt. Im Rahmen der Feuerbereitschaft können keine Befehlskarten eingesetzt werden.

(2) Diese Panzerjäger dürfen im Anschluss an jeden eigenen Schuss einen Stellungswechsel von 10 cm ohne Abzüge ausführen.

Punktekosten
Zusätzlich zu den normalen Punktekosten sind die in der nachfolgenden Tabelle angegeben Kosten zu entrichten. Für Fla-MGs sind Kosten gemäß der Grundregeln zu entrichten. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden.

Panzerjäger	Zusätzliche Punktekosten
zwei 5-cm-Pak 38 im 10er-Trupp (Truppführer, Sanitäter, 6 Bediener, 2 Schützen) mit Transportfahrzeugen	50
2x Panzerjäger I	50
2x Marder II oder III	100
1x Nashorn	100



Veteranen-/ Eliteeinheit

Panzerrudel



1943 bis 1945

Anwendbar:

✔ es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Spätestens nach der Schlappe bei der zweiten Schlacht um Charkow begannen Veränderungen in der Roten Armee. Es wurde mehr Verantwortung und Entscheidungen an die lokalen Kommandeure übertragen und es verbesserte sich die Einsatztaktik - auch bei der Panzertruppe. Trotz der enormen Verluste konnten immer mehr Panzereinheiten aufgestellt und taktische Reserven gebildet werden. Im Gegensatz zu den Desastern von 1941 kamen nun die Vorteile des T-34 besser zur Geltung (Mobilität, Panzerung und Bewaffnung) und trugen ganz wesentlich zu einem neuen Selbstbewusstsein bei.

Veteranen-/
Eliteeinheit



Eigenschaften
Diese Regel kann für die folgenden Einheiten angewendet werden:
drei T-34, egal welche Ausführungen,
drei SU-76, egal welche Ausführungen.

Die Veteraneneinheit ist vor dem Spiel bekannt zu geben und besonders zu kennzeichnen. Tankrider sind nicht zugelassen.

Zusätzliche Fähigkeiten
Diese Einheit kann zusätzlich in der gegnerischen Schussphase reagieren. Jeder der drei Panzer der durch Direktschuss beschossen wird und nach diesem Beschuss über höchstens 1 Schadenspunkt verfügt, darf sofort bis zu 10 cm auf den Feind aufrücken und 1x auf die Einheit die ihn beschossen hat zurückschießen.

Punktekosten
Punktekosten gemäß der Grundregeln +150.

Veteranen-/ Eliteeinheit



Panzerzug

 1941 bis 1945

Anwendbar:
es dürfen maximal zwei Veteranen-/Eliteeinheiten pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:
Ein Panzerzug ist ein Eisenbahnzug, der gegen Beschuss gepanzert und in der Regel mit Bewaffnung ausgestattet ist. Panzerzüge sind schnell und können dank ihrer Größe und Panzerung sicher große Truppen über weite und kurze Entfernungen transportieren. Zusätzlich ist es möglich, genau die Anzahl oder Art der Waggons anzukoppeln, die in der jeweiligen Kriegsperiode benötigt werden. Ist die gegnerische Armee im Luftkampf überlegen, können beispielsweise verstärkt Flak-Waggons gekoppelt werden. Wird eine geringe Transportkapazität verlangt, kann der Zug verkürzt werden. Oft wurde Material zur Gleisreparatur mitgeführt.

Veteranen-/ Eliteeinheit

Eigenschaften
Panzerzüge haben folgende Eigenschaften:

- Lokomotiven oder Waggons müssen sich immer auf passenden Schienen befinden und können sich nur auf Schienen bewegen.
- Lokomotiven oder Waggons werden direkt nach Auswahl der Spielfeldseiten auf einem beliebigen Schienenabschnitt aufgestellt.
- Lokomotiven können alleine oder mit gekoppelten Waggons bis zu 50 cm bewegt werden.
- Waggons ohne Lokomotive können nicht bewegt werden.
- Waggons oder Lokomotiven blockieren jede andere Bewegung.
- Alle Vollkettenfahrzeuge blockieren die Bewegung eines Zuges ohne beschädigt zu werden. Alle anderen Einheiten die von einem fahrenden Zug oder Lokomotive berührt werden, werden zerstört und sofort vom Spielfeld entfernt.
- Ein Ab- oder Ankoppeln von Waggons ist nicht erlaubt.
- Lokomotiven oder Waggons können keine Befehlskarten, kein Nachschub, keine Deckung und keine Tarnung nutzen.
- Der Beschuss erfolgt nach den Grundregeln und immer nur auf eine einzelne Lokomotive oder Waggon.
- Wird eine Lokomotive oder Waggon zerstört, dann kann der Rest des Zuges intakt bleiben, soweit nicht durch die Anwendung von Schablonen Schadenspunkte zugefügt werden. Wird die Lokomotive zerstört, oder erhält sie zwei Schadenspunkte, dann ist keine Bewegung mehr möglich (s.o.).
- Erhält ein Waggon zwei Schadenspunkte ohne zerstört zu werden, dann ist der ganze Zug bewegungsunfähig.

Zusätzliche Fähigkeiten

Lokomotiven und Waggons werden nur defensiv eingesetzt:

- Flak-Geschütze und Fla-MGs können zur Abwehr von Luftangriffen gemäß der Grundregeln und der erweiterten Regeln eingesetzt werden.
- Lokomotiven und Waggons schießen nicht in der eigenen Schussphase.
- Ein Panzerzug kann mit allen Waffen der Lokomotive und der angekoppelten Waggons auf jede Gegnerische Einheit die einen Bestandteil des Zuges beschossen hat sofort zurückschießen, soweit dies nach den Grundregeln möglich ist.
- Lokomotiven und Waggons sind immer in Feuerbereitschaft (keine Tarnung). Daher können sie in der gegnerischen Bewegungsphase je einmal auf gegnerische Einheiten schießen, auch mitten in deren Bewegung. Hierzu wird die gegnerische Bewegung auf Ansage des Spielers, der die Lokomotive/Waggon befehligt, unterbrochen, und der Beschuss gemäß den Grundregeln abgewickelt. Erhält die gegnerische Einheit dadurch Schadenspunkte, so tritt deren Wirkung sofort in Kraft. Im Zweifelsfall bleibt die gegnerische Einheit dort, wo sie getroffen wurde, stehen. Danach wird der gegnerische Zug fortgesetzt.

Punktekosten und Profilwerte

Punktekosten und Profilwerte ergeben sich aus der nachfolgenden Tabelle.

Veteranen-/ Eliteeinheit

Komponente/Waffe	Profilwerte	Punkte
Lokomotive	Panzerung (v,s,h,o) = 3	20
Waggon (geschlossen)	Panzerung (v,s,h,o) = 3	10
Waggon (oben offen)	Panzerung (v,s,h) = 3; (o) = 0	10
Sicherheitswaggon	Panzerung (v,s,h) = 1 (o) = 0	5
2cm oder 3,7cm Flak	Siehe Profilwerte des Geschützes	30
2cm Vierling	Siehe Profilwerte des Geschützes	100
8,8cm Flak	Siehe Profilwerte des Geschützes	100
37mm 61-K	Siehe Profilwerte des Geschützes	30
T-26-Turm	Siehe Profilwerte des Geschützes	30
T-28-Turm	Siehe Profilwerte des Geschützes	30
T-34/76-Turm	Siehe Profilwerte des Geschützes	40
Pz IV-Turm (kurz)	Siehe Profilwerte des Geschützes	40
Pz IV-Turm (lang)	Siehe Profilwerte des Geschützes	70
Katyusha Raketenwerfer	Siehe Profilwerte des Geschützes	50
Je MG	Siehe Profilwerte Bug-/Koax-MG	5
Je Fla-MG	Siehe Profilwerte Fla-MG	15

Angriff und Verteidigung

 1939 bis 1945

Alternativ zum Spielbeginn gemäß Seite 9 der Grundregeln (und auch historisch eher der Normalfall), können die Spieler „Angriff und Verteidigung“ spielen. Hierbei werden die taktischen Vorteile des Verteidigers (Deckung, Stellungen, Tarnung) durch eine zahlenmäßige Überlegenheit des Angreifers ausgeglichen.

Verteidigung. Die verteidigende Armee wird vor Spielbeginn abweichend von den Grundregeln beliebig in einer Hälfte des Spielfeldes im Freien oder in Gebäuden aufgestellt.

Hierbei kann auch „Fog of War“ gemäß Seite 17 der Grundregeln angewendet werden. Es können bereits vorhandene Stellungen genutzt werden, oder es können – gegen Entrichten der erforderlichen Befehlskarten – vor Spielbeginn defensive Maßnahmen ergriffen werden, z.B.

Alternatives Szenario

- Stellungen errichten gemäß den Grundregeln,
- Eingraben gemäß den Grundregeln,
- Alarmposten (siehe Seite 12),
- Fire For Effect (siehe Seite 30) oder
- Minen (siehe Seite 48).

Hierzu erhält die verteidigende Armee insgesamt 5 zusätzliche Befehlskarten „Stellungen errichten“ gemäß Seite 29 der Grundregeln. Einheiten, die gemäß der Tabelle auf Seite 34 der Grundregeln über die Möglichkeit verfügen sich zu tarnen, können vor Spielbeginn mit einem Tarnmarker versehen werden.

Soweit ein Pionier-Trupp (siehe Seite 55) aufgestellt wird, können alle gezogenen Geschütze vor Spielbeginn mit einem Tarnmarker versehen werden.

Angriff. Die angreifende Armee ist um 50% größer (z.B. 1500 Punkte, wenn die verteidigende Armee mit 1000 Punkten spielt) und erhält insgesamt

- 5 zusätzliche Befehlskarten „Einsatz von Kampfmitteln“ (Seite 27 der Grundregeln)
- oder „Panzerwaffe“ (Seite 28 der Grundregeln).

Die Aufstellung erfolgt gemäß den Grundregeln in der Aufstellungszone. Zur Vorbereitung des Angriffs eignet sich z.B. eine taktische Bombardierung (siehe Seite 50).

Rückzugsgefecht

 1939 bis 1945

Als weitere Alternative zum Spielbeginn gemäß Seite 9 der Grundregeln können die Spieler ein „Rückzugsgefecht“ spielen. Hierbei stehen die taktischen Nachteile einer sich zurückziehenden Armee im Vordergrund.

Rückzug
Die sich zurückziehende Armee wird vor Spielbeginn abweichend von den Grundregeln in der eigenen Hälfte des Spielfeldes auf Straßen und Wegen aufgestellt. Hierbei kann auch „Fog of War“ gemäß Seite 17 der Grundregeln angewendet werden. Alle Einheiten werden in Fahrtrichtung zur eigenen Aufstellungszone ausgerichtet.

- Das am stärksten gepanzerte Fahrzeug (es gilt die Frontpanzerung) wird auf einer Straße oder Weg in der Mitte des Spielfelds platziert und beginnt das Spiel mit einem Schadenspunkt. Das Fahrzeug darf nicht rückwärts fahren.
- Will die sich zurückziehende Armee einen Werkstatt-Trupp (siehe Seite 57) einsetzen, dann ist dieser in der eigenen Aufstellungszone aufzustellen.
- Alle anderen Fahrzeuge, Geschütze schließen daran an und bilden so eine Kolonne. Die Infanterie (soweit sie nicht aufgesessen ist) marschiert am Straßen-/Wegesrand.

Alternatives Szenario

Verfolgung
Die verfolgende Armee ist nur eine Vorausabteilung und um 25% kleiner (z.B. 750 Punkte, wenn die sich zurückziehende Armee mit 1000 Punkten spielt) und verfügt nicht über alle gewohnten Kampffähigkeiten. Sie kann

- Keine gezogenen Geschütze einsetzen.
- Keinen Artilleriebeschuss von außerhalb einsetzen.
- Keine Artilleriebeobachter in Gebäuden platzieren.
- Keine Minen einsetzen.

Ziel/Siegbedingungen
Soweit die Spieler nichts anderes vereinbaren, hat die sich zurückziehende Seite das Ziel, das am stärksten gepanzerte Fahrzeug sicher und vollständig in die eigene Aufstellungszone zurückzufahren.

Nachschub

 1939 bis 1945

Beschreibung:

Nachschub ist die Beschaffung und die Versorgung mit den Gütern, welche die Truppe zur Aufrechterhaltung der Kampfkraft benötigt. Eine zentrale Rolle spielen Treibstoff und Munition.

Eigenschaften

Bei der Vorbereitung des Spiels wird – bevor die Aufstellungszonen festgelegt werden - auf dem Spielfeld eine ungerade Anzahl (in der Regel 3 oder 5) von Nachschubmarkern platziert. Beim Spielen mit Siegmarkern können diese auch beide Funktionen erfüllen. Die Nachschubmarker können mit geeigneten Fahrzeugen (s.u.) in einer Bewegungsphase eingenommen werden (Kontakt Fahrzeug-Marker). Ein W6-Wurf bestimmt, welchen zusätzlichen Nachschub der Spieler erhält, bei W6=

Alternatives Szenario

1 Erhält der Spieler zwei beliebige Befehlskarten „Kampfmittel“ (Handgranate, Rauchgranate, Haftladung). Die zusätzlichen Befehlskarten können schon in der folgenden Befehlsphase eingesetzt werden.
2 Erhält der Spieler je eine Befehlskarte „Nebeltöpfe“ und „Hartkerngeschoss“. Die zusätzlichen Befehlskarten können schon in der folgenden Befehlsphase eingesetzt werden.
3 Erhält der Spieler zusätzlichen Treibstoff. Alle Fahrzeuge des Spielers können sich in derselben Bewegungsphase zusätzlich zur maximalen Bewegung gemäß der Grundregeln +10 cm bewegen.
4 Erhält der Spieler zusätzliche Munition. Ein beliebiges Fahrzeug oder Geschütz des Spielers darf in der folgenden Schussphase 2x schießen.
5 Erhält der Spieler Ersatz und darf einen beliebigen eigenen Infanterietrupp sofort mit Infanteristen (d.h. ohne Granatwerfer und ohne sMG) seiner Wahl auf insgesamt 10 Mann (oder Frau) auffüllen. Der aufgefüllte Trupp muss die Vorgaben der Grundregeln einhalten.
6 Es gibt einen Unfall, und der aufgefundene Treibstoff/Munition entzünden sich. Es kommt zu einer Explosion entsprechend den Grundregeln. Die Schablone wird mittig über den Nachschubmarker platziert. Die Truppe ist schockiert und der Spieler muss sofort eine Befehlskarte „Kommando“ abgeben, soweit er noch über eine solche Karte verfügt.

Geeignete Fahrzeuge

Mit folgenden Fahrzeugen können Nachschubmarker eingenommen werden:

- ✓ Transportfahrzeuge der Kategorien F und N aus den jeweiligen Profilwertlisten. Befinden sich bei der Einnahme des Nachschubmarkers Infanteristen auf dem Fahrzeug, so müssen diese vor der Einnahme absitzen.
- ✓ Modelle von Tankfahrzeugen. Wird der Nachschubmarker mit einem Tankfahrzeug eingenommen, so wird nicht gewürfelt, sondern wie bei einem Würfelergebnis von W6=3 verfahren.
- ✓ Gepanzerte Munitionstransporter. Beispiele: Sd.Kfz. 252 oder 251/4, Munitionstransporter 38T, M30 Ammunition Carrier, etc. Wird der Nachschubmarker mit einem gepanzerten Munitionstransporter eingenommen, so wird nicht gewürfelt, sondern wie bei einem Würfelergebnis von W6=4 verfahren.

Punktekosten/Profilwerte

- ✚ Transportfahrzeuge: Punktekosten und Profilwerte gemäß der Profilwertlisten.
- ✚ Tankfahrzeuge: 20 Punkte, können keine Infanteristen transportieren und können keine Geschütze ziehen, und verfügen über eine maximale Bewegung von 30cm auf Straßen/Wegen und 20 cm querfeldein.
- ✚ Gepanzerte Munitionstransporter sind (außer ggf. Fla-MGs) unbewaffnet und kosten 20 Punkte. Alle weiteren Profilwerte entsprechen dem zugrunde liegenden Fahrzeug.
- ✚ Für alle genannten Fahrzeuge kann die Regel „Leih- und Pachtgesetz“ der Grundregeln sinngemäß genutzt werden.
- ✚ Für Fla-MGs sind Punktekosten entsprechend den Grundregeln zu entrichten.



Alternatives Szenario



Minen



1939 bis 1945

Anwendbar/Nationen:

✔ Nur einmal pro Seite einsetzbar.

Beschreibung:

In diesen Szenarien besteht die Möglichkeit, den Gegner durch Minensperren zu behindern. Hierzu bieten sich Bereiche an, in denen die Vorstöße der Angreifer erwartet werden, oder Bereiche, die man aus Mangel an eigenen Kräften nur schlecht verteidigen kann.

Durchführung:

Vor Beginn des Spiels legt der Verteidiger in der eigenen Spielhälfte sechs Spielkarten (Skatblatt o.ä., keine Joker) in den vorgesehenen Bereichen verdeckt auf das Spielfeld. Die Karten werden zuvor gemischt und bleiben verdeckt, so dass kein Spieler Einsicht hat. Es werden folgende Karten verwendet:

- **3x rot, davon eine Karte mit Person (Bube, Dame, König) und ein Ass**
- **3x schwarz (Luschen)**.

Alternatives Szenario

Die Karten dürfen nicht auf Schienen platziert werden. Die roten Karten stellen scharfe Minensperren dar, die schwarzen Karten sind Dummies. Die Karte mit Person stellt Antipersonenminen dar und wird nur durch Infanteristen und Pferde ausgelöst. Das Ass stellt eine gemischte Minensperre mit Antipersonen- und Antipanzerminen dar, und wird von Fahrzeugen, Infanteristen und Pferden ausgelöst. Die dritte Karte wird nur von Fahrzeugen ausgelöst.

Die Minensperre wird aufgedeckt, sobald mit einem Fahrzeug, einer Figur oder einem Pferd Kontakt zu der Karte hergestellt wird. Schwarze Karten werden einfach entfernt, die Bewegung kann gemäß den Grundregeln fortgesetzt werden. Handelt es sich um eine passende rote Karte, dann kommt es zu einer Explosion gemäß der Tabelle auf Seite 39 der Grundregeln und der Anwendung der entsprechenden Explosions-schablone mit dem Zentrum am Kontaktpunkt (Zentrum unter einem Rad, einer Kette, oder einer Figur bzw. Pferd. Abweichend von den Grundregeln wirkt die Explosion bei einem die Mine auslösenden Fahrzeug entsprechend der nachfolgenden Tabelle (nächste Seite). Alle anderen Auswirkungen einer Minen-Explosion werden gemäß den Grundregeln behandelt. Benachbarte Minensperren werden nicht ausgelöst. Nach der Explosion wird die Karte entfernt. Handelt es sich um eine rote Karte die keine Explosion auslöst, dann bleibt die Minensperre scharf (die Karte bleibt offen liegen).

Fahrzeug	Schaden
Radfahrzeug, Halbkette oder gezogenes Geschütz	die Einheit ist zerstört (das Modell bleibt aber als Hindernis auf dem Spielfeld).
Vollkettenfahrzeug	+2 Schadenspunkte

Vorraussetzungen/Kosten

- Für den Einsatz von Minen sind vor Beginn des Spiels zwei Kommando-Karten auszuspielen.
- Die verteidigende Armee muss über einen Pionier-Trupp verfügen.

Entschärfen einer Minensperre

Die Minensperre kann von einem Pionier-Trupp entfernt werden (siehe „Pionier-Trupp, Seite 55). Hierzu stellen mindestens zwei der abgesessenen Pioniere Basekontakt mit der Karte her (die Bewegung endet hier). Die Karte wird sofort entfernt, ohne dass sie aufgedeckt wird.



Alternatives Szenario

Taktische Bombardierung

 1939 bis 1945

Anwendbar:

✔ Nur einmal pro Seite einsetzbar.

Beschreibung:

In diesen Szenarien besteht die Möglichkeit, den bevorstehenden eigenen Angriff durch ein taktisches Bombardement zu unterstützen. Die taktische Bombardierung erfolgt aus einiger Höhe und ist damit wenig gezielt, macht aber großen Eindruck. Auch das Timing ist schwer, aber besser etwas zu früh oder etwas zu spät als gar nie?!

Durchführung:

Vor Beginn des Spiels legt der Angreifer in der Spielhälfte des Verteidigers verdeckt sechs nummerierte Marker beliebig aus (1 bis 6; zum Beispiel Einheitenmarker für das Spiel mit „Fog of War“). Die Marker werden zuvor gemischt und bleiben verdeckt, so dass kein Spieler Einsicht hat. Noch vor der Aufstellung der Einheiten des Verteidigers würfelt der Angreifer einen W6 um festzulegen, wann die taktische Bombardierung erfolgt. Bei W6=

1 erfolgt die Bombardierung sofort nach der 1. Bewegungsphase des Verteidigers,
2 erfolgt die Bombardierung sofort nach der 2. Bewegungsphase des Verteidigers,
3 erfolgt die Bombardierung sofort nach der 3. Bewegungsphase des Verteidigers,
4 … und so weiter, und so fort.

Kommt es zur Bombardierung, dann werden die Marker umgedreht. Die Marker 1 bis 4 werden entfernt, bei den Markern 5 und 6 kommt es jeweils zum Einschlag einer Bombe gemäß den Grundregeln (Tabelle auf Seite 39). Abweichend davon wird der Abweichungswurf mit 5 Würfeln durchgeführt.

- Gerät das Zentrum der Schablone nach Abweichung auch nur teilweise über ein Gebäude, dann kommt es zum „Beschuss auf Gebäude“, siehe Seite xx,
- Treffer auf „Wald“ oder „Waldrand“ sind nicht möglich.

Punktekosten

Vor dem Auslegen der Marker hat der angreifende Spieler zwei Befehlskarten „Kommando“ zu entrichten.

Alternatives Szenario

Obstgärten

 1939 bis 1945

Anwendbar:

✔ Nicht anwendbar in Winterszenarien.

Beschreibung:

Neben Wäldern boten Obstgärten und Obstwiesen bei etwas Vorsicht willkommenen Schutz vor Tiefflliegern.

Durchführung:

Fahrzeuge, die zwischen einer Gruppe von mindestens fünf Obstbäumen stehen und sich zumindest teilweise unter den Ästen eines der Bäume befinden, können nicht mit Tiefflliegern oder Jabos angegriffen werden.

Die Spieler vereinbaren vor dem Spiel, welche Bäume für diese Regelung in Frage kommen.

Punktekosten

Keine.

Kommandeur

 1939 bis 1945

Beschreibung:

Jenseits der eingesetzten Kräfte hängt der Ausgang eines Gefechts auch wesentlich von der Erfahrung, Kompetenz und Nervenstärke des kommandierenden Offiziers ab. Ist er eher vorsichtig oder forsch, weiß er die Lage und die Möglichkeiten seiner Truppe einzuschätzen, oder kann man ihm nicht trauen? Hat er bei vorgesetzten Stellen genug Einfluss, um Luftunterstützung und Artillerieschläge anzufordern?

Durchführung:

Der Kommandeur wird nicht durch ein Modell dargestellt.

Es wird pro Seite mit 10 Befehlskarten gespielt, die offen ausgelegt werden. Vor Beginn des Spiels wird die Kompetenzstufe/der Charakter des Kommandeurs jeder Seite mit einem W6 bestimmt. Dies beeinflusst die Taktik für das kommende Gefecht gemäß der folgenden Tabelle.

Alternatives Szenario

Kommandeur	Taktische Vorgaben
W6=1-2 Unerfahren, vorsichtig, wenig Einfluss	• Spielt als Angreifer/Verfolger „Taktische Bombardierung“ und als Verteidiger/beim Rückzug „Minen“ (je 2 Kommando-Karten) • Kann im weiteren Spiel keine Kommando-Karten mehr einsetzen • Spielt mit 4 Befehlskarten “Stellungen“ • Spielt mit 2 Befehlskarten „Eingraben“ • Kann keine Befehlskarten „Haftladung“ einsetzen.
W6=3-4 Erfahren, einflussreich, umsichtig	• Spielt mit 6 Kommando-Karten • Spielt mit 2 Befehlskarten „Hartkerngeschoss“ • Spielt mit 2 Befehlskarten „Eingraben“ Panzer der Kategorie Z fahren nur auf Straßen und Wegen
W6=5-6 Erfahren, draufgängerisch	• Spielt 4 Befehlskarten „Kampfmittel“ Panzer der Kategorien X,Y, Z fahren nur auf Straßen und Wegen und dürfen weder wenden noch rückwärts fahren.

Alarmeinheiten

 1943 bis 1945

Beschreibung:

Angesichts der Vielzahl der an allen Fronten auftretenden größeren und kleineren Krisen wurden von den Truppenkommandeuren auch drakonische Maßnahmen ergriffen, um nunmehr auch den letzten Karabiner zum Kampf heranzuholen.

Durchführung:

- Bei der Alarmeinheit handelt es sich um den 10er-Trupp des Forward Command Post (FCP).
- Die Alarmeinheit sitzt beim Aufrufen automatisch auf einem beim FCP zum Beginn des Spiels in max. 5 cm Entfernung aufgestelltes, unbewaffneten Transportfahrzeug der Kategorie F auf.
- Der Aufruf der Alarmeinheit erfolgt am Ende der gegnerischen Bewegungsphase.
- Die Alarmeinheit darf sich direkt nach dem Aufrufen bewegen und wieder absitzen.
- Die Alarmeinheit bewegt sich immer am Ende der gegnerischen Bewegungsphase.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Die Alarmeinheit schießt nur direkt nachdem sie beschossen wurde, d.h. in der gegnerischen Schussphase. Diese Hausregel kann nur beim Spielen mit FCP eingesetzt werden. Es entstehen keine Zusatzkosten, auch nicht für das Transportfahrzeug.

Spielen mit
Forward Command Post



Ordnance liaison officer

 1939 bis 1945

Anwendbar:

✔ nur bei Spiel mit Forward Command Post.

Beschreibung:

Der Ordnance Liaison Officer folgte einem Combat Command einer US-Panzerdivision in die Schlacht. Seine Aufgabe war es, die Verluste zu erfassen und regelmäßig zum Nachschub-Bataillon zurückzufahren, um neue bzw. reparierte Fahrzeug nach vorne zu bringen.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Der Ordnance Liaison Officer wird durch einen Jeep dargestellt (keine separate Figur), der zu Beginn des Spiels in max. 10 cm Entfernung zum FCP positioniert wird. Der Jeep

- ✯ Kann sich entsprechend der Grundregeln zu einem zerstörten eigenen Fahrzeug bewegen und Kontakt herstellen. Die Bewegung endet dann.
- ✯ Kann in nachfolgenden eigenen Bewegungsphasen zurück zum FCP fahren. Bei Kontakt des Jeep mit dem FCP wird das zerstörte Fahrzeug vom Spielfeld entfernt und als Ersatzfahrzeug (keine Schadenspunkte, gleiche Eigenschaften wie bei der ersten Aufstellung) in max. 10 cm Entfernung vom FCP wieder aufgestellt.

Diese Aktion ist nur einmal pro Spiel möglich. Danach kann der Jeep entsprechend der Grundregeln eingesetzt werden.

Spielen mit
Forward Command Post

Punktekosten

Es fallen keine Punktekosten an. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden. Für ein Fla-MG am Jeep müssen entsprechend den Grundregeln Punktekosten aufgewendet werden.

Pionier-Trupp



1939 bis 1945

Anwendbar:

✔ es darf nur ein Pionier-Trupp pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Im Gegensatz zu einzelnen Pionieren in einem Infanterie-Trupp benötigt der Pionier-Trupp zur Erfüllung der Aufgaben ein entsprechendes Fahrzeug. Der Pionier-Trupp besteht aus:

- 3 Pionieren (unbewaffnet),
- 1 Transportfahrzeug der Kategorien F oder K oder M oder N.

Eigenschaften/Fähigkeiten

Der Pioniere dürfen sich nicht mehr als 10 cm vom Fahrzeug entfernen. Die Grundregeln (Aufstellungszone, Absitzen, Moraltest, usw.) finden analog Anwendung. Zusätzlich zum eigenen Zug können das Fahrzeug und die Pioniere eine Bewegung und eine der drei nachfolgenden Aktionen auch direkt im Anschluss an eine gegnerische Bewegungsphase ausführen.

Spielen mit
Forward Command Post

Der Pionier-Trupp kann

(1) Nicht schießen.

(2) Minensperren räumen (siehe Seite 48).

(3) Gewässer bis zu einer Breite von 8 cm überbrücken. Hierzu muss ein entsprechendes einfaches Brücken-Modell vorbereitet sein. Mindestens zwei der abgesessenen Pioniere stellen Basekontakt mit dem Gewässer her (die Bewegung endet hier). Die Brücke wird sofort verlegt. Fahrzeuge folgender Kategorien können diese einfachen Brücken nutzen, soweit die Brücke breit genug ist: A bis E, G bis J, X.

(4) Gezogene Geschütze (Artillerie, PaK, FlaK) tarnen. Mindestens zwei der abgesessenen Pioniere stellen hierzu Basekontakt mit dem zu tarnenden Geschütz her (die Bewegung endet hier). Das Geschütz gilt nun als getarnt (Tarnmarker anlegen).

Diese Aktionen können auch unter Feindeinsicht durchgeführt werden.

Geht mehr als ein Pionier verloren, oder wird das Fahrzeug des Pionier-Trupps zerstört, dann können keine der Aktionen mehr ausgeführt werden und der Rest der Einheit wird sofort aus dem Spiel entfernt. Auch die Pioniere des Pionier-Trupps können die zugehörigen Befehlskarten der Grundregeln nutzen.

Punktekosten

Es fallen weder Kosten für die Pioniere noch für das Fahrzeug an. Für Fla-MGs sind Kosten gemäß der Grundregeln zu entrichten. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden.

Spielen mit Forward Command Post



Werkstatt-Trupp

 1939 bis 1945

Anwendbar:

✔ es darf nur ein Werkstatt-Trupp pro Seite aufgestellt werden.

Beschreibung:

Der Werkstatt-Trupp besteht aus:

✔ 3 Mechanikern (unbewaffnet),

✔ 1 Transportfahrzeug der Kategorien F oder M oder N.

Eigenschaften/Fähigkeiten

✔ Die Mechaniker dürfen sich nicht mehr als 10 cm vom Fahrzeug entfernen.

✔ Die Grundregeln (Aufstellungszone, Absitzen, Moraltest, usw.) finden analog Anwendung.

✔ Zusätzlich zum eigenen Zug können das Fahrzeug und die Mechaniker eine Bewegung und eine Reparatur auch direkt im Anschluss an eine gegnerische Bewegungsphase ausführen.

Spielen mit
Forward Command Post



Eigenschaften/Fähigkeiten (Fortsetzung)

Der Werkstatt-Trupp kann

- Nicht schießen.
- Fahrzeuge mit zwei Schadenspunkten behelfsmäßig reparieren, so dass sie sich wieder bewegen können. Hierzu stellen mindestens zwei der abgesessenen Mechaniker Basekontakt mit dem zu reparierenden Fahrzeug hier (die Bewegung endet hier).
- Jetzt verfügt das reparierte Fahrzeug über nur noch einen Schadenspunkt (Austausch der Schadmarker).
- Die Reparatur kann auch unter Feindeinsicht erfolgen.
- Geht mehr als ein Mechaniker verloren, oder wird das Fahrzeug des Werkstatt-Trupps zerstört, dann können keine Reparaturen mehr ausgeführt werden und der Rest der Einheit wird sofort aus dem Spiel entfernt.

Punktekosten

Es fallen weder Kosten für die Mechaniker noch für das Fahrzeug an. Für Fla-MGs sind Kosten gemäß der Grundregeln zu entrichten. Es müssen keine Befehlskarten eingesetzt werden.

DOG GREEN

Spielen mit Forward Command Post

Nahaufklärer

 1939 bis 1945

Beschreibung

Für die taktische und Gefechtsaufklärung wurden insbesondere den Panzertruppen Front- und Verbindungsflugzeuge unterstellt. Die Einsatzgebiete sind u.a. Artilleriebeobachtung, Kampffelderkundung und die Beobachtung von Truppenbewegungen. Die meisten Verbindungsflugzeuge sind aus kleinen, leichten Maschinen der allgemeinen Luftfahrt entwickelt worden.

Nahaufklärer können nur beim Spielen mit Forward Command Post eingesetzt werden. Für den Einsatz des Nahaufklärers müssen keine zusätzlichen Punktekosten und keine Befehlskarten aufgewendet werden.

Es kommen nur folgende Flugzeuge in Frage:

- ✔ Fi 156 Storch, Hs 126, Fw 189,
- ✔ Polikarpow Po-2, Jakowlew UT-2,
- ✔ Auster AOP,
- ✔ L-2, L-3, L-4 Grasshopper, L-5 Sentinel.

Spielen mit
Forward Command Post

Einsatz/Fähigkeiten

Der Nahaufklärer wird zu Beginn des Spiels in max. 30 cm Entfernung zum Forward Command Post (FCP) aufgestellt, verfügt über einen Panzerungswert = 0 und kann beschossen werden. Für den Einsatz des Nahaufklärers und die Gegenmaßnahmen finden die Grundregeln analog Anwendung.

An Stelle des Luftangriffs klärt der Nahaufklärer Ziele auf, d.h.

a) Entweder ein getarntes Fahrzeug/Geschütz enttarnen oder
b) die Aufgabe eines Artilleriebeobachters übernehmen (Weitergabe der Zielkoordinaten für ein Ziel; nicht für Artillerie von außerhalb), auch wenn das Ziel getarnt ist (hierbei bleibt das Ziel getarnt).

Einsatz/Fähigkeiten (Fortsetzung)

- Der Nahaufklärer muss das Aufklärungsziel a) oder b) ansagen und in gerader Linie überfliegen.
- Der Nahaufklärer kann vor dem Aufklären analog mit FlaK bekämpft werden.
- Auch Fla-MG, die die sich in der Nähe des Ziels befinden (d.h. unter einer großen Schablone), können den Nahaufklärer bekämpfen.
- Der Nahaufklärer kann nicht mit Jagdflugzeugen bekämpft werden.
- Der Nahaufklärer verlässt nach dem Aufklären in der nächsten eigenen Bewegungsphase das Spielfeld, egal wie.
- Der Nahaufklärer kann pro Spiel und Seite nur einmal eingesetzt werden.
- Der Nahaufklärer kann keine Einheiten „im Wald“ oder „am Waldrand“ aufklären.

Kosten

Für den Einsatz des Nahaufklärers müssen keine zusätzlichen Punktekosten und keine Befehlskarten aufgewendet werden.

Spielen mit
Forward Command Post



Beschuss auf Gebäude

 1939 bis 1945

Anwendung:
Anwendbar auf Häuser, Kirchen, Lagerhäuser, Fabrikgebäude, Ställe, Scheunen, Schuppen … und Bunker.

Gebäude können direkt und indirekt beschossen werden. Es handelt sich um den gezielten Beschuss auf ein einzelnes Gebäude:

- Der Beschuss ist nur mit HE-Munition möglich,
- es werden keine Schablonen verwendet,
- es gibt keine Abweichung,
- weder der Einsatz von Artillerie von „außerhalb“,
- noch der Einsatz von Raketenartillerie sind möglich.

Neue Ziele

Analog eines Panzerungswertes verfügen Gebäude über die in der nachfolgenden Tabelle (nächste Seite) dargestellten Strukturwerte und erhalten bei Beschuss entsprechend Schadenspunkte.

Wirkung:
Die beabsichtigte Wirkung ist die Ausschaltung oder Vertreibung von vermuteten Infanteristen im Gebäude, insbesondere von Artilleriebeobachtern oder Panzerabwehr-Handwaffen. Die Schäden am Gebäude sind nur ein Nebeneffekt und hängen im Spiel davon ab, wie sie dargestellt werden können.

- Für jeden Schadenspunkt erhält jeder Infanterist, der sich im Gebäude befindet, oder weniger als 5cm Abstand zum Gebäude hat, einen Treffer mit 1W6 und wird bei W6=4+ entfernt.
- Heilung durch Sanitäter ist ausgeschlossen.
- Optional können die Spieler vereinbaren, die Schadwirkung am Gebäude durch Feuer, Entfernung des Daches, Austausch gegen ein beschädigtes Gebäude oder eine Ruine, o.ä. darzustellen.

Strukturwerte von Gebäuden	
Steingebäude	10
Holzgebäude	6
Bunker	16
Holzbunker	12
Würfelsumme	**Schaden**
< Strukturwert	Kein Schaden
≥ Strukturwert	1 Schadenspunkt
≥ 2x Strukturwert	2 Schadenspunkte
≥ 3x Strukturwert	3 Schadenspunkte



Neue Ziele

Waldkampf



1939 bis 1945

Anwendung:
Anwendbar auf Gruppierungen von mindestens vier Bäumen, die entweder zusammen auf einer Base stehen, oder vor dem Spiel von den Spielern als „Wald“ festgelegt wurden. Die Grenze ist der Base-Rand oder eine von den Spielern festgelegte Grenzlinie. Wege und Straßen gehören nicht zum Wald und unterteilen eine Gruppe von Bäumen in mehrere Wälder, soweit genügend Bäume vorhanden sind.

Eigenschaften
Nur Infanteristen, sMG, Granatwerfer und Geschütze der Kategorie b können sich „im Wald“ aufhalten. Alle anderen Einheiten können sich nur am Waldrand aufhalten.

- Die maximale Bewegung „im Wald“ oder am „Waldrand“ entspricht der Bewegung „querfeldein“.
- „Im Wald“ sind Einheiten immer getarnt und können keine anderen Einheiten direkt beschießen. Granatwerfer und Geschütze können entsprechend der Grundregeln indirekt schießen.
- „Am Waldrand“ können Einheiten gegnerische Einheiten beschießen und direkt beschossen werden, sind aber in Deckung. Infanteristen werden bei ΣW=6+ getroffen. Alle anderen Einheiten gelten als zu ¼ bis ½ sichtbar.

Neue Ziele

- Tiefflieger- oder Jaboangriffe oder der Einsatz von Nahaufklärern gegen Einheiten „im Wald“ oder „am Waldrand“ sind nicht zulässig.
- Bei indirektem Beschuss und beim Betreten von Wald durch feindliche Infanterie kommen die Regeln des nächsten Abschnitts zur Anwendung.

Indirekter Beschuss und Nahkampf

- Es können nur Infanteristen „im Wald“ und „am Waldrand“ getroffen oder angegriffen werden.
- Vermutete Infanteristen „im Wald“ und „am Waldrand“ können mit indirektem Beschuss mit Sprengmunition durch Artillerie (kein Beschuss durch Artillerie von außerhalb) bekämpft werden. Die Reichweite wird bis zur Waldgrenze gemessen. Bei ΣW=10+ kommt es zu Baumkronen-Treffern und jeder Infanterist erhält einen Schadenswurf mit 1W6 und wird bei W6=4+ entfernt. Heilung durch Sanitäter ist ausgeschlossen.
- Betreten feindliche Infanteristen den Wald (egal ob „im Wald“ oder „am Waldrand“, so kommt es sofort und automatisch zum Nahkampf gemäß der Grundregeln (Basekontakt spielt keine Rolle).

Kampagne:
Deutsches Reich 1940-1945

Oft genug ist man als Tabletopper schon froh, wenn man überhaupt einen Mitspieler hat, mit dem man sich gut versteht und für ein mehrstündiges Spiel verabreden kann. In der Regel wird daraus ein Standardspiel nach den Grundregeln. Mit etwas mehr Zeit und Muse kann man mit DogGreen auch einen längeren Bogen spannen und mit anderen (oder auch solo) eine Kampagne spielen. Für viele von uns macht die Vorbereitung auf das Spiel, einschließlich des Zusammenstellens der Armee und der damit verbundenen taktischen Überlegungen, oder der Fertigstellung der erforderlichen Modelle, schon das halbe Hobby aus. Gelingt es aber, mehrere Spiele sinnvoll, historisch plausibel und abwechslungsreich miteinander zu verbinden und den genannten Bogen zu schlagen, dann hast Du vermutlich Tabletop-Spaß für mehrere Monate.

Der Mangel an geeigneten Mitspielern oder das weit verbreitete Zeitproblem haben das Phänomen des Solo-Wargaming hervorgebracht*. Wichtig für das Solo-Wargaming sind – neben den wohl erprobten Spielregeln für das eigentliche Spiel – ein paar zusätzliche Vorgaben/Überraschungsmomente, mit denen verhindert wird, dass die gegnerische Armee (deren nächsten Zug man ja schon kennt) zu sehr benachteiligt oder die eigene Armee bevorzugt wird.

Die nachfolgend beschriebene Kampagne illustriert, wie man die erweiterten Regeln für eine DogGreen-Kampagne nutzen kann, egal ob mit anderen Mitspielern, oder eben als Solo-Kampagne. Für eine Kampagne werden insbesondere die folgenden Regeln empfohlen:

Angriff und Verteidigung
Alternatives Szenario
Seite 44

Kommandeur
Alternatives Szenario
Seite 52

Rückzugsgefecht
Alternatives Szenario
Seite 45

Fog of war
Grundregeln
Seite 17



* z.B. William Silvester: **The Solo Wargaming Guide**
Precis Intermedia, 2013, ISBN 978-1938270130

Kampagne:

Deutsches Reich 1940-1945

Kerneinheit
+ passende Ergänzungen

Als Kerneinheit dienen zwei 10er-Trupps, die vor jedem Einsatz auf Stärke gebracht („Auffrischen“) und durch weitere Einheiten ergänzt werden. Als weitere Einheiten stehen verschiedene Einheiten der Division oder unterstellte Einheiten zur Verfügung, die sich von Kriegsjahr zu Kriegsjahr verändern. Beim „Auffrischen“ der Kerneinheit bietet sich die Gelegenheit neues Material zu erhalten. Die 10er-Trupps können zum Elite- oder Veteranen-Trupp werden oder bei hohen Verlusten diesen Status verlieren.

1940
„Fall Gelb“
Verteidigung

1941
Ostfront
Angriff

1942
„Fall Blau“
Verfolgung

1943
Italien
Verteidigung

Vor jedem neuen Einsatz entscheidet ein W6, ob ein neuer Kommandeur ernannt wird, mit großem Einfluss auf die Taktik. Während für die Deutschen für die einzelnen Szenarien keine Punktekosten ausgerechnet werden müssen, werden die gegnerischen Armeen wie gewöhnlich aufgestellt.

1944
Westfront
Angriff

1944
Westfront
Rückzug

1945
Pommern
Verteidigung



Kampagne:

Deutsches Reich 1940-1945

1940 „Fall Gelb“ Verteidigung	**Kerneinheit**	
	• 2x 10er-Trupp • Lkws zum Aufsitzen	Je 1x Truppführer, 1x Sanitäter, 1x MG, 7 Schützen. Zwei oder mehrere Lkw der Kat. E bzw. F.
Im Rahmen des Westfeldzugs befindet sich unsere Kerneinheit in Nordfrankreich und hat sich vorübergehend zur Verteidigung eingerichtet. Die British Expeditionary Force führt zusammen mit französischen Truppen einen Gegenangriff durch.		

Ergänzende Einheiten	
✔	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
✔	Gefechtsstand (FCP mit Stabstrupp, Sd.Kfz. 231, Kübelwagen)
✔	1x Artilleriebeobachtungstrupp
✔	Werkstatt-Trupp, Pionier-Trupp, Nahaufklärer nach Verfügbarkeit
✔	Fla-MGs soweit am Modell vorhanden
Und **eine** der folgenden Einheiten (auswählen):	
	1x Panzerjägerkompanie (2x 5-cm-Pak 38, siehe Seite 38)
	1x Die legendäre Acht-Acht (siehe Seite 36)
	4x PzII, Pz 38(t), PzIII D, E (freie Auswahl)

Britische / französische Einheiten (Angriff)	
1000 Punkte	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
	Einheiten nach Verfügbarkeit
	Min. 1x Flak

Kampagne:

Deutsches Reich 1940-1945

1941 Ostfront Angriff	**Kerneinheit**	
	• 2x 10er-Trupp • Lkw(s) • 1x Sd.Kfz. 251	Je 1x Truppführer, 1x Sanitäter, 2x MG, 6 Schützen. Ein oder zwei Lkw der Kat. E bzw. F.
Die Kerneinheit nimmt am Überfall auf die Sowjetunion teil. Mit der Auffrischung werden die Trupps verstärkt und es können einer oder beide 10er-Trupps in Elite- oder Veteranentrupps umgewandelt werden, falls der Trupp im letzten Gefecht nicht mehr als drei Soldaten verloren hat (Achtung: dies kann die nachfolgende Auswahl einschränken).		
Ergänzende Einheiten		
✔	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)	
✔	Gefechtsstand (FCP mit Stabstrupp, Sd.Kfz. 222, Kübelwagen)	
✔	2-cm-Flak mit 5er-Trupp und Zugmaschine	
✔	1x Artilleriebeobachtungstrupp, 1 AB zur Mitfahrt im Sd.Kfz. 222	
✔	Werkstatt-Trupp, Pionier-Trupp, Sanitätsfahrzeug, Nahaufklärer nach Verfügbarkeit	
✔	Fla-MGs soweit am Modell vorhanden	
Und **zwei** der folgenden Einheiten (auswählen):		
	2x 10,5cm leFH18 mit Zugmaschinen + 10er-Trupp mit Funker	
	1x Die legendäre Acht-Acht (siehe Seite 36)	
	3x StuGIII (Ausführung A bis E), PzIII J (kurz), Pz IV F1	

Sowjetische Einheiten (Verteidigung)	
800 Punkte	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
	Einheiten nach Verfügbarkeit
	Min. 1x Flak

Kampagne:

Deutsches Reich 1940-1945

1942 „Fall Blau“ Verfolgung	**Kerneinheit**	
	• 2x 10er-Trupp • 2x Sd.Kfz. 251	Je 1x Truppführer, 1x Sanitäter, 2x MG, 6 Schützen.
Die Kerneinheit nimmt an der Sommeroffensive der Heeresgruppe Süd teil. Mit der Auffrischung können einer oder beide 10er-Trupps in Elite- oder Veteranentrupps umgewandelt werden. Falls der Trupp im letzten Gefecht mehr als drei Soldaten verloren hat ist dies nicht möglich, oder der Trupp wird sogar zurückgestuft (Achtung: dies kann die nachfolgende Auswahl einschränken).		
Ergänzende Einheiten		
✔	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)	
✔	1x Gepanzerte Aufklärung (siehe Seite 22)	
✔	1x Sd.Kfz 250/7	
✔	Nahaufklärer nach Verfügbarkeit	
✔	Fla-MGs soweit am Modell vorhanden	
Und **eine** der folgenden Einheiten (auswählen):		
	1x StuH42 + 1x FlaK Vierling auf Sd.Kfz. 7 + 1x KV-2 als Beutefahrzeug mit Artilleriebeobachter (siehe Seite 19)	
	3x StuGIII F	
	2x PzIV F2 oder G + Werkstatt-Trupp	

Sowjetische Einheiten (Verteidigung)	
1200 Punkte	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
	Einheiten nach Verfügbarkeit
	Min. 1x Flak

Kampagne:

Deutsches Reich 1940-1945

1943 Italien Verteidigung	**Kerneinheit**	
	• 2x 10er-Trupp • 2x Sd.Kfz. 251	Je 1x Truppführer, 1x Sanitäter, 2x MG, 1x Panzerfaust, 5 Schützen.
Die Kerneinheit wird nach Italien verlegt und soll eines der vielen Löcher in der Front stopfen. Mit der Auffrischung werden die Trupps weiter verstärkt und es können einer oder beide 10er-Trupps in Elite- oder Veteranentrupps umgewandelt werden. Falls der Trupp im letzten Gefecht mehr als drei Soldaten verloren hat ist dies nicht möglich, oder der Trupp wird sogar zurückgestuft (Achtung: dies kann die nachfolgende Auswahl einschränken).		
Ergänzende Einheiten		
✔	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)	
✔	Gefechtsstand (FCP mit Stabstrupp, Puma, Schwimmwagen, Lkw für Alarmeinheit)	
✔	1x Artilleriebeobachtungstrupp, 1x AB (Gebäude oder Puma)	
✔	1x 15cm sIG mit Zugmaschine und 10er-Trupp mit Funker	
✔	Werkstatt-Trupp, Pionier-Trupp, Sanitätsfahrzeug, Nahaufklärer nach Verfügbarkeit	
✔	Fla-MGs soweit am Modell vorhanden	
Und eine der folgenden Einheiten (auswählen):		
	1x Panzerjägerkompanie (Nashorn) + 1x StuGIII	
	1x Ferdinand	
	1x Tiger I mit Begleitinfanterie (siehe Seite 14)	

Britische oder amerikanische Einheiten (Angriff)	
1600 Punkte	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
	Einheiten nach Verfügbarkeit
	Min. 1x Flak

Kampagne:

Deutsches Reich 1940-1945

1944 Westfront Angriff	**Kerneinheit**	
	• 2x 10er-Trupp • 2x Sd.Kfz. 251	Je 1x Truppführer, 1x Sanitäter, 2x MG, 1x Panzerfaust, 1x Panzerschreck, 4 Schützen.
Die Kerneinheit wird in die Normandie verlegt und und nimmt an einem lokalen Gegenangriff teil. Mit der Auffrischung werden die Trupps weiter verstärkt und es können einer oder beide 10er-Trupps in Elite- oder Veteranentrupps umgewandelt werden. Falls der Trupp im letzten Gefecht mehr als drei Soldaten verloren hat ist dies nicht möglich, oder der Trupp wird sogar zurückgestuft (Achtung: dies kann die nachfolgende Auswahl einschränken).		
Ergänzende Einheiten		
✔	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)	
✔	Gefechtsstand (FCP mit Stabstrupp, Puma, Schwimmwagen, Lkw für Alarmeinheit)	
✔	1x Artilleriebeobachtungstrupp, 1x AB (Gebäude oder Puma)	
✔	Werkstatt-Trupp, Pionier-Trupp, Sanitätsfahrzeug, Nahaufklärer nach Verfügbarkeit	
✔	Fla-MGs soweit am Modell vorhanden	
Und eine der folgenden Einheiten (auswählen):		
	1x Schwere Panzerabteilung (2x Tiger I)	
	4x Panther oder 1x Pz IV Ausf. G oder H (freie Auswahl)	
	1x Schwere Panzerabteilung (2x Tiger II)*	

Britische oder amerikanische Einheiten (Verteidigung)	
1000 Punkte (*1300 Punkte)	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
	Einheiten nach Verfügbarkeit
	Min. 1x Flak

Kampagne:

Deutsches Reich 1940-1945

1944 Westfront Rückzug	**Kerneinheit**	
	• 2x 10er-Trupp • 2x Sd.Kfz. 251	Je 1x Truppführer, 1x Sanitäter, 2x MG, 1x Panzerfaust, 1x Panzerschreck, 4 Schützen.
Die Kerneinheit zieht sich in Richtung Reichsgebiet zurück und muss sich den nachrückenden Alliierten erwehren. Es finden keine Beförderungen in Elite- oder Veteranentrupps statt. Falls der Trupp im letzten Gefecht mehr als drei Soldaten verloren hat, wird der Trupp zurückgestuft (Achtung: dies kann die nachfolgende Auswahl einschränken). Wurde ein Sd.Kfz.251 zerstört, dann wird es nicht ersetzt.		
Ergänzende Einheiten		
✔	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)	
✔	Gefechtsstand (FCP mit Stabstrupp, Puma, Schwimmwagen, Lkw für Alarmeinheit)	
✔	1x Artilleriebeobachtungstrupp, 1x AB (Gebäude oder Puma)	
✔	1x Sd.Kfz. 251 mit 10er-Trupp mit sMG und Granatwerfer ≤8 cm	
✔	1x Sd.Kfz. 251/16 Flamm	
✔	Werkstatt-Trupp, Pionier-Trupp, Sanitätsfahrzeug nach Verfügbarkeit	
✔	Fla-MGs soweit am Modell vorhanden	
Und eine der folgenden Einheiten (auswählen):		
	1x Tiger II	
	1x Jagdpanther mit Begleitinfanterie (siehe Seite 14)	

Britische oder amerikanische Einheiten (Verfolgung)	
900 Punkte	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
	Einheiten nach Verfügbarkeit
	Min. 1x Flak

Kampagne:

Deutsches Reich 1940-1945

1945 Pommern Verteidigung	**Kerneinheit**	
	• 2x 10er-Trupp • 2x Sd.Kfz. 251?	Je 1x Truppführer, 1x Sanitäter, 2x MG, 1x Panzerfaust, 1x Panzerschreck, 4 Schützen.
Die Kerneinheit zieht sich in Richtung Reichsgebiet zurück und muss sich den nachrückenden Alliierten erwehren. Es finden keine Beförderungen in Elite- oder Veteranentrupps statt. Falls der Trupp im letzten Gefecht mehr als drei Soldaten verloren hat, wird der Trupp zurückgestuft (Achtung: dies kann die nachfolgende Auswahl einschränken). Wurde ein Sd.Kfz.251 zerstört, dann wird es nicht ersetzt.		

Ergänzende Einheiten	
✔	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
✔	Gefechtsstand (FCP mit Stabstrupp, Puma, Schwimmwagen, Lkw für Alarmeinheit)
✔	1x Artilleriebeobachtungstrupp, 1x AB (Gebäude oder Puma)
✔	1x 15cm sFH18 mit Zugmaschine und 5er-Trupp mit Funker
	2x 76mm ZIS-3 (siehe Seite 19) mit 10er-Trupp mit Funker
✔	1x Volkssturm (siehe Seite 13) mit Lkw
✔	Werkstatt-Trupp, Pionier-Trupp, Sanitätsfahrzeug nach Verfügbarkeit
✔	Fla-MGs soweit am Modell vorhanden
Und eine der folgenden Einheiten (auswählen):	
	1x Jagdtiger
	2x Panther

Sowjetische Einheiten (Angriff)	
2400 Punkte	Kommandeur, (10 Kommandokarten, siehe Seite 52)
	Einheiten nach Verfügbarkeit
	Min. 1x Flak

Bildnachweise

Bild	Quelle	Lizenz
Titelseite Bild unten	Wikimedia	Public Domain
Titelseite oben, Modelle	Eigenes Werk	
Seite 7, Figuren	Mit freundlicher Genehmigung von „Figurenmaler“	
Seite 7, Bild unten	Wikipedia	Public Domain
Seite 6, 8 und Seite 65, Bilder von Explosionen	KI generiert / QWen2.5-Plus	
Alle anderen Bilder ab Seite 8	Eigenes Werk	