

HEGRA

1940



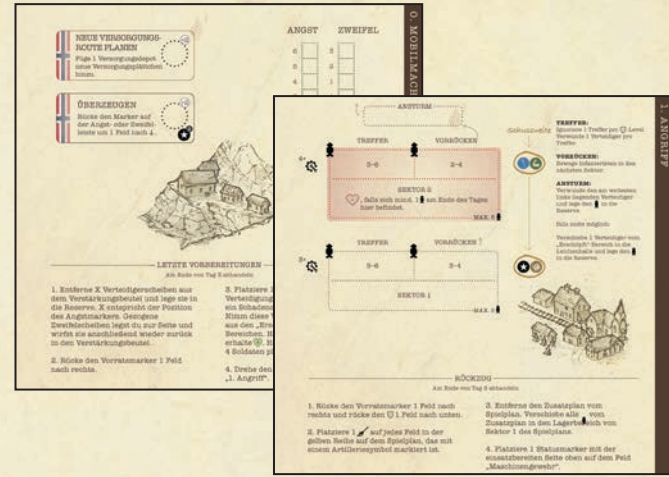
Du kommandierst eine kleine Gruppe Freiwilliger, die sich in einer verlassenen Bergfestung in der Nähe des norwegischen Dorfes Hegra verschanzt haben. Stelle dich den zahlenmäßig überlegenen deutschen Truppen in diesen ersten Tagen des 2. Weltkriegs.

Hegra 1940 ist ein reines Solospiel. Du koordinierst die norwegischen Verteidiger während der deutschen Belagerung, die in 3 Kapitel aufgeteilt ist. Das Spiel ist eine Mischung aus Worker Placement, Bag Building, Area Control und Tower Defense.

MATERIAL



1 Spielplan



1 zweiseitiger Zusatzplan
(Mobilmachung und 1. Angriff)



12 Statusmarker



1 Trefferbeutel



5 sechsstellige Würfel



6 deutsche Artilleriegeschütze



1 Patrouillenbeutel



21 deutsche
Infanteristen



12 Luftangriffsplättchen



1 Verstärkungsbeutel



12 deutsche
Patrouillen-
plättchen



10 „Verfehlt“-Plättchen



5 Vorratsmarker



11 Schnee-
plättchen



4 deutsche Artillerieplättchen



7 Statusplättchen



2 Schwierigkeits-
plättchen
(siehe S. 26)



15 Versorgungsplättchen










7 Zweifelscheiben

30 Verteidigerscheiben:

-  1 Offizier
-  12 Soldaten
-  11 Freiwillige
-  3 Sanitäter
-  3 Jäger

14 Schadensplättchen:

-  3 Verteidigungsstellungen, Stellung A-C
-  6 Geschütze (3× „Geschütz 1“, 3× „Geschütz 2“)
-  1 Patrouille angreifen
-  1 Feldtelefon
-  1 Behandlungsraum
-  1 Kartenraum
-  1 Radio



6 Hoffnungskarten

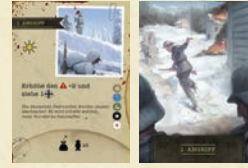


6 Verzweiflungskarten

49 Ereigniskarten:



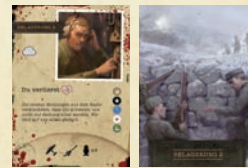
12× Mobilmachung



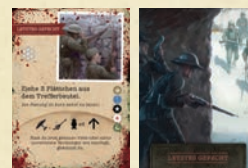
12× 1. Angriff



11× Belagerung 1



11× Belagerung 2



3× Letztes Gefecht

22 Moralkarten:

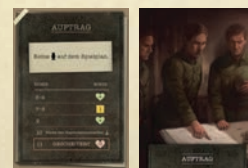


13× Gute Moral



9× Schlechte Moral

4 Auftragskarten:



VORBEREITUNG

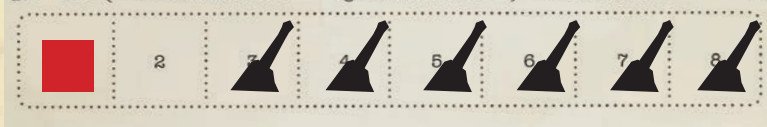
1. Lege den **Spielplan** mittig in deinen Spielbereich.
Lege den **Zusatzplan** mit der Seite „Mobilmachung“ links unten auf den Spielplan (*siehe Abbildung*).

2. Lege je **1 Statusmarker** auf folgende Leisten:

- A. **Vorratsleiste** auf Feld „4“.
- B. **Schneeleiste** auf Feld „3“.
- C. **Wetterleiste** auf das Feld mit der Wolke.
- D. **Rundenleiste** auf Feld „1“.
- E. **Kapitulationsleiste** auf das Feld „Ehrenvolle Kapitulation“.
- F. **Moralleiste** auf Feld „0“.
- G. **Überwachungsleiste** auf Feld „1“.
- H. **Verteidigungsleiste** auf Feld „0“.
- I. **Artillerieleiste** auf das am weitesten links liegende Feld.
- J. **Angstleiste** auf Feld „3“.
- K. **Zweifelleiste** auf Feld „1“.

3. Platziere je **1 Artilleriegeschütz** auf die Felder „3“–„8“ auf der **Artillerieleiste**.

☛ Ziehe entsprechend der höchsten sichtbaren Zahl (nicht durch ein Artilleriegeschütz verdeckt) Plättchen aus dem Trefferbeutel.



4. Sortiere die **Luftangriffsplättchen** nach den Texten auf der Vorderseite und lege 6 Stapel zu je 2 gleichen Plättchen offen und in abgebildeter Reihenfolge auf die dafür vorgesehenen Felder.

☛ Füge dem Trefferbeutel den am weitesten links liegenden Stapel Luftangriffsplättchen hinzu.



Platziere hier den Zusatzplan mit der Seite „Mobilmachung“ oben.

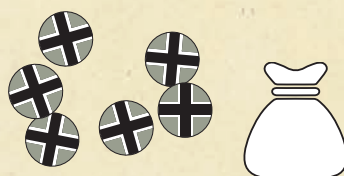
Alternative: Mische die Luftangriffsplättchen und bilde 6 Stapel zu je 2 Plättchen und lege sie in beliebiger Reihenfolge auf die dafür vorgesehenen Felder.

5. Lege die 4 **Artillerieplättchen** und die 10 „**Verfehlt**“-**Plättchen** neben den Spielplan. Das ist die **Reserve**. Wirf davon anschließend 1 Artillerieplättchen und 1 „Verfehlt“-Plättchen in den **Trefferbeutel**.

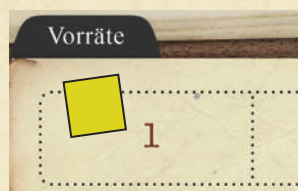
6. Sortiere die **Versorgungsplättchen** nach Typen und bilde 5 Stapel. Platziere die 3 Versorgungsplättchen mit dem Vorratssymbol auf das am weitesten links liegende **Versorgungsdepot** auf dem Spielplan. Lege die **restlichen Stapel** in die **Reserve**.



7. Wirf alle 12 **Patrouillenplättchen** in den **Patrouillenbeutel**.



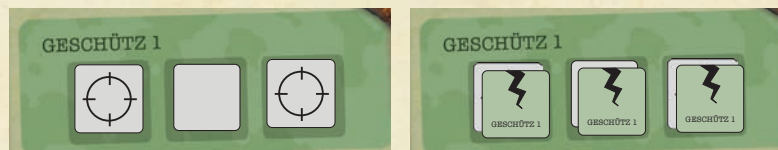
8. Lege 1 **Vorratsmarker** auf Feld „1“ im „**Vorräte**“-**Bereich**. Lege alle **übrigen Vorratsmarker** in die **Reserve**.



9. Platziere die 3 **Verteidigungsstellungen** passend auf die entsprechenden Felder („A“-„C“) auf dem Spielplan.



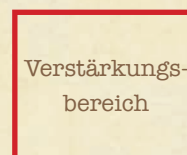
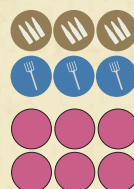
10. Platziere 3 **Statusplättchen** wie abgebildet auf die 3 Felder im **Bereich „Geschütz 1“**. Platziere dann 3 „**Geschütz 1**“-**Schadensplättchen** auf den Statusplättchen.



11. Lege die **restlichen Plättchen** (Status, Geschütz 2, Patrouille angreifen, Feldtelefon, Behandlungsraum, Kartenraum, Radio) in die **Reserve**.

12. Nimm dir die **Verteidiger**- und **Zweifelscheiben**.

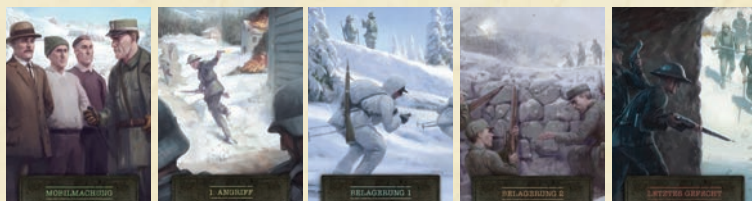
- Lege 6 Zweifelscheiben, 3 Soldaten und 3 Freiwillige in die **Reserve**.
- Platziere 1 Offizier, 2 Freiwillige und 3 Soldaten in den „**Bereit**“-**Bereich**.
- Wirf die übrigen Verteidiger- und Zweifelscheiben in den **Verstärkungsbeutel** und lege ihn neben den Spielplan.
- Lass neben dem Verstärkungsbeutel etwas Platz, das ist der **Verstärkungsbereich**.



13. Lege die 21 **Infanteristen** und den übrigen **Statusmarker** in die **Reserve**.

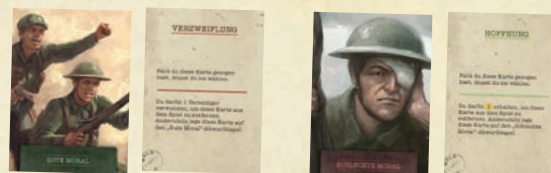
14. Sortiere die **Ereigniskarten** nach ihrer Rückseite und bilde 5 Stapel. Mische jeden Stapel verdeckt und lege die Stapel dann auf die dafür vorgesehenen Felder oberhalb des Spielplans.

Hinweis: In deiner 1. Partie empfehlen wir dir, die fortgeschrittenen Ereigniskarten (siehe S. 27) nicht zu verwenden.



15. Sortiere die **Moralkarten** nach „Gute Moral“ und „Schlechte Moral“ und bilde 2 separate Stapel. Mische jeden Stapel verdeckt und lege beide Stapel neben den Spielplan.

16. Sortiere die Karten „**Hoffnung**“ und „**Verzweiflung**“ in 2 separate Stapel. Lege beide Stapel offen neben die Moralkarten.



17. Mische die **Schneeplättchen** verdeckt und lege den Stapel auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan.

ÜBERBLICK

Eine Partie verläuft über 3 Kapitel:

- 1. Mobilmachung (Tag 1-3):** Erkunde die Festung und kämpfe dich durch die Schneemassen, um beschädigte Ausrüstung zu bergen. Neue Rekruten schließen sich dir an, während du die Nachschubrouten für die bevorstehende Belagerung planst.
- 2. 1. Angriff (Tag 4-6):** Das Dorf unterhalb der Festung wird angegriffen. Du versuchst es zu verteidigen, während du zeitgleich finale Vorbereitungen für die Belagerung triffst. Sende Versorgungszüge hinter die feindlichen Linien, um genügend Vorräte zu besorgen.
- 3. Belagerung (Tag 7-11):** Die Belagerung der Festung beginnt. Versuche den konstanten Artillerie-, Luft- und Infanterieangriffen standzuhalten und achte darauf, die Moral deiner Truppe aufrecht zu halten. Wirst du das Gefecht überleben?

Die Partie endet mit Abschluss von Kapitel 3 (Belagerung). Hast du nach dem letzten Gefecht (Tag 11) ausreichend unverletzte Verteidiger, gewinnst du.

ENDBEDINGUNGEN

Sobald 1 dieser Bedingungen eintritt, verlierst du die Partie sofort:

- Du musst den Kapitulationsmarker auf das Feld mit dem Totenschädel auf der Kapitulationsleiste vorrücken.
- Du hast am Ende des Tages nicht genügend unverletzte Verteidiger (nur an Tag 7-11). Das aktuelle Feld des Kapitulationsmarkers gibt an, wie viele unverletzte Verteidiger nötig sind, um einen weiteren Tag spielen zu können.



ABLAUF

Die 3 Kapitel einer Partie sind in 11 Tage unterteilt. Ein Tag ist jeweils in 3 Phasen unterteilt.

- **Ereignisphase:** Handle Ereignisse ab. Du wirst von den Deutschen angegriffen.
- **Dämmerungsphase:** Verteile die Vorräte unter den Verteidigern und platziere die Verteidiger auf Aktionsfeldern.
- **Tagphase:** Handle jedes Aktionsfeld in numerischer Reihenfolge ab. Prüfe am Ende des Tages die Moral deiner Truppe und die Kapitulationsbedingungen.



VERTEIDIGER

Verteidigerscheiben stellen alle deine verteidigenden Kräfte dar. Es gibt 5 Typen, die nach Farbe getrennt sind:

- **Offizier (schwarz):** Hilfreich im Kampf und um die Moral zu heben. Kann andere Verteidiger befördern.
- **Soldaten (braun):** Sind nützlich, um die Mauern zu verteidigen und um auf die feindliche Artillerie zu feuern.
- **Sanitäter (weiß):** Behandeln verwundete Verteidiger. Können nicht kämpfen.
- **Jäger (grün):** Sind am hilfreichsten, um Vorräte zu besorgen und um Schnee zu schaufeln.
- **Freiwillige (blau):** Bringen neue Vorräte mit, falls sie aus dem Verstärkungsbeutel gezogen werden.

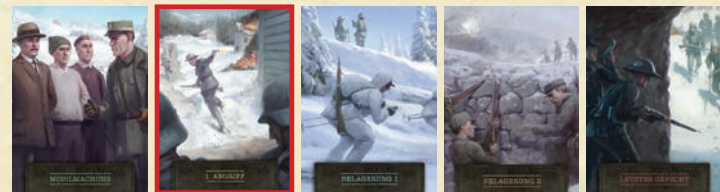
Platziere Verteidigerscheiben auf verschiedenen Orten auf dem Spielplan. Ein **Verteidiger gilt als unverletzt**, falls er sich im „Erschöpft“, „Rast“- oder „Bereit“-Bereich oder in einer der Verteidigungsstellungen auf dem Spielplan befindet. Nutze deine Verteidiger, um mit ihnen Aktionen in der Tagphase auszuführen.

1. EREIGNISPHASE

Die Rundenleiste zeigt das aktuelle Kapitel an. Ziehe die oberste Karte des entsprechenden Ereignisstapels und handle sie wie folgt ab:




Beispiel: Sobald Tag 4 beginnt, ziehst du vom Stapel „1. Angriff“.



Ereigniskarten „Mobilmachung“ (Tag 1-3)

Führe folgende 4 Schritte in angegebener Reihenfolge aus und fahre anschließend mit der Dämmerungsphase (siehe S. 14) fort.

1. Passe den **Wettermarker** entsprechend dem Symbol auf der Ereigniskarte an.

Falls das Wetter  zeigt, rücke zusätzlich den Schneemarker um 1 Feld nach rechts.

Falls der Schneemarker auf Feld „5“ liegt und 1 Feld weitergerückt werden müsste, bewege den Schneemarker nicht, sondern ziehe stattdessen 1 Plättchen aus dem Trefferbeutel und handle es ab (siehe S. 13).



Beispiel: Du rückst den Wettermarker auf das Schneesymbol und rückst deshalb den Schneemarker 1 Feld nach rechts.

- Handle den Text auf der **Ereigniskarte** von oben nach unten ab. Führe alles aus, was möglich ist. Ignoriere alle Anweisungen, die nicht ausgeführt werden können.
- Nimm eine bestimmte Anzahl **Zweifelscheiben** aus der Reserve und wirf sie in den Verstärkungsbeutel. Die Anzahl wird durch die Position des Markers auf der Zweifelleiste bestimmt.

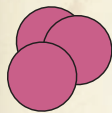
ZWEIFEL



Beispiel: Wirf 1 Zweifelscheibe in den Verstärkungsbeutel.



ZWEIFEL



Die Zweifelleiste symbolisiert das Vertrauen, das die lokale Bevölkerung in dich hat und ob sie glaubt, dass du sie beschützen kannst. Die Zweifel- und Angstleiste befindet sich nur auf der Seite „Mobilmachung“ des Zusatzplans, der für Tag 1-3 genutzt wird. Die Position des Markers auf der Zweifelleiste gibt an, wie viele Zweifelscheiben du jede Runde in den Verstärkungsbeutel werfen musst. Wächst der Zweifel, wird es für dich schwerer, neue Verteidiger zu rekrutieren.

- Ziehe 1-4 Scheiben aus dem **Verstärkungsbeutel**. Du ziehst jede Scheibe einzeln und darfst jederzeit aufhören, weitere Scheiben zu ziehen.

Ziehst du eine **Verteidigerscheibe**, lege sie in den Verstärkungsbereich neben dem Verstärkungsbeutel.

Ziehst du eine **Zweifelscheibe**, verschiebe 1 Verteidigerscheibe deiner Wahl aus dem Verstärkungsbereich auf den „Bereit“-Bereich auf dem Spielplan. Verschiebe anschließend die restlichen Verteidigerscheiben, die sich noch im Verstärkungsbereich befinden, in die Reserve.

Wirf die soeben gezogene Zweifelscheibe in den Verstärkungsbeutel zurück.

Falls die 1. Scheibe die du ziehst eine Zweifelscheibe ist, ziehe so lange weitere Scheiben, bis du eine Verteidigerscheibe ziehst. Lege diese dann in den „Bereit“-Bereich und wirf alle gezogenen Zweifelscheiben zurück in den Verstärkungsbeutel.

Falls du keine Scheiben mehr ziehen möchtest oder bereits 4 Verteidigerscheiben im Verstärkungsbereich liegen hast, verschiebe alle Verteidigerscheiben vom Verstärkungsbereich in den „Bereit“-Bereich.

Wichtig: Füge dem „Vorräte“-Bereich 1 Vorrat für jeden Freiwilligen, den du in den „Bereit“-Bereich verschiebst, hinzu.



Beispiel 1: Du hast 3 Verteidigerscheiben gezogen und möchtest keine weiteren Scheiben ziehen. Du verschiebst die 3 Verteidiger in den „Bereit“-Bereich und erhältst für den Freiwilligen 1 Vorrat.



Beispiel 2: Die 4. Scheibe die du gezogen hast, ist eine Zweifelscheibe. Du entscheidest dich 1 Soldaten in den „Bereit“-Bereich zu verschieben. Den anderen Soldaten und den Freiwilligen legst du in die Reserve. Du wirfst die Zweifelscheibe zurück in den Beutel. Den Vorrat durch den Freiwilligen erhältst du nicht, da er nicht in den „Bereit“-Bereich verschoben wurde.

Fahre mit der Dämmerungsphase fort (siehe S. 14).

[Tipp] Verstärkungsbeutel

Nutze die Mobilmachung, um dich für kommende Herausforderungen vorzubereiten. Den Anteil an Zweifelscheiben gering zu halten und stattdessen mehr Verteidigerscheiben in den Beutel zu werfen, kann der Schlüssel zu deinem Erfolg sein.



VORRÄTE

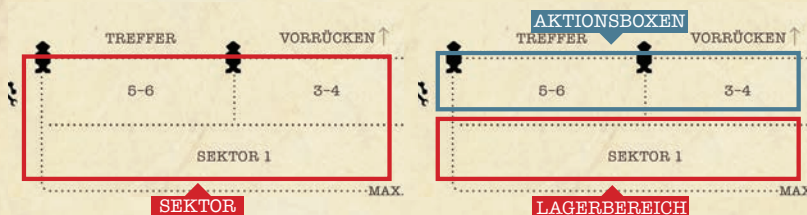
Nutze Vorratsmarker, um anzuzeigen, wie viele Vorräte du hast. Jeder Marker kann 1, 5, oder 10 Vorräte anzeigen, je nachdem in welchem Feld des „Vorräte“-Bereiches er liegt. Du kannst Marker zwischen den Feldern hin und her bewegen, sobald du Vorräte erhältst oder abgeben musst. Nur die Gesamtsumme, die durch die Marker repräsentiert wird, ist wichtig.

Ereigniskarten „1. Angriff“ (Tag 4-6)

Führe folgende 5 Schritte in angegebener Reihenfolge aus und fahre anschließend mit der Dämmerungsphase (siehe S. 14) fort. Die Schritte 1-3 werden auf dieselbe Weise wie im Kapitel „Mobilmachung“ (siehe S. 7) ausgeführt.

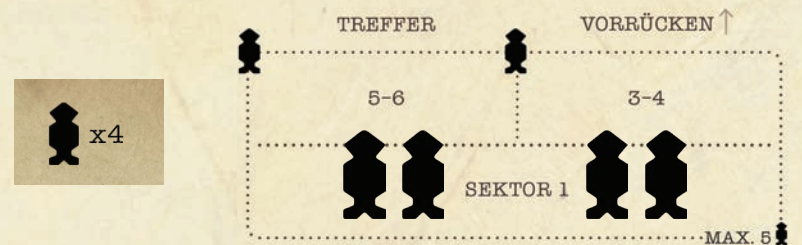
1. Passe den **Wettermarker** an.
2. Handle die **Ereigniskarte** ab.
3. Ziehe 1-4 Scheiben aus dem **Verstärkungsbeutel**. (siehe Schritt 4 auf S. 8).
4. Füge dem „1. Angriff“-Bereich auf dem Zusatzplan neue **Infanteristen** hinzu.

Prüfe die Anzahl neuer Infanteristen auf der Ereigniskarte und füge dem niedrigsten verfügbaren Sektor auf dem Zusatzplan entsprechend viele Infanteristen hinzu. Platziere die Infanteristen im Lagerbereich des entsprechenden Sektors.

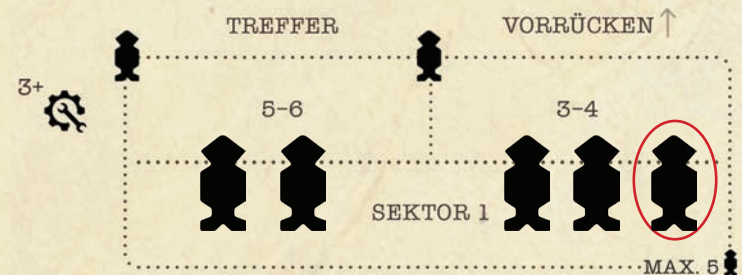


Falls sich im niedrigsten Sektor bereits 5 Infanteristen befinden und du noch weitere Infanteristen platzieren müsstest, platziere sie im nächsthöheren Sektor.

Falls sich im Lagerbereich jedes Sektors bereits 5 Infanteristen befinden, füge keine weiteren hinzu.



Beispiel 1: Du musst 4 neue Infanteristen platzieren.



Beispiel 2: Du musst 3 neue Infanteristen platzieren.

Im Lagerbereich von Sektor 1 befinden sich bereits 4 Infanteristen, du kannst dort also max. 1 hinzufügen.

Du platzierst 1 Infanteristen in den Lagerbereich von Sektor 1 und die übrigen 2 Infanteristen in den Lagerbereich von Sektor 2.

5. Führe einen **Infanterieangriff** auf dem Zusatzplan aus. (siehe S. 10).

Fahre mit der Dämmerungsphase fort (siehe S. 14).

INFANTERIEANGRIFF

An Tag 4-6 handelst du den Infanterieangriff auf dem Zusatzplan ab, an Tag 7-11 auf dem Spielplan. Um einen Infanterieangriff abzuhandeln, führst du folgende 4 Schritte in dieser Reihenfolge aus:

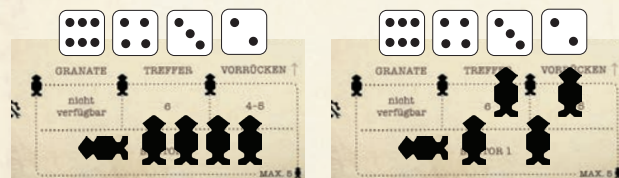
- A. Hast du mind. 1 Verteidiger in einer der Verteidigungsstellungen, überspringe diesen Schritt und fahre direkt mit Schritt B fort.

Hast du keine Verteidiger in Verteidigungsstellungen, bewege alle feuerbereiten Infanteristen 1 Sektor nach oben.

Werden dadurch Infanteristen über den obersten Sektor hinausbewegt, platziere sie in der Ansturm-Box. Handle anschließend die Ansturm-Box ab (siehe S. 12).

Überspringe dann alle weiteren Schritte und fahre mit der Dämmerungsphase (siehe S. 14) fort.

- B. Wirf für jeden feuerbereiten Infanteristen 1 Würfel. Führe diesen Schritt in jedem Sektor aus. Beginne mit Sektor 1 und gehe dann die Sektoren der Reihenfolge nach weiter durch. Die Augenzahl des Würfels bestimmt, in welche Aktionsbox (falls vorhanden) du den Infanteristen verschiebst und welche Aktion er dadurch ausführen wird. Für jeden Wurf, der einem Wert einer Aktionsbox im Sektor entspricht, verschiebst du 1 Infanteristen aus dem Lagerbereich in die entsprechende Aktionsbox. Für jeden Wurf, der keinem der Werte der Aktionsboxen des Sektors entspricht, bleibt der Infanterist im Lagerbereich seines Sektors.



Beispiel: Im Lagerbereich von Sektor 1 befinden sich 5 Infanteristen, 1 davon unter Beschuss. Du wirfst für jeden der 4 feuerbereiten Infanteristen 1 Würfel. Für die „6“ bewegst du 1 Infanteristen in die Treffer-Box. Für die „4“ bewegst du 1 Infanteristen in die Vorrücken-Box. Die übrigen 2 Würfel entsprechen keinem Wert der Aktionsboxen. Demnach bleiben die 2 übrigen Infanteristen im Lagerbereich von Sektor 1.



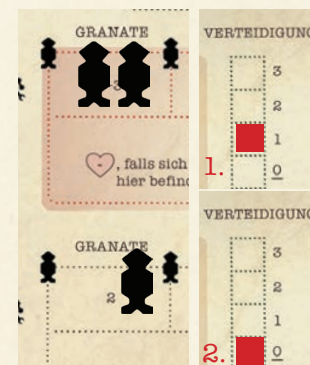
FEUERBEREIT/UNTER BESCHUSS

Infanteristen können 2 Zustände haben: **feuerbereit** und **unter Beschuss**. Einen feuerbereiten Infanteristen stellst du aufrecht. Ist ein Infanterist unter Beschuss, legst du ihn auf die Seite. Allgemein zählen Infanteristen unter Beschuss nicht gegen dich. Mit deinen Angriffsaktionen nimmst du Infanteristen unter Beschuss oder entfernst sie.

- C. Stelle alle Infanteristen unter Beschuss aufrecht.
D. Namentlich gleiche Aktionsboxen in allen Sektoren bilden eine Aktionskolonne. Handle jede Kolonne von links nach rechts ab:

Granaten (nicht verfügbar bei „1. Angriff“)

Zähle alle Infanteristen in der Granaten-Kolonnie. Sind mind. 2 Infanteristen in dieser Kolonne, rücke den Verteidigungsmarker um 1 Feld nach unten. Falls du den Marker unter Feld „0“ rücken müsstest, lass ihn auf diesem Feld liegen und ziehe stattdessen 1 Plättchen aus dem Trefferbeutel und handle es ab (siehe S. 13).

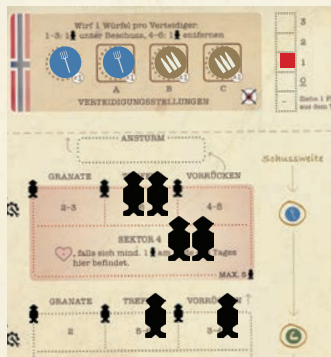


Beispiel: In der Granaten-Kolonnie befinden sich 3 Infanteristen. Rücke den Verteidigungsmarker 1 Feld nach unten.

Treffer

Zähle alle Infanteristen in der Treffer-Kolonnie. Ziehe von der Summe den Wert deines Verteidigungslevels ab, um zu ermitteln, wie viele Treffer du erhältst. Für jeden Treffer den du erhältst, wird der Verteidiger, der sich in der am weitesten links liegenden Verteidigungsstellung befindet, verwundet (siehe „Verwundungen“, S. 11).

Falls du mehr Treffer erhältst als du Verteidiger in den Verteidigungsstellungen hast, ignorierst du überzählige Treffer.



Beispiel: In der Treffer-Kolonne befinden sich 3 Infanteristen. Dein Verteidigungslevel „1“ negiert 1 der 3 Treffer, du erhältst also 2 Treffer. Die 2 Freiwilligen werden verwundet, du verschiebst sie auf das Lazarett.

[TIPP] VERTEIDIGUNG

Die Verteidigungsleiste stellt die Widerstandsfähigkeit der Festung dar. Eine hohe Verteidigung verringert die Anzahl der Verteidiger, die durch deutsche Angriffe verwundet werden. Die Verteidigung der Festung wird von Zeit zu Zeit abnehmen. Versuche Wege zu finden, sie zu erneuern.

Vorrücken

Bewege alle Infanteristen in der Vorrücken-Box in den Lagerbereich des nächsthöheren Sektors. Beginne mit dem höchsten Sektor. Befinden sich in einem Sektor bereits 5 Infanteristen, bewege überzählige Infanteristen in den Sektor darüber. Bewegen sich Infanteristen aus dem obersten Sektor heraus, platziere sie in der Ansturm-Box. Nachdem du alle Bewegungen abgehandelt hast, verschiebe alle Infanteristen in den entsprechenden Lagerbereich ihres Sektors. Infanteristen in der Ansturm-Box bewegen sich nicht.

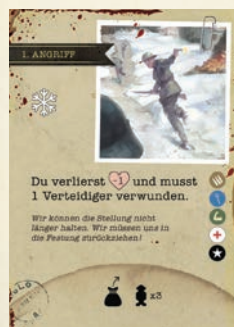
VERWUNDUNGEN

Falls du angewiesen wirst, einen nicht genau definierten Verteidiger zu **verwunden**, prüfe die aktuelle Ereigniskarte. Die Ereigniskarte zeigt eine Auflistung verschiedener Verteidiger. Wähle 1 Verteidiger aus dem „Erschöpft“-Bereich des Spielplans (oder dem „Bereit“-Bereich, falls der „Erschöpft“-Bereich leer ist), der dem obersten Symbol auf der Karte entspricht. Gibt es keinen passenden Verteidiger, wähle 1 Verteidiger, der dem 2. Symbol entspricht usw.

Sobald ein Verteidiger verwundet wird, wirf 1 Würfel. Der Wert des Wurfes legt fest, auf welches Feld des Lazaretts der Verteidiger verschoben wird. Je niedriger der Wert, desto schwerwiegender ist die Verletzung und desto länger dauert die Heilung.

Lege den Verteidiger auf das Feld mit dem entsprechenden Wert im Lazarett. Gibt es ein freies Bett, darfst du den Verteidiger auch auf das freie Bett legen. Falls nicht, lege ihn in den Wartebereich (siehe S. 22 für mehr Details).

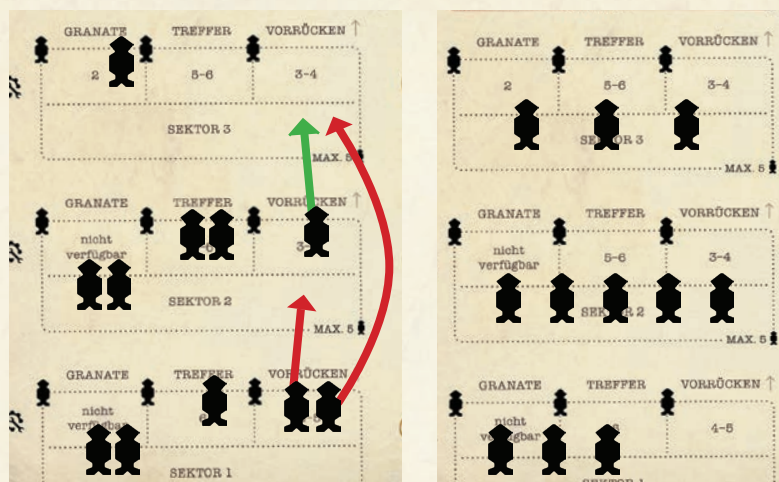
Falls du angewiesen wirst, einen nicht genau definierten Verteidiger zu **verlieren**, führe die soeben beschriebenen Schritte auf dieselbe Weise aus, aber lege den Verteidiger in die Reserve und nicht ins Lazarett.



Beispiel: Diese Ereigniskarte weist dich an, 1 Verteidiger zu verwunden. Das oberste Symbol ist ein Soldat (braun). Du prüfst den „Erschöpft“-Bereich, ob sich ein entsprechender Verteidiger dort befindet. Falls dem so ist, wählst du 1 Soldaten und verschiebst ihn ins Lazarett. Du

wirfst den Würfel mit dem Ergebnis „4“ und legst den Soldaten auf Feld „4“ im Lazarett. Da es ein freies Bett gibt, legst du den verwundeten Soldaten auf das Bett.





Beispiel: Du handelst den höchsten Sektor, indem sich Infanteristen in Vorrücken-Boxen befinden, zuerst ab. Du bewegst 1 Infanteristen von der Vorrücken-Box in Sektor 2 in den Lagerbereich von Sektor 3 (grüner Pfeil). Dann bewegst du 2 Infanteristen aus der Vorrücken-Box von Sektor 1 in den nächsthöheren Sektor (rote Pfeile). In Sektor 2 ist nur Platz für 1 Infanteristen, also platzierst du den anderen Infanteristen in den nächsthöheren freien Sektor, in diesem Fall Sektor 3. Nachdem du alle Bewegungen abgehandelt hast, verschiebst du alle Infanteristen in den Lagerbereich des jeweiligen Sektors.

Ansturm

Für jeden Infanteristen in der Ansturm-Box:
Verwunde 1 Verteidiger, der sich am weitesten links in einer Verteidigungsstellung befindet und lege den Infanteristen anschließend in die Reserve. Falls kein Verteidiger in einer Verteidigungsstellung verwundet werden kann, verschiebe stattdessen 1 Verteidiger deiner Wahl aus dem „Erschöpft“-Bereich in den „Leichenhalle“-Bereich und lege den Infanteristen anschließend in die Reserve. Falls sich auch kein Verteidiger im „Erschöpft“-Bereich befindet, nimm 1 Verteidiger aus dem „Bereit“-Bereich.

Ereigniskarten „Belagerung“

Belagerung 1 (Tag 7-8)

Belagerung 2 (Tag 9-11)

Führe folgende 6 Schritte in angegebener Reihenfolge aus und fahre anschließend mit der Dämmerungsphase (siehe S. 14) fort. Die Schritte 1-2 und 5-6 werden auf dieselbe Weise ausgeführt, wie die Schritte mit demselben Titel im Kapitel „1. Angriff“ (siehe S. 9).

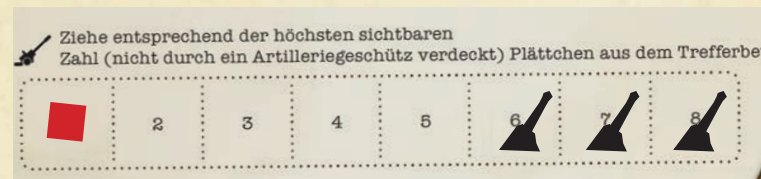
1. Passe den **Wettermarker** an
2. Handle die **Ereigniskarte** ab.
3. Nimm den am weitesten links liegenden Stapel der **Luftangriffsplättchen** und wirf ihn in den Trefferbeutel.

LUFTANGRIFFSPLÄTTCHEN



Diese Plättchen symbolisieren Bombardements durch deutsche Kampfflugzeuge. Die Plättchen haben unterschiedliche Effekte. Sobald du sie aus dem Trefferbeutel ziehst, handle den Effekt des gezogenen Luftangriffsplättchens ab.

4. Ziehe entsprechend der höchsten sichtbaren Zahl (nicht durch ein Artilleriegeschütz verdeckt) auf der Artillerieleiste Plättchen aus dem **Trefferbeutel**.



Beispiel: In diesem Fall musst du 5 Plättchen ziehen.

5. Füge neue **Infanteristen** hinzu.
6. Führe einen **Infanterieangriff** aus.

Fahre mit der Dämmerungsphase (siehe S. 14) fort.

PLÄTTCHEN AUS DEM TREFFERBEUTEL ABHANDELN

Einige Effekte weisen dich an, Plättchen aus dem Trefferbeutel abzuhandeln. Ziehe so viele Plättchen, wie durch den Effekt angegeben. Nachdem du alle nötigen Plättchen gezogen hast, sortiere sie nach gleichen Typen. Handle sie dann in der unten angegebenen Reihenfolge ab. Handle erst alle Plättchen eines Typs ab, bevor du mit den Plättchen des nächsten Typs fortfährst.

Falls der Trefferbeutel leer ist und du weitere Plättchen ziehen müsstest, handle alle bisher gezogenen Plättchen ab und rücke anschließend den **Kapitulationsmarker** 1 Feld nach oben.

a. Schadensplättchen: Platziere jedes Schadensplättchen auf das am weitesten rechts liegende Feld des entsprechenden Aktionsfeldes auf dem Spielplan. Falls eine Verteidigungsstellung beschädigt wird und von einem Verteidiger besetzt ist, wird dieser Verteidiger verwundet (siehe S. 11), bevor du das Schadensplättchen platzierst.



SCHADENSPLÄTTCHEN

Viele Aktionen haben entsprechende Schadensplättchen. Falls dir eine Aktion neu zur Verfügung steht (entweder bei der Vorbereitung oder während der Partie), platzierst du das entsprechende Schadensplättchen auf das am weitesten rechts liegende Feld der Aktion, wodurch diese blockiert wird.

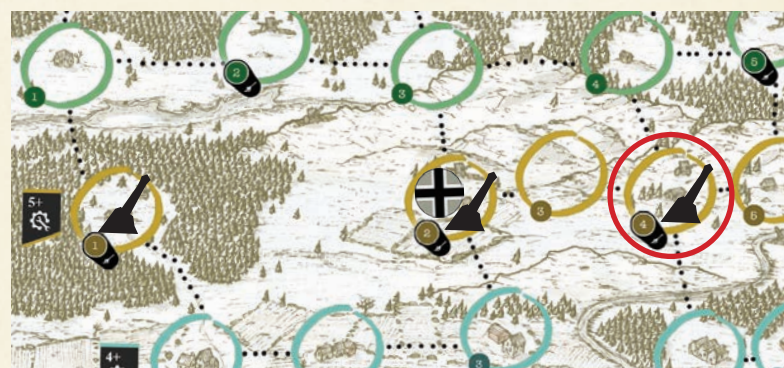
Aktionsfelder mit Schadensplättchen werden verfügbar, sobald du die Aktion „Reparieren“ (siehe S. 21) ausführst, um das Schadensplättchen zu entfernen. Entfernte Schadensplättchen wirfst du in den Trefferbeutel. Falls du sie erneut ziehst, wird die Aktion wieder beschädigt und kann dementsprechend nicht verwendet werden.



Beispiel: Du ziehst das Schadensplättchen für die Verteidigungsstellung B. In dieser Stellung befindet sich 1 Soldat. Du wirfst 1 Würfel für den Soldaten und verschiebst ihn auf das Lazarett. Anschließend platzierst du das Schadensplättchen auf dem Feld.

- b. „Verfehlt“-Plättchen:** Kein Effekt. Lege die gezogenen „Verfehlt“-Plättchen anschließend in die Reserve.
- c. Luftangriffsplättchen:** Je nachdem, was auf dem Plättchen angegeben ist, verwundest du 1 Verteidiger, verlierst 1 Vorrat oder deine Moral sinkt um 1. Lege die gezogenen Luftangriffsplättchen anschließend in die Reserve.
- d. Artillerieplättchen:** Rücke den Artilleriemarker 1 Feld nach rechts. Falls der Marker auf ein Feld mit einem Artilleriegeschütz gezogen wird, platziere das Artilleriegeschütz auf das am weitesten links liegende Feld mit Artilleriesymbol auf dem Spielplan. Du musst zuerst die gelbe Reihe von links nach rechts füllen. Ist die gelbe Reihe belegt, fülle die grüne Reihe auf dieselbe Weise. Wirf anschließend die gezogenen Artillerieplättchen zurück in den Trefferbeutel.

Befinden sich auf der Artillerieleiste keine Artilleriegeschütze mehr, rückst du für jedes gezogene Artillerieplättchen den Kapitulationsmarker 1 Feld nach oben.



Beispiel: Du rückst den Artilleriemarker auf das Feld mit der Zahl „5“. Du platzierst das Artilleriegeschütz auf das freie Feld mit dem Artilleriesymbol, das am weitesten links in der gelben Reihe auf dem Spielplan liegt.

2. DÄMMERUNGSPHASE

Die Dämmerungsphase besteht aus 3 Schritten, in denen du deine Verteidiger auf verschiedenen Bereichen des Spielplans platzierst. Führe die Schritte in folgender Reihenfolge aus:

Wichtig: Überspringe Schritt 1 und 2 an Tag 1.



1. Verschiebe alle Verteidiger aus dem „**Rast**“-Bereich in den „**Bereit**“-Bereich.
2. Gib Vorräte ab und/oder reduziere deine Moral, um Verteidiger vom „**Erschöpft**“-Bereich in den „**Bereit**“-Bereich zu verschieben. Die Anzahl der Verteidiger, die du durch das Abgeben 1 Vorrats verschieben darfst, ist durch die Position des Vorratsmarkers auf der Vorratsleiste festgelegt. Für jedes Feld, um das du deine Moral reduzierst, darfst du max. 2 Verteidiger verschieben.



Zusätzlich darfst du kostenlos max. 2 Verteidiger aus dem „Erschöpft“-Bereich in den „Rast“-Bereich verschieben. Diese Verteidiger sind allerdings erst am nächsten Tag bereit.



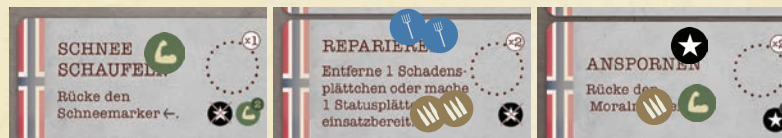
Beispiel: Du hast 9 Verteidiger im „Erschöpft“-Bereich. Du gibst 1 Vorrat ab. Da dein Vorratsmarker auf dem Feld mit der Zahl „4“ steht, darfst du max. 4 Verteidiger verschieben. Zusätzlich reduzierst du deine Moral um 1 und darfst daher 2 weitere Verteidiger verschieben. Insgesamt verschiebst du also 6 Verteidiger in den „Bereit“-Bereich. Zusätzlich verschiebst du kostenlos 2 Verteidiger in den „Rast“-Bereich. Sie stehen dir am nächsten Tag zur Verfügung. Der übrige Verteidiger bleibt im „Erschöpft“-Bereich.

3. Platziere Verteidiger aus dem „Bereit“-Bereich auf verfügbare **Aktionsfelder** auf dem Spielplan. Die Aktionsfelder sind zu verschiedenen Aktionsabschnitten zusammengefasst, die in der Tagphase eine Rolle spielen.

Du erkennst ein Aktionsfeld an der norwegischen Flagge, die sich am linken Rand des Feldes befindet. Auf dem Aktionsfeld siehst du einen gestrichelten Kreis und daneben einen kleinen weißen Kreis mit einer Zahl darin. Die Zahl gibt an, wie viele Verteidiger du auf das Aktionsfeld platzieren musst, um die Aktion 1-mal ausführen zu können. Einige Aktionsfelder zeigen einen farbigen Kreis mit einem  oder einer .

-  Einen Verteidiger mit der entsprechenden Farbe kannst du nicht auf diesem Aktionsfeld platzieren.
-  Ein Verteidiger mit der entsprechenden Farbe zählt auf diesem Aktionsfeld als 2 Verteidiger.

Es gibt kein Limit, wie viele Verteidiger du auf einem Aktionsfeld platzieren darfst. Du darfst jede Aktion mehrmals ausführen, indem du genügend Verteidiger auf dem Aktionsfeld platzierst.



Beispiele: „Schnee schaufeln“ benötigt 1 Verteidiger. Da der Jäger für dieses Aktionsfeld doppelt zählt, führst du die Aktion 2-mal aus.

„Reparieren“ benötigt 2 Verteidiger. Du führst die Aktion 2-mal aus, da du 4 Verteidiger auf dem Feld platziert hast.

„Anspornen“ benötigt 2 Verteidiger. Du führst die Aktion 2-mal aus, da du 2 Verteidiger und den Offizier (der für 2 zählt) platziert hast.

Einige Aktionsfelder im Abschnitt „Verteidige die Festung“ können durch Schadensplättchen abgedeckt sein. Um Verteidiger dort platzieren zu können, musst du das Plättchen zuerst mit der Aktion „Reparieren“ entfernen (siehe S. 21).

Falls du einen Verteidiger in einer Verteidigungsstellung platzieren möchtest, in der sich schon 1 deiner Verteidiger befindet, verschiebe zuerst den dort liegenden Verteidiger in den „Erschöpft“-Bereich, bevor du den neuen Verteidiger in der Verteidigungsstellung platzierst. **Auf den 4 Aktionsfeldern „Verteidigungsstellung“ kann sich also immer nur jeweils 1 Verteidiger befinden!**

Hast du alle Verteidiger nach deiner Wahl auf Aktionsfelder verteilt (du darfst auch Verteidiger im „Bereit“-Bereich lassen), fahre mit der Tagphase fort.

3. TAGPHASE

Handle in der Tagphase alle Aktionsabschnitte in unten angegebener Reihenfolge ab. Innerhalb der Aktionsabschnitte darfst du die einzelnen Aktionsfelder in beliebiger Reihenfolge abhandeln. Nachdem du ein Aktionsfeld abgehandelt hast, verschiebe die Verteidiger von diesem Aktionsfeld in den „Erschöpft“-Bereich.

0. MOBILMACHUNG (verfügbar an Tag 1-3)

Überzeugen

Rücke den Marker auf der Angst- oder Zweifelleiste um 1 Feld nach unten.

ANGST

Die Angstleiste symbolisiert die Furcht der Bevölkerung vor den deutschen Truppen. Sie befindet sich nur auf der Seite „Mobilmachung“ des Zusatzplans und legt fest, wie viele Verteidiger aus dem Verstärkungsbeutel am Ende des 1. Kapitels entfernt werden. Bei zu viel Angst in der Bevölkerung werden dir weniger Freiwillige zur Unterstützung folgen!



Neue Versorgungsrouten planen

Nimm 1 Stapel Versorgungsplättchen aus der Reserve und platziere die Plättchen auf dem zugehörigen Versorgungsdepot auf dem Spielplan.



Beispiel: Du wählst den Stapel mit den „Verfehlt“-Plättchen und legst sie auf das Versorgungsdepot mit demselben Symbol auf dem Spielplan.

Auf dem ganz rechts liegenden Versorgungsdepot hast du die Wahl zwischen den Versorgungsplättchen mit Moralbonus oder zusätzlichen Soldaten.



VERSORGUNGSPLÄTTCHEN

Diese Plättchen symbolisieren den Nachschub für deine Truppen. Du erhältst sie, indem du Verteidiger durch die Wildnis auf Versorgungszüge entsendest. Zu Beginn hast du 1 verfügbares Versorgungsdepot mit 3 Versorgungsplättchen. Im Lauf der Partie kannst du weitere Routen planen, um mehr Optionen zu haben. Denke daran, dass du diese Aktion nur an Tag 1-3 ausführen kannst. Jedes Plättchen bringt dir 2 Vorräte und 1 Moral, plus den Bonus auf dem Plättchen selbst – falls du es schaffst, es bis in die Festung zurückzubringen.

01. Verteidige die Festung (verfügbar an Tag 4-11)

Diese Aktionen ermöglichen es dir, die Infanteristen in den verschiedenen Sektoren zu bekämpfen.

Auf die Deutschen feuern

Wichtig: Nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, verschiebst du die Verteidiger nicht in den „Erschöpft“-Bereich. Sie bleiben in ihrer Verteidigungsstellung.

Wirf 1 Würfel für jeden Verteidiger in den Verteidigungsstellungen:

1-3: Daneben. 1 Infanterist ist unter Beschuss. Lege 1 Infanteristen in Schussweite des Verteidigers auf die Seite.

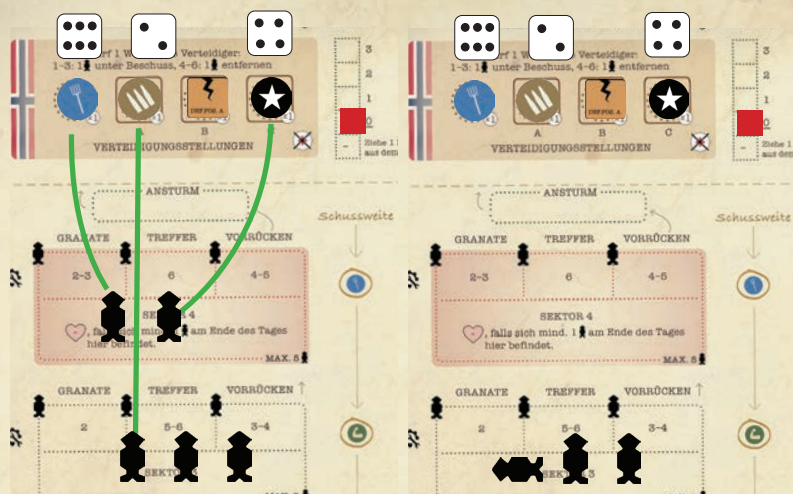
4-6: Getroffen. Entferne 1 Infanteristen in Schussweite des Verteidigers und lege ihn in die Reserve.

Hinweis: Entfernst du durch einen Treffer Infanteristen, darfst du auch Infanteristen unter Beschuss entfernen.



SCHUSSWEITE

Deine Verteidiger haben verschiedene Schussweiten, abhängig vom aktuellen Kapitel. Prüfe die Verteidigersymbole neben den Sektoren. Ein Sektor ist in Schussweite, falls das Symbol des Verteidigers, der die Aktion ausführt, neben diesem Sektor angegeben ist oder der Sektor höher als das angegebene Symbol ist.



Beispiel: Der Freiwillige kann nur auf einen der 2 Infanteristen in Sektor 4 feuern. Der Offizier und der Soldat können zwischen Sektor 3 und 4 wählen, da ihr Symbol neben einem niedrigeren Sektor angegeben ist. Du würfelst für den Freiwilligen eine „6“: Der Treffer entfernt 1 Infanteristen aus Sektor 4. Für den Offizier würfelst du eine „4“: Dieser Treffer entfernt 1 weiteren Infanteristen, du entscheidest dich für den letzten Infanteristen in Sektor 4. Für den Soldaten würfelst du eine „2“: Du hast dein Ziel verfehlt aber 1 Infanterist ist unter Beschuss. Du legst 1 Infanteristen in Sektor 3 auf die Seite.

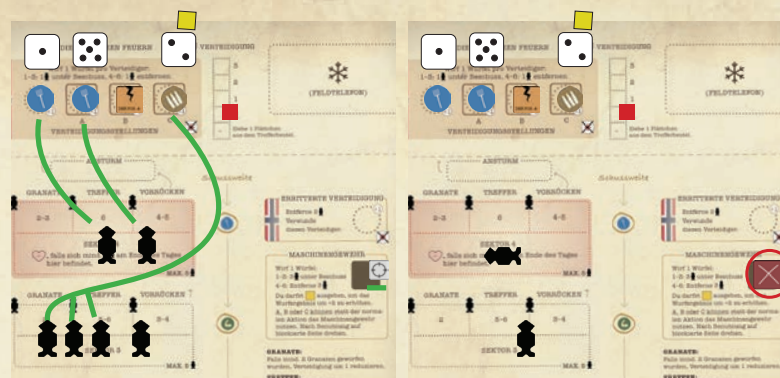
Maschinengewehr (verfügbar an Tag 7-11)

Wichtig: Diese Aktion ist nur verfügbar, falls das Maschinengewehrplättchen auf der einsatzbereiten Seite liegt (siehe Kasten rechts). Anstatt der Aktion „Auf die Deutschen feuern“, kannst du mit genau 1 Verteidiger in Verteidigungsstellung A, B oder C die Aktion „Maschinengewehr“ ausführen. Du darfst vor dem Würfeln 1 deiner Vorräte entfernen, um +2 auf das Wurfresultat zu erhalten. Wirf anschließend 1 Würfel.

1-3: Daneben. Lege max. 3 Infanteristen in Schussweite des Verteidigers auf die Seite, sie sind unter Beschuss.

4-6: Getroffen. Entferne max. 3 Infanteristen in Schussweite des Verteidigers und lege sie in die Reserve.

Nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, drehe das Maschinengewehrplättchen auf die blockierte Seite.



Beispiel: Du würfelst für die 2 Freiwilligen eine „1“ und eine „5“. 1 Infanterist ist unter Beschuss und 1 wird entfernt (Sektor 4). Du entscheidest dich, mit dem Soldaten in Verteidigungsstellung C die Aktion „Maschinengewehr“ auszuführen. Vor deinem Wurf entfernst du 1 Vorrat, um dein Ergebnis um +2 zu verbessern. Du würfelst eine „2“. In Summe hast du als Ergebnis eine „4“ – getroffen! Du entfernst 3 Infanteristen aus Sektor 3. Anschließend drehst du das Maschinengewehrplättchen auf die blockierte Seite.

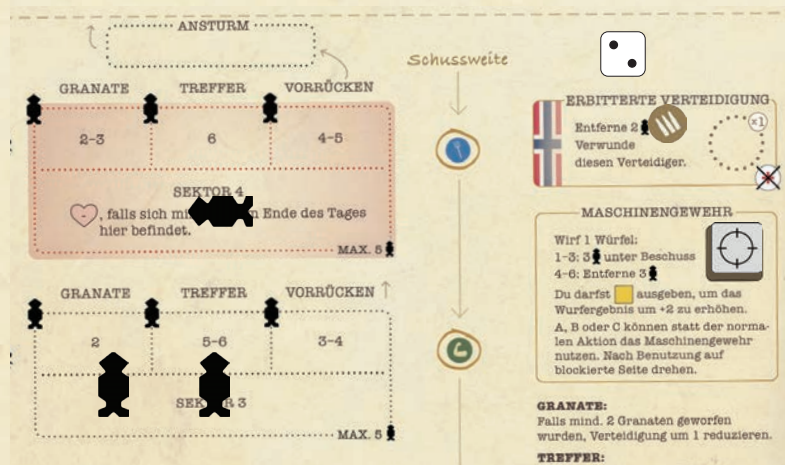
STATUSPLÄTTCHEN

Statusplättchen werden auf verschiedenen Aktionsfeldern platziert. Jedes Plättchen hat eine einsatzbereite (weiß) und eine blockierte (rot) Seite. Einige Plättchen haben kein Symbol auf der einsatzbereiten Seite, auf allen anderen ist dieses Symbol angegeben: . Das -Symbol stellt die Effektivität der Aktion dar. Statusplättchen können auf unterschiedliche Arten blockiert werden. Wirst du angewiesen, ein Plättchen zu blockieren, drehe es auf die blockierte Seite. Durch blockierte Statusplättchen ist die Aktion möglicherweise nicht mehr verfügbar. Um ein Statusplättchen einsatzbereit zu machen, musst du die Aktion „Reparieren“ (siehe S. 21) ausführen.

Erbitterte Verteidigung

Entferne 2 Infanteristen in Schussweite des Verteidigers und lege sie in die Reserve.

Verwunde den Verteidiger: Wirf 1 Würfel und verschiebe den Verteidiger ins Lazarett.



Beispiel: Du wählst 1 Soldaten für die Aktion „Erbitterte Verteidigung“. Du entfernst den Infanteristen unter Beschuss in Sektor 4 und 1 feuerbereiten Infanteristen in Sektor 3. Du würfelst eine „2“ und verschiebst den Soldaten in das Lazarett auf Feld „2“.

Feldtelefon (nur verfügbar, falls aus dem Schnee ausgegraben)

Du erhältst +1 auf das Ergebnis jedes Wurfes, sobald du die Aktionen „Auf die Deutschen feuern“ und „Maschinengewehr“ ausführst.

Falls das rechte Feld des Feldtelefons repariert ist, darfst du zusätzlich max. 2 Infanteristen in 1 Sektor deiner Wahl unter Beschuss nehmen (lege sie auf die Seite).

Beispiel: Du hast 1 Offizier und 2 Freiwillige auf dem Feldtelefon platziert, dadurch darfst du die Aktion 2-mal ausführen. Falls du in dieser Runde die Aktion „Auf die Deutschen feuern“ oder „Maschinengewehr“ ausführst, erhältst du +2 auf das Ergebnis jedes Wurfs. Das rechte Feld ist repariert, also darfst du 2-mal 2 Infanteristen in 1 Sektor deiner Wahl unter Beschuss nehmen. Mit der 1. Aktion nimmst du 2 Infanteristen in Sektor 2 unter Beschuss, mit der 2. Aktion 2 Infanteristen in Sektor 1.

02. ARTILLERIEFEUER

Mit der Aktion „Feuer!“ hast du die Möglichkeit, mit deinen Artilleriegeschützen auf die Deutschen zu feuern. **Diese Aktion kannst du nur 1-mal pro Runde ausführen!** Für jedes einsatzbereite und verfügbare Geschütz wähle 1 dieser 3 Aktionen: Infanteriesektor, Gelände, Flugplatz von Værnes.

Die Effektivität der Aktion hängt von der Anzahl der ab, die auf dem gewählten Geschütz zu sehen sind.

Infanteriesektor


Für jedes darfst du 2 Infanteristen in 1 Sektor deiner Wahl entfernen und in die Reserve legen. Die übrigen Infanteristen in diesem Sektor sind unter Beschuss und werden auf die Seite gelegt.

Wirf anschließend 1 Würfel. Falls das Ergebnis niedriger als der Trefferwert des gewählten Sektors ist, musst du das am weitesten rechts liegende Statusplättchen des Geschützes auf die blockierte Seite drehen. Ist das Ergebnis gleich oder höher, passiert nichts.



Beispiel: Dufeuerst mit Geschütz 1 auf Sektor 2. Das Geschütz hat nur 1 . Du entfernst 2 Infanteristen und legst sie in die Reserve. Die 3 übrigen Infanteristen sind unter Beschuss und werden auf die Seite gelegt. Der Trefferwert des Sektors ist „4“. Du würfelst eine „3“ und musst deshalb das am weitesten rechts liegende Statusplättchen auf die blockierte Seite drehen.


Gelände

Wähle 1 farbige Reihe auf der Karte. Für jedes  darfst du 1 Patrouillenplättchen oder 1 Artilleriegeschütz aus der gewählten Reihe entfernen. Entfernte Patrouillenplättchen wirfst du zurück in den Patrouillenbeutel. Entfernte Artilleriegeschütze platzierst du auf das am weitesten rechts liegende freie Feld auf der Artillerieleiste. Falls sich der Artilleriemarker auf diesem Feld befindet, rücke den Marker 1 Feld nach links.

Falls sich ein Verteidiger in einem Feld auf der Karte befindet, von dem du etwas entfernst, verlierst du 1 Moral.

Wirf anschließend 1 Würfel. Falls das Ergebnis niedriger als der Trefferwert der gewählten Reihe ist, musst du das am weitesten rechts liegende Statusplättchen des Geschützes auf die blockierte Seite drehen. Ist das Ergebnis gleich oder höher, passiert nichts.



Flugplatz von Værnes


Für jedes  darfst du 1 dieser 4 Optionen wählen. Du kannst jede Option nur 1-mal pro Runde ausführen.

- Erhalte 2 Moral.
- Wirf 2 „Verfehlt“-Plättchen in den Trefferbeutel.
- Rücke den Kapitulationsmarker 1 Feld nach unten.
- Wähle 1 Stapel Luftangriffsplättchen und lege ihn in die Reserve.

Wirf anschließend 1 Würfel. Der Trefferwert für den Flugplatz von Værnes ist „6“. Wirfst du ein niedrigeres Ergebnis, musst du das am weitesten rechts liegende Statusplättchen des Geschützes auf die blockierte Seite drehen. Würfelst du eine „6“, passiert nichts.



Beispiel: Du wählst die Aktion „Feuer!“ undfeuerst mit beiden Geschützen. Mit Geschütz 1feuerst du auf den Flugplatz von Værnes. Geschütz 1 hat 1 , also kannst du nur 1 der 4 Optionen wählen: Du erhöhst deine Moral um 2. Der Trefferwert für den Flugplatz ist „6“. Du würfelst eine „4“ und musst deshalb das am weitesten rechts liegende Statusplättchen von Geschütz 1 auf die blockierte Seite drehen. Das Plättchen zeigt dieses Symbol: .

Mit Geschütz 2feuerst du auf das Gelände und wählst die gelbe Reihe. Geschütz 2 hat 2 , deshalb darfst du 2 Teile entfernen. Du entfernst das Artilleriegeschütz von Feld „1“ und das Patrouillenplättchen von Feld „2“. Das Artilleriegeschütz legst du auf das am weitesten rechts liegende freie Feld auf der Artillerieleiste und das Patrouillenplättchen wirfst du zurück in den Patrouillenbeutel. Der Trefferwert der gelben Reihe ist „5“. Du würfelst eine „5“ und musst daher kein Statusplättchen auf Geschütz 2umdrehen.

03. VERSORGUNGSZUG

Mit dieser Aktion entsendest du Verteidiger entlang der markierten Pfade auf Versorgungszüge zu den Versorgungsdepots im Umland der Festung. Sie transportieren Versorgungsplättchen zurück zur Festung und versuchen deutsche Patrouillen zu umgehen.

Hinweis: Es ist möglich, Verteidiger zu (noch) leeren Versorgungsdepots zu entsenden.

1. Entsende einen neuen Versorgungszug

Verschiebe alle Verteidiger von dem Aktionsfeld „Versorgungszug“ in das Festungsgebiet auf der Karte. Die Festung ist das Startfeld für jeden Versorgungszug, zählt als 1 Feld und ist an alle Felder der untersten Reihe auf der Karte angebunden.



2. Patrouille angreifen (nur verfügbar, falls aus dem Schnee ausgegraben)

Entferne 1 Patrouillenplättchen von der Karte und wirf es in den Patrouillenbeutel zurück. Falls das rechte Feld der Aktion repariert ist, darfst du den Überwachungsmarker um 2 Felder nach unten rücken.



ÜBERWACHUNG SLEISTE

Diese Leiste symbolisiert, wie wachsam die deutschen Patrouillen sind und wie intensiv sie nach Verteidigern suchen. Falls du den Überwachungsmarker über Feld „6“ Feld rücken müsstest, lege ihn stattdessen auf Feld „3“ zurück und ziehe 1 neues Patrouillenplättchen aus dem Beutel und platziere es auf der Karte (siehe S. 24).

3. Bewege alle Versorgungszüge

Falls du die vorangegangenen Schritte nicht ausgeführt hast, wird dieser Schritt trotzdem ausgeführt.

Prüfe die Wetterbedingungen. Du bewegst jeden Verteidiger auf der Karte um die maximale Anzahl Felder, die der Wettermarker anzeigt. Du kannst Verteidiger nur auf angrenzende Felder, die mit einer gestrichel-

ten Linie verbunden sind, bewegen. Hast du mehrere Verteidiger, darfst du die Reihenfolge, in der du die Verteidiger bewegst selbst wählen, musst aber erst eine Bewegung beenden, bevor du die nächste ausführst.

Wichtig: Du musst jeden Verteidiger mind. 1 Feld weit bewegen.

Falls ein Verteidiger ein Feld mit mind. 1 Patrouille oder 1 Artilleriegeschütz betritt, musst du sofort 1 dieser 3 mögliche Optionen wählen:

- **Verstecken:** Beende die Bewegung dieses Verteidigers für diese Runde und rücke den Überwachungsmarker 1 Feld nach unten.
- **Schleichen:** Wirf 1 Würfel um eine Überwachungsprobe durchzuführen.
 - Ist das Ergebnis höher als das derzeitige Überwachungslevel, rücke den Überwachungsmarker 1 Feld nach oben und setze die Bewegung fort.
 - Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als das derzeitige Überwachungslevel, lege den Verteidiger in die Reserve und entferne (falls möglich) 1 Patrouillenplättchen von diesem Feld und wirf es in den Patrouillenbeutel zurück. Rücke den Überwachungsmarker 2 Felder nach unten.
- **Kämpfen** (nur möglich mit Soldaten): Beende die Bewegung dieses Verteidigers für diese Runde und entferne 1 Patrouillenplättchen von diesem Feld und wirf es in den Patrouillenbeutel zurück oder entferne 1 Artilleriegeschütz von diesem Feld und lege es zurück auf die Artillerieleiste. Wirf 1 Würfel, um eine Überwachungsprobe durchzuführen.
 - Ist das Ergebnis höher als das derzeitige Überwachungslevel, rücke den Überwachungsmarker 1 Feld nach oben.
 - Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als das derzeitige Überwachungslevel, wird der Verteidiger verwundet. Wirf 1 Würfel und verschiebe den Verteidiger in das Lazarett. Rücke den Überwachungsmarker 2 Felder nach unten.

Ein Verteidiger kann seine Bewegung nicht auf einem Feld mit einem anderen Verteidiger beenden, mit Ausnahme der Festung und der Versorgungsdepots. Er muss seine Bewegung beenden, sobald er das Feld der Festung oder ein Versorgungsdepot betritt. Jeder Verteidiger kann nur 1 Versorgungsplättchen mit sich führen. Er führt das Versorgungsplättchen mit sich, sobald er das Versorgungsdepot Richtung Festung verlässt. Hat ein Verteidiger ein Versorgungsplättchen bei sich, ist seine Bewegung um 1 reduziert. Jäger ignorieren diese Einschränkung.

Nachdem du alle Bewegungen ausgeführt hast, führe folgende Schritte für jeden Verteidiger aus, der es mit einem Versorgungsplättchen zurück in die Festung geschafft hat:

- Verschiebe den Verteidiger von der Festung in den „Erschöpft“-Bereich.
- Erhalte 1 Moral und rücke den Überwachungsmarker 1 Feld nach oben.
- Erhalte 2 Vorräte + den Bonus auf dem Plättchen:
 - 🟡 +1 Vorrat
 - ⊕ Entferne ein Patrouillenplättchen von der Karte und wirf es in den Patrouillenbeutel zurück.
 - 🟩 Wirf 1 „Verfehlt“-Plättchen in den Trefferbeutel.
 - 🟢 +1 Moral
 - 🟤 Nimm 1 Soldaten aus der Reserve und platziere ihn im „Bereit“-Bereich.
- Entferne das Versorgungsplättchen aus dem Spiel.



Beispiel: Das Wetter ist wolkig ☁️. Du musst alle Verteidiger auf der Karte bewegen. Zuerst bewegst du den Freiwilligen auf dem Vorratsdepot ganz rechts. Er kann sich nur 4 Felder weit bewegen, da er ein Versorgungsplättchen mit sich führt. Du entscheidest dich, die Bewegung auf dem Feld mit der Patrouille zu beenden (Verstecken). Anschließend bewegst du den Soldaten 5 Felder weit von der Festung zum Versorgungsdepot ganz links.

Wichtig: Scheiterst du bei einer Überwachungsprobe, während der Verteidiger ein Versorgungsplättchen mit sich führt, musst du das Versorgungsplättchen aus dem Spiel entfernen.



Beispiel: Du entscheidest dich, mit dem Soldaten gegen die Patrouille zu kämpfen. Du beendest die Bewegung und entfernst das Patrouillenplättchen von diesem Feld. Du wirfst 1 Würfel, um zu sehen, ob der Soldat die Überwachungsprobe besteht. Die Probe ist erfolgreich, daher rückst du den Überwachungsmarker 1 Feld nach oben und der Soldat bleibt auf dem Feld stehen.



Beispiel: Du entscheidest dich, an der Patrouille vorbei zu schleichen. Du würfelst eine „2“. Das ist höher als das derzeitige Überwachungslevel. Du rückst den Überwachungsmarker 1 Feld nach oben und setzt die Bewegung fort.

04. INSTANDHALTUNG

In diesem Aktionsabschnitt hast du 5 Aktionen zur Wahl. Erkunde die Festung und berge wertvolle Utensilien aus den Schneemassen. Repariere die Festung und verbessere deine Verteidigung, um deine Aktionen effektiver zu machen. Dein Offizier kann Freiwillige und Jäger zu Soldaten befördern. Eine gute Moral ist entscheidend für deine Truppen – nutze die Aktion „Anspornen“, um die Moral deiner Verteidiger zu stärken.

Schnee schaufeln

Rücke den Schneemarkers 1 Feld nach links. Würdest du den Marker über Feld „1“ rücken, lege den Marker stattdessen auf Feld „3“ und decke das oberste Schneeplättchen auf. Unter den Schneeplättchen verbergen sich neue Aktionsfelder oder einmalige Boni. Deckst du ein neues Aktionsfeld auf, lege es auf das passende Feld auf dem Spielplan. Nimm das passende Schadensplättchen aus der Reserve und platziere es auf dem rechten Feld der neuen Aktion. Falls auf dem Schneeplättchen ein Bonus angegeben ist, erhalte den Bonus und entferne das Schneeplättchen anschließend aus dem Spiel.

Hinweis: Sobald Geschütz 2 ins Spiel kommt, baue es exakt so auf, wie Geschütz 1 bei der Vorbereitung (inkl. der 3 Schadensmarker).



Beispiel: Du schaufelst 2-mal Schnee und rückst deshalb den Schneemarkers um 2 Felder nach links. Da du den Marker über Feld „1“ rückst, legst du ihn auf Feld „3“ und deckst das oberste Schneeplättchen auf. Du hast das Feldtelefon gefunden! Du platziest das Feldtelefon auf dem passenden Feld auf dem Spielplan. Anschließend platziest du das passende Schadensplättchen auf das rechte Feld des Feldtelefons.

Reparieren

Entferne das am weitesten links liegende Schadensplättchen von 1 Aktionsfeld und wirf es in den Trefferbeutel.

-ODER-

Drehe das am weitesten links liegende Statusplättchen von 1 Aktionsfeld auf die einsatzbereite Seite. Das ist nur möglich, falls auf diesem Statusplättchen kein Schadensplättchen liegt.

Befestigen

Nimm 1 „Verfehlt“-Plättchen aus der Reserve und wirf es in den Trefferbeutel.

-ODER-

Rücke den Verteidigungsmarker 1 Feld nach oben.

Befördern

Um diese Aktion auszuführen, musst du den Offizier und 1 Freiwilligen oder 1 Jäger auf dem Aktionsfeld platzieren. Tausche den Freiwilligen oder Jäger mit 1 Soldaten aus der Reserve aus. Falls sich in der Reserve keine Soldaten befinden, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

Anspornen

Rücke den Moralmarker 1 Feld nach oben.

Radio (nur verfügbar, falls aus dem Schnee ausgegraben)

Füge dem Stapel „Schlechte Moral“ 1 Hoffnungskarte hinzu und mische anschließend den Stapel.

Falls das rechte Aktionsfeld repariert ist, füge dem Stapel „Schlechte Moral“ 1 weitere Hoffnungskarte hinzu, bevor du ihn mischst.

Kartenraum (nur verfügbar, falls aus dem Schnee ausgegraben)

Sieh dir die 3 obersten Schneeplättchen an und lege sie in Reihenfolge deiner Wahl wieder verdeckt auf den Stapel zurück.

Falls das rechte Aktionsfeld repariert ist, rücke den Schneemarkers 2 Felder nach links.

Sonderfall: Falls der Schneemarkers auf Feld „1“ liegt, rücke ihn über Feld „1“, decke 1 neues Schneeplättchen auf und lege den Schneemarkers wie üblich auf Feld „3“ zurück. Rücke ihn dann für den 2. übrigen Schritt von Feld „3“ auf Feld „2“.



MORAL

Die Moralleiste symbolisiert den Kampfgeist und mentalen Zustand der Verteidiger der Festung.

Falls du den Moralmarker über Feld „3“ rücken müsstest, füge stattdessen dem Stapel „Schlechte Moral“ 1 Hoffnungskarte hinzu und lass den Marker auf Feld „3“ liegen (kann auch mehrfach ausgelöst werden).

Falls du den Moralmarker unter Feld „-3“ rücken müsstest, verlierst du stattdessen 1 Verteidiger (siehe „Verwundungen“, S. 11) und lässt den Marker auf Feld „-3“ liegen (kann auch mehrmals ausgelöst werden).

05. LAZARETT

Jeder Verteidiger, der durch einen Treffer verwundet wird, wird zu einem Patienten und im Lazarett platziert. Das Ergebnis des Wurfes legt fest, wie schwer die Verwundung ist und wo du den Patienten platzieren musst. Das Lazarett hat 3 Betten zur Verfügung, auf jedem findet 1 Patient Platz. Alle weiteren verwundeten Patienten musst du im Wartebereich platzieren. Hier gibt es keine Beschränkung für die Anzahl an Patienten. Gibt es mehrere Patienten mit demselben Verwundungsgrad, stapelst du sie im Wartebereich übereinander, die Reihenfolge ist dabei egal.

Sobald ein Verteidiger verwundet wird und es ein freies Bett gibt, darfst du ihn dort platzieren. Patienten im Wartebereich darfst du im Schritt „Zustand der Patienten anpassen“ oder jederzeit, sobald ein Bett aufgrund einer anderen Aktion oder eines Karteneffektes frei wird, auf ein freies Bett verschieben. Verschiebe den Patienten in die freie Spalte auf das Bett-Feld, das dem Wurf des Würfels entspricht oder auf ein freies Bett-Feld desselben Levels, auf dem er im Wartebereich lag.

Wird ein Patient behandelt, rücke ihn 1 Feld in der entsprechenden Spalte nach oben. Erreicht ein Patient das **+**-Symbol, verschiebe ihn in den „Erschöpft“-Bereich.

Sobald du diesen Aktionsabschnitt abhandelst, handle den Schritt „Zustand der Patienten anpassen“ nach allen anderen Aktionen dieses Abschnittes ab.

1 Patienten in 1 Bett behandeln

Mit dieser Aktion darfst du 1 Patienten in 1 Bett 1 Feld in der entsprechenden Spalte nach oben rücken.



*Beispiel: Du hast 1 Freiwilligen und 1 Sanitäter auf das Aktionsfeld „1 Patienten in 1 Bett behandeln“ platziert. Dadurch darfst du diese Aktion 3-mal ausführen. Du entscheidest dich, den Offizier 1-mal und den Soldaten 2-mal zu behandeln. Du verschiebst den Offizier in den „Erschöpft“-Bereich, da er das **+**-Symbol erreicht hat. 1 Bett ist nun frei. Du verschiebst den Jäger aus dem Wartebereich auf das freie Bett. Sein Verwundungsgrad bleibt gleich.*

Behandlungsraum (nur verfügbar, falls aus dem Schnee ausgegraben)

Mit dieser Aktion heilst du 1 Patienten in 1 Bett vollständig und verschiebst ihn in den „Erschöpft“-Bereich.

Falls das rechte Aktionsfeld repariert ist, überspringe diese Runde den 1. Schritt im Schritt „Zustand der Patienten anpassen“.

ZUSTAND DER PATIENTEN ANPASSEN

Wichtig: Dieser Schritt wird immer abgehandelt, auch falls du die Aktionen „1 Patienten in 1 Bett behandeln“ und „Behandlungsraum“ nicht ausgeführt hast. Führe folgende Schritte in genau dieser Reihenfolge aus:

1. Rücke alle Patienten im Wartebereich 1 Feld nach unten. Falls ein Patient von Feld „1“ weiter nach unten geschoben werden müsste, lege ihn stattdessen in die Leichenhalle.
2. Rücke alle Patienten in Betten 1 Feld nach oben.
3. Befinden sich noch Patienten im Wartebereich, verschiebe sie nach deiner Wahl auf freie Betten.



*Beispiel: Der Zustand des Soldaten im Wartebereich verschlechtert sich. Du rückst ihn 1 Feld nach unten. Anschließend erholen sich die Patienten in Betten. Du rückst sie 1 Feld nach oben. Der Soldat im rechten Bett erreicht das **+**-Symbol. Da jetzt ein Bett frei ist, verschiebst du den Soldaten aus dem Wartebereich auf das freie Bett.*



Sonderfall: Dieser Infanterist zählt bis zu seiner Heilung wie ein regulärer Verteidiger und zählt auch für die Kapitulationsbedingungen (siehe S. 23).

06. MORAL (wird an jedem Tag abgehandelt)

Der Abschnitt „Moral“ hat keine Aktionsfelder, auf denen du Verteidiger platzieren könntest.

Handle an jedem Tag die 5 nachfolgend beschriebenen Schritte in Reihenfolge der Buchstaben ab:

A. Moralmodifikatoren

Prüfe jede dieser Bedingungen. Trifft die Bedingung zu, rücke den Moralmarker entsprechend nach oben oder unten.

- +1/+2 entsprechend der Position des Zweifelmarkers
- -1, falls der aktuelle Tag auf der Rundenleiste rot gefärbt ist
- -1, falls du keine Vorräte mehr hast
- -1, falls sich mind. 1 Verteidiger im Wartebereich des Lazaretts befindet
- -1 für **jeden** Verteidiger, der sich in der Leichenhalle befindet
- -1, falls sich mind. 1 Infanterist in einem roten Sektor befindet (auch Infanteristen unter Beschuss zählen)

B. Moralleiste

Handle den entsprechenden Text auf der Position des Moralmarkers ab und **setze den Moralmarker anschließend zurück auf Feld „0“**. Der Text weist dich an, eine bestimmte Anzahl Moralkarten zu ziehen. Die


Karten „Gute Moral“ sind nützlich für dich, die Karten „Schlechte Moral“ werden deine Situation noch schwieriger gestalten. Auf jeder Karte gibt es 3 Abschnitte entsprechend der Kapitel. Führe nur den Abschnitt aus, der dem Kapitel entspricht, in dem du dich gerade befindest.



Du hast in der Regel die Wahl, welche der gezogenen Moralkarten du abhandelst. Du musst den Abschnitt auf der Karte wählen, der dem aktuellen Kapitel entspricht. Für jede Moralkarte gibt es einen alternativen Effekt unten auf der Karte, falls du den regulären Effekt nicht ausführen kannst. Lege jede abgehandelte Karte auf den entsprechenden Abwurfstapel. Mische nicht gewählte Karten zurück in den entsprechenden Stapel. Falls ein Stapel leer ist und du eine Karte davon ziehen müsstest, mische den Abwurfstapel und bilde einen neuen verdeckten Stapel.

Falls du beim Ziehen von Moralkarten Hoffnungs- oder Verzweigungskarten ziehst, musst du diese auswählen. Du darfst wählen, ob du den Text unterhalb der Linie abhandelst, um die Karte aus dem Spiel zu entfernen oder den Text ignorierst, um die Karte auf den Abwurfstapel zu legen.

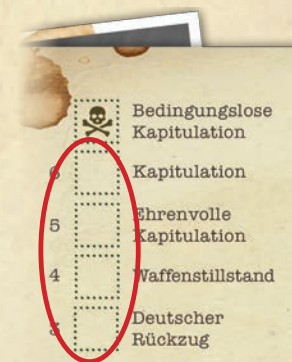
C. Kapitulation

Prüfe, ob Kapitulationsbedingungen erfüllt sind. Für jede erfüllte Bedingung, rückst du den Kapitulationsmarker entsprechend nach oben. Falls der Kapitulationsmarker das -Symbol erreicht, hast du die Partie sofort verloren.

- +1, falls sich mind. 3 Verteidiger in der Leichenhalle befinden
- +1, falls sich mind. 4 Verteidiger im Wartebereich des Lazaretts befinden
- +1, falls sich alle 6 Artilleriegeschütze auf der Karte befinden

Falls du dich im Kapitel „Belagerung“ (Tag 7–11) befindest und sich weniger unverletzte Verteidiger (*siehe S. 7*) auf dem Spielplan befinden, als die benötigte Anzahl, die durch die aktuelle Position des Kapitulationsmarkers angegeben ist, verlierst du sofort die Partie.

Hinweis: Verteidiger auf Versorgungszügen zählen nicht, da sie nicht zur Verteidigung der Festung beitragen können.



D. Prüfe die Rundenleiste, ob du Folgendes abhandeln musst:  „Letzte Vorbereitungen“/ „Rückzug“/ „Letztes Gefecht“

Die aktuelle Position des Rundenmarkers gibt an, ob du Patrouillenplättchen ziehen oder ein besonderes Ereignis ausführen musst.



Patrouillenplättchen ziehen

Ziehe 1 Patrouillenplättchen aus dem Patrouillenbeutel für jedes Patrouillensymbol, das auf der aktuellen Position des Rundenmarkers angegeben ist. Auf dem Plättchen ist eine Nummer angegeben. Das aktuelle Kapitel entspricht der Farbe, die auf der Rundenleiste angegeben ist. Platziere das Patrouillenplättchen auf der entsprechenden Zahl des gezogenen Plättchens und der entsprechenden farbigen Reihe des aktuellen Kapitels auf dem Spielplan.

Platziere das Plättchen auch, falls sich 1 Verteidiger, 1 Artilleriegeschütz oder 1 weiteres Patrouillenplättchen auf dem Feld befinden.

Falls du ein Patrouillenplättchen ziehen müsstest und es befinden sich keine Plättchen mehr im Patrouillenbeutel, nimm stattdessen 1 Versorgungsplättchen vom am weitesten links liegenden Versorgungsdepot und entferne es aus dem Spiel. Befinden sich keine Versorgungsplättchen auf allen Versorgungsdepots mehr, ziehe stattdessen 1 Plättchen aus dem Trefferbeutel und handle es ab.



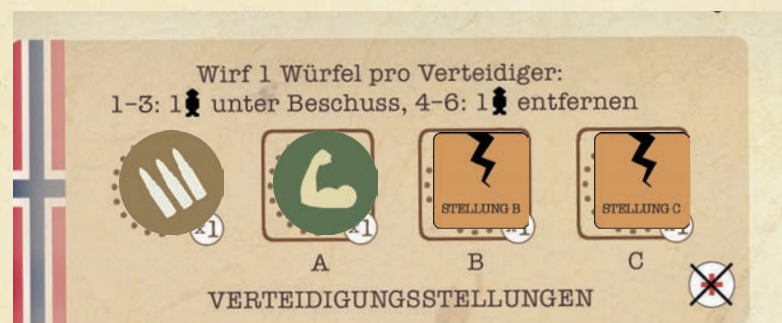
Beispiel: Du befindest dich in Runde 7, während des Kapitels „Belagerung“ (hellblau). Du ziehst 1 Patrouillenplättchen mit der Nummer „2“. Du platzierst es in der hellblauen Reihe auf dem Feld mit der Zahl 2 auf dem Spielplan.

Letzte Vorbereitungen (wird nur am Ende von Tag 3 abgehandelt)

Entferne eine bestimmte Anzahl **Verteidigerscheiben** aus dem Verstärkungsbeutel und lege sie in die Reserve. Die Position des Angstmarkers gibt an, wie viele Verteidiger du entfernen musst. Ziehe solange Scheiben aus dem Beutel, bis du die angegebene Anzahl Verteidigerscheiben gezogen hast. Gezogene Zweifelscheiben legst du zur Seite und wirfst sie anschließend wieder zurück in den Verstärkungsbeutel.

Rücke den **Vorratsmarker** 1 Feld nach rechts.

Platziere **1 Verteidiger** in jede Verteidigungsstellung, die nicht durch ein Schadensplättchen abgedeckt ist. Nimm diese Verteidiger nach deiner Wahl aus den „Erschöpft“- „Rast“- und „Bereit“-Bereichen. Hast du 3 Soldaten platziert, erhalte +1 Moral. Hast du 4 Soldaten platziert, erhalte +2 Moral.



Beispiel: Du hast 2 Verteidiger in Verteidigungsstellungen platziert. 1 Soldaten in der Stellung ganz links und 1 Jäger in Stellung A. Da Stellung B und C nicht repariert wurden, kannst du dort keine Verteidiger platzieren.

Entferne den Angst- und Zweifelmarker aus dem Spiel. Drehe den **Zusatzplan** auf die Seite „1. Angriff“.

Rückzug (wird nur am Ende von Tag 6 abgehandelt)

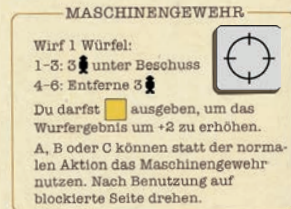
Rücke den **Vorratsmarker** 1 Feld nach rechts und rücke den **Verteidigungsmarker** 1 Feld nach unten.

Platziere 1 **Artilleriegeschütz** auf jedes Feld in der gelben Reihe auf dem Spielplan, das mit einem Artilleriesymbol markiert ist.



Entferne den Zusatzplan vom Spielplan. Verschiebe alle Infanteristen vom Zusatzplan in den Lagerbereich von Sektor 1 des Spielplans. In jedem Sektor können sich wie üblich nur 5 Infanteristen befinden. Falls du mehr als 5 Infanteristen verschieben musst, platziere übrige Infanteristen in entsprechend höheren Sektoren. Infanteristen unter Beschuss bleiben unter Beschuss (lass sie auf der Seite liegen), verschiebe sie in Sektor 1.

Platziere 1 **Statusmarker** mit der einsatzbereiten Seite oben auf dem Feld „Maschinengewehr“.



Letztes Gefecht (wird nur am Ende von Tag 11 abgehandelt)

Ziehe die oberste Karte vom Stapel „Letztes Gefecht“ und handle sie wie üblich ab. Nachdem du den Infanterieangriff abgehandelt hast, prüfe, wie viele Verteidiger sich noch in Verteidigungsstellungen befinden:

↑ Befinden sich keine Verteidiger mehr in Verteidigungsstellungen, bewege alle Infanteristen um 2 Sektoren nach den üblichen „Vorrücken“-Regeln (siehe S. 11) vorwärts und handle dann die Ansturm-Box ab (siehe „Ansturm“, S. 12).

↑ Hast du mind. 1 Verteidiger in Verteidigungsstellungen, bewege alle Infanteristen 1 Sektor vorwärts und handle dann die Ansturm-Box ab (siehe „Ansturm“, S. 12).

Die Partie ist nun zu Ende.

Prüfe, wie viele unverletzte Verteidiger sich in Verteidigungsstellungen und im „Erschöpft“- „Rast“- und „Bereit“-Bereich befinden und vergleiche den Wert mit der Bedingung auf der Kapitulationsleiste. Hast du mindestens die durch den Kapitulationsmarker angegebene Anzahl unverletzter Verteidiger, hast du die Belagerung überlebt! Das Ergebnis auf der Kapitulationsleiste gibt an, wie gut du dich geschlagen hast.

Hast du weniger unverletzte Verteidiger, hast du die Partie verloren.

Erinnerung: Verteidiger auf Versorgungszügen zählen nicht, da sie nicht zur Verteidigung der Festung beitragen können.

E. Rundenmarker

Falls die Partie nicht zu Ende ist, rücke den Rundenmarker 1 Feld nach rechts und beginne eine neue Runde mit der „Ereignisphase“.

WEITERE REGELN

Auftragskarten

Du hast die Möglichkeit, vor Beginn der Partie zufällig 1 Auftragskarte zu ziehen und sie offen vor dir abzulegen. Diese Karte gibt dir 1 Auftrag, den du im Laufe der Partie erfüllen musst.

Hast du die Bedingung des Auftrags zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Tagphase erfüllt, darfst du die Karte abhandeln. Du erhältst den Bonus der Zeile, die der aktuellen Runde der Partie entspricht. Du erhältst auch alle Boni der Zeilen darüber. Das bedeutet, je später du den Auftrag erfüllst, desto mehr Boni erhältst du.

Falls du den Auftrag bis zum Ende von Runde 10 nicht abgehandelt hast, beginnst du Tag 11 mit -3 Moral.

Nachdem du den Auftrag abgehandelt hast oder nach Ende der 10. Runde, entferne den Auftrag aus dem Spiel.



Beispiel: Du hast die Bedingung des Auftrags erfüllt und entscheidest dich, den Auftrag in Runde 9 abzuhandeln. Du erhältst 1 Vorrat und +1 Moral.



Schwierigkeitsgrad anpassen

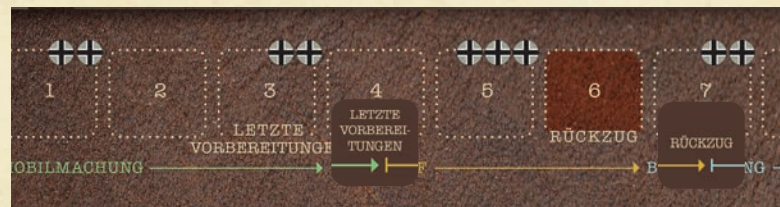
Schwerer

- Platziere das Schwierigkeitsplättchen „Letzte Vorbereitungen“ auf Tag 2 und das Schwierigkeitsplättchen „Rückzug“ auf Tag 5 der Rundenleiste. Das Kapitel „Mobilisierung“ dauert dadurch nur 2 Runden (1-2) und das Kapitel „1. Angriff“ beginnt 1 Runde früher (3-5). Die Belagerung beginnt jetzt in Runde 6. Falls du den Schwierigkeitsgrad noch weiter erhöhen willst, kannst du beide Plättchen jeweils noch 1 Runde früher platzieren.
- Falls du eine echte Herausforderung suchst, beginne die Partie mit dem Vorratsmarker auf Feld „3“ (zusätzlich zu den oben genannten Bedingungen).

Einfacher

Platziere das Schwierigkeitsplättchen „Letzte Vorbereitungen“ auf Tag 4 und das Schwierigkeitsplättchen „Rückzug“ auf Tag 7 der Rundenleiste. Das Kapitel „Mobilisierung“ dauert dadurch jetzt 4 Runden (1-4) und das Kapitel „1. Angriff“ beginnt 1 Runde später (5-7). Die Belagerung beginnt jetzt in Runde 8. Falls du den Schwierigkeitsgrad noch weiter verringern willst, kannst du beide Plättchen jeweils noch 1 Runde später platzieren.

Hinweis: Beachte, dass Feld 6 weiterhin als rot eingefärbt gilt. Dies überträgt sich also nicht auf Feld 7.



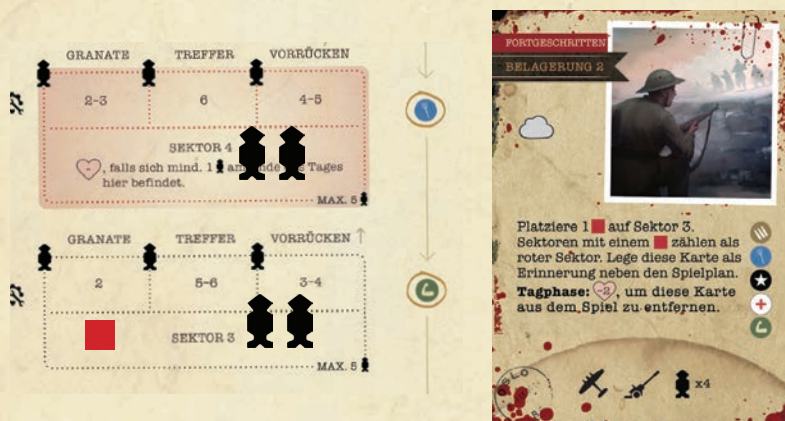
Beispiel: Einfachere Vorbereitung.

Fortgeschrittene Ereigniskarten

Einige Ereigniskarten weisen dich an, Marker in einem bestimmten Sektor zu platzieren. Nimm den Marker aus der Reserve und platziere ihn in dem Sektor, der auf der Ereigniskarte angegeben ist.

Nachdem du die Ereigniskarte abgehandelt hast, lege sie neben den Spielplan, um dich daran zu erinnern, welchen Effekt der Sektor mit dem Marker hat. Hast du bereits Ereigniskarten mit solchen Effekten ausliegen, lege die neue Karte daneben.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Tagphase darfst du eine fortgeschrittene Ereigniskarte entfernen, indem du die Bedingung auf der Karte erfüllst. Die Marker werden nicht entfernt.



Beispiel: Prüfst du die Moralmodifikatoren am Ende einer Runde, verlierst du durch diese Karte 2 Moral, weil durch den Effekt dieser Karte Sektor 3 auch als roter Sektor zählt.

ORIGINAL-AUSGABE:

Autor: Petter Schanke Olsen

Grafik: Thomas Lie-Gjeseth

Zusätzliche Entwicklung: Dávid Turczi

Redaktion Anleitung: David Digby

Illustration: Joeri Lefevre

Kartendesign: Jog Brogzin

Lektorat: Bruce Fletcher, David Ellis

Historische Anmerkungen: Frode Lindgjerdet



DEUTSCHE AUSGABE:

Übersetzung: Benjamin Rodigas

Projektleitung: Ryan Palfreyman

Satz: Przemysław Kasztelaniec

Mitarbeit: Rico Besteher, Eric Böhmer, Chantal Bulenda, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Markus Jost, Uwe Koppitz, Malte Kühle, Claudio Priore, Guido Thiel, Yara Lal Thiel

Wir wollen, dass du dein Spiel in perfektem Zustand bekommst.

Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir

dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an

unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

Kundenservice: service@happysshops.com



HISTORISCHER HINTERGRUND

Zwischen 1814 und 1905 bestand eine Allianz zwischen Norwegen und Schweden. Diese Allianz war allerdings von den Norwegern keineswegs gewollt. Die Bevölkerung befürchtete deshalb gegen Ende des Paktess einen Krieg zwischen den beiden Ländern. 1905 wurden die Bedingungen zur Auflösung des Paktess verhandelt und man einigte sich auf eine neutrale Zone. Die Angst vor einem Krieg war dennoch nach wie vor präsent und so wurden Befestigungsanlagen westlich der neutralen Zone errichtet. 1906 schlug der norwegische Generalstab vor, eine Festung in Stjørdal zu errichten. Die Festung wurde 215 Meter über dem Meeresspiegel auf dem Berg Ingstadkleiva erbaut und befand sich in 3 km Luftlinie zur Kirche von Hegra. Die Bauzeit betrug 2 Jahre (1909-1911) und brachte den Menschen in der Region viele neue Arbeitsplätze. Gut in die Felsen eingebettet, ist die Festung aus der Ferne schwer auszumachen.

Zu einem Krieg mit Schweden kam es glücklicherweise nie. Norwegen nahm auch im 1. Weltkrieg eine neutrale Position ein und beteiligte sich nicht an den Kriegshandlungen. Norwegens lange und strategisch günstig gelegene Küstenlinie war allerdings Anlass für die Nationalsozialisten, Norwegen im 2. Weltkrieg zu besetzen. Die feindliche Übernahme des deutschen Transportschiffes Altmark durch britische Truppen am 14. Februar 1940 in Jøssingfjorden war für Hitler ein Zeichen, dass Norwegen seine Neutralität nicht selbst verteidigen könne und die Transportroute für Erz aus Narvik gefährdet war. Zusätzlich brauchte die deutsche Marine Stützpunkte in Norwegen, um nicht wie im 1. Weltkrieg eingekesselt zu werden. Die geplante Operation trug den Decknamen „Weserübung“. Am 6. April machten sich einige Kriegsschiffe auf den Weg nach Norwegen und besetzten am Morgen des 9. April Oslo, Kristiansand, Egersund, Stavanger, Bergen, Trondheim und Narvik.

Zusammen mit dem Schlachtschiff „Admiral Hipper“ und 5 Zerstörern landeten 1.700 Mann in Trondheim. Die Operation mit dem Decknamen „Detmold“ umfasste Truppen des 138. Gebirgsjägerregimentes und Elitetruppen der Kriegsmarine und Luftwaffe. Deren Aufgabe war es, besetzte

Fabriken bereit für die Produktion deutscher Kriegsgüter zu machen. Zur selben Zeit floh der Kommandant der norwegischen 5. Division, Generalmajor Jacob A. Laurantzon, aus Trondheim. Am 9. April 1940 besetzten österreichische Gebirgsjäger Trondheim, ohne auch nur einen Schuss abgefeuert zu haben. Die Deutschen befestigten den Brückenkopf der Stadt. Ihr Vorstoß in den Süden wurde am 14. April in Lundamo gestoppt. Im Norden besetzten sie den Flugplatz von Værnes am 10. April. Mit einer Zangenbewegung versuchten britische und französische Streitkräfte aus Namsos und Åndalsnes Trondheim zurück zu erobern. Kurze Zeit später befanden sich diese Streitkräfte selbst in der Position des Verteidigers.



Die norwegischen und britischen Truppen zogen sich nach Verdal zurück, um dem Artilleriefeuer der deutschen Schiffe, die das mittlerweile eisfreie Fjord kontrollierten, zu entgehen. Am 21. April landeten 400 deutsche Soldaten am Strand von Inderøya und stießen von Süden her vor.

Eine britische Nachhut hielt die Stadt Vist bis zum 23. April, musste sich dann aber aufgrund zahlreicher Verluste in den

Norden von Steinkjer zurückziehen. Anschließend gab es weitere Gefechte entlang der Ostseite von Snåsavatnet. Am 2. Mai wurde der Kommandant der norwegischen 5. Brigade, Oberst Ole B. Getz, in Kenntnis gesetzt, dass sich die britischen und französischen Streitkräfte zurückgezogen haben, um den Norden Norwegens zu befreien. Ohne diese Unterstützung musste Getz daraufhin am 5. Mai kapitulieren.

Mobilmachung in Hegra

Als am 9. April Trondheim besetzt wurde, begab sich Major Hans R. Holterman nach Øyamoen (Værnes), um so viele Truppen wie möglich zu mobilisieren. Nachdem die deutschen Værnes erreicht hatten, zog sich Holtermann mit seinen Streitkräften nach Ingstadkleiva zurück. Nach kurzer Zeit umfassten diese bereits 200 Mann. Die Truppen mit Waffen, Munition und Ausrüstung zu versorgen, stellte sich allerdings als große Herausforderung dar. Vieles wurde aus dem mittlerweile besetzten Armeestützpunkt auf dem Flugplatz von Værnes herausgeschmuggelt, oft direkt vor der Nase deutscher Truppen. Die Festung von Hegra war in schlechtem Zustand und bedeckt mit Schnee und Eis. Die Geschütze mussten erst aus dem Schnee ausgegraben und repariert werden, die Munition dafür war jedoch glücklicherweise noch vorhanden.



In der Nacht des 15. April wurden 2 deutsche Kompanien nach Trøyte, das 1.500 Meter westlich von Hegra lag, transportiert. Am Morgen, nach einem ca. dreistündigen Gefecht in der Nähe des Bahnhofs, zogen sich die norwegischen Soldaten zurück und sprengten die Brücke in Hegra. Ein chaotischer Kampf entbrannte entlang der Barrikaden auf der Straße, die zur Festung führte. Aufgrund schlechter Kommunikation konnten die deutschen Truppen die norwegischen Positionen umgehen und teilweise erobern. Vier Norweger und ein Deutscher wurden während dieses Gefechts getötet.



Die Belagerung

Die norwegischen Truppen benötigten während der Belagerung ständig Nachschub an Vorräten. Brot wurde in den umliegenden Dörfern gebacken und viele gefährliche Botengänge wurden unternommen, um Munition und Vorräte in die Festung von Hegra zu schaffen. Für die Versorgung am entscheidendsten war die 9 km südlich gelegene Farm Hoset. Um nicht von den Deutschen gefangen genommen zu werden, wurde die Route mehrmals geändert. Nichtsdestotrotz ging am 25. April einiges schief.



Ein Nachschubtrupp lief den Deutschen bei Flaksjøen in die Arme. 3 Leute wurden gefangen genommen und einer wurde von den Deutschen zurückgelassen, da man dachte, dass er tödlich verwundet war. Zuvor hatte er einen deutschen Soldaten in einem Feuergefecht getötet.

Der verwundete Soldat wurde gerettet und in ein Hospital gebracht. Zurück in der Festung, mussten die Verteidiger in den dunklen und feuchten Tunneln nächtigen, mit nichts weiter als Stroh als Schlafunterlage. Zu Beginn wurde das Essen noch unten im Lager zubereitet, aber aufgrund der zunehmenden Gefahr von Luft- und Artillerieangriffen, wurde das Zubereiten der Speisen in die Berge hinter der Festung verlegt.

Es gab 2 Ärzte in Hegra. Gunnar Finsen hatte bereits Erfahrung im spanischen Bürgerkrieg und im finnischen Winterkrieg gesammelt. Zusammen mit Dr. Sverre Thomassen leitete er die Krankenstation in der Festung. Anne Marie Bang, auch „Lotte von Hegra“ genannt, war die leitende Krankenschwester und versorgte die Kranken und Verwundeten. Auf der Farm Buan wurde ein Lazarett eingerichtet, welches unter der Leitung von Dr. Peter Berdal und seiner Schwester Solveig, die eigentlich Hebamme von Beruf war, stand. Bandagen und Medikamente



wurden aus Værnes und Apotheken im Umfeld gesammelt, ein Teil davon wurde sogar von Schweden aus geschickt.

Die Festung Hegra wurde sowohl mit Flugzeugbomben als auch mit Artilleriegeschossen attackiert. Einige dieser Artilleriegeschütze wurden von den Deutschen in Trondheim erbeutet. Das Lager außerhalb der Festung war nach kürzester Zeit in Schutt und Asche gelegt, doch den Festungsmauern konnten die Bomben und Granaten so gut wie nichts anhaben. Øivind Næve war der einzige Norweger, der während des Beschusses getötet wurde. Er starb vermutlich an der Schockwelle einer Granate, als er im Schützengraben Wache hielt. Während einer der deutschen Offensiven überhitzten die Geschosse der Norweger. Die Soldaten flohen in die Festung und ließen die Geschütze zurück. Es folgte jedoch kein Ansturm der Deutschen. Die Belagerung entwickelte sich stattdessen zu einem Kräftemessen der Artillerie, wobei einige der Geschütze der Festung zerstört wurden.



Die Deutschen befürchteten, dass die Artilleriegeschosse von der Festung aus die Bahnstrecke erreichen könnten, da ihnen langsam die Vorräte ausgingen. Auch die Gegenoffensive der Alliierten bereitete ihnen Kopfzerbrechen, weil sie dadurch in kürzester Zeit ohne Vorräte dastehen würden.

Die Deutschen verhandelten mit Schweden über eine mögliche Vorratslieferung über die Eisenbahn aus dem Grenzdorf Storlien, wussten aber, dass sie zuerst die Festung Hegra einnehmen mussten. Ab dem 23. April waren sie sich scheinbar sicher, dass die Geschütze der Festung die Bahnschienen nicht erreichen würden. Die Deutschen änderten regelmäßig die Stellungen ihrer Artillerie und suchten strategisch günstige Positionen, von der aus sie die Festung treffen konnten, ohne selbst von den Geschützen der Festung getroffen zu werden. Die Geschütze der Festung konnten nur in gerader Linie feuern, während die deutschen Haubitzen ihre Geschosse in einer bogenförmigen Flugbahn abfeuern konnten. Am 26. April fanden die Deutschen eine günstige Position nahe Bjørngard, von wo aus sie die Festung ohne Risiko eigener Verluste unter Beschuss nehmen konnten.

Das Ende

Die Gegenoffensive der Alliierten gegen Trondheim erfolgte nie. Als sich die britischen und französischen Streitkräfte um den

1. Mai herum aus Åndalsnes und Namsos zurückziehen mussten, spitzte sich auch die Lage für die Soldaten in Hegra dramatisch zu. Am 5. Mai musste sie kapitulieren. 190 Männer und Frauen hatten bis dahin 26 Tage der Belagerung standgehalten. In einer ergreifenden Ansprache dankte Holtermann den Verteidigern der Festung, die ihn mit einem dreifachen Hurra bejubelten. Anschließend mussten sie unter Aufsicht deutscher Soldaten bis ins Gefangenlager nach Berkåk marschieren. Zwischen dem 10. Mai und dem 2. Juni wurden sie von den Deutschen wieder freigelassen. Weil sie so lange in den Höhlen und Tunneln der Bergfestung ausharren mussten, kämpften viele von ihnen mit Traumata und Atemwegserkrankungen. Wie viele deutsche Soldaten in den Gefechten starben, ist umstritten.

Als Holtermann 1945 nach Trondheim zurückkehrte, rief die Menschenmenge seinen Namen. Das zeigte die große symbolische Bedeutung dieses Widerstandes gegen die deutschen Besatzer, weil sich Holtermann und die Verteidiger der Festung entschlossen, sich nicht ihrem Schicksal zu ergeben, sondern zu kämpfen.



ÜBERSICHT

	MOBILMACHUNG	1. ANGRIFF	BELAGERUNG 1-2
EREIGNISPHASE	Passe den Wettermarker an.		
	Handle den Text der Ereigniskarte ab.		
	Füge dem Verstärkungsbeutel Zweifelscheiben hinzu.	Füge dem Trefferbeutel Luftangriffsplättchen hinzu.	
	Ziehe aus dem Verstärkungsbeutel (erhalte 1 Vorrat für jeden Freiwilligen, den du im „Bereit“-Bereich platzierst).	Ziehe Plättchen aus dem Trefferbeutel.	
	Füge Infanteristen hinzu.		
DÄMMERUNGSPHASE	Führe 1 Infanterieangriff aus.		
	Verschiebe Verteidiger von „Rast“ nach „Bereit“.		
	Gib Vorräte/Moral ab, um Verteidiger von „Erschöpft“ nach „Bereit“ zu verschieben.		
	Verschiebe max. 2 Verteidiger von „Erschöpft“ nach „Rast“.		
	Platziere Verteidiger aus dem „Bereit“-Bereich auf Aktionsfelder.		
TAGPHASE	Neue Versorgungsroute planen, Überzeugen		00. Mobilmachung (siehe S. 15)
	Auf die Deutschen feuern*, Feldtelefon**		01. Verteidige die Festung (siehe S. 15-17)
	Maschinengewehr, Erbitterte Verteidigung		02. Artilleriefeuer (siehe S. 17-18)
	Artilleriefeuer		03. Versorgungszug (siehe S. 18-20)
	Entsende einen neuen Versorgungszug, Patrouille angreifen**		04. Instandhaltung (siehe S. 20-21)
	Bewege alle Versorgungszüge, Versorgungszüge kehren zurück		05. Lazarett (siehe S. 22)
	Schnee schaufeln, Reparieren, Befestigen, Befördern, Anspornen, Kartenraum**, Radio**		06. Moral (siehe S. 23-25)
	1 Patienten in 1 Bett behandeln, Behandlungsraum**		
	Zustand der Patienten anpassen		
	Moralmodifikatoren, Moralleiste, Kapitulation		
Rundenmarker prüfen: Letzte Vorbereitungen, Rückzug, Letztes Gefecht			
Rundenmarker vorrücken			

Versorgungszug bewegen

Verteidiger betritt Feld mit und/oder :

- **Verstecken:** Bewegung des Verteidigers beenden und Überwachungsmarker 1 Feld .
- **Schleichen:** 1 Würfel werfen für Überwachungsprobe:
 - Ergebnis höher als Überwachungslevel > Überwachungsmarker 1 Feld und Bewegung fortsetzen.
 - Ergebnis gleich oder niedriger als Überwachungslevel > Verteidiger in Reserve und (falls möglich) 1 entfernen, Überwachungsmarker 2 Felder .
- **Kämpfen** (nur Soldaten): Bewegung dieses Verteidigers beenden und 1 entfernen oder 1 zurück auf die Artillerieleiste. 1 Würfel werfen für Überwachungsprobe:
 - Ergebnis höher als Überwachungslevel > Überwachungsmarker 1 Feld .
 - Ergebnis gleich oder niedriger als Überwachungslevel > Verteidiger verwundet, Überwachungsmarker 2 Felder .

Hinweis: Diese Effekte werden immer nur beim Betreten eines Feldes ausgelöst. Wird dem Feld des Verteidigers nachträglich ein Artilleriegeschütz oder Patrouillenmarker hinzugefügt oder verlässt der Verteidiger ein Feld mit Patrouillenmarker oder Artilleriegeschütz, wird kein Effekt ausgelöst.

Sonderfälle /

- **gezogen:** Kein mehr auf Artillerieleiste > Für jedes gezogene den Kapitulationsmarker 1 Feld .
- **ziehen:** Keine mehr im Patrouillenbeutel > 1 Versorgungsplättchen vom am weitesten links liegenden Versorgungsdepot entfernen (falls keine Versorgungsplättchen mehr auf Versorgungsdepots > 1 Plättchen aus Trefferbeutel ziehen und abhandeln).

* Verteidiger in Verteidigungsstellungen werden nicht in den „Erschöpft“-Bereich verschoben.

** muss aus dem Schnee ausgegraben werden