

CONFLICT OF HEROES

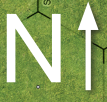
Der Bär erwacht
1941 - Unternehmen Barbarossa



SOLO
SZENARIEN

Szenarien: Gunter Eickert & Uwe Eickert





Solo-Szenario 1 – Aufspüren und vernichten

12. Juli 1941: Sowjetische Partisanen bedrohen die deutschen Nachschubwege. Um die ortsansässigen Kämpfer zu schwächen, durchsucht ein deutscher Aufklärungszug ein verlassenes Dorf nach Waffenlagern und verdächtigen Personen. Als die Soldaten die erste Tür öffnen, bricht aus dem umliegenden Wald schweres Feuer los. Die Partisanen müssen die Späher vernichten, bevor sie ihren Stützpunkt finden!

Spielerseite: Sowjets **Initiative für 1. Runde:** Sowjets **BAP/Runde für Sowjets:** 4 **SP zu Beginn:** 1 für Deutsche
Aktionskarten: Alle Aktions- und Bonuskarten **01-05.** Sowjets: 1 Karte für 1. Runde, 1 Karte in jeder weiteren Runde.
Befehlskarten: 15-55 **Gefechtskarte:** Plan 2. Deutscher Kontrollmarker in 2-G08.
Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie Befehlskarte 55 entfernen.

Deutsche (KI): Aufklärungszug

Aufbau: Platziere die Einheiten wie dargestellt.



3x Infanterie
G06, H07, H08
1x 251/1
H09

Das SdKfz 251 darf nur in das Feld G08 fahren, falls es die letzte deutsche Einheit ist und die Sowjets das Feld kontrollieren.

Sowjets (Spieler): Partisanen

Aufbau: Platziere die Einheiten wie dargestellt.



3x Schützen
G04, J05, C11
1x sMG
H11

Reaktion

Falls gerade keine SpE **gefeuert** hat:
 KI am **dichtesten** an **erschöpftem** Feind
 ▶ **Bewegung dorthin**

Stehende Befehle

KI in **offenem** Gelände am **dichtesten** am Feind
 ▶ **Bewegung in Richtung Deckung.**

Getroffene KI am **dichtesten** am Feind
 ▶ **Reorganisieren**

Siegepunkte

Sowjets:

- 1 SP: **Sofort** für jede eliminierte deutsche Einheit.
- 1 SP: **Sofort** für Kontrolle des Feldes G08 (SP abgeben, sobald Kontrolle verloren geht).

Deutsche:

- 1 SP: **Sofort** für jede eliminierte sowjetische Einheit.

Rundenleiste

1 Start

2 Scharfschützen

Wirf 1W6

1 = kein Effekt
 2-3 = -1 Sow. BAP
 4-5 = -2 Sow. BAP
 6 = -3 Sow. BAP
 BAP-Verlust gilt nur für diese Runde.

3

4 Auto-Reorg.

Als KI-Aktion:
 Auto-Reorg. für getroffene KI (selbst wenn erschöpft) am dichtesten am Feind.

5

6 Festgefahren

Wirf 1W6

1-4 = das SdKfz 251 ist bis Ende der Runde bewegungsunfähig.
 In Runde 7 agiert es wieder normal.

7

8 Schnell gehandelt

Die KI führt 2 Aktionen nacheinander aus (mit je 1 Befehlskarte).
 Erst danach bist du an der Reihe.

9

10 Eifer

Spieler erhält sofort +2 CAP (nur für diese Runde).
 KI handelt wie üblich ihre Befehlskarte ab.

11

12 Ende des Gefechts

Rundenleiste

Runde 4: Sobald der Rundenzähler Feld 4 erreicht, reorganisiert die KI anstelle ihrer Kartenaktion automatisch die getroffene Einheit, die am dichtesten am Feind ist. Dann erst bist du am Zug. Hat die KI keine Einheit mit Treffer, führt sie wie üblich eine Kartenaktion nach deinem Zug aus.

Runde 8: Die KI handelt ihre Befehlskarte normal ab und macht den Erschöpfungswurf. Dann zieht sie eine weitere Befehlskarte und führt sie komplett aus (einschließlich Erschöpfungswurf). Erst dann bist du wieder am Zug.

Alle anderen Anweisungen der Rundenleiste führt die KI zusätzlich zu ihrer Aktion gem. Befehlskarte aus.

Hinweis: Die Anweisungen der Rundenleiste sind standardisiert. „Als KI-Aktion“ bedeutet, dass die Anweisung die KI-Aktion gemäß Befehlskarte **ersetzt**. Fehlt dieser Hinweis, gelten die Anweisungen der Rundenleiste zusätzlich zur Kartenaktion oder verändern diese.

Das Gefecht als Deutscher spielen

Du kannst auch die deutsche Seite spielen und die Sowjets von der KI führen lassen. Dann erhältst du beim Aufbau 4 BAP und 1 Karte zu Beginn jeder Runde. Benutze die Befehlskarten 1-42. Kehre alle Anweisungen der Rundenleiste sinngemäß um, außer der 6. Runde. Ansonsten ändert sich nichts. Du beginnst das Spiel mit 1 SP.

Wir veröffentlichen auf unserer Website neue und aktualisierte Gefechte. Auf www.AcademyGames.com findet ihr außerdem auch Protokollblätter und Aktualisierungen für Kampagnen.

Szenarien: Gunter Eickert, Uwe Eickert

Testspieler: Vielen Dank an die Personen, die zahllose Stunden damit verbracht haben, diese Szenarien zu testen und zu verbessern.

Phillip James, Matt Dedrick, Thierry Matray, James Palmer, James Sterrett, Andrea Cantatore, Dario Cantatore, Bill Dickerson, Christian Seidler, Dean Halley, Andrei Filip, Stephen Dickey.



Platziere 3 T-34a in Reihe L. Wirf für jeden Panzer 2W6 und platziere ihn so viele Felder vom Westrand des Spielplans entfernt. Wirf neu, falls ein Panzer ins Wasser kommen würde oder in das gleiche Feld wie ein anderer.



Szenario 2 – Panzerjagd

31. November 1941, Tula, Russland: „Ich wurde im vorigen Monat verwundet, Beinschuss. Die verdammten Ärzte fanden, ich wäre wieder frontfähig. Sie schickten mich in eine verwüstete Stadt, wo wir offenbar immer noch mit den Sowjets um jeden Block kämpfen. Ich bin in einer Gruppe von Veteranen, die einen Versorgungskonvoi auf dem Weg zur Front schützen sollen. Wir haben voraus Feinde gesichtet, auch Panzer! Ich bin sicher, sie würden uns nur zu gerne um einige Wagen ‚erleichtern‘. Verflucht noch mal, sie werden unseren *Ersatzkaffee* nicht bekommen, auch wenn der noch so schlecht ist! Wir haben den Befehl, den Panzern eine Falle zu stellen. Hoffentlich kommen wir und die Wagen heil durch.“

- Aus dem Tagebuch von Erich Bölsch

Spielerseite: Deutsche **Initiative für 1. Runde:** Deutsche **BAP/Runde für Deutsche:** 6 **SP zu Beginn:** 1 für Sowjets
Aktionskarten: Alle Aktions- und Bonuskarten **01-05, 08-09, 11-13, 15 und 17.** Der Deutsche erhält in Runde 1 die Karte 15 „Festgefahren“ und danach 1 Karte pro Runde. Der Deutsche erhält die Waffenkarte W01 „Granate“. Sie kann 1× von 1 beliebigen Einheit benutzt werden.
Befehlskarten: 13-55 **Gefechtskarte:** Plan 5.
Auftrag: Die Fuhrwerke sind der Auftrag für beide Seiten.
Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie darf der Deutsche 1 beliebiges Feld verborgen als vermint markieren. Außerdem erhält er zu Beginn zusätzlich die Karte 15 „Festgefahren“.



★ Sowjets (KI): Panzerpatrouille
Aufbau: Platziere die T-34a gemäß Anweisung auf dem Spielplan in Reihe L, bevor der Deutsche aufbaut. Jeder Panzer blickt nach Süden und zur Mitte der Gefechtskarte.

3× T-34a

☒ Deutsche (Spieler): Begleitschutz aus Veteranen
Aufbau: Verborgen in Reihe I oder südlich davon. Jede Einheit erhält 1 VF-Marker.

1× Panzervernichtungstrupp 1× GrW 8 cm 3× Pioniere

KI-Befehle können sich nicht auf verborgene SpE beziehen.

Aufbau: Im Feld C06.

1× Fuhrwerk G03 2× Fuhrwerk

Fuhrwerke: Gemäß Rundenleiste auf Feld B07 platzieren.

Reaktion
 Falls alle Deutschen auf dem Plan verborgen sind:
 ▶ **KI passt und +1** ⌚
Hinweis: Fuhrwerke können nicht verborgen sein und verhindern diese Reaktion.

Stehende Befehle
 T-34 am **weitesten** von Fuhrwerk:
 ▶ **Bewegen in Richtung Fuhrwerk**

Siegepunkte
Sowjets (KI):
 1 SP: **Sofort** für jedes zerstörte Fuhrwerk.
Deutsche (Spieler):
 1 SP: **Sofort** für jede eliminierte sowjetische Einheit.
 1 SP: **Sofort** für jedes Fuhrwerk, das den Plan verlässt oder am Ende des Gefechts noch existiert.

⌚ Rundenleiste			
1 Start	2 Alle Fuhrwerke bewegen	3 Neues Fuhrwerk	4 Fuhrwerke bewegen
	Alle Fuhrwerke bewegen.	Neues Fuhrwerk nach B07 ①, dann alle Fuhrwerke bewegen.	Alle Fuhrwerke bewegen.
5 Neues Fuhrwerk	6 Alle Fuhrwerke bewegen	7 Alle Fuhrwerke bewegen	8 Alle Fuhrwerke bewegen
Neues Fuhrwerk nach B07 ①, dann alle Fuhrwerke bewegen.	Alle Fuhrwerke bewegen.	Alle Fuhrwerke bewegen.	Alle Fuhrwerke bewegen.
9 Alle Fuhrwerke bewegen	10 Alle Fuhrwerke bewegen	11 Alle Fuhrwerke bewegen	12 Alle Fuhrwerke bewegen
Alle Fuhrwerke bewegen.	Alle Fuhrwerke bewegen.	Alle Fuhrwerke bewegen.	Alle Fuhrwerke bewegen + Ende des Gefechts.

Sonderregeln

Fuhrwerke bewegen – Für **jede** Anweisung „Fuhrwerke bewegen“, die der Rundenzähler erreicht/passiert, bewegt sich jedes Fuhrwerk automatisch 2 Felder entlang der Straße zum Feld J12 ② vorwärts bzw. von dort vom Plan. Feindliche Einheiten und Rauch verhindern die Bewegung nicht, aber Stau u.ä. sind wirksam. Falls ein Fuhrwerk durch Treffer gebunden oder benommen ist, wird es sich stattdessen reorganisieren. Fuhrwerke werden nie erschöpft. Der Spieler kann den Fuhrwerken keinerlei Befehle erteilen.

Fuhrwerke zählen für KI-Befehle als Gefechtsauftrag.

Rundenzähler – Falls alle T-34a-Panzer erschöpft sind, rückt der Rundenzähler NICHT vor.

Rauch – Pioniere und Granatwerfer dürfen Rauch schießen. Verborgene SpE werden dadurch nur aufgedeckt, falls sie in SL der KI sind.

Minen – Der Panzervernichtungstrupp darf anstelle eines Angriffs zu gleichen Kosten 1 Mine in sein Feld legen. Ist er verborgen und nicht in SL der KI, wird er dadurch nicht aufgedeckt. Ist das Feld nicht in SL der KI, ist auch die Mine verborgen.

Granate – Wirf diese Karte nach Benutzung ab.





Zugang für Deutsche

Solo-Szenario 3 – Die Jagd auf Tschernow

2. Oktober 1941, Grigorowo bei Mzensk: Das deutsche XXIV Panzerkorps hat die sowjetische Linie südlich von Warschau durchbrochen. Seine Panzer haben aber nur noch wenig Treibstoff und werden durch die eilends neu formierten Reste der 26. Sowjetarmee bedroht. Gegen deren schwere Panzer haben die Deutschen kein Mittel, bisher haben ihnen ausschließlich ihre überlegene Taktik und ihr Kommunikationsnetz geholfen. Der erfahrene Kommandant der sowjetischen 141. Panzerbrigade, Col. Pjotr Tschernow, bedroht mit seinem 219. und 220. Regiment die deutsche Nordflanke und die 4. Panzerdivision; etliche deutsche Panzer sind bereits außer Gefecht. Die restlichen unternehmen einen schnell organisierten Gegenstoß, um zu verhindern, dass der Angriff auf Moskau vollkommen steckenbleibt. Der gefährliche Tschernow muss auf jeden Fall aufgespürt und vernichtet werden.

Spielerseite: Deutsche **Initiative für 1. Runde:** Deutsche **BAP/Runde für Deutsche:** 8 **SP zu Beginn:** 1 für Sowjets

Aktionskarten: Alle Aktions- und Bonuskarten **01-05**. Der Deutsche erhält in der 1. Runde 2 davon und außerdem die Karten 11 „Gut gezielt“ und 13 „Glück muss man haben“. Er erhält dann während des gesamten Gefechts keine Karten mehr!

Befehlskarten: 1-43 **Gefechtskarte:** Plan 1, 2, 3, 4.

Wracks: Nur falls du die Erweiterung „Wracks und Zerstörung“ hast: Platziere zufällige Panzerwracks auf Plan 1: I01, G02, E04, I06, H08, B09, J09 Plan 2: J02, R02, E05, O07, H09 Plan 3: J02, R02, N04, K07 Plan 4: H01, O01, J04, L05, B07.

Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie benutze nur die Befehlskarten 3-43. Der Spieler erhält außerdem zu Beginn 1 zusätzliche Aktionskarte und 1× Pz IIIe.

Deutsche (Spieler): Elemente der 4. PzDiv
Runde 1: Vom Ostrand der Gefechtskarte.

2× Pz IVe	1× Pz IIIe	1× Pz 38t	1× 232L	3× Pz IIIf

Sowjets (KI): Verstärkte 141. Panzerbrigade
Aufbau: In den Beutel „Vermutete Feinde“.

4× T-26	2× BA-10	2× BT-7	1× T-35	2× KW-1a	5× KF

Aufbau: Platziere wie angegeben.

16× VF
Plan 1: M03, H06, P06, E06 **Plan 2:** M02, J05, P06, H08
Plan 3: H06, L05, N06, P08 **Plan 4:** D03, L03, G04, J07

Reaktion
 AI hat innerhalb von **5 Feldern** mehr SpE als KI in SL
 ▶ **Vorsichtige Bewegung zur dichtesten KI**

Stehende Befehle
 KI mit **größter FK** am dichtesten an SpE mit **niedrigstem VW**
 ▶ **Feuern**

Falls es mehr **erschöpfte** KI gibt (auch VF) als **erschöpfte** SpE
 ▶ **KI Passt**

KI am **weitesten** von SpE
 ▶ **Bewegung dorthin**

Siegepunkte
Sowjets (KI):
 1 SP: **Sofort** für jede eliminierte deutsche Einheit.
 3 SP: **Am Ende des Gefechts**, falls der Führungs-KW-1a nicht zerstört ist.

Deutsche (Spieler):
 1 SP: **Sofort** für jede eliminierte sowjetische Einheit.
 3 SP: **Sofort** sobald der Führungs-KW-1a zerstört ist; das Gefecht endet sofort. (Der KW-1a zählt zusätzlich 1 SP als zerstörte sowjetische Einheit).

Rundenleiste

1 Start	2 Scharfschütze Wirf 1W6: 1 = 0 Dt. BAP 2-3 = -1 Dt. BAP 4-5 = -2 Dt. BAP 6 = -3 Dt. BAP BAP-Verlust gilt nur für diese Runde.	3	4 Festgefahren Als KI-Aktion: Wirf 1W6: 1-4 = Der frische dt. Pz mit der höchsten FK am dichtesten an einer KI ist in dieser Rd. bewegungsunfähig .
5	6 In Deckung! Improvisierte Stellung auf KI mit niedrigstem VW am dichtesten an SpE.	7	8 Unklare Lage Als KI-Aktion: FrISCHE SpE mit höchster FK am dichtesten an KI wird erschöpft .
9	10 Schnell gehandelt Die KI führt 2 Aktionen nacheinander aus (mit je 1 Befehlskarte). Erst danach bist du an der Reihe.	11	12 Ende des Gefechts Schlusswertung

Sonderregeln
Vermutete Panzer – Alle VF der KI erhalten den Kettenbonus (sie stellen Panzer dar). Für sie gelten Fahrzeugregeln (Grundregel 5.4). Sie bewegen sich nicht in Felder, die ihren Bewegungsbonus aufheben.
 Beim Anwenden der Prioritätsregel **FrISCHE KI < FrISCHE SpE > KI passt** zählen VF nicht als frische KI. SpE außerhalb des Spielplans gelten als frisch.
Sowjetischer Führungs-KW-1a – Lege unter den 2. gezogenen KW-1a einen Kontrollmarker. Dies ist der Führungs-KW-1a von Tschernow. Dieser Kontrollmarker bewegt sich stets zusammen mit dem Panzer.
 Sobald das geschieht, **ersetze die Befehlskarten 1-12** durch die **Karten 44-55** und mische den Befehlsstapel neu.
Die Sowjets werden dadurch viel aggressiver.



2

N ↑

1

Zugang für LKW
bei 1W6 = 1-3



b



J11



Kontrollmarker entfernen, sobald
KI oder SpE das Feld besetzt. Falls
von KI entfernt und Bedingung
gem. KI-Auftrag erfüllt: Lege dt.
Kontrollmarker nach J11.



c

B04

3

Zugang für LKW
bei 1W6 = 4-6

Zugang für Deutsche

Solo-Szenario 4 – Partisanen

17. Oktober 1941, sowjetischer Feldbefehl: „Genossen, dies ist ein Hauptnachschubweg der Deutschen. Wir vernichten die Straße und legen einen Hinterhalt. Zerstört so viele Wagen wie möglich und setzt euch dann nach Osten ab. Wir treffen uns im Stützpunkt.“ – Partisanenführer Viktor S.

Lage: Nach dem Fall von Kiew kämpfen versprengte sowjetische Infanteristen als Partisanen weiter. Eine schwer bewaffnete Partisanengruppe bei Priluki wird von deutschen Soldaten der 161. InfDiv verfolgt, die das Gebiet sichern sollen. Schlimmer noch: eine Aufklärungsgruppe der SS verfolgt Verstärkungen der Partisanen, die von Norden eintreffen.

Spielerseite: Deutsche **Initiative für 1. Runde:** Deutsche **BAP/Runde für Deutsche:** 6 **SP zu Beginn:** 1 für Sowjets

Aktionskarten: Alle Aktions- und Bonuskarten **01-06, 08-09, 11-12.** Deutsche: 1 Karte für 1. Runde, 1 Karte in jeder weiteren Runde.

Befehlskarten: 1-41 **Gefechtskarte:** Plan 1. Sowjetischer Kontrollmarker in G09, deutscher Kontrollmarker in G07.

Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie Befehlskarten 42-43 hinzufügen und Befehlskarte 1 entfernen.

Deutsche (Spieler): 1/2 Infanteriezug

Runde 1: Vom Südrand der Gefechtskarte. **SS-Gruppe:** Zugang gemäß Rundenleiste.

2x Infanterie **2x LMG** **1x Pioniere ohne Flammenwerfer.**

Sowjets (KI): Partisanen

Aufbau: Platzieren wie angegeben.

1x mMG D11
 Darf kein Feld mit VW-Korrektur = 0 betreten

4x VF
 E01, L06, K07, N10

Verborgene Einheiten: In den Beutel „Vermutete Feinde“.

2x Schützen **1x sMG** **1x KF**

Reaktion

KI ohne SpE innerhalb 3 Feldern, am **dichtesten** an deutschem Kontrollmarker
 ▶ **Vorsichtige Bewegung dorthin**

KI-Gefechtsauftrag

Sobald eine Bedingung erfüllt ist, lege einen deutschen Kontrollmarker in das Feld:

J11 Falls die KI den Kontrollmarker in G07 entfernt hat (a) und M11 (b) nicht im Schussbereich eines deutschen LMG liegt: Kontrollmarker nach J11.

B04 Falls beide deutschen LMG auf dem Plan sind und keines eine SL nach C02 (c) hat und keine SpE innerhalb von 4 Feldern von B04 ist: Kontrollmarker nach B04.

Entferne diese Kontrollmarker und den in G07, sobald das jeweilige Feld von KI oder SpE besetzt wird. (Das betrifft nicht den Kontrollmarker in G09.)

Stehende Befehle

KI am weitesten von SpE oder deutschem Kontrollmarker
 ▶ **Bewegung dorthin**

Siegepunkte

Sowjets (KI):

1 SP: **Sofort** für jede zerstörte deutsche Einheit.

1 SP: **Sobald der Rundenzähler „Feld G09 werten“ erreicht/passiert:** Werte Kontrolle über Feld G09.

Deutsche (Spieler):

1 SP: **Sofort** für jede eliminierte sowjetische Einheit.

1 SP: **Sobald der Rundenzähler „Feld I06 werten“ erreicht/passiert:** Werte Kontrolle über Feld I06.

1 SP: **Sofort** für jeden LKW, der den Plan verlässt.

Rundenleiste

1 Start	2 VF platzieren	3 VF platzieren	4
5 Feld I06 werten	6 Verstärkung 1x sow. Schützen in Beutel + VF nach R07 (1)	7 VF platzieren	8 Verstärkung 1x sow. Schützen in Beutel + VF nach R07 (1)
9 Feld I06 werten	10 SS-Gruppe SS-Gruppe nach R01 (2)	11 Lastwagen Nachschubwagen trifft ein. Siehe Sonderregel.	12 Mine 1x Mine in Beutel + VF nach L04
13 Lastwagen Nachschubwagen trifft ein. Feld I06 werten	14 VF platzieren	15 VF platzieren	16
17 Feld I06 werten	18 Wodka Getroffene KI am dichtesten an SpE: Autom. Reorg.	19	20 Ende des Gefechts Feld G09 werten

Sonderregeln

VF platzieren – Sobald der Rundenzähler „VF platzieren“ erreicht, lege einen KF-Marker in den Beutel „Vermutete Feinde“. Dann platziere 1 VF 2 Felder von dem VF entfernt, der am dichtesten an SpE ist. Wirf 1W6. Der Wurf bestimmt die Richtung vom vorhandenen VF aus (gemäß Diagramm). Ist dieses Feld von KI oder SpE besetzt oder ein Nachbarfeld bietet bessere Deckung: Platziere den neuen VF in dem Nachbarfeld mit der besten Deckung, möglichst dicht an SpE. Ist kein VF auf dem Plan, platziere keinen neuen VF.










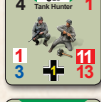





Nachschubwagen – Sobald der Rundenzähler „Nachschubwagen trifft ein“ erreicht, wirf 1W6. Bei 1-3: Platziere deutschen LKW in R07 (1); er bewegt sich sofort 1x entlang der Straße in Richtung B06 (3) und verlässt dann den Plan. Bei 4-6: Platziere deutschen LKW in B06 (3); er bewegt sich sofort 1x entlang der Straße in Richtung R07 (1) und verlässt dann den Plan. Bei jedem Vorrücken des Rundenzählers bewegt sich jeder LKW 3 Felder zu seinem Ziel. LKW bewegen sich unbehindert auf oder durch KI und durch andere LKW. LKW werden nie erschöpft und erobern keine Kontrollmarker. Der Spieler kann den LKW keinerlei Befehle erteilen.



Wertungsblatt Solo-Kampagne 1

SP für Gef. 1 (KI-SP = negativ) <hr style="width: 80%; margin: 5px auto;"/>	+	SP für Gef. 2 (KI-SP = negativ) <hr style="width: 80%; margin: 5px auto;"/>	+	SP für Gef. 3 (KI-SP = negativ) <hr style="width: 80%; margin: 5px auto;"/>	+	SP für Gef. 4 (KI-SP = negativ) <hr style="width: 80%; margin: 5px auto;"/>	=	SP für Kampagne <hr style="width: 80%; margin: 5px auto;"/>
--	---	--	---	--	---	--	---	---

Hinweis des Autors: Du kannst jedes Gefecht auch außerhalb der Kampagne als unabhängiges Szenario spielen.

		Zahl der Einheiten		
		Sz. 1	Sz. 2	Sz. 3
Inf.		_____	_____	_____
LMG 34		_____	_____	_____
Pionier		_____	_____	_____
LKW		_____	_____	_____
Fuhrwerk		_____	_____	_____
GrW 5 cm		_____	_____	_____
Krad		_____	_____	_____
PzVern.-trupp		_____	_____	_____
Dt. T-34a		_____	_____	_____
SdKfz 232L		_____	_____	_____
Protze 36		_____	_____	_____
sMG 34		_____	_____	_____
PaK 36		_____	_____	_____

Treffene Einheiten verlieren ihre Treffer zu Beginn des nächsten Gefechts.

Auf www.AcademyGames.com findet ihr zusätzliche Protokollblätter und Aktualisierungen für Szenarien und Kampagnen.

Aktionskarten-Protokoll

 <p>Follow Me! Automatic Rally</p> <p>2</p> <p>Automatically rally Unit, even if: In a hex with an enemy Unit or, The Hit Marker has a "No Rally" condition.</p> <p>03</p>	 <p>Rally Up! One Rally Attempt</p> <p>0</p> <p>Attempt to rally a Unit not in Close Combat.</p> <p>04</p>	 <p>Rapid Deployment Move Extra Hex</p> <p>0</p> <p>After taking a Move Action, move Unit an extra hex into any passable terrain.</p> <p>05</p>	 <p>Battlefield Confusion Action Penalty</p> <p>0</p> <p>During Opponent's Turn, Add a 3AP penalty to an enemy Unit's Action Cost, before its Spent Check roll.</p> <p>06</p>	 <p>Veteran NCO Reroll Die</p> <p>0</p> <p>After your roll, reroll any one die.</p> <p>07</p>	 <p>Grenades Stielhandgranate m24</p> <p>4 2 0</p> <p>No Long Range.</p> <p>W01</p>	 <p>Molotov Cocktail Petrol Bomb</p> <p>0</p> <p>Can target an adjacent hex at Long Range penalty.</p> <p>W02</p>	 <p>Demolition Explosive Charges</p> <p>5 4 1</p> <p>No Long Range. No Terrain Modifiers.</p> <p>W03</p>
---	---	--	--	---	--	--	---

Karten aus Gefecht 2, die nach Gefecht 3 übernommen werden

Karten aus Gefecht 3, die nach Gefecht 4 übernommen werden

Gefecht 2 – Zerstörte Artillerie und Bunker

Zerstörte Artillerie



Anzahl entfernter Kontrollmarker

Zerstörte Bunker



Feld 3-L04 _____ Feld 3-N04

Feld 3-N06 _____ Feld 3-J11 _____

Notizen

Deutscher Ausgang



Ende des Gefechts: Deutsche auf oder westlich von Reihe 10 entgehen der Gefangennahme.

Solo-Kampagne 1, Gefecht 1 – Hinter den feindlichen Linien

3. Oktober 1941, Juchnow, Bericht des deutschen Oberkommandos: Nach schweren Verlusten der Fallschirmjäger während des Angriffs auf Kreta sind große Luftlandungen keine strategische Option mehr. Stattdessen will man ausprobieren, wie wirksam kleine, gezielte Landungen hinter den feindlichen Linien sind. Die Wehrmacht hat viele Fabriken erobert, aber oft waren wichtige Maschinen bereits von den Sowjets entfernt worden. Das OKW hat Fallschirmjäger der SS-Division „Das Reich“ unter General Stumme unterstellt. Sie sollen vor der Einkesselung von Brjansk nahe bei Juchnow landen und verhindern, dass wichtige Ausrüstung evakuiert wird. Ein zweites Ziel ist die Befreiung von Kriegsgefangenen, die in einem Lager außerhalb der Stadt festgehalten werden. Dann müssen die Männer den Weg zurück zur 10. Panzerdivision finden. Vom Ergebnis dieses Auftrags kann es abhängen, ob solche taktischen Einsätze der Fallschirmjäger eine Zukunft haben.

Spielerseite: Deutsche **Initiative für 1. Runde:** Deutsche **BAP/Runde für Deutsche:** 7 **SP zu Beginn:** 1 für Sowjets
Aktionskarten: Alle Aktions- und Bonuskarten **01-06,08-09, 11-13.** Der Deutsche erhält 1 Karte in Runde 1 und zieht 1 weitere Karte, wann immer er eine Deutsche Einheit aus dem Beutel „Vermutete Feinde“ zieht.
Befehlskarten: 3-43 **Aufbau:** Plan 5. Platziere sowjetische Kontrollmarker in E02 und F04 (das sind deutsche Kriegsgefangene).
Erweiterungen: „Hunde!“ (Rd. 4) benutzt Einheiten aus der Erw. „Riesenpanzer“. Ignorieren, falls du ohne die Erweiterung spielst.
Anpassungsoption: Um das Gefecht zu erleichtern, ersetze 1× sow. Schützen im Beutel durch dt. Infanterie.
 Nimm außerdem 1 zusätzliche Aktionskarte in Runde 1.

Deutsche (Spieler): Fallschirmjäger-Zug

Aufbau: Platziere wie angegeben.



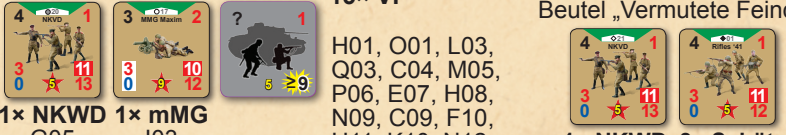
Verstreute Landung: In den gemeinsamen Beutel „Vermutete Feinde“ legen.

2× Pioniere
(ohne Flammenwerfer)
P08, Q09

4× Infanterie 2× LMG

Sowjets (KI): Stadtgarnison

Aufbau: Platziere wie angegeben.



15× VF

H01, O01, L03, Q03, C04, M05, P06, E07, H08, N09, C09, F10, H11, K10, N12

1× NKWD 1× mMG
G05 I03

Verborgene Einheiten: In den gemeinsamen Beutel „Vermutete Feinde“.

1× NKWD 8× Schützen

Reaktion

Falls der Spieler **passt** und alle **aufgedeckten** KI max. **3 Felder** von SpE **erschöpft** sind
 ▶ **KI passt**

KI **am dichtesten** an SpE, die **geschossen hat**
 ▶ **Feuern (+1 BAP)** oder ▶ **dorthin bewegen**

Rundenleiste			
1 Start	2 VF platzieren Siehe Sonderregel	3 Leuchtkugeln In diesem KI- und nächsten SpE-Zug: Unbeschränkte Sicht in offenem Gelände	4 Hunde! Falls NKWD auf dem Plan: Platziere 1× sow. PzAbwehrhund im NKWD-Feld am dichtesten an SpE
5 VF platzieren	6 VF platzieren Sow. Kontrollmarker werten	7 Verstärkung 1 VF nach L01 7, 1× sow. Schützen in Beutel.	8 Leuchtkugeln In diesem KI- und nächsten SpE-Zug: Unbeschränkte Sicht in offenem Gelände
9 Fehlinformation Bewege den Kontrollmarker (Gefangene) in E03 nach E08.	10 Leuchtkugeln In diesem KI- und nächsten SpE-Zug: Unbeschränkte Sicht in offenem Gelände	11 VF platzieren Sow. Kontrollmarker werten und mische Befehlskarten 1 & 2 in den Befehlsstapel.	12 Vermisst Ersetze 1 deutsche Einheit im Beutel durch 1 KF-Marker. +1 SP für die KI.
13 VF platzieren	14 Verstärkung 1 VF nach J12 8, 1× sow. Schützen in Beutel.	15 Leuchtkugeln In diesem KI- und nächsten SpE-Zug: Unbeschränkte Sicht in offenem Gelände	16 VF platzieren Sow. Kontrollmarker werten
17 Vermisst Ersetze 1 deutsche Einheit im Beutel durch 1 KF-Marker. +1 SP für die KI.	18 Leuchtkugeln In diesem KI- und nächsten SpE-Zug: Unbeschränkte Sicht in offenem Gelände	19 VF platzieren	20 Ende des Gefechts Schlusswertung

Stehende Befehle

Alle **frischen VF** mit dem gleichen Symbol wie die aktuelle Befehlskarte
 ▶ **2 Felder bewegen zum nächsten Kontrollmarker** (1 Erschöpfungswurf für alle VF gemeinsam)

Siegepunkte

Sowjets (KI):

1 SP: **Sofort** für jede zerstörte deutsche Einheit.
 1 SP: **Für jeden sow. Kontrollmarker, sobald der Rundenzähler ein Feld „Sow. Kontrollmarker werten“ erreicht/ passiert.**

1 SP: **Am Ende des Gefechts** pro deutscher Einheit, die noch im Beutel „Vermutete Feinde“ ist.

Deutsche (Spieler):

4 SP: **Sofort** sobald eine deutsche Einheit einen Kontrollmarker übernimmt. Nimm den Marker aus dem Spiel.
 1 SP: **Sofort** für jede deutsche Einheit, die den Plan nach Westen verlässt, nachdem alle Kontrollmarker entfernt wurden.

Sonderregeln

Nacht – KI und SpE haben eine SL von max. 2 Feldern. Sobald eine Einheit feuert, markiere sie; in diesem und dem nächsten Zug ist sie normal sichtbar (das Mündungsfeuer verrät sie). Entferne die Markierung am Ende des nächsten Zuges.

VF platzieren – Nur falls noch VF-Marker verfügbar: Sobald der Rundenzähler ein Feld „VF platzieren“ erreicht, wirf 1W6 und lege 1 VF-Marker in das Feld mit dieser Nummer (siehe Plan, links); wirf neu, falls das Feld nicht leer ist. Lege dann 1 KF-Marker in den Beutel „Vermutete Feinde“.

Kriegsgefangene – Sobald die Deutschen einen Kontrollmarker übernehmen, ersetze den Marker durch 1 dt. Infanteriegruppe.

Verdacht – VF zählen nicht für den Rundenfortschritt. Falls im KI-Zug ein VF durch eine deutsche Einheit ersetzt wird, muss diese Einheit den KI-Befehl ausführen (auch wenn sie auf eigene Einheiten feuert – nachts ist die Lage unklar) und dann einen Erschöpfungswurf machen. **Das zählt als Zug der KI.**

Kampagne – Dies ist das 1. Gefecht der Solokampagne 1. Notiere das Ergebnis im Wertungsblatt (S. 10/11). Notiere auch, welche deutschen Einheiten die Gefechtskarte verlassen haben oder am Ende in Reihe 10 oder westlich davon waren.
 Du solltest du die nächsten Gefechte der Kampagne erst ansehen, nachdem du dieses abgeschlossen hast.



Ausgang für die Deutschen

Deutsche in Reihe M oder östlich davon.

Deutsche in Reihe 11 oder nördlich davon.

Ausgang für sowjetische Fuhrwerke

Platziere die sowjetischen Verfolger in Reihe S so dicht wie möglich an deutschen Einheiten.

Flüchtlinge:



Platziere beim Aufbau Flüchtlinge in 2-J-06, 2-H08, 3-I03, 3-E06 und 3-Q07. Sobald der Rundenzähler ein Feld „Flüchtlinge“ erreicht/ passiert, platziere 1 weiteren Flüchtling in angegebenen Feld.

Jeder Flüchtling bewegt sich um 1 Feld, wann immer der Rundenzähler um 1 Feld vorrückt, und zwar auf der Straße nach Norden. Sie verlassen den Plan über den Nordrand.

Wann immer eine KI oder SpE innerhalb von 3 Feldern zu einem Flüchtling feuert, **bewegt sich der Flüchtling sofort** entlang der Straße so, dass er sich vom Schützen entfernt.

Flüchtlinge blockieren die SL. KI und SpE dürfen nicht absichtlich in oder aus Feldern mit Flüchtlinge feuern, aber dort im Nahkampf kämpfen.

Bunker: Platziere Bunker auf Plan 3 in L04, N04, N06 und J11 mit der Ausrichtung gemäß Abbildung.

KI, die in Bunkern aufgestellt werden, können ihn nicht verlassen oder sich drehen.

Panzer T-34:

Der T-34 muss im Umkreis von 4 Feldern von min. 1 Fuhrwerk bleiben. Ist die Entfernung durch Bewegung der Fuhrwerke größer geworden, kann er sich nur zu ihnen hin bewegen.

Kontrollmarker:

Die Kontrollmarker stellen sowjetische Artilleriegeschütze dar. Als Reaktion können sie auf benachbarte Fuhrwerke verladen werden.

Die Fuhrwerke bewegen sich nur als Reaktion und falls sie ein Geschütz transportieren.

Solokampagne 1, Gefecht 2 – Auf Pump

4. Oktober 1941, Deutsches Kriegstagebuch: Wir sind aus Juchnow entkommen und gehen zu Fuß zu den deutschen Linien zurück. Wir sind sehr müde, und der Feind folgt dicht hinter uns. Wir haben ein Dorf gesichtet, das die Sowjets offenbar gegen das Vorrücken unserer Front befestigen und wir hören Artilleriefire hinter einem Hügel südlich von uns. Hoffentlich können wir Proviant finden und Fahrzeuge erbeuten, damit wir endlich nicht mehr laufen müssen. Karl schlägt vor, die Bunker am Weg auszuschalten, aber ich glaube nicht, dass die Männer noch dazu fähig sind. Wir sind erschöpft, hungrig und fast ohne Munition.

Spielerseite: Deutsche **Initiative für 1. Runde:** Deutsche **BAP/Runde für Deutsche:** 8 **SP zu Beginn:** 1 für Sowjets
Aktionskarten: Alle Aktions- und Bonuskarten **01, 03-06 und 08** sowie Zielkarten **21-24**. Mische auch die Waffenkarten W01-W03 (Granate, Molotowcocktail, Tellermine) in die Aktionskarten. Der Deutsche erhält 2× Karte 02 „Befehls-Aktion“ in Runde 1 und zieht weitere Karten gemäß Sonderregel 1 – Versorgen.
Befehlskarten: 13-55 **Aufbau:** Plan 2 & 3. Platziere sowjetische Kontrollmarker in 3-J07 und 3-N08 (das sind Artilleriestellungen).
Erweiterungen: Das Gefecht benutzt Einheiten aus der Erw. „Riesenpanzer“. Falls du ohne die Erweiterung spielst, lass Zielkarte 04 weg.
Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie erhält der Deutsche beim Aufbau 1 zusätzliches LMG.

Deutsche (Spieler): Überlebende aus Juchnow

Aufbau: Platziere die Einheiten auf oder östlich von Reihe M und auf oder nördlich von Reihe 11. Benutze die abgebildeten Einheiten **oder** 2 Infanteriegruppen plus die Einheiten, die dem Gefecht 1 entkommen sind.



Sowjets (KI): Festungsgarnison

Aufbau: Platziere die Einheiten gemäß Abbildung.



Reaktion

Falls eine KI im Bunker oder der T-34 eliminiert oder gefangen genommen wurde:

Unbeladenes KI-Fuhrwerk am **dichtesten** an SpE
 ▶ **lädt nächsten Kontrollmarker auf.**

Beladenes KI-Fuhrwerk am **dichtesten** an SpE
 ▶ **bewegt sich 2 Felder entlang der Straße nach 2-J12, um dort den Plan zu verlassen.**

Stehende Befehle

KI mit **größter FK** am dichtesten an SpE mit **niedrigstem VW**

▶ **Feuern, auch wenn Fernschuss**

Siegepunkte

Sowjets (KI):

- 1 SP: **Sofort** für jede zerstörte deutsche Einheit (nicht für eroberte LKW).
- 1 SP: **Am Ende des Spiels** pro nicht zerstörtem Bunker.

Deutsche (Spieler):

- 1 SP: **Sofort** für jede deutsche Einheit, die den Plan nach Westen verlässt (nicht für eroberte LKW).
- 1 SP: **Sofort** sobald eine deutsche Einheit einen Kontrollmarker übernimmt. Nimm den Marker aus dem Spiel.
- 1 SP: **Sofort** für Zerstörung des T-34a.

Rundenleiste

1 Start	2 Verfolgung Sow. Schützen > Reihe R dichtest möglich an SpE.	3 Verfolgung Sow. Schützen > Reihe R dichtest möglich an SpE.	4 Flüchtlinge Platziere 1 Flüchtling in 2-B06.
5 Ermüdung Deutsche -1 BAP (nur diese Runde)	6 Verfolgung Sow. Schützen > Reihe R dichtest möglich an SpE.	7 Lage Deutsche beurteilen die Lage. Nimm 1 Karte „Befehlsaktion“.	8 Flüchtlinge Platziere 1 Flüchtling in 3-J12.
9 Verfolgung Sow. Schützen > Reihe R dichtest möglich an SpE.	10 Ermüdung Deutsche -1 BAP (nur diese Runde)	11 Flüchtlinge Platziere 1 Flüchtling in 2-B07.	12 Verfolgung Sow. Schützen > Reihe R dichtest möglich an SpE.
13 Lage Deutsche beurteilen die Lage. Nimm 1 Karte „Befehlsaktion“.	14 Ermüdung Deutsche -1 BAP (nur diese Runde)	15 Verfolgung Sow. Schützen > Reihe R dichtest möglich an SpE.	16
17	18 Ermüdung Deutsche -1 BAP (nur diese Runde)	19	20 Ende des Gefechts

Sonderregeln: Versorgen: Der Deutsche darf 1 Aktionskarte ziehen, nachdem er 1 Haus durchsucht hat. Das Durchsuchen kostet 2 AP/ BAP pro Gebäudefeld. Jedes Feld kann nur 1× durchsucht werden (markieren). Für jede Zielkarte **darfst** du 1 Einheit durch 1 der folgenden ersetzen: **Ziel 1:** Pioniere, **Ziel 2:** PzVernichtungstrupp, **Ziel 3:** 5cm-GrW, **Ziel 4:** Krad (aus Erweiterung „Riesenpanzer“).

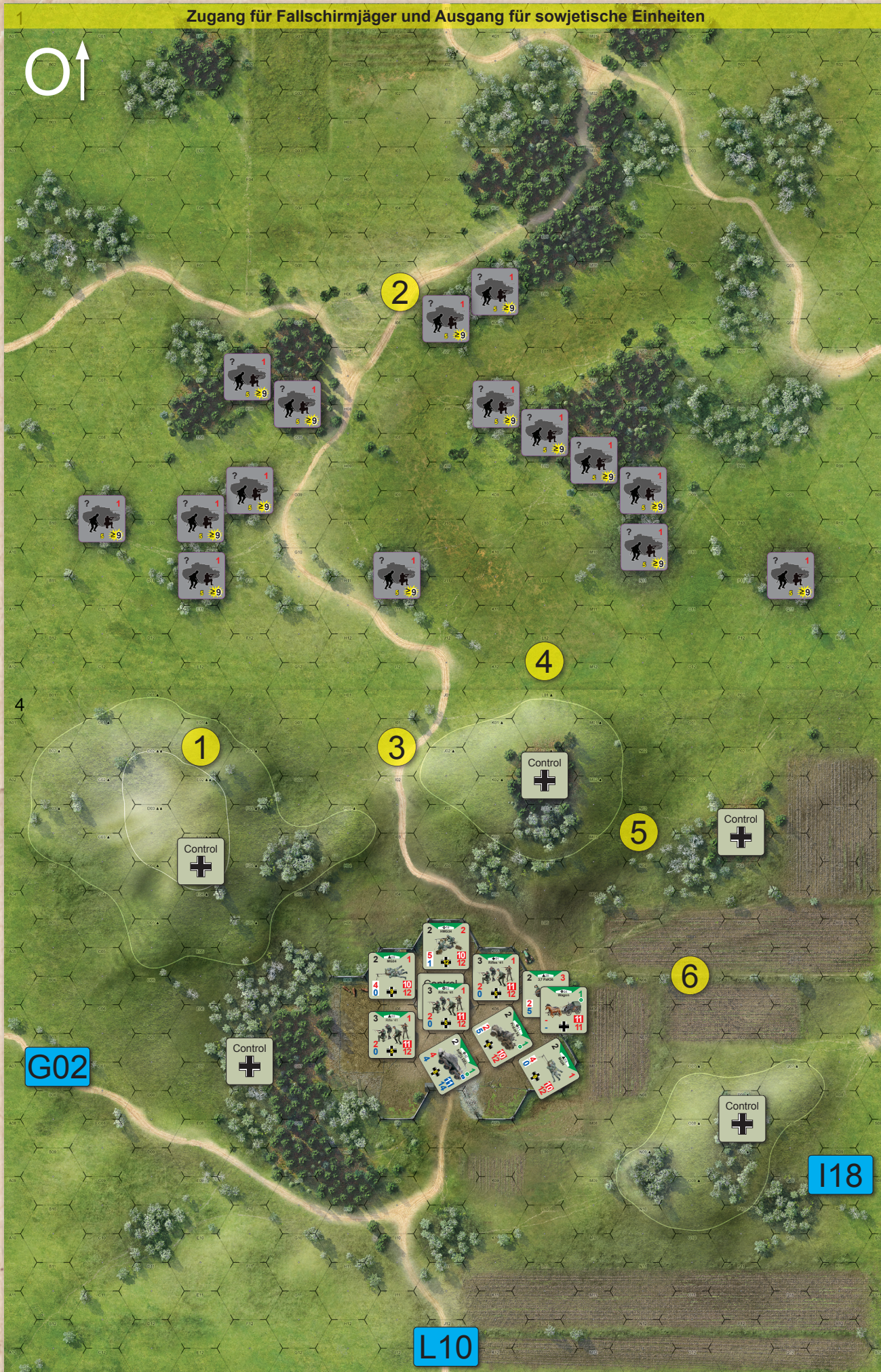
Fahrzeuge – Die KI kann mit den LKW **keine Aktion** ausführen und sie nur per Reaktion bewegen. Der Deutsche darf LKW und Fuhrwerke übernehmen, indem er eine Einheit in das Feld bewegt. Er darf sie dann als Transportmittel für Einheiten nutzen. In jeder Runde, in der die KI auf übernommene LKW feuern kann, muss sie pro LKW 1W6 werfen: bei 3-6 **ignoriert** sie ihn für diese Runde (sie erkennt sie nicht als feindlich) und feuert stattdessen auf eine andere Einheit. Falls sie kein anderes Ziel hat, führt sie den nächsten Befehl der Befehlskarte aus. Fahrzeuge zählen **nicht** für den Rundenfortschritt und für die Entscheidung, ob die KI passt.

Eroberter T-34 – Falls eine deutsche Einheit den T-34 im Nahkampf trifft, ohne ihn zu zerstören, darf sie ihn durch einen „T-34 (erobert)“ ersetzen. Der Panzer erhält dann einen Treffermarker „Niedergehalten“; entferne die angreifende Einheit (sie bemannt jetzt den Panzer).

Kampagne – Dies ist das 2. Gefecht der Solokampagne 1. Notiere das Ergebnis im Wertungsblatt (S. 10/11). Notiere auch, welche deutschen Einheiten die Gefechtskarte verlassen haben, welche Aktionskarten du noch übrig hast, ob du den T-34 erobert oder zerstört hast, welche Bunker du zerstört hast und wie viele Kontrollmarker du übernehmen konntest. Tausche eroberte sowjetische LKW und Fuhrwerke gegen entsprechende deutsche Einheiten aus.

Du solltest du die nächsten Gefechte der Kampagne erst ansehen, nachdem du dieses abgeschlossen hast.

Zugang für Fallschirmjäger und Ausgang für sowjetische Einheiten



Vieh: Tiere blockieren die SL wie ein Hindernis der Höhenstufe 1. Du darfst auf Tiere schießen, falls Feinde im gleichen Feld sind. Tiere im gleichen Feld geben KI und SpE Deckung (VW-Korr. -1).



Bewegung der Tiere: In **1** und **4** sind Tiere. Der Rundenzähler rückt 1 Feld vor.

Du wirfst eine 3 für die Tiere in E01 **1** und sie bewegen sich nach F02. Du wirfst eine 6 für die Tiere in L12 **4** und sie bewegen sich nach K11.

Artillerie:

Divisional Artillery
122mm Howitzer m38

6
4

Plan Artillery Strike during this Pre-Round Sequence. Resolve during next Pre-Round Sequence. Artillery Strikes target a hex and its 6 surrounding hexes.

W05

Sobald der Rundenzähler ein Feld „Sow. Artillerie“ erreicht, erfolgt ein Artillerie-schlag. Ziehe Befehls-karten, bis das ange-gebene Symbol erscheint.

Die Artillerie feuert dann in das Feld, das die Karte angibt. Sie versucht, möglichst viele SpE und wenig KI zu treffen.

Benutze für den Artillerieangriff die abgebildete Waffen-karte W05 (Haubitze 122mm).

Reduziere die rote FK um 2 und die blaue FK um 1 pro Artillerie-Kontrollmarker, den du in Gefecht 2 erobert hast.

Beisp.: Feld 5 der Rundenleiste fordert ein graues Symbol. Ziehe Karten, bis ein graues Symbol erscheint, in diesem Fall der graue Kreis ● auf Karte 38. Das Ziel ist demzufolge E03 auf Plan 4. Sobald das Zielfeld feststeht, sollten erfahrene Spieler die Regel für Artillerie-Streuung aus der Erweiterung „Wracks und Zerstörung“ anwenden.

Solokampagne 1, Gefecht 3 – Fast am Ende

5. Oktober 1941, Meldung an Generalmajor Fischer: Der Divisionskommandant hat unsere motorisierte Einheit abgestellt, um die Fallschirmjäger an einem vereinbarten Punkt westlich von Kurowskoje aufzunehmen. Es ist 06:00, wir sind in Stellung und erwarten die Jäger jeden Moment. Die Lagemeldung heute früh besagte, dass der Widerstand gegen unsere Einkesselung von Brjansk im Osten entschlossener wird. NKWD-Einheiten wurden gesichtet, die anscheinend den Gegner in unserem Bereich anspornen. In der Entfernung bietet sich uns ein seltener Anblick: Vieh, aber die Tiere sind unruhig. Vielleicht sind es die Fallschirmjäger, oder sowjetische Einheiten, die ihnen auflauern. Sowjetartillerie schießt sich auf uns ein, ich bekomme Meldungen über Panzerbewegungen. Ende der Meldung. – Wilhelm Kretzer

Spielerseite: Deutsche **Initiative für 1. Runde:** Sowjets **BAP/Runde für Deutsche:** 9 **SP zu Beginn:** 1 für Sowjets
Aktionskarten: Der Deutsche beginnt das Gefecht mit den Karten, die er nach Gefecht 2 übrig hat. Er zieht keine weiteren Karten.
Befehlskarten: 13-53 **Aufbau:** Pläne 1 & 4. Platziere deutsche Kontrollmarker in 4-L02, 4-P03, 4-E03, 4-F07, 4-J06, 4-P08.
Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie erhält der Deutsche 2 zusätzliche Karten „Befehls-Aktion“ in Runde 1.

Deutsche (Spieler): mech. Bergungszug
Aufbau: Auf Plan 4 platzieren wie angegeben.

Fallschirmjäger: Zugang entlang des Ostrandes. Einheiten wie unten **ODER** die SpE, die Gefecht 2 entkommen sind.

Sowjets (KI): Gemischte Truppe für Gegenangriff
Aufbau: Auf Plan 1 **Verborgene Einheiten:** In den Beutel platzieren wie angegeben. „Vermutete Feinde“.

Reaktion

Sobald beide NKWD eliminiert sind:
 KI am **weitesten** von SpE

► **Ostwärts bewegen (darf über Ostrand abziehen)**

Sobald der Spieler passt:
Größte Gruppe mobiler KI am dichtesten an deutschem Kontrollmarker

► **Bewegung dorthin**

Stehende Befehle

Größte Gruppe mobiler KI am dichtesten an deutschem Kontrollmarker

► **Bewegung dorthin**

Siegepunkte

Sowjets (KI):

1 SP: **Sofort** für jede zerstörte deutsche Einheit.

1 SP: **Am Ende des Gefechts** für jeden sowjetischen Kontrollmarker.

Deutsche (Spieler):

1 SP: **Sofort** für jede eliminierte sowjetische Einheit.

1 SP: **Am Ende des Gefechts** für jede Fallschirmjäger-Einheit auf Plan 4 (ohne LKW/Fuhrwerke).

Rundenleiste

1 Start

2 Vieh

3 Sow. Artillerie
 Ziehe Befehlskarte mit grauem Symbol (◇, ○, △). Artillerie feuert auf Feld gem. Karte auf Plan 4.

4 Vieh

5 Sow. Artillerie
 Ziehe Befehlskarte mit grauem Symbol (◇, ○, △). Artillerie feuert auf Feld gem. Karte auf Plan 4.

6 Vieh

7 Partisanen
 1× sow. Schützen nach 4-R09 **I18**.

8 Sow. Artillerie
 Ziehe Befehlskarte mit schwarzem Symbol (◆, ●, ▲). Artillerie feuert auf Feld gem. Karte auf Plan 4.

9 Partisanen
 1× sow. Schützen nach 4-B07 **G02**.

10 Vieh

11 Sow. Artillerie
 Ziehe Befehlskarte mit schwarzem ◆-Symbol. Artillerie feuert auf Feld gem. Karte auf Plan 4.

12 Vieh

13 Sow. Artillerie
 Ziehe Befehlskarte mit schwarzem ◆-Symbol. Artillerie feuert auf Feld gem. Karte auf Plan 4.

14 Partisanen
 1× sow. Schützen nach 4-J12 **L10**.

15 Sow. Artillerie
 Ziehe Befehlskarte mit schwarzem ◆-Symbol. Artillerie feuert auf Feld gem. Karte auf Plan 4.

16 Ende des Gefechts

Schlusswertung

Sonderregeln

Sowjetische Moral – Wann immer die Sowjets einen Kontrollmarker erobern, mische die BAP-Befehlskarte mit der höchsten Nummer aus dem Vorrat in den Stapel. Verlieren sie einen Kontrollmarker, entferne 1 zufällige BAP-Befehlskarte aus dem Stapel.

Vieh – Sobald der Rundenzähler ein Feld „Vieh“ erreicht, wirf 1W6. Lege 1 Vieh-Marker auf das entsprechende gelb markierte Feld (siehe Plan links). Wann immer **der Rundenzähler vorrückt, bewegen sich alle Tiere** um so viele Felder, wie er vorgerückt ist. Die Richtung gibt ein weiterer 1W6-Wurf vor: 1 = nach Osten, 2 = nach Südosten usw. im Uhrzeigersinn fortschreitend. Wann immer eine KI oder SpE feuert, bewegen sich alle Tiere in 2 Feldern Umkreis um je 1 Feld **weg** von dieser Einheit. Tiere bleiben immer in offenem Gelände. Würde ihre Bewegung in anderes Gelände führen, weichen sie in benachbartes offenes Gelände aus.



Kampagne – Dies ist das 3. Gefecht der Solokampagne 1. Notiere das Ergebnis im Wertungsblatt (S. 10/11). Notiere auch, welche deutschen Einheiten das Gefecht überlebt haben und welche Aktionskarten du noch übrig hast. Du solltest du das nächste Gefecht der Kampagne erst ansehen, nachdem du dieses abgeschlossen hast.

Du solltest du das nächste Gefecht der Kampagne erst ansehen, nachdem du dieses abgeschlossen hast.



Sowjetische Artillerie: Sobald der Rundenzähler ein Feld „Sow. Artillerie“ erreicht, erfolgt ein Artillerieschlag. Ziehe Befehlskarten, bis das angegebene Symbol erscheint.

Die Artillerie feuert dann in das Feld, das die Karte angibt. Sie versucht, möglichst viele SpE und wenig KI zu treffen.

Sowjetische Minenfelder sind immun gegen Artillerie.

Wir empfehlen erfahrenen Spielern, für Artillerieschläge beider Seiten die Regeln für Artilleriestreuung aus der Erweiterung „Wracks und Zerstörung“ zu verwenden.

Minenfelder: Alle VF-Marker stehen für Minenfelder. Sobald sich eine SpE auf ein VF bewegt, ziehe 1 Plättchen aus dem Beutel. Falls es eine Mine ist, greife sie sofort an (*gem. Grundregeln, 18.3.3*). Lege das Plättchen zurück in den Beutel. Der VF-Marker bleibt auf dem Spielplan. VF gelten nicht als KI und somit nicht für den Fortschritt des Rundenzählers oder für das Passen der KI. **KI bewegt sich niemals in VF-Felder.**

Bunker: Platziere Bunker auf Plan 3 in L04, N04, N06 und J11 mit der Ausrichtung gemäß Abbildung. Entferne die Bunker, die im Gefecht 2 zerstört wurden.

KI in einem Bunker kann ihn nicht verlassen und sich nicht drehen. Platziere die KI in Bunkerfeldern auch, falls der Bunker selbst zerstört ist; die Einheit darf sich dann frei bewegen.

Solokampagne 1, Gefecht 4 – Wettrennen zum Sieg

5. Oktober 1941, deutsches Kriegstagebuch: Wir haben vor 3 h Kontakt mit den Fallschirmjägern hergestellt und sie haben uns nach Juchnow geführt. Unsere Späher melden eine provisorische Verteidigungslinie südöstlich der Stadt. Unser Befehl lautet, die Bunker oberhalb der südlichen Zufahrtsstraße zu neutralisieren. Dank der Geländekenntnis der Fallschirmjäger rücken wir von Westen her vor und nutzen das momentane Durcheinander bei den Verteidigern aus. Wir haben in Kurowskoje Unterstützung durch leichte Panzer, um mögliche Feindpanzer zu bekämpfen. Das Hauptquartier sagt, dass wir binnen 1 Stunde Artillerieunterstützung erhalten werden.

Spielerseite: Deutsche **Initiative für 1. Runde:** Deutsche **BAP/Runde für Deutsche:** 10 **SP zu Beginn:** 1 für Sowjets
Aktionskarten: Alle Aktions- und Bonuskarten **01-06 08-09, 11-13**. Der Deutsche erhält 1 Karte und die übrigen Karten aus Gefecht 3 in Runde 1 und zieht in jeder weiteren Runde 1 Karte.
Befehlskarten: 13-55 **Aufbau:** Pläne 2 & 3. Platziere sowjetische Kontrollmarker in 2-J10, 3-O05 und 3-K10
Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie lege nur 1 Mine in den Beutel.

Deutsche (Spieler): Hauptoffensive

Zugang: Westrand. Einheiten wie unten ODER die SpE, die Gefecht 3 entkommen sind.



Zugang: Westrand.



Sowjets (KI): Letzte Verteidigungslinie

Aufbau: Platziere wie angegeben.

16x VF
 2 – G06, G09, H12
 3 – H01, H03, I03, H05, H06, H07, G07, G08, G09, G10, H11, G11, H12

1x NKWD
 2-J10

2x Infanterie
 3-O01, 3-Q08

1x GrW
 82mm 3-M05

2x 45mm Pak
 3-J11, 2-M08

2x mMG
 3-J11, 3-L04

1x IG
 76mm 3-N04

1x ZIS-30
 3-K04

4x T-26
 2-H07, 2-H09, 2-I10, 3-J10

2x Mine

3x KF

Reaktion

Falls 2 SpE im gleichen Feld sind:
 KI am dichtesten an SpE
 ▶ **Feuern, auch wenn Fernschuss**

Stehende Befehle

KI am dichtesten an dt. Kontrollmarker:
 ▶ **Bewegung dorthin**

Siegepunkte

Sowjets (KI):

- 1 SP: **Sofort** für jede zerstörte deutsche Einheit (nicht für LKW/Fuhrwerke).
- 1 SP: **Für jeden sow. Kontrollmarker, sobald der Rundenzähler ein Feld „Kontrollmarker werten“ erreicht/ passiert.**

Deutsche (Spieler):

- 1 SP: **Sofort** für jede zerstörte sowjetische Einheit.
- 1 SP: **Für jeden dt. Kontrollmarker, sobald der Rundenzähler ein Feld „Kontrollmarker werten“ erreicht/ passiert.**

Rundenleiste

1 Start Plane dt. Artillerie	2	3 Dt. Artillerie Dt. Artillerie abhandeln, dann neu planen	4 Sow. Artillerie Ziehe Befehlskarte mit Kreissymbol (○, ●, ◌). Artillerie feuert auf Feld gem. Karte.
5 Kontrollmarker werten	6 Dt. Artillerie Dt. Artillerie abhandeln, dann neu planen	7 Sow. Artillerie Ziehe Befehlskarte mit Rautensymbol (◇, ◆, ◇). Artillerie feuert auf Feld gem. Karte.	8
9 Dt. Artillerie Dt. Artillerie abhandeln, dann neu planen	10 Sow. Artillerie Ziehe Befehlskarte mit Symbol ◇ oder ◇. Artillerie feuert auf Feld gem. Karte.	11	12 Dt. Artillerie Dt. Artillerie abhandeln
13 Sow. Artillerie Ziehe Befehlskarte mit Symbol ◇ oder ▲.	14	15	16 Ende des Gefechts Kontrollmarker werten

Divisional Artillery
122mm Howitzer m38

Divisional Artillery
10.5cm leFH18 Howitzer

Plan Artillery Strike during this Pre-Round Sequence. Resolve during next Pre-Round Sequence. Artillery Strikes target a hex and its 6 surrounding hexes.

Sonderregeln

Deutsche Artillerie – Zu Beginn des Gefechts plant der Deutsche 1 Artillerieschlag (*Grundregeln* 12.3) irgendwo auf der Gefechtskarte (auch ohne SL). Sobald der Rundenzähler „Dt. Artillerie“ erreicht, handle diesen Artillerieschlag ab. Plane ggf. den nächsten Schlag, diesmal aber für ein Feld in Sicht einer deutschen Einheit.

Kampagne – Dies ist das 4. und letzte Gefecht der Solokampagne 1. Notiere das Ergebnis im Wertungsblatt (S. 10/11) und zähle dann die Ergebnisse der Einzelgefechte zusammen, um das Gesamtergebnis der Kampagne zu erhalten.

Solokampagne 2 Wertungsblatt

SP für Gef. 1
(KI-SP = negativ)

+

SP für Gef. 2
(KI-SP = negativ)

=

SP für Kampagne

KI-Abgang

Runde
notieren

Inf.		_____
LMG 34		_____
GrW 5 cm		_____
Opel		_____
Pz Ifl		_____
PzJg 35r		_____
SdKfz 232L		_____
Pz 38t		_____
Pz IVe		_____
SdKfz 251		_____

Alle getroffenen Einheiten verlieren nach dem Ende von Gefecht 1 ihre Treffermarker.

Sonderregeln für Sowjets

Sowjetischer Befehlshaber
– Du bist ein sowjetischer Befehlshaber in einem Panzerwagen BA-10. Deine Soldaten sind schlecht ausgebildet und wegen des kürzlichen deutschen Durchbruchs ängstlich. Um sich dem deutschen Angriff zu stellen, brauchen sie deinen persönlichen Befehl: Du kannst AP nur für Einheiten ausgeben, die nicht mehr als 6 Felder vom BA-10 entfernt sind (Befehlsradius). Weiter entfernten Einheiten kannst du nur per BAP oder Kartenaktion Befehle geben oder entsprechend der folgenden Regel:

Befehle an SpE außerhalb Befehlsradius - Du darfst (nur) solchen Einheiten auch auf diese Art Befehle geben:

1. Ziehe 1 Befehlskarte.
2. Wähle 1 beliebigen Eil- oder Taktischen Befehl von dieser Karte. Die normale Befehlspriorität gilt nicht.
3. Die SpE führt den Befehl aus, wie es eine KI tun würde, jedoch mit vertauschten Rollen. Die Befehlskarten gilt hierbei als normale Aktionskarte, aber du erhältst keine BAP, die als Teil eines Befehls aufgeführt sind. Willst du BAP einsetzen, musst du sie von deinem eigenen BAP-Vorrat nehmen.
4. Die Einheit muss einen Erschöpfungswurf machen. Du darfst ihn mittels BAP aus deinem eigenen Vorrat erleichtern.
5. Falls keine SpE einen der Befehle auf der Karte ausführen kann, musst du passen. Du **kannst nicht** freiwillig passen, falls ein Befehl ausführbar ist.

Du kannst nicht ausführen: Reaktionen, KI-Gefechtsbefehle sowie Befehle, die VF bewegen oder eine KI erschöpfen.

Der Rundenzähler rückt in deinem Zug **nicht** vor.

Du darfst die Verstärkung (T-26) auf die Gefechtskarte bewegen, als wäre im Befehlsradius des BA-10. Sobald sie aber auf dem Plan sind, gilt die Regel über den Befehlsradius auch für sie. Wird der BA-10 zerstört, gelten ab sofort alle SpE als „außerhalb des Befehlsradius“.

Ostrand – Zugang für Deutsche (KI)

Westrand – Zugang für sow. Verstärkung (SpE) & Ausgang für Deutsche (KI)

S ↑

Control 6

Control 5

Control 4

Control 3

Control 2

Control 1

Sobald Kontrollmarker 3-H06 oder 4-G10 erobert wird:
1. Opel-LKW in Beutel.

Sobald Kontrollmarker 3-H06 oder 4-G10 erobert wird:
1. Opel-LKW in Beutel.

Solokampagne 2, Gefecht 1 – Feste Linie

5. Oktober 1941, Meldung von der Frontreserve: Eine deutsche Panzerdivision hat unsere Linie durchbrochen und bewegt sich von Süden her nach Wjasma. Die Lage an unserer linken Flanke ist ernst. Wir haben keine Kräfte zur Sicherung der Straße nach Moskau frei. Generalmajor Wischnewski schickt Elemente der 32. Armee, aber es ist unklar, ob sie rechtzeitig eintreffen. Die Deutschen hätten freie Bahn nach Spas-Demenski! Es gibt Meldungen, dass die Deutschen ihre Panzer hinter unseren Linien versorgen, um ihren Vorstoß fortzuführen. Wir müssen sie aufhalten, damit unsere Kräfte nicht eingeschlossen werden.

Spielerseite: Sowjets **Initiative für 1. Runde:** Deutsche KI **BAP/Runde für Sowjets:** 6 **SP zu Beginn:** 1 für Deutsche
Aktionskarten: Alle Aktions- u. Bonuskarten **01-06, 08-09, 11-13 und 17.** Die Sowjets erhalten 1 Karte in Runde 1 und ziehen in jeder weiteren Runde 1 Karte.
Befehlskarten: 13-53.
Gefechtskarte: Pläne 3 und 4. Sowjetische Kontrollmarker nach 3-H06 und 4-G10.
Zusatzauftrag: Der Westrand der Gefechtskarte gilt für die deutsche KI als Gefechtsauftrag.
Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie erhöhe den Befehlsradius des BA-10 auf 8 Felder und nimm in der 1. Runde 1 zusätzliche Aktionskarte.

Deutsche (KI): Elemente der 10. PzDiv

Aufbau: In den Beutel legen. Zugang über den Ostrand.

2. Welle: Gemäß Anweisung für Rd. 4 in den Beutel legen.

3. Welle: Gemäß Anweisung für Rd. 8 in den Beutel legen.

Opel-LKW: 1. LKW in Beutel, sobald 1. Kontrollmarker erobert. 2. LKW auf Plan, sobald 2. Kontrollmarker erobert.

2x Opel

Sowjets (Spieler): Gegenangriff

Aufbau: VOR dem Lotsen beliebig auf der Gefechtskarte platzieren.

Verstärkung
Zugang vom Westrand gem. Anweisung auf Rundenleiste.

2x mMG, **2x GrW 82mm**, **1x BA-10**, **2x 45mm PaK**, **4x Schützen**, **3x Impr. St.**, **3x T-26**

Lotse: Wirf nach dem sowjetischen Aufbau 1W6 und lege 1 sowjetischen Kontrollmarker auf das entsprechende Feld gemäß Gefechtskarte. Dieser Marker bewegt sich gemäß Rundenleiste Feld 5 und 9 (er bleibt im gleichen Feld, falls du die gleiche Zahl wirfst).

Zugang für KI (Deutsche) – Die KI betreten den Plan gemäß **Reaktionsbefehlen** (s. u.). Sie kann auch auf den Plan kommen, falls ein **Taktischer Befehl** der KI eine Bewegung befiehlt und keine KI den Befehl ausführen kann. Ziehe dann 1 KI aus dem Beutel. Sie kommt über den Ostrand gem. **Taktischem Befehl** (nicht gem. Reaktionsbefehl). Ist der Befehl ein Gruppenbewegungsbefehl, kommen alle KI im Beutel als Gruppenbewegung auf den Plan. Die Anweisungen auf den Feldern 4, 8 und 10 der Rundenleiste bringen neue KI in den Beutel.

Rundenleiste

1 Start	2	3 Unklare Lage KI-Aktion ist: SpE am dichtesten am KI > erschöpft	4 Zweite Welle Ende der Runde: Alle KI „2. Welle“ in den Beutel.
5 Lotse Wirf 1W6. Verschiebe den Lotsen gem. Ergebnis/ Gefechtskarte.	6 Verstärkung 1x T-26 kommt von Westen	7 Verstärkung 1x T-26 kommt von Westen	8 3. Welle Ende der Runde: Alle KI „3. Welle“ in den Beutel
9 Lotse Wirf 1W6. Verschiebe den Lotsen gem. Ergebnis/ Gefechtskarte.	10 Verstärkung 1x T-26 kommt von Westen Opel-LKW betritt Plan	11	12
13	14 Auto-Reorg. Als KI-Aktion: Getroffene KI am dichtesten an SpE: Auto-Reorg.	15	16 Ende des Gefechts Schlusswertung

Reaktion

Falls KI im KI-Beutel:

► Ziehe 1 zufällige KI. Sie **betritt den Plan von dem offenen Gelände am Ostrand, das am dichtesten am Lotsen ist.**

KI-LKW Opel **am dichtesten** an SpE

► **Vorsicht. Beweg. westw. auf Straße (darf per Westrand entkommen)**

KI am dichtesten am Westrand, keine **frische SpE** innerhalb **5 Feldern**

► **Beweg. westw. (darf per Westrand entkommen)**

Stehende Befehle

KI **am dichtestem** am Ostrand

► **Beweg. westw. (darf per Westrand entkommen)**

Siegepunkte

Sowjets (Spieler):

1 SP: **Sofort** für jede zerstörte deutsche Einheit.

1 SP: **Am Ende des Gefechts** für jeden sowjetischen Kontrollmarker.

Deutsche (KI):

2 SP: **Sofort** für jede deutsche Einheit, die den Plan nach Westen verlässt (auch LKW).

1 SP: **Sofort** für jedes zerstörte sowjetische Fahrzeug.

Opel-LKW – Sobald 1. sowj. Kontrollmarker 3-H06 oder 4-G10 von KI erobert: 1x Opel in KI-Beutel. 2. Opel: kommt durch Rundenereignis Rd. 10 direkt auf den Plan. Die Opel betreten jeweils den Plan auf der Straße, die am dichtesten am Lotsen ist.

Eiliger Vormarsch – Die KI ignoriert **Eilbefehle**, die sie zum Passen auffordern.

Deutsche entkommen – Wann immer eine KI-Einheit entkommt, notiere im Protokoll (S. 20), in welcher Runde das geschah.

Zugang für sowjetische Verstärkung



Solokampagne 2, Gefecht 2 – Die letzte Linie

6. Oktober 1941, Wjasma – Private Aufzeichnungen eines Soldaten: Unser Stab hat erfahren, dass die ersten Elemente der 10. deutschen Panzerdivision und des 86. Schützen-Regiments den Weg in das Stadtzentrum erzwungen haben. Momentan haben wir sie eingekesselt, aber unsere Leute wollen nicht angreifen. Weitere deutsche Verstärkung ist durchgebrochen und bedroht die Stabilität ganzen Front. Wir müssen die Panzer stoppen und das Stadtzentrum sichern, um den Rückzugsweg für unsere Einheiten offenzuhalten. Unsere unerfahrenen Rekruten müssen aber stärker angetrieben werden, um ihren Auftrag zu erfüllen. – Wladimir Tschasow

Spielerseite: Sowjets **Initiative für 1. Runde:** Sowjets **BAP/Runde für Sowjets:** 4 **SP zu Beginn:** 1 für Deutsche
Aktionskarten: Alle Aktions- und Bonuskarten **01-06, 08-09, 11-13, 15 und 16.** Die Sowjets erhalten 1 Karte in Runde 1 und ziehen in jeder weiteren Runde 1 Karte. **Befehlskarten:** Karten 1-43. **Aufbau:** Plan 5 Platziere sowjetische Kontrollmarker in C04 und Q03.
Anpassungsoption: Für eine leichtere Partie füge dem Beutel 2 weitere KF-Marker hinzu.

Deutsche (KI): Fallschirmjäger mit Panzerunterstützung

Aufbau: Baue KI auf wie angegeben. Die Deutschen haben wenig Treibstoff, ihre Panzer können sich anfangs nur über Bewegungsbefehle auf Befehlskarten bewegen. Sobald ein deutscher LKW das Feld eines deutschen Panzers erreicht, darf sich dieser Panzer bis zum Ende des Gefechts normal bewegen.

2x Inf. I03, L05	1x LMG H08	1x sMG K09	1x Pz IIf J07	2x Pz IIIe J06, J08	1x Pz IVe J05

Zusätzliche KI – Nimm alle deutschen Einheiten, die Gefecht 1 entkommen sind. Lege jede auf das Feld der Runde, in dem sie entkommen ist, minus 8. **Bsp.: Ein Pz IVe ist dem Gefecht in Runde 11 entkommen. Lege ihn als Verstärkung auf Feld 11-8 = 3 der Rundenleiste.** Jede Einheit kommt ins Spiel, sobald der Rundenzähler ihr Feld erreicht/passiert. Wirf dann 1W6 und lege die KI auf das entsprechende Feld auf dem Plan. Mehrere KI dürfen in das gleiche Feld gesetzt werden (Ausnahme zu Stapelregel 5.4.2). Platziere KI, die dem Gefecht 1 vor der 10. Runde entkommen sind, vor Beginn des Gefechts nach den gleichen Regeln.

Sowjets (Spieler): Gegenangriff

Aufbau: Platziere wie angegeben.

Verstärkung: gemäß Rundenleiste.

6x Schützen P03, P04, C05, D07, E10, O10	4x sMG E03, O06, O11, C08	2x T-26	2x BA-10

Beachte Sonderregel „Mut schöpfen“!

Aufbau: Platziere VF (Minen) wie angegeben.

In den Beutel:

	8x VF J02, O02, J03, K03, L04, H05, F07, L10		2x KF		2x Mine
--	---	--	-------	--	---------

Beachte Sonderregel „Minen“!

Reaktion
 Falls ein KI-Panzer ohne Treibstoff ist, KI-LKW **am dichtesten** dazu
 ▶ **Bewegung dorthin**

KI-Pz **am dichtesten** an sow. Kontrollm.:
 ▶ **Bewegung dorthin**

Stehende Befehle
 ▶ **KI passt und +1**

Siegepunkte
Sowjets (Spieler):
 1 SP: **Sofort** für jede zerstörte deutsche Einheit zu Fuß.
 2 SP: **Sofort** für jeden zerstörten deutschen Panzer.
Deutsche (KI):
 1 SP: **Sofort** für jede zerstörte sowjetische Einheit außer Schützen.
 1 SP: **Am Ende des Gefechts** für jede deutsche Einheit auf dem Plan.
 3 SP: **Sofort** für jeden eroberten Kontrollmarker (Marker dann entfernen).

1 Start	2 Verstärkung 2x BA-10 kommen vom Südrand der Gefechtskarte.	3 Angst Solange R.zähler hier: Die sow. Schützen am dichtesten an KI können sich nicht bewegen.	4 Wenig Munition Solange R.zähler hier: KI-Angriff verfehlt bei Angriffswurf 11 oder 12.
5 Wenig Munition Solange R.zähler hier: KI-Angriff verfehlt bei Angriffswurf 11 oder 12.	6 Verstärkung 2x T-26 kommen vom Südrand der Gefechtskarte.	7 Auto-Reorg. Als KI-Aktion: Getroffene KI am dichtesten an SpE: Auto-Reorg.	8
9 Minen! Lege 1 Mine auf die letzte SpE, die sich bewegt hat. Die Mine greift sofort an.	10	11	12 Heldenmut Die Sowjets erhalten +2 BAP.
13	14 Notreparatur Als KI-Aktion: Entferne jeden Treffermarker vom KI-Pz. am dichtesten an SpE.	15	16 Ende des Gefechts Schlusswertung

Sonderregeln

Minen (Deutsche) – Alle VF-Marker stehen für Minenfelder. Sie gelten in keiner anderen Hinsicht als Einheiten. Sobald sich eine SpE auf ein VF bewegt, ziehe 1 Plättchen aus dem Beutel. Falls es eine Mine ist, greift sie sofort an (gem. Grundregeln, 18.3.3). Lege das Plättchen zurück in den Beutel. VF-Marker **bleiben** auf dem Spielplan, sie dürfen nur per Karte 41 „Hindernis räumen“ entfernt werden. **KI ignoriert** Minen und darf die Felder ohne Folgen betreten.

Mut schöpfen (Sowjets) – Die Sowjets erhalten zu Beginn der Runde nicht automatisch neue BAP. Stattdessen erhalten sie 1 BAP pro SpE, die am Ende der vorigen Runde **frisch** und **ohne Treffer** war. Sie dürfen auf diese Art beliebig viele BAP erhalten.

Kampagne – Dies ist das 2. und letzte Gefecht der Solokampagne 2. Notiere das Ergebnis im Wertungsblatt (S. 20) und zähle dann die Ergebnisse der Einzelgefechte zusammen, um das Gesamtergebnis der Kampagne zu erhalten.

Neue Regel der 3. Auflage: 2.6 Überlastung

Jede Einheit erleidet **+1AP Überlastungsmalus** auf die **Kosten ihrer Aktion**, falls sie auch im vorigen Zug dieser Seite agiert hat.

Überlastung sammelt sich **nicht** an. Der Überlastungsmalus ist **niemals** größer als 1AP.

Beispiel für Überlastung

© Deutscher Zug: Das MG 34 hat sich gerade bewegt und jetzt greift die sowjetischen Schützen an (verfehlt sie aber).

Erschöpfungswurf: Das MG 34 hatte sich im letzten deutschen Zug bewegt und agiert jetzt wieder, also ist es überlastet (2.6).

Seine normalen Angriffskosten betragen 2AP. Durch die Überlastung steigen sie auf $2+1 = 3AP$.

Um frisch zu bleiben, muss es mit dem Erschöpfungswürfel (Spezial-W10) mehr als eine 3 werfen. Es wirft eine 3, und ist jetzt erschöpft. Drehe den Marker der Einheit um.



Überlastung steht für den körperlichen und seelischen Zustand der Einheit und für Versorgungsprobleme, die den Kampfwert der Einheit beeinträchtigen.

Laufender Einsatz ohne Pause oder Unterstützung und andauernde Anspannung und Gefahr sind eine enorme Belastung, die den Kampfwert der Einheit drastisch herabsetzen kann. Das betrifft Kämpfe, aber auch Munitionsmangel (tatsächlich oder eingebildet), Verletzungen, eine unklare Lage und Angst; all das kann dazu führen, dass die Einheit anhält, aufgibt oder zurückweicht.

Überlastungsmarker

Optional: Markiere jeweils die letzte Einheit, die eine Aktion ausgeführt hat, mit dem Überlastungsmarker. Das erinnert dich daran, dass sie überlastet wird, falls sie sofort noch einmal agiert.



Autoren der Soloregeln:

Uwe Eickert, Gunter Eickert, John Butterfield,

Entwicklung der KI-Logik und der Szenarien:

Gunter Eickert, Uwe Eickert

Regeln:

Matthew Dedrick, Tim Densham, Phillip James, Thierry Matray, James Palmer, Ralph Pickard

Regelbearbeitung und Spieltests:

Scott Bogen, Andrea Cantatore, Dario Cantatore, Jacob Cassens, Bill Dickerson, Dean Halley, Bruce Graumlich, Joel Imhoff, David Kimmel, Hans Korting, Jesse LeBreton, Russell Marsh, Olav Riediger, Mike Starbuck, James Sterrett, Brian Sturk, Mike Updike

Die aktuellsten Regeln, Videoerklärungen, Q&A, zusätzliche Szenarien und Vieles mehr findet ihr auf

www.AcademyGames.com

Online-Foren für schnelle Hilfe zu
dieser Solo-Erweiterung:

**[http://www.boardgamegeek.com/
boardgameexpansion/142585](http://www.boardgamegeek.com/boardgameexpansion/142585)**
oder

<https://www.facebook.com/AcademyGames>



Conflict of Heroes®:

Der Bär erwacht! Solo-Szenarien

Anpassung an 3. Auflage, v01

Copyright © 2020

Academy Games, Inc.

2201 Commerce Drive

Fremont, OH 43420 USA

www.AcademyGames.com