UNDAUNTED
NORMANDY

EIN SPIEL VON DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN
ILLUSTRIERT VON ROLAND MACDONALD

SZENARIENBUCH

Dieses Buch enthält zwölf Szenarien, die auf den Erlebnissen der im Sommer 1944 in der Normandie stationierten, 30. Amerikanischen Infanterie-Division basieren. Wenn diese Szenarien der Reihe nach gespielt werden, folgen die Spieler damit der Division von deren Sturm auf den Vire-et-Taute Kanal (Szenarien 1-5) über die Schlacht von Saint-Lô-(Szenarien 6-7) und das Gefecht um Tessy-sur-Vire (Szenario 8) bis hin zum Kampf um Mortain (Szenarien 9-12), wo sie die angeschlagene 1. Infanterie entscheidend entlasten konnten.

Dies ist keine Spielanleitung! Um die Regeln des Spiels zu verstehen, lies bitte erst die beiliegende Anleitung!

DIE 30. AMERIKANISCHE INFANTERIE-DIVISION

Am 6. Juni 1944 landeten die Alliierten im Rahmen der 'Operation Neptune' in der Normandie. An diesem Tag, der heutzutage oft als 'D-Day' bezeichnet wird, fand die größte amphibische Landungsoperation der Menschheitsgeschichte statt. Diese Operation legte den Grundstein für die Befreiung des von den Deutschen besetzten Europas und somit auch für den Sieg der Alliierten an der Westfront.

Die 30. Amerikanische Infanterie-Divison ging am 10. Juni 1944 bei Omaha Beach, Normandie, an Land - vier Tage nach den eigentlichen D-Day Alliiertenlandungen. Bei der 30. Amerikanischen Infanterie-Division handelte sich um eine Einheit der Nationalgarde, deren Mitglieder aus North und South Carolina, Georgia und Tennessee stammten. Diese Division durchlief gerade einmal etwas mehr als zwei Jahre lang ihre Ausbildung innerhalb der Vereinigten Staaten, wurde dann im Februar 1944 bereits in England stationiert und dort dann noch bis Juni auf den D-Day vorbereitet.

Nachdem die 30. Infanterie in der Normandie gelandet war, sicherte sie strategisch wichtige Flüsse und zog dann weiter nach Saint-Lô. Im späten Juli führte die Division im Rahmen der 'Operation Cobra' die Schlacht von Saint-Lô an, die dazu dienen sollte aus der in der Normandie vorherrschenden Bocage (*eine schwer zugängliche Heckenlandschaft, die für Frankreich typisch ist*) auszubrechen und somit die Pattsituation auszuhebeln, in der sich Deutsche und Alliierte zu diesem Zeitpunkt gegenüberstanden.

Im August 1944 startete die Deutsche Führung eine massive Gegenoffensive, deren Ziel es sein sollte, die alliierten Armeen zurück aufs Meer zu drängen. Die Deutschen bewegten dafür gewaltige Mengen an Panzern und Infanterie in die Gegend um Mortain, Frankreich. Die 30. Amerikanische Infanterie-Division stellte sich den Deutschen Kopf an Kopf gegenüber und stoppte so eine der wichtigsten Gegenoffensiven des in Europa tobenden Krieges.

Nach der Verteidigung von Mortain führte die 30. Division ihren Vormarsch fort. Bei ihr handelte es sich um die erste Infanterie-Division, die in Belgien und den Niederlande einmarschieren konnte. Sie stellte zudem einen wichtigen Faktor beim Durchbruch durch die Siegfried-Linie im Oktober 1944 dar, kämpfte heldenhaft während der Ardennenoffensive und sicherte den Alliierten die Kontrolle über Aachen, Deutschland.

Zum Ende des Krieges hatte die 30. Infanterie-Division insgesamt 282 Tage intensiven Kampfes hinter sich und bekam später die Auszeichnung als wertvollste während des Krieges in Europa tätige Infanterie-Division.

SZENARIEN UND KAMPAGNEN

Jedes Szenario in diesem Buch kann in beliebiger Reihenfolge für sich eine alleine gespielt werden.

Wir möchten aber gleichzeitig darauf hinweisen, dass die Szenarien so aufgebaut sind, dass es sich empfiehlt sie nacheinander in der korrekten Reihenfolge zu spielen. Nur so werdet ihr einerseits die korrekte chronologische Abfolge der echten Militäroperation erleben können und andererseits auch ein ansteigend komplexes Spielerlebnis haben - so könnt ihr erst einmal die grundlegenden Karten kennenlernen und später euren Kartenpool mehr und mehr mit neuen Spielelementen aufstocken.

Die Kampagne

Wenn ihr noch einen Schritt weitergehen wollt, könnt ihr mehrere Szenarien zu einer Kampagne bündeln. Um dies zu machen, wählt ihr euch erst ein mal eine Gruppe zusammenhängender Szenarien aus. Die so ausgesuchten Szenarien tragt ihr in die Tabelle ein, die ihr auf der Rückseite dieses Buches findet. Nach jedem Spiel füllt ihr dann die zugehörige Reihe der Tabelle aus und markiert dort auch unbedingt den Sieger. Im 'Verluste'-Feld tragt ihr die Anzahl der Karten ein, die ihr auf jeweils eurer Seite als Verluste aus dem Spiel entfernen musstet und im Feld 'Kriegsheld' könnt ihr eine Einheit eintragen, die es eurer Meinung nach besonders verdient hat, noch einmal besonders gewürdigt zu werden. Die 'Kriegsheld'-Auszeichnung hat keinen Effekt auf das Spiel an sich - sie führt der Kampagne nur das gewisse Etwas an Atmosphäre zu.

SZENARIO	DATUM	US			DEUTSCHLAND			KRIEGSHELD
		SPIELER	VERLUSTE	SIEG	SPIELER	VERLUSTE	SIEG	
1. La Raye	27-Aug-18	David	5	X	Trevor	6		Darren Green – Rifleman, B-Trupp
2. Montmartin-en-Graignes	27-Aug-18	David	4	X	Trevor	7		Edward Wilson – Scout, B-Trupp
3. Angriff über den Kanal	12-Sep-18	David	9		Trevor	3	X	Heinrich Schneider – Gunner, A-Trupp
4. Hinter gegnerischen Linien								
5. Überquert den Vire!								

Am Ende der Kampagne zählt jeder Spieler seine persönliche Anzahl an Siegen zusammen. Addiert dann auch alle Verluste, die ihr in der gesamten Kampagne erlitten habt und zieht deren Zahl von eurer Gesamtanzahl an Siegen ab - der Spieler, der danach die höchste Punktzahl vorweisen kann, konnte triumphieren und ist der Gewinner des Spiels! Er sollte sich jetzt die untenstehenden Tabellen einmal näher anschauen, um die Qualität seines Sieges zu ermitteln. Dazu schaut er, um wie viele Punkt er seinem Gegner gegenüber im Vorteil ist (oder einfach gesagt: er subtrahiert das Ergebnis seines Gegners von seiner Siegessumme):

SIEG (US)	
VORTEIL	**ERGEBNIS**
Mehr als 5	**Atemberaubender Durchbruch:** Die Deutsche Armee ist vom Angriff der Alliierten komplett überwältigt und hat keine Zeit, sich neu aufzustellen, was zum totalen Chaos führt. Die Westfront steht kurz vor dem Zusammenbruch - und kurz darauf steht dieser auch Berlin bevor.
4 oder 5	**Schneller Vormrasch:** Von Sieg zu Sieg marschierend bewegen sich die Armeen der Alliierten schnell durch die Normandie. Sie sollten bereits vor dem Ende des Sommers deutschen Boden erreicht haben!
1 bis 3	**Stetiger Fortschritt:** Der Vormarsch der Alliierten geht langsam, aber unerbittlich vonstatten und kommt mit jedem Sieg mehr in Schwung. Die deutschen Armeen werden umgehend aus der Normandie zurückgedrängt.

SIEG (DEUTSCHLAND)	
VORTEIL	**ERGEBNIS**
Mehr als 5	**Nichts geht mehr:** Die Deutschen können jedem Angriffsversuch der Alliierten widerstehen und sämtliche gegen sie gerichteten Offensiven in der Normandie schließlich vollends blockieren. Monatelang gibt es Stillstand an der Westfront - Erleichterung macht sich erst breit, als die Rote Armee Berlin erreicht.
4 oder 5	**Starke Verzögerungen:** Jeder Sieg muss von den Alliierten teuer erkauft werden - der Deutsche Widerstand ist einfach zu stark. Die Operation verzögert sich und dauert viel länger, als eigentlich geplant, so dass die Normandie schlussendlich bis zum Frühling umkämpft wird.
1 bis 3	**Glühender Widerstand:** Der deutsche Widerstand ist standhaft - kein Zentimeter an Boden ist leicht gut zu machen. Erst Dank massiver Verstärkung gelingt es den Alliierten schließlich, diese Operation zu beenden und den Sieg davon zu tragen.

GLEICHSTAND	
0	**Heftiger Kampf:** Die Schlacht wird erbittert geschlagen, die Alliierten machen aber nur langsam Boden gut.

STARTKARTENDECK UND NACHSCHUB

Jedes Szenario gibt vor, welche Karten zu Spielbeginn in das Startkartendeck - und welche Karten in den Nachschub - jedes Spielers gelegt werden müssen. Du kannst dies in der jeweiligen 'Startkartentabelle' sehen.

Um die Startkartendecks zusammenzustellen nimmt sich jeder Spieler für jede mit dem D-Symbol in der Tabelle gekennzeichnete Karten eine Karte dieses Typs und bildet daraus einen Stapel. Dieser wird schlussendlich gemischt und dient danach sofort verdeckt als Spielerdeck.
Um den eigenen Nachschub zusammenzubauen, nimmt sich jeder Spieler für jede in der Tabelle mit dem S-Symbol gekennzeichnete Karte eine Karte dieses Typs. Der Nachschub wird offen und nach Kartentyp sortiert in Reichweite des Spielers aufgebaut. Alle unbenutzten Karten können danach zurück in die Spieleschachtel.

Beispiel: Szenario 1: La Raye

KARTE	US
Platoon Sergeant	D
Platoon Guide	
Squad Leader A	D
Squad Leader B	D
Squad Leader C	
Rifleman A	D S S S S
Rifleman B	D S S S S
Rifleman C	
Scout A	D S S
Scout B	D S S
Scout C	
Machine Gunner A	
Machine Gunner B	
Machine Gunner C	
Mortar	
Sniper	
Fog of War	D D S S S S S S S S

Der US-Spieler mischt die folgenden Karten in sein **Startkartendeck:**

- 1 Platoon Sergeant
- 1 Squad Leader A
- 1 Squad Leader B
- 1 Rifleman A
- 1 Rifleman B
- 1 Scout A
- 1 Scout B
- 2 Fog of War

Danach platziert der US-Spieler die folgenden Karten in seinem **Nachschub:**

- 4 Rifleman A
- 4 Rifleman B
- 2 Scout A
- 2 Scout B
- 8 Fog of War

Alle danach noch übrig gebliebenen, nicht verwendeten US-Karten kommen zurück in die Spieleschachtel.

SZENARIO 1: LA RAYE

Sturm auf den Vire-et-Taute Kanal

La Raye - 15. Juni 1944

Die erste Aktion, welche die 30. Infanterie-Division ausführte, fand am Morgen des 15. Juni statt. Während die Hälfte der Division sich noch auf dem Wasser befand oder sich erst noch durch die Sammelplätze am Strand von Omaha arbeiten musste, führte eine improvisierte Kampfgruppe einen Angriff aus. Als der führende Trupp sich über die Schienen östlich von Caretan bewegte, kam es zur Gegenwehr. Bis zum späten Nachmittag hatte die US-Armee sich ihren Weg durch wechselnden Artilleriebeschuss gebahnt, um gegen die Deutschen vorzugehen, die sich rund um die Häuser des kleinen Dörfchens La Raye gruppiert hatten.

BEFEHLE US

Kontrolliere **5 Ziele**.

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Kontrolliere **5 Ziele**.

Haben sich beide Seiten gleichzeitig festgesetzt (keine Riflemen auf dem Spielfeld), endet das Spiel. **Die Seite mit den meisten kontrollierten Zielen gewinnt.**

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: US

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide				Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C				Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C				Rifleman C
Scout A	D S S		D S S	Scout A
Scout B	D S S		D S S	Scout B
Scout C				Scout C
Machine Gunner A				Machine Gunner A
Machine Gunner B				Machine Gunner B
Machine Gunner C				Machine Gunner C
Mortar				Mortar
Sniper				Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Ziele kontrollieren: Du kontrollierst ein Ziel, sobald einer deiner Kontrollmarker ('Kontrolliert'-Seite nach oben) auf einem Feld mit einem Zielmarker liegt. Es ist nicht möglich, dass beide Seiten gleichzeitig das gleiche Ziel kontrollieren! Wenn du die Kontrolle über ein Ziel übernimmst und dort liegt bereits ein gegnerischer Kontrollmarker, so drehst du diesen sofort auf seine Rückseite!

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

	2B	3B	4B	5B	6A	7A	8A			11B	12B	13B			16B	17B	

SZENARIO 2: MONTMARTIN-EN-GRAIGNES

Sturm auf den Vire-et-Taute Kanal

L'Enaudrerie bis Montmartin-en-Graignes - 15. Juni 1944

Als sich die 30. Infanterie-Division südlich der Eisenbahnschienen entlang bewegte, stieß sie in der kleinen Siedlung L'Enauderie auf deutsche Maschinengewehrnester. In einer rund vierzig-minütigen Schlacht konnten sie das Gebiet säubern. Am Ende jenes Morgens hatten sich die US-Armeen schließlich eine Viertelmeile weiter vorwärts bewegen können und waren am Stadtrand von Montmartin-en-Graignes angelangt, einem größeren Dorf, dessen imposanter Kirchturm hoch über die schlammfarbenen Farmhäuser hinaus ragte. Nach einer weiteren Stunde des Kampfes konnten sich die US-Truppen schließlich auch die Kontrolle über dieses Dorf sichern.

BEFEHLE US

Kontrolliere **1 Ziel**.

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Setze die US-Armeen **fest** (keine US Riflemen auf dem Spielfeld).

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: US

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide				Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D			Squad Leader B
Squad Leader C				Squad Leader C
Rifleman A	D D S S S		D D S S S	Rifleman A
Rifleman B	D D S S S			Rifleman B
Rifleman C				Rifleman C
Scout A	D S S		D S S	Scout A
Scout B	D S S			Scout B
Scout C				Scout C
Machine Gunner A			D S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B				Machine Gunner B
Machine Gunner C				Machine Gunner C
Mortar				Mortar
Sniper				Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D D S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Machine Gunners: In diesem Szenario tritt die 'Machine Gunner'-Einheit als schlagkräftige Unterstützung eurem Platoon bei. Diese Einheit verfügt über mehr Feuerkraft als Riflemen und Scouts und ist dadurch perfekt dafür geeignet, Verluste beim Gegner zu erreichen. Es ist zudem die einzige Einheit, welche die 'Suppress'-(Unterdrücken-)Aktion ausführen kann, die zwar keinen Schaden, den Gegner dafür sicher handlungsunfähig macht. Gerade Gegner, die kurz davor sind wichtige Ziele einzunehmen, stellen gute Ziele für so ein Unterdrückungsfeuer dar!

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1B	2B	3B	4A	5B	6B	7A	8A	9B	10B	11B	12B			15B	16B		18B

SZENARIO 3: ANGRIFF ÜBER DEN KANAL

Sturm auf den Vire-et-Taute Kanal

Vire-et-Taute Kanal - 16. Juni 1944

Am 16. Juni erklärte die 30. Infanterie-Division die Aufklärung der Zone nördlich des Vire-et-Taute Kanals für beendet. In dieser Nacht grub die Division sich entlang des Hanges ein, der hinunter zum kahlen, wässrigen Niemandsland rund um den Kanal führte. Die Deutschen begannen an diesem Abend einen Gegenangriff und überfielen den Kanal. Sie wurden durch massives Infanteriefeuer zurückgedrängt.

BEFEHLE US

Kontrolliere **6 Ziele.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Kontrolliere **6 Ziele.**

Haben sich beide Seiten gleichzeitig festgesetzt (keine Riflemen auf dem Spielfeld), endet das Spiel. **Die Seite mit den meisten kontrollierten Zielen gewinnt.**

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: DEUTSCHLAND

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide				Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C				Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C				Rifleman C
Scout A	D S S		D S S	Scout A
Scout B	D S S		D S S	Scout B
Scout C				Scout C
Machine Gunner A	S S S		S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C				Machine Gunner C
Mortar				Mortar
Sniper				Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Sich in Sicherheit bringen: Manchmal ist das Beste, was man tun kann, ruhig zu bleiben und nichts zu tun. Du hast immer die Möglichkeit, eine Karte zurück in deinen Nachschub zu legen, statt sie auszuspielen (was dazu führt, dass die betreffende Einheit sich sicher verschanzen wird, um so wenigstens für kurze Zeit eine Pause vom Schrecken des Krieges zu erlangen. Dies wird idR. gerne dazu eingesetzt, Squad Leader von Trupps, welche schwere Verluste erleiden mussten, aus der Schusslinie zu bringen (deren Inspire- und Bolster-Aktionen sind dann ja eher nutzlos), kann aber auch zum Entschlacken von besonders großen, unhandlichen Platoons genutzt werden.

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1A	2B	3B	4A	5A	6A	7A		9B	10B	11B	12B	13A	14A	15A		17B	18A

SZENARIO 4: HINTER GEGNERISCHEN LINIEN

Sturm auf den Vire-et-Taute Kanal

Vire-et-Taute Kanal - 17. Juni - 6. Juli 1944

Auf den 16. Juni folgte eine Flaute für die 30. Infanterie-Division, während sie auf die Ankunft weiterer Männer und Ausrüstung wartete. Über die nächsten drei Wochen beschränkten sich die Aktivitäten der Division größtenteils auf ausdauernde Patrouillenarbeit und aktive Verteidigung. Die Tageslichtaufklärung war wegen großer, weiter Freiflächen nahezu unmöglich und die kurzen Sommernächte beschränkten die Zeit für tiefergehende Untersuchungen auf nur rund eine Stunde. Viele der Patrouillen, die in dieser Zeit durchgeführt wurden, endeten erfolglos, aber bei mehreren Gelegenheiten gelang es den US-Streitkräften doch, das von Deutschland kontrollierte Gebiet zu durchqueren und Schlüsselpositionen anzugreifen und zu sichern.

BEFEHLE US

Kontrolliere **5 Ziele.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Kontrolliere **5 Ziele.**

Haben sich beide Seiten gleichzeitig festgesetzt (keine Riflemen auf dem Spielfeld), endet das Spiel. **Die Seite mit den meisten kontrollierten Zielen gewinnt.**

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: US

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide				Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C				Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C				Rifleman C
Scout A	D S S		D S S	Scout A
Scout B	D S S		D S S	Scout B
Scout C				Scout C
Machine Gunner A	S S S		D S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		D S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C				Machine Gunner C
Mortar				Mortar
Sniper	D D D			Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Sniper: In diesem Szenario lernen die Spieler die Sniper-Einheit kennen - die stärkste Einheit im Spiel, wenn es um pure Feuerkraft geht. Ihrem Angriff mit immerhin eindrucksvollen drei Würfeln kann sich kaum jemand widersetzen. Zusätzlich erlaubt ihre 'Stalk'-Aktion es ihnen, sich frei zu bewegen - auch auf Felder, die noch nicht ausgekundschaftet wurden. Dadurch können Sniper vollständig autonom und somit unabhängig vom Rest des Platoons agieren.

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1B	2B	3B	4A	5A	6A	7A	8A	9B	10A	11B	12B	13B	14A	15A		17A	18B

SZENARIO 5: ÜBERQUERT DEN VIRE!

Sturm auf den Vire-et-Taute Kanal

Der Fluss Vire - 7. Juli 1944

Drei Wochen nachdem die 30. Infanterie-Division die Deutschen zurück hinter den schützenden Vire-et-Taute Kanal und den Fluss Vire drängen konnten, führte die Division ihre erste Großoffensive aus - eine Angriffsüberquerung einer verteidigten Flussgrenze. Die Tage vor dem Angriff waren damit verbracht wurden, improvisierte Stege und Brücken zu planen und zu konstruieren, mit denen die steilen Ufer auf der anderen Seite erklommen werden konnten. In den frühen Morgenstunden des 7. Juli versammelten sich die US-Streitkräfte in der Nähe der Hecken auf der eigenen Flussseite, um von dort aus ihren Angriff zu beginnen.

BEFEHLE US

Kontrolliere **2 Ziele.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Setze die US-Armeen **fest** (keine US Riflemen auf dem Spielfeld).

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: US

STARTKARTEN:

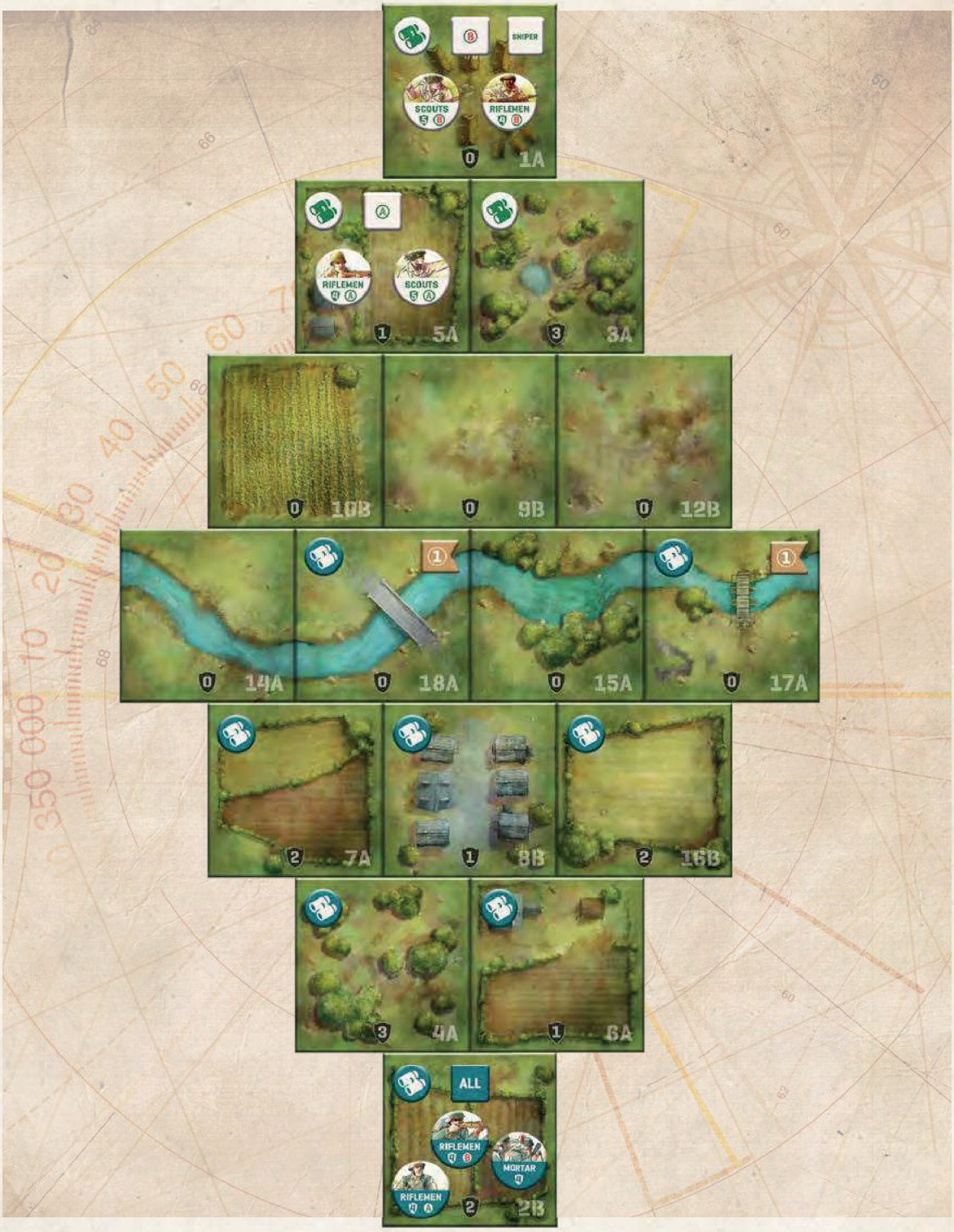
Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	D			Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C				Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C				Rifleman C
Scout A	D S S		S S S	Scout A
Scout B	D S S		S S S	Scout B
Scout C				Scout C
Machine Gunner A	S S S		S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C				Machine Gunner C
Mortar			D D S	Mortar
Sniper	S S S		S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D D S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Mortars: Dieses Szenario stellt den Spielern den Mortar (Mörser) an die Seite, eine mächtige mobile Artillerie. Der Mortar ist umständlich zu bedienen und benötigt eine eigenständig Aktion um sein Ziel anzuvisieren - ebenso, wie er eine Aktion benötigt, wenn sich sein Ziel ändert oder er bewegt wird ... diese Einschränkungen macht er aber mit seiner überragenden Reichweite und einer sehr hohen Effektivität gegenüber konzentrierten Gegneransammlungen locker wieder wett!

AUFBAU



BENÖTIGTE SPIELFELDER

1A	2B	3A	4A	5A	6A	7A	8B	9B	10B		12B		14A	15A	16B	17A	18A

SZENARIO 6: VERZWEIFELTER RÜCKZUG

Die Schlacht von Saint-Lô

Saint-Lô - 24. Juli 1944

'Operation Cobra' war der Deckname für eine alliierte Offensive, die darauf abzielte, aus den allgegenwärtigen Hecken der Normandie auszubrechen und durch die deutsche Verteidigung zu schlagen. Die Operation sollte am Morgen des 24. Juli beginnen, unterstützt von gerade eingetroffenen alliierten Bombern. Begründet in den schlechten Sichtverhältnissen an diesem Tag zielten viele der Bomber in einem tragischen Versehen statt auf den Feind auf die eigenen Truppen, was die Deutschen sofort zu ihrem Vorteil zu nutzen vermochten. Dies zwang einen bereits im Rahmen der Vorbereitungen für den alliierten Angriff an der Front positionierten Platoon zu einem überstürzten Rückzug.

BEFEHLE US

Kontrolliere **1 Ziel.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Setze die US-Armeen **fest** (keine US Riflemen auf dem Spielfeld).

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: DEUTSCHLAND

STARTKARTEN:

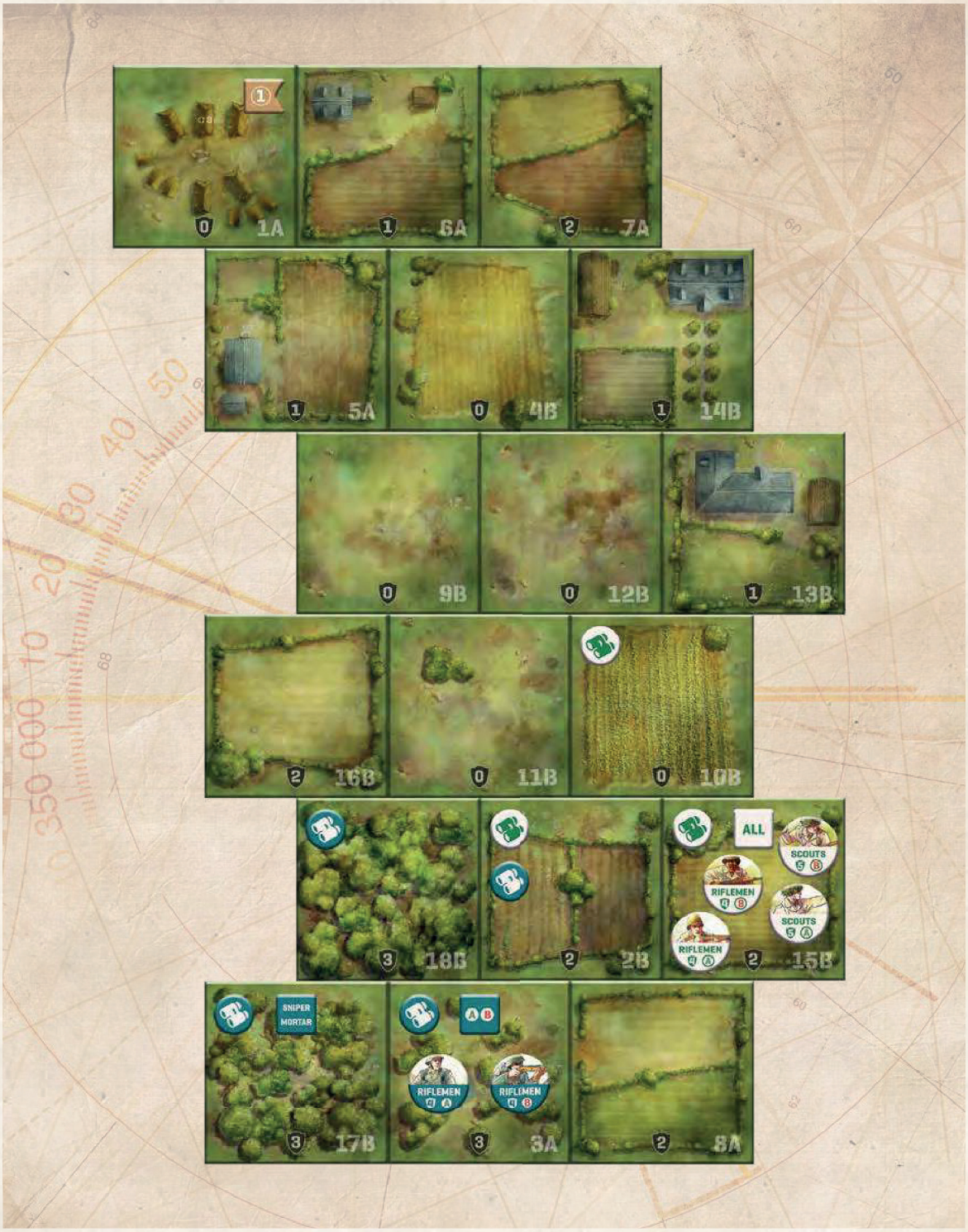
Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	D			Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C				Squad Leader C
Rifleman A	D D S S S		D D S S S	Rifleman A
Rifleman B	D D S S S		D D S S S	Rifleman B
Rifleman C				Rifleman C
Scout A	D S S		S S S	Scout A
Scout B	D S S		S S S	Scout B
Scout C				Scout C
Machine Gunner A			S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B			S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C				Machine Gunner C
Mortar			S S S	Mortar
Sniper			S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Platoon Guides: In diesem Szenario kommt mit dem Platoon Guide eine sehr vielfältige Karte ins Spiel - eine wirkliche Hilfe für jeden Platoon! Diese Karte erlaubt es dir, schnell auf neuartige Situationen und Probleme reagieren zu können, indem du mit ihrer 'Guide'-Aktion gefährdete Einheiten in Position (oder aus der Gefahr) bewegst. Zudem bist du in der Lage, mit ihrer 'Bolster'-Aktion deinem Platoon an der Stelle Verstärkung zukommen zu lassen, wo er es nötig hat.

AUFBAU



BENÖTIGTE SPIELFELDER

1A	2B	3A	4B	5A	6A	7A	8A	9B	10B	11B	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B

SZENARIO 7: LA HUBERDERIE

Die Schlacht von Saint-Lô

Saint-Lô - 25. Juli 1944

Nach einem eintägigen, den Bomberfehlern geschuldeten Aufschub startete 'Operation Cobra' schließlich am Morgen des 25. Juli - doch wieder kam es zu Verlusten durch Bomberangriffen gegen die eigene Seite. Nachdem die Ordnung wiederhergestellt war, begann die 30. Infanterie-Division schließlich mit ihrem Angriff und rückte über einen steil abfallenden Bach, der in Richtung Osten zum Fluss Vire floss, vor. Zwei oder drei Felder südlich dieses Baches trafen sie auf die Hauptwiderstandslinie des Feindes, die sich um eine Gruppe von Gebäuden namens La Huberderie positioniert hatte. Das feindliche Mörserfeuer fiel schwer auf die Angreifer.

BEFEHLE US

Kontrolliere **10 Ziele.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Kontrolliere **10 Ziele.**

Haben sich beide Seiten gleichzeitig festgesetzt (keine Riflemen auf dem Spielfeld), endet das Spiel. **Die Seite mit den meisten kontrollierten Zielen gewinnt.**

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: US

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	S		S	Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C	S		S	Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C	S S S S S		S S S S S	Rifleman C
Scout A	D S S		D S S	Scout A
Scout B	D S S		D S S	Scout B
Scout C	S S S		S S S	Scout C
Machine Gunner A	S S S		S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C	S S S		S S S	Machine Gunner C
Mortar	S S S		S S S	Mortar
Sniper	S S S		S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Vollständiger Platoon: In diesem Szenario haben die Spieler Zugriff auf jede Karte, die es im Spiel gibt. Dies eröffnet eine große Menge an Varianz und Strategie: Bringst du einen Spezialisten wie einen Mortar oder Sniper ins Spiel, um die Verluste des Gegners zu erhöhen? Oder fokussierst du dich lieber auf Machine Gunners, um gegnerische Einheiten per Unterdrückungsfeuer klein zu halten? Oder doch lieber mehr Riflemen einsetzen, um schnell Ziele zu kontrollieren, bevor die gegnerische Verteidigung in Position ist, um dich daran zu hindern?

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1B	2B	3B	4B	5B	6B	7A	8A	9B	10B	11B	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B

SZENARIO 8: DIE STRAßEN VON TESSY-SUR-VIRE

Das Gefecht um Tessy-sur-Vire

Tessy-sur-Vire - 1. August 1944

Am 1. August wurde die 30. Infanterie-Division mit der Befreiung der Stadt Tessy-sur-Vire beauftragt. Die Deutschen kontrollierten die Stadt und befehligten ihre Truppen auf eine Anhöhe im Osten. Die US-Streitkräfte drangen vom Norden her kommen ein und wurden sofort das Ziel von Mörserfeuer. Danach kämpften sie sich Haus um Haus durch Maschinengewehrnester die Hauptstraße entlang. Deutsches Unterstützungsfeuer von der anderen Flussseite her zwang sie, sich in Richtung Stadtrand zurückzuziehen, wo sie auf gepanzerte Unterstützung wartete, mit deren Hilfe sie einen erneuten Angriff wagen und schlussendlich die Stadt befreien konnte.

BEFEHLE US

Kontrolliere **7 Ziele.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Kontrolliere **7 Ziele.**

Haben sich beide Seiten gleichzeitig festgesetzt (keine Riflemen auf dem Spielfeld), endet das Spiel. **Die Seite mit den meisten kontrollierten Zielen gewinnt.**

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: US

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	S		S	Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C	S		S	Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C	S S S S S		D S S S S	Rifleman C
Scout A	D S S		S S S	Scout A
Scout B	D S S		S S S	Scout B
Scout C	S S S		S S S	Scout C
Machine Gunner A	S S S		D D S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C	S S S		S S S	Machine Gunner C
Mortar	S S S		D D S	Mortar
Sniper	S S S		S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

SONDERREGELN

3 1 **Hügel:** Dieses Szenario bringt die Spieler in Kontakt mit den Hügelfeldern, welche sie als starke Defensivpositionen heranziehen können. Hügelfelder sind schnell an ihrem variablen Deckungsbonus von 3/1 erkennbar. Gegen die meisten Angriffe bringen Hügelfelder einen Deckungsbonus von 3 Punkten, da Angreifer es schwer haben, in und auf Hügeln verschanzte Ziele anzugreifen. Befinden sich die Angreifer allerdings auch auf einem Hügelfeld (egal, ob gleicher oder anderer Hügel) oder handelt es sich beim Angreifer um einen Mortar, so wird damit der Höhenbonus ausgeglichen und das Hügelfeld gewährt nur noch 1 Punkt Deckungsbonus.

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1B	2A	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9A	10A	11B	12A	13A	14A	15A	16A	17A	18A

SZENARIO 9: VERSTÄRKUNG

Kampf um Mortain

Mortain - 7. August 1944

Am frühen Morgen des 7. August starteten die Deutschen einen Gegenangriff, um den US-Streitkräften die während 'Operation Cobra' gesicherten Fortschritte streitig zu machen und die Einheiten, die bis in die Bretagne vorgedrungen waren, vom Rest der Truppen abzuschneiden. Eines der ersten Hauptziele war die Stadt Mortain, die erst kürzlich von der 30. Infanterie-Division besetzt werden konnte. Die Deutschen machten schnell Boden gegen die leichte Verteidigung der US-Streitkräfte gut, ließen sich von Straßensperren nicht aufhalten und griffen sowohl Infanterie- wie auch Schwerwaffen-Platoons auf dem strategisch wichtigen Hügel 314 an. Die Amerikaner riefen Verstärkung, um sich eine erneute Verteidigungslinie aufzubauen. Diese Verstärkung kämpfte sich ihren Weg durch Mortain in Richtung Hügel 314.

BEFEHLE US

Kontrolliere **1 Ziel.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Setze die US-Armeen **fest** (keine US Riflemen auf dem Spielfeld).

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: DEUTSCHLAND

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	D			Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C				Squad Leader C
Rifleman A	D D S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D D S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C				Rifleman C
Scout A	D S S		D S S	Scout A
Scout B	D S S		D S S	Scout B
Scout C				Scout C
Machine Gunner A	S S S		D S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		D S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C				Machine Gunner C
Mortar	S S S		S S S	Mortar
Sniper	S S S		S S S	Sniper
Fog of War	D S S S S S S S S S		D D D S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Tarnung: Dieses Szenario stellt die US-Armee vor eine echte Herausforderung. Sie muss einen großen Bereich offener Fläche mit wenig (oder keiner) Deckung passieren und dabei Angriffen durch deutsche Scharfschützen- und Maschinengewehre widerstehen. Um mögliche Verluste zu minimieren könnte es hilfreich sein, die 'Conceal'-Aktion der Scouts einzusetzen, um den Gegner zu verwirren. Diese Aktion zwingt ihn nämlich dazu, 'Fog of War'-Karten zu ziehen, was ihm in Folge dessen weniger Aktionen pro Runde ermöglicht - und den US-Truppen den zeitlichen Vorsprung verschaffen kann, den sie brauchen, um sich sicher zu ihrem Ziel bewegen zu können.

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1B	2A	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9A	10B	11B	12B		14B	15B	16A	17B	18B

SZENARIO 10: KRITISCHE INFORMATIONEN

Kampf um Mortain

Romagny - 7. August 1944

Als die Deutschen in den Morgenstunden des 7. August die wichtigsten Straßensperren der Alliierten südöstlich von Mortain überwunden hatten und bis in die Stadt Romagny vorgedrungen waren, schickten die US-Streitkräfte in dringendem Bedarf an Informationen einen Nachrichten- und Aufklärungs-Platoon los, um die Situation an der Südflanke besser beurteilen zu können. Als dieser in Romagny ankam, traf er auf eine Vorhut der Deutschen und es kam zu einem Gefecht, aus dem beide herbe Verluste davon trugen - den Amerikanern gelang es aber, drei Gefangene zu nehmen, die sie während des weiter andauernden Kampfes vernehmen konnten. Während die Munition knapp wurde, sendeten sie die so gewonnenen, kritischen Informationen per Funk an das Hauptquartier der Division...

BEFEHLE US

Kontrolliere **5 Ziele.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Kontrolliere **5 Ziele.**

Haben sich beide Seiten gleichzeitig festgesetzt (keine Riflemen auf dem Spielfeld), endet das Spiel. **Die Seite mit den meisten kontrollierten Zielen gewinnt.**

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: DEUTSCHLAND

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide				Platoon Guide
Squad Leader A	D		S	Squad Leader A
Squad Leader B	D		S	Squad Leader B
Squad Leader C				Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C				Rifleman C
Scout A	D S S		D S S	Scout A
Scout B	D S S		D S S	Scout B
Scout C				Scout C
Machine Gunner A	S S S		S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C				Machine Gunner C
Mortar			D S S	Mortar
Sniper				Sniper
Fog of War	D D D D S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

SONDERREGELN

Funkinformationen: In diesem Szenario haben die US-Truppen die Möglichkeit, kritische Informationen über den Feind per Funk ans Hauptquartier der Division zu übermitteln. Wenn die US-Armee das Spielfeld auf dem der Funkmarker liegt kontrolliert, kann sie mit einem Riflemen auf dem gleichen Feld eine 'Control'-Aktion durchführen, um den Wert dieses Zielmarkers zu erhöhen. Wird dies gemacht, platziere oder tausche Zielmarker auf diesem Feld, so dass der Zielwert dieses Feldes um 1 erhöht wird. Dies kann beliebig oft gemacht werden, aber wenn die Deutschen die Kontrolle über dieses Feld bekommen, profitieren sie auch von dem höheren Zielwert. Die Deutschen können den Wert des Zielmarkers nicht auf diese Art und Weise erhöhen.

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	11A	12B	13B	14B	15B	16B	17B	18B

SZENARIO 11: HÜGEL 314

Kampf um Mortain

Mortain - 10. August 1944

Kurz nach Mitternacht des 7. Augusts starteten die Deutschen den ersten Angriff auf Hügel 314. Dieser Angriff bestand aus flankierenden Manövern, welche Überraschungsangriffe gegen die weit verstreuten amerikanischen Verteidiger erlaubten. Ständigen Angriffen ausgesetzt riefen vorgeschobene Beobachter gut platzierte Artillerieschläge aus, die schlussendlich entscheidend dazu beitrugen, dass die Deutschen den Hügel 314 nicht überrollen konnten. Die Kämpfe tobten bis zum 10. August, an dem die Deutschen ihren bisher ehrgeizigsten Versuch starteten, um die Kontrolle über den Hügel an sich zu reißen....

BEFEHLE US

Setze die deutschen Armeen **fest** (keine deutschen Riflemen auf dem Spielfeld).

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Kontrolliere **1 Ziel.**

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: DEUTSCHLAND

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	S		S	Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C	D		D	Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C	D S S S S		D S S S S	Rifleman C
Scout A	S S S		S S S	Scout A
Scout B	S S S		S S S	Scout B
Scout C	S S S		S S S	Scout C
Machine Gunner A	S S S		S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C	S S S		S S S	Machine Gunner C
Mortar	S S S		S S S	Mortar
Sniper	S S S		S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Dreigleisiger Angriff: Hill 314 verlangt wie kein anderes Szenario im Spiel von den Spielern, dass diese bereits von Beginn an alle ihre Truppen gleichzeitig koordinieren. Plant eure Strategie gut, sonst kann es passieren, dass euer Deck mit einem Mal gegen euch arbeitet und die Operation für euch im Chaos endet. Beobachtet euren Gegner! Wenn die Deutschen ihren A-Trupp verstärken, bringt es der US-Armee nichts, wenn sie all ihre Verteidigung in einen schlecht positionierten C-Trupp steckt. Wenn hingegen die US-Armee einen Mortar ins Spiel bringt, sollten die Deutschen ihre Einheiten nicht zu stark bündeln und somit zu leichten Zielen machen.

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1B	2A	3A	4A	5A	6A	7A	8A	9A		11A	12A		14B	15B	16A	17B	18B

SZENARIO 12: MORTAIN

Kampf um Mortain

Mortain - 7. August - 12. August 1944

Nach der erfolgreichen Besetzung von Mortain durch die Deutschen am Morgen des 7. August lieferten sich Amerikaner und Deutsche tobende Schlachten durch die Straßen der gesamten Stadt. Sie befanden sich bis zum 11. August in einer Pattsituation, als der Stabschef der 30. Infanterie-Division schließlich erklärte: "Ich will, dass Mortain abgerissen wird.... verbrennt die Stadt, damit nichts und niemand mehr dort leben kann.". Diesem Aufruf nachkommend planierten Artillerieangriffe die Stadt regelrecht. Am 12. August begann schließlich der Rückzug der Deutschen aus Mortain. Die 30. Infanterie-Division war dem deutschen Gegenangriff gegenüber siegreich.

BEFEHLE US

Kontrolliere **10 Ziele.**

BEFEHLE DEUTSCHLAND

Kontrolliere **10 Ziele.**

Haben sich beide Seiten gleichzeitig festgesetzt (keine Riflemen auf dem Spielfeld), endet das Spiel. **Die Seite mit den meisten kontrollierten Zielen gewinnt.**

INITIATIVE ZU SZENARIENBEGINN: DEUTSCHLAND

STARTKARTEN:

Deck: D Nachschub: S

US			DEUTSCHLAND	
Platoon Sergeant	D		D	Platoon Sergeant
Platoon Guide	S		S	Platoon Guide
Squad Leader A	D		D	Squad Leader A
Squad Leader B	D		D	Squad Leader B
Squad Leader C	S		S	Squad Leader C
Rifleman A	D S S S S		D S S S S	Rifleman A
Rifleman B	D S S S S		D S S S S	Rifleman B
Rifleman C	S S S S S		S S S S S	Rifleman C
Scout A	D S S		D S S	Scout A
Scout B	D S S		D S S	Scout B
Scout C	S S S		S S S	Scout C
Machine Gunner A	S S S		S S S	Machine Gunner A
Machine Gunner B	S S S		S S S	Machine Gunner B
Machine Gunner C	S S S		S S S	Machine Gunner C
Mortar	S S S		S S S	Mortar
Sniper	S S S		S S S	Sniper
Fog of War	D D S S S S S S S S		D D S S S S S S S S	Fog of War

DENKT DRAN

Die perfekte Balance: Mit diesem Szenario finden die Spieler einen perfekt abgestimmten, symmetrischen Spielaufbau vor, der keine Seite bevorteilt - weder über das Startkartendeck, noch über die Positionen auf dem Spielfeld. Ihr seid komplett frei in eurem Vorgehen, weshalb dieses Szenario perfekt für erfahrene Spieler - oder auch als spannender Höhepunkt einer längeren Kampagne - geeignet ist.

AUFBAU

BENÖTIGTE SPIELFELDER

1B	2A	3A	4A	5B	6A	7B	8B		10A	11A	12A	13B	14B		16A	17B	18B

SZENARIENTABELLE

SZENARIO	DATUM	US			DEUTSCHLAND			KRIEGSHELD
		SPIELER	VERLUSTE	SIEG	SPIELER	VERLUSTE	SIEG	

SZENARIENTABELLE

SZENARIO	DATUM	US			DEUTSCHLAND			KRIEGSHELD
		SPIELER	VERLUSTE	SIEG	SPIELER	VERLUSTE	SIEG	

OSPREY
GAMES