

Die Verteidigung von Mortain

Von Paul Rohrbaugh

Spielregeln

Aufbau: Setze alle US-Einheiten (gelbgrün) mit Ausnahme der CCA/B/R-Einheiten nach Belieben auf den Spielplan (mit Ausnahme der östlichsten Hexfeldreihe). Die CCA/B/R-Einheiten können das Spielfeld ab Runde 2 oder später von Westen her betreten, sobald der US-Spieler sie aktiviert.

Lege alle deutschen Einheiten (schwarz und dunkelgrün) neben den östlichen Rand der Karte. Sobald der deutsche Spieler diese aktiviert, dürfen sie ab der ersten Runde oder auch später ins Spiel gebracht werden.

In einem Hexfeld dürfen sich maximal 2 Bodeneinheiten pro Seite befinden. Für die dunkelgrüne Tiger-Einheit 102 gilt diese Einschränkung nicht – diese Einheit kann zu zwei anderen deutschen Einheiten hinzugesetzt werden. Die Aktivierung der Tiger-Einheit kostet keine Punkte.

Eine Runde beginnt: Die Spieler mischen ein Pokerblatt (mit einem Joker). Der deutsche Spieler zieht eine Karte. Ist diese schwarz, so kann er entweder passen oder gemäß des 1/2, abgerundeten Kartenwertes eine entsprechende Anzahl von Einheiten aktivieren (auch solche, die er bereits vorher in der Runde aktiviert hatte). Asse haben hierbei den Wert von „1“. Buben, Damen und Könige ermöglichen die Aktivierung aller Einheiten in einem Hexfeld. Wird eine rote Karte gezogen, so darf der US-Spieler entweder passen oder aktivieren.

Aktivierte Bodeneinheiten können:

- a.) sich ein Feld bewegen **ODER**
- b.) auf die Bewegung verzichten und stattdessen angreifen

In diesem Spiel gibt es keine Kontrollzonen. Eine Runde endet, sobald der Joker gezogen wird (zur Aktivierung oder im Kampf). Wird der Joker gezogen, bevor beide Spieler nicht mindestens 1x Einheiten aktiviert haben, so wird der Joker für diese Runde ignoriert und es wird so lange gespielt, bis der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Kampf: Alle Bodeneinheiten haben eine Feuerreichweite von 2 Feldern – diese erhöht sich auf 3 Felder, sobald sie von einem Hügel aus feuern. Sie dürfen in Hexfelder mit Dörfern, Städten, Hügeln, sowie Wäldern hineinfuern, allerdings nicht durch diese hindurch.

Benutze den Anti-Panzer-Wert (AT) einer Einheit im Kampf gegen Panzer und den Anti-Infanterie-Wert (AI) gegen Infanterie oder Geschütze. Benenne nun alle feuernden Einheiten sowie ein einzelnes Ziel (eine Einheit, nicht alle Einheiten auf einem Feld). Der feuernde Spieler zieht nun eine Karte, wobei die Farbe im Kampf nicht von Bedeutung ist. Ziehe -1 vom Kartenwert ab, wenn sich alle feuernden Einheiten direkt neben dem Ziel befinden. Greift die Tiger-Einheit 102 eine andere Panzereinheit an, so erhält diese auch einen Kampfmodifikator von -1. Addiere nun den Geländemodifikator. Entspricht nun der modifizierte Kartenwert einem Wert kleiner/gleich der Summe aller AT, bzw. AI-Werte der angreifenden Einheiten, so wird ein Treffer erzielt und der Marker der Zieleinheit umgedreht. Wurde diese Einheit bereits vorher einmal getroffen, so ist sie nun eliminiert. Ist der modifizierte Kartenwert zu hoch, so ging der Angriff daneben.

Ziehe eine neue Karte, insofern ein Bube, eine Dame, oder ein König gezogen wird. Alternativ kann der feuernde Spieler eine solche Karte auch als Fehlschuss werten. Ist der Kampf beendet, so werden weiter Aktivierungskarten gezogen.

US-Luftangriffe oder

Artillerieunterstützung: Einmal pro Spielrunde kann der US-Spieler wahlweise einen dieser beiden Unterstützungsangriffe anfordern (der Unterstützungsmarker wird dazu auf die passende Seite gedreht). Wird bei der Aktivierung eine Karte mit einer roten, ungeraden Nummer oder ein roter Bube gezogen, so darf der US-Spieler anstatt Einheiten zu Aktivieren, einen Luftangriff anfordern. Wird irgendeine andere rote Karte gezogen, so darf er anstatt Bodeneinheiten zu aktivieren, Artillerieunterstützung anfordern.

Ein Luft- oder Artillerieangriff kann beliebig viele feindliche Einheiten auf einem Hexfeld

zum Ziel haben. Die Luftangriffsmarke kann entweder:

- a.) einen AT oder AI-Angriff mit einer Kampfstärke von 4 durchführen **ODER**
- b.) für den Rest der Runde allen gegnerischen Einheiten in einem Ziel-Hexfeld, sowie in allen daran angrenzenden Hexfeldern einen Kampfmodifikator von +1 auferlegen.

Die Artillerieunterstützungsmarke kann einen AT oder AI-Angriff mit einer Kampfstärke von 3 durchführen.

Länge des Spiels: Das Spiel dauert 6 Runden (d.h., der Kartenstapel wird 6x gemischt).

Sieger des Spiels: Der deutsche Spieler gewinnt, wenn er am Ende von Runde 6 fünf seiner Einheiten über den westlichen Kartenrand hinaus bewegt hat, oder keine US-Einheiten mehr im Spiel sind. Ist beides nicht der Fall, so gewinnt der US-Spieler.

Air Unit = Lufteinheit
Tanks = Panzer
Artillery = Artillerie
Infantry = Infanterie
Gun = Geschütze

Terrain Modifier = Geländemodifikator
Village = Dorf
City = Stadt
Hill = Hügel
Forest = Wald

Unit ID: Einheitenkennung
Anti-Tank = Anti-Panzer
Anti-Infantry = Anti-Infanterie
Size = Einheitengröße (n. v. Bedeutung)
Steps remaining = verbleibende Stärke

Copyright: 2006 LPS Besuchen sie uns im Internet unter: www.atomagazine.com