



Otto von Below

Caporetto 1917

La Grande Guerra Vol.III



Luigi Capello

v.1.0P

1.0 Einführung	2	15.0 Unordnung	18
2.0 Bestandteile	2	16.0 Verlustpunkte	18
3.0 Spielbegriffe	3	17.0 Schützengräben	19
4.0 Spielablauf	4	18.0 Artillerie	19
5.0 Verstärkungen	6	19.0 Der Isonzo	20
6.0 Logistik	6	20.0 Erholung	21
7.0 Befehlsgewalt	6	21.0 Sonderregeln	21
8.0 Wetter	8	22.0 Nebel des Krieges (Optional)	23
9.0 Versorgung	8	23.0 Siegesbedingungen	23
10.0 Bewegung	9	24.0 Szenario 1	24
10.1 Taktische Bewegung	10	25.0 Szenario 2	26
10.2 Angriffserklärung	10	26.0 Szenario 3	27
10.3 Bewegung nicht-aktivierter Einheiten	11	27.0 Szenario 4	27
10.4 Gewaltmarsch	11	28.0 Tolmein Karte	28
11.0 Stapelung	11		
12.0 Kampf	12		
12.1 Angriffsfeuer	12	Abkürzungen	28
12.2 Verteidigungsfeuer	14	Historische Anmerkungen	28
12.3 Angriffssentschluß	13	Designhinweise	30
12.4 Gegenangriff	17	Bibliographie	31
13.0 Ende des Spielzuges	17	Danksagungen	32
14.0 Reaktionen des nicht-aktiven Spielers	17	Übersicht des Spielablaufes	33

1.0 EINFÜHRUNG

Caporetto 1917 ist ein Strategiespiel, das die ersten vier Tage der berühmtesten Schlacht in Italien des Ersten Weltkriegs simuliert. Die Spielregeln sind eine Weiterentwicklung der früheren Spiele der Serie, *Strafexpedition* und *Gorizia 1916*. Während die Spielkonzepte beibehalten wurden, wurden einige wesentliche Aspekte, wie z. B. die Zeitskala, geändert. Jedes Spiel spielt sich nach seinen eigenen Regeln.

Die gegnerischen Seiten sind die österreichisch-ungarisch-deutsche (AHG) Armee und die italienische (IT) Armee.

2.0 BESTANDTEILE

2.1 Die Karte. Die Karten zeigen das Gebiet an, um das die Schlacht geschlagen wurde. Die Karten werden mit einem hexagonalen Gitter (Hexfeldern) überlagert, das zur Regulierung von Bewegung und Feuer verwendet wird. Jedes Hexfeld enthält einen oder mehrere Geländetypen. Die verschiedenen Geländetypen sind in der Geländeffekttabelle aufgeführt und werden in den folgenden Regeln erläutert. In vielen Fällen werden Annäherungen an das reale Gelände verwendet, um die geographischen Merkmale an das hexagonale Raster anzupassen.

Jedes Hexfeld hat auch eine Höhenebene, wobei jede Ebene durch eine andere Farbe dargestellt wird (siehe TEC). Wenn mehr als eine Höhenebene in einem Hexadezimalfeld vorhanden ist, ist die relevante Ebene diejenige, die in der **Mitte** des Hexfeldes vorhanden ist.

Eine kleine Karte ist enthalten, die sich auf den Tolmeiner Brückenkopf konzentriert und für den Artillerieeinsatz und das Feuer verwendet werden soll, um Stapelprobleme in der Umgebung zu vermeiden. Nur Artillerieeinheiten im Batteriestärke können auf dieser Karte platziert werden. Wenn sie auf den Bewegungs-Modus eingestellt sind, werden sie auf die reguläre Karte übertragen.

2.1.1 Spielskala. Jedes Hexfeld hat einen Durchmesser von etwa 900 Metern. Jeder Spielzug steht für einen halben Tag. Die Spielrunden dauern 12 Stunden, und für jeden Tag gibt es einen Spielzug am Vormittag und einen am Abend. Die Spielzüge am Vormittag und am Nachmittag sind **identisch**.

2.2 Die Counter. Es gibt vier Arten von Countern in *Caporetto 1917*: Kampfeinheiten, Artillerieeinheiten, Formationshauptquartiere und Informationscounter.

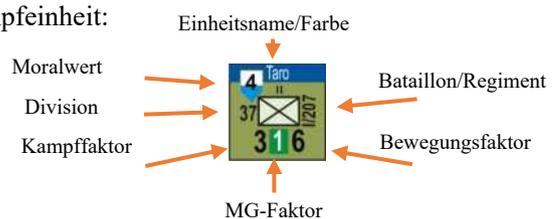
2.2.1 Kampfeinheiten.

Diese Counter stellen die militärischen Einheiten auf dem Schlachtfeld dar; Sie sind meist in Bataillonsstärke. Auf der Vorderseite des Counters einer Kampfeinheit wird die volle Stärke der Einheit angezeigt. Die Rückseite zeigt ihre reduzierte Stärke (in einer zweistufigen Einheit).

Zu den Kampfeinheiten gehören:

	Infanterie
	Gebirgsjäger
	Bersaglieri
	Radfahrer
	Kavallerie
	Maschinengewehre
	Pioniere
	Flammenwerfer
	Infiltrationsfähige Infanterie

Kampfeinheit:



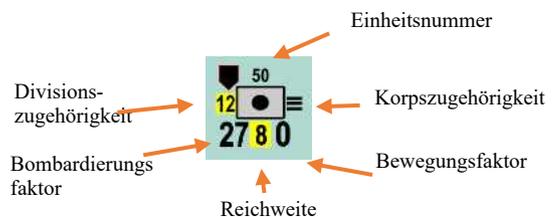
2.2.2 Artillerie-Einheiten.

Jede Artillerieeinheit besteht aus mehreren Batterien, die nicht unbedingt der Größe eines "Bataillons" entsprechen. Die Vorderseite einer Artillerieeinheit ist die "Feuer"-Seite der Einheit, während die Rückseite die "Bewegungs"-Seite ist. Artillerieeinheiten zeigen die Nummer des Korps, dem sie zugeordnet sind, auf der rechten Seite des Einheitensymbols und die Division auf der linken Seite an. Das Schild in der oberen linken Ecke kennzeichnet den Flügel der Artillerieeinheit in Szenario 1: Grau für links, schwarz für rechts.

Zu den Artillerieeinheiten gehören:

	Leichte Artillerie
	Mittlere Artillerie
	Schwere Artillerie
	Minenwerfer

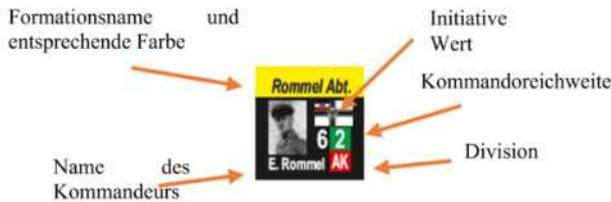
Artillerieeinheit:



2.2.3 Einheiten und Formationen. Kampfeinheiten werden in "Formationen" gruppiert, die in der Regel Regimentern oder Brigaden entsprechen. Das Kommando einer Formation wird durch einen Counter des Hauptquartiers (HQ) repräsentiert. Kampfeinheiten und Hauptquartiere haben einen farbigen, horizontalen Balken

auf ihrer Oberseite und einen Namen oder eine Nummer, um die Formation zu identifizieren, zu der sie gehören.

Hauptquartiere (HQs):



Das Abzeichen unter dem Moralwert ist das Formationsabzeichen für die italienischen Einheiten. Österreichisch-ungarische und deutsche Einheiten tragen das Rekrutierungsgebiet und eine landsmännische Flagge neben der Formationsnummer (siehe Tabelle unten). Die Form/Farbe dieses Abzeichens hat keinen Einfluss auf das Spiel.

	Slowenien
	Kroatien
	Tschechei (Böhmen)
	Bosnien-Herzegowina
	Rumänien (Transylvanien)
	Polen (Galizien)
	Ukraine (Ruthenien and Bukowina)
	Ungarn
	Österreich
	Bayern
	Preußen
	Württemberg
	Schlesien
	Brandenburg

Einige Einheiten sind unabhängige Einheiten und gehören nicht zu bestimmten Formationen. Diese Einheiten zeigen keinen farbigen Balken auf der Oberseite des Counters. Sie können während der Operation einer bestimmten Formation zugeteilt werden, wie es der Spieler für richtig hält (siehe 7.3 und 7.4). Unabhängige Einheiten können einer bestimmten Abteilung angehören. In diesem Fall können sie nur mit Formationen der eigenen Division aktiviert werden.

2.2.4 Informationscounter. Diese werden verwendet, um bestimmte Bedingungen für Einheiten in Hexfeldern

anzugeben. Ihre Verwendung wird im gesamten Regelbuch erläutert.

2.2.5 Diagramme und Tabellen. Die Verwendung der einzelnen Diagramme und Tabellen wird in den Regeln erläutert.

- Anzeige von Formationen (FD)
- Diagramm der Geländeeffekte (TEC)
- Angriffstabelle und Bombardement-/Defensivfeuertabelle
- Diagramme mit: Platz für kapitulierte- und eliminierte Einheiten, Logistik-Punkte-Leiste (LPT) und Spielrunden-Leiste (GTRT)

2.2.6 Schlachtordnungen. Hier findest Du die Informationen zum Aufstellen Ihrer Einheiten für jedes Szenario. HINWEIS: In der Spalte "Division" befinden sich die Namen des Divisionskommandeurs unterhalb der Divisions-ID. Sie haben keine Markierungen oder Einfluss auf das Spiel, sie dienen nur dem historischen Interesse.

2.2.7 Würfel. Zwei sechsstufige Würfel sind im Spiel enthalten.

3.0 SPIELBEGRIFFE

Die während des Spiels am häufigsten verwendeten Begriffe sind in diesem Abschnitt zusammengefasst:

Formation und Hauptquartier: Die Kampfeinheiten im Spiel sind in Formationen gruppiert, die in der Regel Brigaden oder Regimentern entsprechen. Jede Formation wird durch ihren Namen oder ihre Nummer und durch ein farbiges Band auf der Oberseite jeder zugehörigen Einheit gekennzeichnet. Jede Formation hat eine HQ-Einheit mit einem Initiativwert und einer Befehlsreichweite. Die HQ-Einheit ist das Operationszentrum der Formation und stellt die Kommandozentrale für die Einheiten dar, die zur Formation gehören. Er repräsentiert nicht die wirklichen Offiziere und Mitarbeiter vor Ort, sondern nur das Einsatzgebiet und die Kapazität des Personals. Der Counter wird auch während der Kommandophase verwendet, um zu entscheiden, welche Formationen während des aktuellen Spielzugs aktiviert werden.

Bataillonsäquivalent: Ein Bataillonsäquivalent besteht aus: einer beliebigen Bataillonsgröße, auch reduzierten, Einheit oder bis zu vier Infanteriekompanien. Maschinengewehre (MG), Flammenwerfer und HQs-Einheiten werden immer von dieser Berechnung ausgeschlossen.

Befehlsreichweite: Die maximale Entfernung in Feldern, die eine Einheit von ihrem Hauptquartier haben und sich immer noch im Kommando befinden kann.

Spielerinitiative: Dies steht für die Bereitschaft einer Seite, ihre Ressourcen in die Schlacht zu investieren. In *Caporetto 1917* ist die Initiative immer auf der Seite der AHG (Austro-Hungarian-German).

Aktivierete Formation: Die Formation, die ausgewählt wurde, um sowohl Befehls- als auch logistische Unterstützung für die Durchführung von Offensivoperationen während der aktuellen Aktionsphase zu erhalten.

Aktion: Alle Aktivitäten, die von Einheiten ausgeführt werden, die zu einer aktivierten Formation gehören, werden zusammenfassend als Aktion bezeichnet. Aktionen bestehen aus Schritten, die in der Sequenz der Aktionsphase angeordnet sind.

Aktiver Spieler: Der Spieler (die Seite), der in einer Aktionsphase eine Formation aktiviert und in derselben Phase Angriffe durchführt. Der gegnerische Spieler ist der inaktive Spieler.

Logistikpunkte (LP): LPs stehen für den logistischen Aufwand jeder Seite. Sie stellen den Einsatz logistischer Ressourcen wie Munition oder Kriegsmaterial und die Koordination von Operationen im Hinterland dar. Sie sind der "Treibstoff" für jede offensive oder defensive Aktivität. In *Caporetto 1917* werden LPs nur von der IT-Seite verwendet.

Kampffaktor: Er repräsentiert die Stärke einer Einheit im Kampf. Es ist zum größten Teil eine Funktion der Anzahl der Soldaten in der Einheit. Sie kann durch erlittene Verluste reduziert werden.

Maschinengewehr-Faktor: Er repräsentiert die Feuerkraft einer Einheit durch Maschinengewehre und Unterstützungswaffen sowie die Fähigkeit, sie zu platzieren und einzusetzen.

Moralwert: Er repräsentiert den Ausbildungs- und Erfahrungsstand der Einheit. Es beeinflusst die Ausdauer und die Fähigkeit einer Einheit, den Belastungen des Kampfes standzuhalten.

Bombardierungsfaktor: Er stellt die Anzahl und das Kaliber der Geschütze in einer Artillerieeinheit dar.

Reichweite: Eine Reichweite ist ein Pfad aus zusammenhängenden Hexfeldern. Alle Bereiche werden von dem Hexfeld, das den Bereich projiziert (exklusiv), bis zum Zielhexfeld (einschließlich) berechnet. Zu den Reichweiten gehören die maximale Entfernung in Feldern, die eine Artillerieeinheit abfeuern kann, die LoS-Entfernung, die Versorgungs- und Befehlsreichweite.

Sichtlinie (Line of Sight, LoS): Eine gerade Linie zwischen zwei nicht benachbarten Hexfeldern, die es den Einheiten in ihnen ermöglicht, sich gegenseitig zu beobachten. Er wird durch dazwischenliegendes Hex- oder Hexfeldgelände blockiert, das höher ist als das im Beobachtungs- oder Zielfeld. Normalerweise sind SECHS (6) Hexfelder. Er kann durch die Höhe erhöht oder durch das Wetter verkleinert werden.

Bewegungsfaktor: Die Fähigkeit einer Einheit, ausgedrückt in Bewegungspunkten, sich auf dem Schlachtfeld zu bewegen.

Kontrollzonen (Zone of Control, ZoC): Die sechs Hexfelder, die jede Kampfeinheit unmittelbar umgeben, stellen ihre Kontrollzone dar. Alle Kampfeinheiten (außer Flammenwerfern) projizieren eine ZoC. HQ- und Artillerieeinheiten projizieren keine ZoC. Die Kontrollzone einer Einheit erstreckt sich nie in Hexfelder, in die sich die Einheit nicht bewegen kann. ZoCs erstrecken sich nicht in die Stadt, den Wald oder feindliche Grabenfelder oder Hexenseiten, noch über Felsen oder unüberbrückbare Flussfelder.

Schützengräben: Im Spiel gibt es zwei Arten von Schützengräben: im Feld und entlang der Hexseite. Jeder Graben hat eine Stufe, die von 0 (zerstört) bis 2 reicht und die Anzahl der eingesetzten Erdarbeiten und Verteidigungsmaßnahmen darstellt. Alle Schützengräben sind auf der Karte abgedruckt. Ein Graben mit einer doppelten Linie zeigt auf der Karte einen Graben der Ebene 2 an. Eine einzelne Zeile zeigt Ebene 1 an. Ebene 0 wird durch eine Markierung dargestellt.

Unordnung: Das Ausmaß der Zermürbung, die Einheiten durch den Kampf zugefügt wird. Er kann durch Bombardements, Mangel an Nahrung und Munition, Kampfermüdung usw. ansteigen und wird in Desorganisationspunkten gemessen.

Kapitulation: Wenn der Desorganisationsgrad einer Einheit gleich oder höher ist als ihr Moralwert, bricht der Zusammenhalt der Einheit zusammen. Wenn sie sich dem Feind nähert, kann sie sich ergeben.

Siegpunkte: (VP) werden von jedem Spieler verdient, basierend auf geografischen Zielen, Einheitenverlusten oder anderen Spielaktionen. Die Siegpunkte werden verwendet, um den Sieger des Spiels zu berechnen, wenn kein Sudden Death (automatischer Sieg) erzielt wird.

4.0 SPIELABLAUF

Wähle eines der verfügbaren Szenarien und Aufstellungen gemäß den spezifischen Anweisungen aus. Das Spiel wird abwechselnd gespielt. In jedem Spielzug (GT) führst Du die folgenden Aktionen in der unten aufgeführten Reihenfolge aus. In jeder Phase werden, sofern nicht angegeben, die Aktivitäten gleichzeitig durchgeführt.

1. Verstärkungsphase (5.0): Die Verstärkungseinheiten werden gemäß den Szenarioanweisungen (6.0) auf der Karte platziert. LPs werden der Logistik-Punkte-Leiste (LPT) für die IT-Seite hinzugefügt.

2. Kommandophase (6.0, 7.0): Jeder Spieler entscheidet heimlich, welche seiner Formationen er in diesem Zug aktiviert. Wenn eine Formation zur Aktivierung

ausgewählt wird, lege den entsprechenden HQ-Counter auf das entsprechende Feld auf der Formationsanzeige. Der IT-Spieler kann einen Hauptquartier-Counter auf der Formationsleiste platzieren, indem er einen (1) Logistikpunkt ausgibt. Darüber hinaus ist für die Aufstellung von 5 Artillerieeinheiten zu einer Formation ein zusätzlicher (+1) Logistikpunkt erforderlich (siehe Regel 7.3). Es besteht keine Notwendigkeit, jetzt die genauen Artillerieeinheiten zu bestimmen, die der Formation zugeteilt werden; Dies geschieht in dem Moment, in dem eine Formation aktiviert wird. Verbrauchte LPs werden sofort von der LPT-Gesamtsumme abgezogen.

Die AHG-Seite verwendet keine LPs und kann alle ihre Formationen in einem GT aktivieren. Seine Formationen benötigen jetzt keine Artillerie-Zuteilungen mehr. Sie können bei Aktivierung kostenlos Artillerie-Zuteilungen erhalten.

3. Initiativphase: In *Caporetto 1917* hat der AHG-Spieler für die Dauer des Spiels in jedem Szenario die Initiative.

4. Wetterphase: Das Wetter ist historisch bedingt. Überprüfe die GTRT, um zu sehen, welche Wetterbedingungen für den aktuellen Spielzug gelten.

5. Pionierphase:

5.1 Spieler schließen die Reparatur des Grabens ab (17.3)

5.2 Spieler beginnen mit der Reparatur eines neuen Schützengrabens (17.3)

5.3 Spieler dürfen Brücken sprengen (19.2)

5.4 Brückenpioniere (siehe 21.1) können Markierungen für "Brückenbau" platzieren oder den Brückenbau abschließen (siehe 19.3).

Jede Aktivität wird Schritt für Schritt abgeschlossen, AHG-Spieler zuerst.

6. Artillerie-Phase: Jeder Spieler platziert seine Artillerieeinheiten auf seiner "Bewegungs"- oder "Feuer"-Seite (siehe 18.0).

6.1 Spieler platzieren ihre Artillerieeinheiten auf ihrer "Bewegungs"- oder "Feuer"-Seite (siehe 18.0). Siehe auch 18.2 für die Artilleriestellung.

6.2 Spieler dürfen Sperrfeuer durchführen (12.1.6)

6.3 AHG-Spieler dürfen vorbereitende Bombardements durchführen

6.4 AHG-Spieler können Gas-/Minenangriffe durchführen

Jede Aktivität wird Schritt für Schritt abgeschlossen, AHG-Spieler zuerst.

7. AHG-Aktionsphase: Der AHG-Spieler nimmt sich den HQ-Counter einer Formation, die er aktivieren wollte, aus der Formationsleiste, platziert sie gemäß Regel 7.6 auf der Karte und führt dann die folgenden Schritte aus:

A. Erklärung zur taktischen Bewegung und zum Angriff

B. Bombardierung

C. Defensives Feuer (durch den IT-Spieler)

D. Zuweisung der Verluste

E. Ankündigung Gegenangriff (durch den IT-Player)

F. Verteidigungsfeuer

G. Zuweisung der Verluste (durch den IT-Player)

H. Aktion abgeschlossen

I. Reaktion des Gegenspielers

Am Ende des letzten Schritts kann der AHG-Spieler eine weitere Aktionsphase ausführen und Phase 7 mit einer anderen Formation wiederholen, die er aktivieren möchte, oder er kann "passen" und dem IT-Spieler die Entscheidung überlassen, ob er in Phase 8 geht oder ebenfalls passt.

8. IT-Aktionsphase: Der IT-Spieler platziert den HQ-Counter der Formation, die er aus der Formationsleiste aktivieren möchte, platziert ihn gemäß Regel 7.6 auf der Karte und führt dann die folgenden Schritte aus:

A. Erklärung zur taktischen Bewegung und zum Angriff

B. Bombardierung

C. Defensives Feuer (vom AHG-Spieler)

D. Zuweisung der Verluste

E. Ankündigung Gegenangriff (vom AHG-Spieler)

F. Verteidigungsfeuer

G. Zuweisung der Verluste (vom AHG-Spieler)

H. Aktion abgeschlossen

I. Reaktion des Gegners

Am Ende des letzten Schritts kann der IT-Spieler eine weitere Aktionsphase spielen, indem er Phase 8 mit einer anderen Formation wiederholt, oder er kann "passen" und dem AHG-Spieler die Entscheidung überlassen, ob er zu Phase 7 zurückkehrt oder ebenfalls passt.

Die beiden Spieler wiederholen die Phasen 7 und 8 so lange, bis beide keine Formationen mehr zu aktivieren haben oder beide nacheinander passen, ohne eine Formation zu aktivieren.

9. Bewegungsphase der Artillerieeinheiten:

A. Der AHG-Spieler bewegt seine Artillerieeinheiten, die sich im Bewegungsmodus befinden, gemäß den Regeln für die Bewegung nicht aktivierter Einheiten (10.3). Artillerieeinheiten können strategische Bewegungen einsetzen.

B. Der IT-Spieler bewegt seine Artillerieeinheiten, die sich im Bewegungsmodus befinden, gemäß den Regeln für die Bewegung nicht aktivierter Einheiten (10.3). Artillerieeinheiten können strategische Bewegungen einsetzen

10. Bewegungsphase der nicht-aktivierten Artillerieeinheiten:

A. Der AHG-Spieler bewegt die Einheiten, die er in den vorherigen Phasen nicht aktiviert hat, gemäß den Regeln für die Bewegung nicht aktivierter Einheiten (10.3). Einheiten können strategische Bewegungen einsetzen.

B. Der IT-Spieler bewegt die Einheiten, die er in den vorherigen Phasen nicht aktiviert hat, gemäß den Regeln für die Bewegung nicht aktivierter Einheiten (10.3). Einheiten können strategische Bewegungen einsetzen.

11. Versorgungsphase:

Jeder Spieler überprüft den Versorgungsstatus seiner eigenen Einheiten. Einheiten, bei denen festgestellt wird, dass sie nicht mehr versorgt sind, erhöhen ihren Desorganisationsgrad um einen (1) Punkt (siehe 9.0).

12. Sammel-Phase:

Es gibt keine Ersatztruppen in *Caporetto 1917*.

Einheiten, die sich in Versorgung befinden, keinen Gewaltmarsch gemacht haben, nicht als "Out-of-Supply" markiert sind und sich nicht in einer feindlichen ZoC befinden, können ihre Desorganisationsstufe um einen (1) Punkt verringern (20.6).

Alle HQ-Counter werden aus den Boxen genommen. Entferne alle Markierungen "Aktiviert", "Sperrfeuer", "Gewaltmarsch" und "Out-of-Command".

13. Überprüfung der Siegbedingungen:

In Kampagnenszenarien werden nun die Bedingungen für einen Sieg durch den automatischen Sieg ("Sudden Death") überprüft (Österreichisch-Deutscher Durchbruch oder Offensiver Halt). Wenn eine dieser Bedingungen erreicht wurde, endet das Spiel und der Spieler, der die Bedingungen für den "automatischen Sieg" erfüllt, wird zum Gewinner erklärt. Andernfalls geht das Spiel mit dem nächsten Spielzug weiter: Schiebe den Game-Turn-Marker auf dem GTRT vor und kehre zu Phase 1 zurück. Wenn der letzte Spielzug beendet ist, überprüfe die Siegbedingungen von 23.0 und die spezifischen Szenarioregeln, um den Gewinner zu ermitteln.

5.0 VERSTÄRKUNGEN

5.1 Während der Verstärkungsphase werden Einheiten, die während des aktuellen Spielzugs eintreffen sollen, in den angegebenen Feldern platziert, gegebenenfalls unter Verletzung der Stapelgrenzen. Vor Ablauf der GT **müssen sie** so verschoben werden, dass die Stapelgrenzen eingehalten werden. Wenn das Hexfeld am Ende des GT überstapelt bleibt, erleiden sie gemäß Regel 11.6 Strafen für das Überstapeln.

5.2 Verstärkungen, die nicht auf der Karte platziert werden können, weil feindliche Einheiten oder feindliche ZoCs (die nicht durch die Anwesenheit von verbündeten Einheiten zunichte gemacht werden) die Eingangsfelder blockieren, werden so lange verschoben, bis die Bedingungen für ihre Platzierung auf der Karte erfüllt

werden können. Verstärkungen können freiwillig aufgeschoben werden und können während eines späteren GT ohne Strafe auf die Karte kommen, wie es der besitzende Spieler für richtig hält.

6.0 LOGISTIK

Der IT-Spieler hat zu Beginn des Szenarios eine Reihe von Logistikpunkten und kann im Laufe des Spiels weitere davon erhalten, wie es in den Anweisungen des Szenarios vorgesehen ist.

Die Gesamtzahl der Logistikpunkte, die derzeit von einem Spieler gesammelt werden, kann aufgeschrieben (für den gegnerischen Spieler verborgen) oder auf der allgemeinen Leiste verfolgt werden (nach Wahl des Spielers). Neue Logistikpunkte, die während der Verstärkungsphase erhalten werden, werden zur Gesamtsumme auf dem LPT addiert. Logistikpunkte, die in der Befehls-, Initiativ- oder Aktionsphase ausgegeben wurden, werden sofort von der laufenden Summe des LPT abgezogen.

6.1 Ohne LPs kann der IT-Spieler keine Formation aktivieren und seine Einheiten können sich nur während Phase 10 (nicht aktivierte Einheitenbewegungsphase) bewegen.

6.2 Es wird davon ausgegangen, dass die AHG-Seite während des Spiels eine unbegrenzte Anzahl von LPs zur Verfügung hat und sie alle ihre Formationen mit der maximalen Anzahl von Artillerieeinheiten in jedem GT aktivieren kann.

7.0 BEFEHLSGEWALT

7.1 Befehlsbereich. Die Befehlsreichweite ist auf jedem HQ-Counter aufgedruckt und kann nicht durch feindliche Einheiten verlaufen. Wenn die Kommandoreichweite eine feindliche Kontrollzone durchquert, die nicht durch die Anwesenheit verbündeter Einheiten negiert wird, wird ein Würfel geworfen; bei einem Ergebnis von 1 bis 3 wird der Befehlsbereich blockiert. Ein Ergebnis von 4 bis 6 ermöglicht es, daß der Befehlsbereich durch dieses Hexfeld verläuft. Gelände-Einschränkungen haben keinen Einfluss auf den Befehlsbereich.

7.2 Formationsanzeige. Die Formationsanzeige (FD) wird während der Kommandophase verwendet, um die HQ-Spielsteine der Formationen zu platzieren, die während des aktuellen Spielzugs aktiviert werden können. Die italienische FD hat sechs Boxen, die folgenden: Formationen, die keine Artillerieunterstützung erhalten; Formationen, die mit 1-5 Artillerieeinheiten zur Unterstützung aktiviert werden; mit 6-10 Artillerieeinheiten; mit 11-15 Artillerieeinheiten; Formationen nicht aktiviert; Formationen nach der Aktivierung. Die AHG FD ist viel einfacher und selbsterklärend.

7.3 Italienische Kommandophase. Während der Kommandophase bestimmt der IT-Spieler, welche Formationen er aktiviert und ob er während der Aktionsphasen Artillerieeinheiten einsetzt. Um eine Formation zu aktivieren, gibt ein Spieler einen (1) Logistikpunkt aus. Für jeweils 5 (oder weniger) Artillerieeinheiten, die der aktivierten Formation zugeordnet sind, wird 1 zusätzlicher Logistikpunkt benötigt (z. B. werden 4 LPs ausgegeben, um eine Formation (1) und 13 Artillerieeinheiten (3) zu aktivieren; 2 LPs für eine Formation (1) und 1 Artillerieeinheit (1)). Der IT-Player darf nicht mehr Logistikpunkte ausgeben, als derzeit auf dem LPT verfügbar sind.

Hinweis: Während der Kommandophase bestimmt der IT-Spieler, wie viele Artillerieeinheiten er während der Aktivierung der Formation einsetzt. Bestimmte Artillerieeinheiten werden einer Formation zum Zeitpunkt der Aktivierung der Formation zugeordnet.

7.4 AHG Kommandophase. Während der Kommando-Phase kann der AHG-Spieler entscheiden, ob er eine oder alle seiner Formationen aktivieren möchte. Während der Aktivierung kann jede Formation die maximale Anzahl von Artillerieeinheiten (15 Einheiten) verwenden.

7.5 Unabhängige Einheiten. Während einer Aktionsphase können maximal zwei unabhängige Bataillone (oder gleichwertig) frei an eine aktivierte Formation angehängt werden, ohne dass LPs verbraucht werden müssen.

Ausnahme 1: Eine beliebige Anzahl von Pionieren, Flammenwerfern und Maschinengewehren (MG) kann über die Grenze von zwei Bataillonen hinaus befestigt werden.

Ausnahme 2: Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der unabhängigen Divisionseinheiten, die einer Formation derselben Division zugeordnet werden können. Unabhängige Einheiten werden an eine Formation angehängt, wenn die Formation in einer Aktionsphase aktiviert wird. Unabhängige Einheiten, die zu einer bestimmten Division gehören, können nur an Formationen angegliedert werden, die zur gleichen Division gehören.

7.6 Platziere von Hauptquartieren. Wenn eine Formation während einer Aktionsphase aktiviert wird, wird die HQ-Einheit der Formation auf der Karte platziert und der Befehlsbereich von ihr aus verfolgt. Ein HQ-Counter muss in einem Hexadezimalfeld auf einer gültigen Versorgungslinie platziert werden (siehe 9.2 und 9.4.1). Die HQ-Einheit kann in einem feindlichen ZoC platziert, aber nicht mit einer feindlichen Einheit gestapelt werden. Unabhängige Einheiten, die einer Formation zugeordnet sind, müssen sich innerhalb der Kommandoreichweite des Hauptquartiers befinden, dem

sie zugeordnet sind. Markiere aktivierte unabhängige Einheiten bei Bedarf mit einer "Aktiviert"-Markierung, um Dich daran zu erinnern, dass sie nicht zweimal im selben Zug aktiviert werden können. Ein HQ-Counter muss so auf der Karte platziert werden, dass mindestens eine seiner untergeordneten Einheiten das Kommando hat.

7.7 Einheiten der aktivierten Formation, die zum Zeitpunkt der Aktivierung das Kommando haben, dürfen alle Aktivitäten in der Aktionsphase durchführen. Einheiten der aktivierten Formation, die zum Zeitpunkt der Aktivierung nicht mehr unter Kommando stehen, werden mit einer "Out of Command"-Markierung markiert. Eine Formation ohne eigene untergeordnete Einheiten auf der Karte kann nicht aktiviert werden.

7.8 Out-of-Command: Einheiten außerhalb des Kommandos können keinen Gegenangriff ausführen (12.4), nicht auf Artilleriebeschuss achten (12.1.1), sich von Desorganisation erholen (20.6) oder aktiviert werden. Sie können sich während der Bewegungsphase nicht aktivierter Einheiten (10.3) bewegen und ihr Verteidigungsfeuer wird halbiert (Aufrunden). HINWEIS: Der Status "Out-of-Command" kann auch als Folge eines feindlichen Bombardements erreicht werden.

7.9 Integrität der Divisionen: Formationen, die zur gleichen Division gehören, müssen nacheinander aktiviert werden. Wenn ein Spieler mit der Aktivierung einer Formation einer anderen Division beginnt, kann keine andere Formation der vorherigen Divisionen während desselben GT aktiviert werden.

Ausnahme: Die Aktivierung in der Reaktionsphase ist von dieser Regel nicht betroffen.

7.10 Aktivierung einer Division. Während einer Aktionsphase (HINWEIS: KEINE Reaktionsphase) kann ein Spieler wählen, ob er alle Formationen derselben Division aktivieren möchte, die die erforderlichen Befehlspunkte erhalten haben, um aktiviert zu werden. Diese Einheiten durchlaufen zusammen die einzelnen Schritte der Aktionsphase.

Während einer Divisionsaktivierung KÖNNEN Einheiten aus verschiedenen Formationen NICHT am selben Angriff teilnehmen, weder durch Angriff noch durch Unterstützungsfeuer.

7.11 Formationsaustausch. Zwei Formationen, eine an der Front und eine in Ruhestellung, können zusammen in derselben Aktionsphase aktiviert werden, um ihre Position an der Front tauschen zu können. Beide Formationen müssen LP verbraucht haben, um aktiviert zu werden. Zuerst werden die Einheiten der hinteren Formation, wenn sie sich entscheiden, sich zu bewegen, gemäß den Bewegungsregeln in alle Felder verschoben, die (nur) von den Einheiten der ersten Formation besetzt sind. Dann können Einheiten der ersten Linie verschoben werden. Wenn sie sich bewegen und genügend MP dafür haben,

müssen sie ihre Bewegung mindestens ein Feld weiter von einer gegnerischen Einheit entfernt beenden.
WICHTIG: Wechselnde Formationen können sich nur während dieser Aktivierung bewegen und können nicht angreifen oder bombardieren.

8.0 WETTER

Die Wetterbedingungen beeinflussen den Betrieb auf verschiedene Weise. Die Wetterbedingungen werden in 24.11. erklärt. Die Wetterbedingungen gelten während des gesamten Spielzugs.

8.1 Die möglichen Wetterbedingungen sind:

Klar: Keine Wirkung.

Nebel: Nur die Höhenstufen 1 und 2 (siehe TEC) sind von Nebel betroffen.

- **Es ist keine LoS** in oder von Nebel-Hexfeldern möglich (d.h. Einheiten in Nebel-Hexfeldern können nicht beobachten oder beobachtet werden).
- **ZoCs erstrecken sich nicht** in oder von Fog-Hexfeldern.
- **Defensives Feuer wird** um zwei Reihen nach links **verschoben** und feuert in und von Nebelfeldern (nicht kumulativ).
- **Infiltrationsfeuer** (10.1.2) ist **nicht** erlaubt, wenn sich eines der beiden Hexfelder im Nebel befindet.

Bewölkung: Der maximale LoS-Bereich beträgt **vier** (4) Hexfelder.

Leichter Regen: LoS besteht aus **zwei** (2) Hexfeldern.

Blizzard: Nur Hochgebirgsfelder sind von Blizzard betroffen. Alle Einschränkungen, die auf Nebelfelder angewendet werden, gelten auch für Blizzard-Felder und darüber hinaus ...

- Artillerie-Bombardement-Faktoren halbieren **das** Feuer in Blizzard-Feldern .
- Die Bewegungskosten der Infanterie in ein beliebiges Blizzard-Feld werden **um EINS** (1) erhöht. Die Kosten für Artilleriebewegungen werden verdoppelt.
- Die Verlustzuweisung von Angriffs- und Gegenangriffen in der Angriffstabelle wird **um eine Spalte nach links** in und von Blizzard-Feldern verschoben (nicht kumulativ).

9.0 VERSORGUNG

Um mit voller Effizienz arbeiten zu können, benötigt jede Einheit Vorräte an Lebensmitteln, Munition und Ausrüstung. Daher kann das Fehlen einer Versorgungslinie den Wirkungsgrad einer Einheit verringern, sogar bis zum Punkt der Kapitulation.

9.1 Der Versorgungsstatus wird für Einheiten beider Armeen während der Versorgungsphase überprüft.

9.2 Versorgungslinien. Eine Einheit ist versorgt, wenn sie einen nicht blockierten Pfad von nicht mehr als 5 Feldern zu einem Straßenfeld (siehe 10.0.4) verfolgen kann und dann einen nicht blockierten Pfad von unbegrenzter Länge von diesem Feld entlang des Straßennetzes zu einer befreundeten Versorgungsquelle (siehe 9.2.3).

9.2.1 Eine Versorgungslinie wird durch eine feindliche Einheit oder einer feindlichen ZoC blockiert. Eine verbündete Einheit in einem Hexfeld negiert den Effekt der feindlichen ZoC entlang des "Offroad"-Teils der Versorgungslinie. Der "auf der Straße"-Teil der Versorgungslinie kann niemals an eine feindliche Einheit angrenzen, selbst wenn verbündete Einheiten anwesend sind. Der Straßenteil einer Versorgungslinie kann keine Fußgängerbrücke überqueren.

Hinweis: Straßen überqueren die Flüsse NICHT auf gesprengten Brücken.

9.2.2 Versorgungslinien und Felsen. Eine Versorgungslinie kann über Felsen bestehen, aber die Einheit muss an dieses Hexfeld angrenzen.

9.2.3 Versorgungsquellen. Deutsche/österreichisch-ungarische Versorgungsquellen sind alle Felder mit Straßen, die den Kartenrand am grauen Rand verlassen; Italienische Versorgungsquellen sind alle Hexfelder mit Straßen, die den Kartenrand am grünen Rand verlassen.

9.3 Ohne Versorgung. Eine Einheit, die während der Versorgungsphase keine Versorgungslinie hat, kann nicht versorgt werden. Einheiten, die nicht mehr versorgt sind, fügen während jeder Versorgungsphase, in der sie nicht versorgt sind, einen (1) Desorganisationspunkt hinzu. Wenn die Desorganisationsstufe einer Einheit gleich ihrem aufgedruckten Moralwert ist, kapituliert die Einheit, wenn sie sich neben einer feindlichen Einheit befindet, und kommt in die Box für sich ergebende Einheiten. Wenn keine feindliche Einheit in der Nähe ist, bleibt die Einheit auf der Karte mit einer Desorganisationsstufe, die um eins unter ihrer Kapitulationsschwelle liegt (siehe 15.4).

9.4 Versorgung und HQ. Die Hauptquartiere selbst sind nicht davon betroffen, dass sie nicht verfügbar sind. Ein HQ-Counter muss jedoch (siehe 7.6) in einem Hexfeld entlang einer gültigen Versorgungslinie (d.h. einem versorgten Hexfeld) platziert werden.

9.4.1 Artillerie, die die Nachschublinien des Hauptquartiers unterbricht.

Wiedergabehinweis: Diese Regel legt Einschränkungen für eine HQ-Platzierung fest.

Eine feindliche Artillerieeinheit im "Feuer"-Modus kann den (nur) "auf der Straße"-Abschnitt der Versorgungslinie eines Hauptquartiers blockieren, und das Hauptquartier darf nicht aktiviert werden. Die gesperrte Straße muss sich

in Reichweite und unter direkter Beobachtung der feindlichen Artillerieeinheit befinden (d.h. sie muß entlang einer Sichtlinie verlaufen, die gemäß 12.1.1 direkt von der Artillerieeinheit gezogen wird). Die Sperrung erfolgt automatisch und verbraucht keine LPs. Die Artillerieeinheit kann bereits entweder offensiv (12.1) und/oder defensiv (12.2) geschossen haben. **Ausnahme:** *Deutsche Hauptquartiere sind von dieser Regel 9.4.1 nicht betroffen.*

10.0 BEWEGUNG

Einheiten werden während der taktischen Bewegung, in dem sie aktiviert werden, während der nicht aktivierten Einheitenbewegungsphase oder während eines Gegenangriffsschritts einzeln oder als Stapel bewegt. Sie bewegen sich anhand des sechseckigen Gitters und zählen je nach Gelände Bewegungspunkte für jedes eingegebene Feld und jede überquerte Hexseite (siehe TEC).

10.0.1 Jede Einheit hat eine Bewegungserlaubnis pro Spielrunde, ausgedrückt in Bewegungspunkten; Bewegungspunkte können nicht von Spielzug zu Spielzug gesammelt werden. Bewegungspunkte, die in einem Spielzug nicht verwendet werden, gehen verloren.

10.0.2 Die Kosten für das Betreten jedes Hexfeldes oder das Überqueren einer Hexseite werden in der Geländeeffekttabelle angezeigt. Einige Geländemerkmale befinden sich nur an Hexseiten (z. B. Flüsse). In diesen Fällen werden die Geländekosten der gekreuzten Hexseite zusätzlich zu den Geländekosten des eingegebenen Hexfeldes erhoben.

10.0.3 Kein Mindestzug. Wenn eine Einheit nicht über genügend Bewegungspunkte verfügt, um ein Feld zu betreten, kann sie dies nicht tun. Er kann dazu den Gewaltmarsch (10.4) verwenden. Es ist kein "Minimum Move" erlaubt.

10.0.4 Straßen. Der Begriff "Straße" umfasst jede Art von Straße/Gleis/Eisenbahn. Eine Einheit, die sich entlang einer Straße bewegt, kann die Bewegungskosten für diese Art von Straße (Straße/Gleis/Eisenbahn) verwenden und das andere Gelände im Hexfeld oder Hexseite ignorieren. Einheiten können keine Form von Straße benutzen, wenn sie gestapelt sind; nur einzelne Einheiten oder ein Bataillonsäquivalent können sich entlang einer Straße bewegen.

Ausnahme: *siehe auch Regel 11.5*

Eine Einheit darf eine Straße nicht benutzen, um in ein Feld einzudringen, das von einem Bataillon (oder mehr) besetzt ist, oder von einer Artillerieeinheit im "Bewegungs-Modus" (siehe auch 11.3). Eine beliebige Anzahl von MGs, Flammenwerfern und Hauptquartieren blockiert niemals eine Straße.

ANMERKUNG 1: Artillerieeinheiten im Feuermodus haben keinen Einfluss auf die Straßenbewegung.

ANMERKUNG 2: Da es verboten ist, sich als Stapel mehrerer Bataillone auf einer Straße zu bewegen, bewege die Bataillone, die eine Straße benutzen wollen, nacheinander.

Einheiten können Straßen im gegnerischen ZoC benutzen, sind aber von einem Feuer-DRM betroffen (siehe Feuertabelle DRMs), wenn sie (1) Infiltrationsfeuer (siehe 10.1.2) oder (2) Defensivfeuer (12.2) ausgesetzt sind, wenn sie sich unter der ROAD ASSAULT-Markierung befinden (siehe 10.2.5).

10.0.5 Betreten von feindlich besetzten Feldern.

Während eines Bewegungsschritts oder Bewegungsphase darf keine Einheit ein Feld betreten, in dem sich eine feindliche Nicht-Artillerieeinheit befindet. Einheiten dürfen Felder nur mit ausschließlich feindlichen Artillerieeinheiten betreten (siehe auch Regel 18.4).

10.0.6 Jede Einheit kann sich nur einmal pro Runde bewegen: entweder während des Bewegungsschritts in der Aktionsphase, wenn ihre Formation aktiviert ist und die Einheit das Kommando hat, oder während der nicht aktivierten Bewegungsphase der Einheit oder während eines Gegenangriffes.

Wenn eine Einheit ihre Bewegung beendet hat und die Bewegung einer anderen Einheit begonnen hat, kann die vorherige Einheit nicht mehr bewegt werden.

10.0.7 Änderung der Höhenebene. Eine Einheit, die sich hangaufwärts bewegt, zahlt +1 MP Kosten, die durch Straßen annulliert werden.

Ausnahme: *Gebirgsinfanterieeinheiten zahlen die zusätzlichen +1 für Höhenunterschiede nicht.*

TEC-HINWEIS: Bei Artillerieeinheiten können nur Gebirgsartillerieeinheiten das Level abseits der Straße ändern.

10.0.8 Hexfelder und Hexseiten-Gelände. Wenn ein Hexfeld verschiedene Geländetypen enthält, zählt das Gelände in der Mitte des Hexfeldes.

Wenn die Hexseite unterschiedliche Geländetypen hat, ist das Hexseiten-Terrain das Gelände, das den größten Teil der Hexseite bedeckt.

Verwende Deinen gesunden Menschenverstand, wenn Du bergauf gehst oder Bergkamm- oder Talgelände überquerst.

Beispiel: *Die Hexfelder 3628 und 3629 befinden sich auf derselben Höhenebene. Um von einem Hexfeld zum anderen zu gelangen, musst du eine Hexseite mit höherer Höhe überqueren. In diesem Fall bewegst Du Dich also bergauf.*

Zu Kampfzwecken befindet sich der Verteidiger auf dem Gelände in der Mitte des Feldes.

Ausnahme: Stadt, Bach und Berggipfel sind Merkmale des Hexfeldes, auch wenn es nicht in der Mitte des Hexfeldes liegt.

10.0.9 Felsen. Nur **Gebirgsinfanterieeinheiten** (nicht Artillerieeinheiten) können **eine Felsenseite überqueren, betreten oder angreifen**, ohne eine Straße zu benutzen. Wenn sich eine Gebirgsinfanterieeinheit abseits der Straße über eine Felsen-Hexseite bewegt, kostet sie ihre gesamte Bewegungszulage. Für andere Einheiten sind die Felsenhexseiten ohne Straßen für alle Zwecke unpassierbar.

10.0.10 Bäche und Berggipfel. Einheiten in Wasserläufen bewegen sich und greifen hangaufwärts an, wenn sie sich nicht entlang desselben Flusses bewegen oder angreifen. Wenn Du Dich entlang desselben Stroms bewegst oder angreifst, berücksichtige die Geländeebenen wie in 10.0.8.

Einheiten, die sich zu einem Berggipfel bewegen oder einen Berggipfel angreifen, werden immer als Einheiten betrachtet, die sich hangaufwärts bewegen oder angreifen.

10.1 Taktische Bewegung

Die taktische Bewegung findet während des taktischen Bewegungsschritts der Aktionsphase statt.

10.1.1 Bewegung und Kontrollzonen (ZoC). Einheiten, die taktische Bewegungen anwenden, können feindliche Kontrollzonen betreten und/oder verlassen. Um ein ZoC-Feld zu verlassen, muss eine Einheit **einen** zusätzlichen **MP aufwenden**, wenn sich keine andere verbündete Kampfeinheit im feindlichen ZoC-Feld befindet. Eine Einheit, die in ein feindliches ZoC eindringt, muss dort stehen bleiben, kann aber angreifen, wenn sie noch genügend MP hat, um in das angegriffene Feld einzudringen (siehe auch 10.2.5). Mit dem Gewaltmarsch (10.4) kann die Bewegungsreichweite verlängert werden. *Ausnahme: siehe 21.5.1.*

10.1.2 Infiltrationsbewegung und Feuer.

Die Bewegung, einschließlich des Rückzugs eines Verteidigers, von einem Feld neben einer feindlichen Einheit/einem feindlichen Stapel zu einem Feld neben der GLEICHEN feindlichen Einheit/Stapel wird **als Infiltrationsbewegung bezeichnet**. Eine Einheit oder ein Stapel von Einheiten kann **Infiltrationsfeuer ausführen**, wenn sich eine feindliche Einheit direkt in ein benachbartes Feld bewegt oder sich von einem benachbarten Feld in ein anderes Feld zurückzieht, das an dieselbe Einheit oder denselben Stapel angrenzt.

Ausnahme: Infiltrationsfeuer kann NICHT in feindliche Schützengräben (siehe 17.7.1) oder über Felsenhexseiten oder in/von Nebel-/Blizzard-Feldern ausgeführt werden (es reicht aus, dass eine Hexseite oder Hexfeld Felsen, Blizzard oder Nebel ist, um diese Ausnahme zu aktivieren).

Infiltrationsfeuer wird wie Defensivfeuer berechnet (siehe 12.2), Artillerie darf jedoch nicht teilnehmen. Summiere die Maschinengewehrfaktoren aller Einheiten, die an beide Felder angrenzen (d. h. das Feld, in dem die Einheit ihre Bewegung begonnen hat, und das Feld, in dem die Einheit ihre Bewegung beendet hat).

Infiltrationsfeuer kann so oft ausgeführt werden, wie sich verbündete Stapel oder einzelne Einheiten durch dieselben Felder neben dem Feind bewegen (*Ausnahme: 12.3.2*). Er wird im eingegebenen Hexfeld aufgelöst, wobei die Geländemodifikationen dieses Hexfeldes und alle Änderungen an der gekreuzten Hexseite (z. B. eine Fluss-Hexseite) angewendet werden. Wenn das Zielfeld andere Einheiten enthält, sind nur die beweglichen Einheiten betroffen.

10.2 Angriffserklärung



10.2.1 Aktivierte Einheiten, die den taktischen Bewegungsschritt neben feindlichen Kampfeinheiten beenden, können diese nur dann angreifen, wenn sie genügend MP haben, um das vom Gegner besetzte Feld zu betreten. Um einen Angriff zu deklarieren, lege eine "Angriff"-Markierung auf die angreifende(n) Infanterieeinheit(en) oder den Stapel, der auf das zu angreifende Feld zeigt.

10.2.2 Ein Angriff ist immer freiwillig. In einem Stapel können einige Einheiten angreifen, während andere zurückgehalten werden, oder ein anderes Feld angreifen.

10.2.3 Eine Angriffserklärung kann nicht widerrufen werden, und der Angriff wird während des nächsten Angriffsschritts aufgelöst, unabhängig von den Ergebnissen des offensiven Bombardements und des defensiven Feuers. Wenn am Ende des Angriffssegments das Feld des Verteidigers aus irgendeinem Grund leer ist, auch weil das Ergebnis des offensiven Bombardements alle Einheiten im Zielfeld eliminiert hat, müssen angreifende Einheiten bis zur Stapelgrenze (11,0) in das angegriffene Feld vorrücken.

10.2.4 Einheiten aus mehr als einem Feld können einen Angriff gegen ein einzelnes Feld deklarieren, aber nur Einheiten bis zum Stapellimit des Verteidiger-Feldes können gleichzeitig angreifen. Wenn der erste Angriff fehlschlägt, **müssen andere Einheiten bis zur Stapelgrenze, die den Angriff deklariert hat, ihn auflösen** und so weiter. Nach dem ersten Angriff auf ein Hexfeld kann sich der Verteidiger im Hexfeld freiwillig zurückziehen (siehe 12.3.5).

10.2.5 Das Platzieren einer "Angriff"-Markierung kostet die gleiche Anzahl an Bewegungspunkten, als ob die angreifende Einheit das Feld betreten würde, um angegriffen zu werden, aber alle Effekte durch gegnerische ZoCs ignoriert. Wenn eine Einheit nicht mehr

genügend Bewegungspunkte übrig hat, um in das Feld zu gelangen, um angegriffen zu werden, darf sie nicht angreifen (siehe aber 10.4).

Es ist möglich, entlang von Straßen anzugreifen. In diesem Fall ist es mit dem **ROAD ASSAULT-Marker** zu deklarieren (siehe 10.0.4).



10.2.6 Unterstützungsfeuer. Aktivierte deutsche und österreichisch-ungarische Einheiten mit einem modifizierten MG-Faktor größer Null können aktivierten angreifenden Einheiten in derselben Formation "Unterstützungsfeuer" bieten. Unterstützungsfeuer wird während des Schritts "Offensives Bombardement" berechnet (siehe 12.1.7). Während der Aktionsphase kann eine Einheit Unterstützungsfeuer deklarieren, wenn sie sich in der Nähe eines Feldes befindet, das das Ziel eines Angriffs ist. Platziere eine Unterstützungsfeuermarkierung auf der feuernden Einheit.

Nur eine Einheit aus jedem Feld kann einem Angriff Unterstützungsfeuer verleihen. Unterstützungsfeuer kann nicht von einem Hexfeld deklariert werden, das eine Angriffsmarkierung hat.

Es fallen keine MP-Kosten für das Platziere einer Unterstützungsfeuermarkierung an.

Unterstützungsfeuer löst Defensivfeuer gegen die Einheit aus, die das Unterstützungsfeuer ausführt. Einheiten, die Unterstützungsfeuer durchführen und defensivem Beschuss ausgesetzt sind, können das von ihnen besetzte Gelände ausnutzen.

10.3 Bewegung nicht aktivierter Einheiten

10.3.1 Während der Bewegungsphase für nicht aktivierte Einheiten können sich alle Einheiten, die zuvor während des Spielzugs nicht aktiviert wurden, und nicht aktivierte Einheiten außerhalb der HQ-Befehlreichweite gemäß den allgemeinen Bewegungsregeln bewegen. Sie können weder angreifen noch in die Felder feindlicher Artillerieeinheiten eindringen.

Sie können eine gegnerische ZoC mit dem normalen Preis von 1 zusätzlichem Bewegungspunkt verlassen (siehe 10.1.1).

HINWEIS: Innerhalb der HQ-Reichweite sind Einheiten von Formationen, die während einer Aktionsphase aktiviert wurden, aktivierte Einheiten, auch wenn sie sich während ihrer Formationsaktionsphase nicht bewegt haben.

10.3.2 Strategische Bewegung. Nur in dieser Phase, wenn die gesamte Bewegung einer Einheit, einschließlich der Start- und Endfelder, mindestens 3 Felder (2 dazwischen) von einer gegnerischen Einheit entfernt stattfindet, kann die Einheit ihre Bewegungsreichweite

verdoppeln, indem sie den Einsatz von strategischer Bewegung deklariert. Einheiten, die Strategische Bewegung verwenden, können keine Straßen in Feldern benutzen, die von einem Bataillonsäquivalent (siehe 3.0) besetzt sind.

Strategische Bewegung kann mit Gewaltmarsch kombiniert werden (siehe 10.4).

Einheiten außerhalb der HQ-Befehlreichweite können "Strategische Bewegung" nicht verwenden.

10.4 Gewaltmarsch

Während eines Bewegungsschritts oder einer Phase können alle Einheiten, die keine Artillerie sind, ihre Bewegungserlaubnis mit „Forced Marsh“ um 50 % erhöhen. Am Ende eines Gewaltmarsches fügt jede Einheit einen (1) Desorganisationspunkt hinzu.

Der Gewaltmarsch kann verwendet werden, um einen Angriff zu erklären, und der Desorganisationspunkt wird nach der Angriffserklärung, aber vor dem offensiven Bombardement zugewiesen.

Einheiten mit einer Desorganisationsstufe (DL), die eins unter dem Kapitulationsschwellenwert liegt, können den Gewaltmarsch nicht verwenden. Markiere die Einheiten, die einen Gewaltmarsch verwenden, mit der Markierung, zur Erinnerung, daß sie sich nicht von der Desorganisation erholen können (siehe 15.0).

11.0 STAPELUNG

Stapeln bedeutet, dass sich mehr als eine Einheit im selben Hexadezimalfeld befindet.

11.1 Nicht mehr als **ZWEI** Bataillonsäquivalente, der gleichen Seite_ dürfen in einem Feld gestapelt werden. Eine Artillerieeinheit im Bewegungsmodus wird als Bataillonsäquivalent für Stapelzwecke angesehen.

***Ausnahme 1:** Alle Einheiten, die zum selben Regiment gehören, können im selben Feld gestapelt werden. Nur ZWEI Bataillonsäquivalente (siehe aber 11.5), können einen Angriff aus dem Feld deklarieren oder sich gegen einen Angriff verteidigen, aber alle Einheiten im Verteidigerfeld werden von jedem Kampfergebnis beeinflusst.*

***Ausnahme 2:** siehe 11.5.*

***Ausnahme 3:** Artillerieeinheiten im "Feuer"-Modus (markiert) zählen nur als markierte Artillerieeinheiten zum Stapeln, andere Einheiten sind nicht von aufgestellten Artillerieeinheiten betroffen (d.h. ein Feld kann 2 aufgestellte Artillerieeinheiten plus zwei Einheiten jeder anderen Art enthalten).*

In Hochgebirgsfeldern wird das Limit auf **EIN** Bataillon reduziert.

11.1.2 Bis zu vier Infanterie-Kompanien werden für ALLE Zwecke als ein Bataillon gezählt, wenn sie gestapelt werden.

11.2 Die Stapelgrenzen müssen **am Ende** eines Bewegungsschritts oder einer Phase (aktiviert oder nicht aktiviert) und zu jedem Zeitpunkt während der Kampfschritte (einschließlich Rückzug) **überprüft werden**. *Ausnahme:* siehe 11.3.

Es ist erlaubt, sich durch verbündete Einheiten zu bewegen, die gegen die Stapelgrenzen verstoßen, aber am Ende der Bewegung muss das Limit erreicht sein. *Ausnahme:* siehe 11.4.

11.3 Siehe Abschnitt 10.0.4 für die Begrenzung der Einheiten, die sich auf Straßen bewegen, und für die entsprechende Straßenbewegungsgeschwindigkeit. Einheiten, die sich durch verbündete Einheiten auf Straßen bewegen, die das Stapellimit für Straßen überschreiten, oder auf Artillerieeinheiten im "Bewegen"-Modus, müssen die Bewegungskosten des anderen Geländes im Feld bezahlen (d.h. Straßen und Brücken existieren für sie nicht).

11.4 Angriff und Gegenangriff finden innerhalb des Feldes statt, daher beträgt das Stapellimit ZWEI Bataillonsäquivalente für jede Seite (EIN Bataillon im Hochgebirgsgelände). Siehe auch 12.3.1. *Ausnahme:* 11,5

11.5 EINE MG-, Hochgebirgs- oder Infiltrationsfähiger Kompanie kann für jeden Zweck kostenlos gestapelt werden.

Einheiten des Hauptquartiers und des Flammenwerfers sowie alle Markierungen haben keinen Einfluss auf das Stapeln.

11.6 Wenn es nach einem Rückzug keine Alternative zum Überstapeln gibt, fügt jede Einheit in einem überstapelten Feld am Ende des Rückzugs einen (1) Desorganisationspunkt hinzu.

Ausnahme: 15.4.3.

12.0 KAMPF

Während jeder Aktionsphase können verschiedene Arten von Kämpfen stattfinden. Während der AHG-Spieler-Aktionsphase hat der AHG-Spieler die erste Gelegenheit, feindliche Einheiten anzugreifen. Dann hat der IT-Spieler die Möglichkeit, einen Gegenangriff auszuführen (die Reihenfolge wird während der Aktionsphase des IT-Spielers umgekehrt).

Bevor ein Angriff ausgeführt wird, kann der angreifende Spieler Offensives (Sperrfeuer) einsetzen, danach kann der verteidigende Spieler Defensivfeuer einsetzen.



12.1 Angriffsfeuer

Der Zweck des Angriffsfeuers besteht darin, die feindliche Verteidigung zu schwächen, bevor sie angegriffen wird, oder einfach feindliche Einheiten zu zermürben. Das Ziel muss sich in Reichweite der feuernden Artillerieeinheit befinden und beobachtet werden können.

Artilleriebeschuss kann direkt oder indirekt sein.

Nur leichte Artillerieeinheiten können direktes Feuer einsetzen.

Mittlere Artillerieeinheiten können bei direktem Beschuss mit voller Stärke oder bei indirektem Beschuss mit halber Stärke feuern.

Schwere Artillerie und Minenwerfer können beide ohne Einschränkungen feuern.

Beim direkten Feuer muss die Artillerieeinheit eine gerade Linie zum Ziel haben, ohne dass dazwischen eine Höhenstufe des Geländes **vorhanden ist, die höher** ist als das Ziel **und** die Feuerfelder, und das Ziel muss beobachtet werden können. Bei indirektem Feuer befindet sich das Ziel in Reichweite der Artillerieeinheit und muß beobachtet werden können.

HINWEIS: Das Wetter hat keinen Einfluss auf die Bestimmung des direkten Feuers, sondern nur auf die Beobachtung.

12.1.1 Artilleriebeobachtung.

Ein Zielfeld wird beobachtet, wenn es möglich ist, eine ununterbrochene Sichtlinie (Line of Sight, LoS) von einem Beobachterfeld zum Zielfeld zu verfolgen.

Ein LoS wird von der Mitte des Beobachterfeldes bis zum Mittelpunkt des Zielfeldes. (*Ausnahme: Wenn sich der Beobachter in einer Stadt, einem Dorf oder auf einem Berggipfel befindet, kann er einen beliebigen Punkt oder den Berggipfel als Startpunkt des LoS auswählen*).

Der LoS bei klarem Wetter beträgt **SECHS (6)** Hexfelder. Beobachterfelder sind Hexfelder, die von einer mit dem Kommando verbündeten Einheit besetzt sind in:

- Ein eigenes Grabenfeld
- Eine Stadt, ein Dorf oder ein Freundlich-besetztes Feld

- Ein Berggipfelfeld
- Ein Feld mit eigener Artillerie

12.1.1.1 Auswirkungen des Geländes auf LoS. Eine LoS wird durch jedes dazwischenliegende Hexfeld blockiert, dessen Geländeebene **höher ist** als sowohl das Ziel- als auch das Beobachterfeld (denke immer daran, daß, wenn viele Ebenen vorhanden sind, die Ebene eines Hexfeldes diejenige ist, die durch die **Mitte** des Hexfeldes verläuft; Wenn es zu einer Meinungsverschiedenheit zwischen Spielern kommt, löse sie mit einem Würfelwurf).

12.1.1.2 Wenn sich das Beobachterfeld auf einer höheren Ebene als das Zielfeld befindet, kann die LoS für jede Differenzebene zwischen Beobachter und Ziel mit klarem Wetter ein Hex-Feld länger sein, bis zu einer maximalen LoS von zehn (10) Hexfeldern.

12.1.1.3. Wald- und Stadt-Hexfelder blockieren die LoS nur, wenn sie sich auf derselben Höhe wie der Beobachter oder das Ziel-Hexfeld befinden.

12.1.1.4. Ein LoS, der entlang einer Hexseite verläuft, wird nur blockiert, wenn beide benachbarten Hexfelder blockiert sind.



LOS Beispiel: Das Hauptquartier der Treviso-Brigade gibt 0610 als Beobachterfeld an (es ist ein besetzter Berggipfel und in Reichweite des Hauptquartiers). Die Artillerieeinheit, die mit der Treviso-Brigade aktiviert wurde, konnte auf alle angezeigten Felder feuern, mit Ausnahme von 1007, da die LOS von der Stadt (Vrh) im Feld 0908 blockiert wird, die auf der gleichen Höhe wie das Zielfeld liegt.



12.1.2 Angriffsfuer kann Bombardement oder Sperrfuer sein (siehe aber auch Unterstuetzungsfeuer, 12.1.7)

Jede Artillerieeinheit kann nur einmal pro Spielzug Angriffsfuer ausfuehren. Markiere

Artillerieeinheiten, die Angriffsfuer ausgefuehrt haben, mit einer roten "Act"-Markierung als Erinnerung.

12.1.3 Bombardierung. Artillerieeinheiten koennen waehrend des Bombardierungs-Schritts einer Aktionsphase bombardieren, wobei die Artillerieeinheiten an die aktivierte Formation angehaengt sind. *Ausnahme: Deutsche und AH-Regimenter koennen zu Beginn ihrer Aktivierung die angeschlossenen Artillerieeinheiten auswaehlen.*

Jede Einheit bestimmt zuerst ihr Zielfeld, bevor sie die Bombardierung ausfuehrt. Wenn das Zielfeld **sowohl** Artillerie im Feuermodus als auch andere Einheiten enthaelt, muss der schießende Spieler waelen, ob **er entweder die Artillerie im Feuermodus (Gegenbatteriefuer) oder die anderen Einheiten (Artillerie im Bewegungsmodus sind andere Einheiten) anvisieren moechte, und das Bombardement wirkt sich nur auf diese Einheiten aus.** Der schießende Spieler kann seine feuernden Einheiten auf die beiden Zielkategorien im selben Feld aufteilen.

Jede Artillerieeinheit kann nur ein Zielfeld und nur eine Zielkategorie pro Aktivierung bombardieren.

12.1.4 Wenn alle Ziele bestimmt sind, gehe folgenderweise vor:

Fuer jedes Ziel:

A. Berechne Sie die Gesamtzahl der Bombardierungsfaktoren.

B. Finde die passende Spalte in der Bombardierungstabelle.

C. Summiere ggf. die Spaltenverschiebungen aufgrund des Geländes im Zielhexes. Alle Modifikatoren sind kumulativ und werden summiert, bevor sie als Netto-Gesamtverschiebung verwendet werden. Die maximale Netto-Spaltenverschiebung betraegt drei (3).

D. Wuerfele einen Wuerfel und finde das Ergebnis in der Spalte, um das Ergebnis des Bombardements zu finden.

12.1.5 Ergebnisse des Bombardements:

- : Keine Wirkung.

* : Erneut wuerfeln, 1-3 = "D1", 4-6 = "-"

D#/\$: Die Zahl nach "D" gibt die Desorganisationspunkte an, die **jeder Zieleinheit** zugefuegt wurden (siehe 12.1.3); die violette Zahl nach "/" zeigt die **Gesamtzahl** der verlorenen Schritte der Zieleinheiten an (insgesamt, nicht pro Einheit; Verluste werden so gleichmaeßig wie moeglich angewendet, der besitzende Spieler entscheidet, wie)

Ein "S"-Ergebnis bedeutet "abgeschnitten". Markieren Sie die betroffenen Einheiten mit einer "Out of Command"-Markierung. Wenn sie zuvor im GT aktiviert wurden, markieren Sie sie ebenfalls als "Aktiviert".

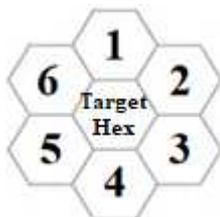
Ein "T"-Ergebnis gibt an, dass die Grabenhoehe (falls vorhanden) im Hexfeld um eins reduziert wird. Ein "T"-

Ergebnis impliziert auch ein (S)-Ergebnis. "T"-Ergebnisse sind nur möglich, wenn das Bombardement auch von Bombardement-/Minenwerfern-, mittleren oder schweren Artillerieeinheiten durchgeführt wird.

12.1.5.6 Bei einem Würfelwurf von "6" gibt es einen zusätzlichen "Friendly Fire"-Effekt. Wirf einen Würfel, um zufällig ein Feld neben dem Bombardement-Feld auszuwählen. Alle Einheiten (Feind oder Verbündete) in diesem Feld erhalten das gleiche Bombardement mit halbiertes Stärke. Wenn das benachbarte Feld nicht belegt ist, gibt es keinen zusätzlichen Effekt.

Ausnahme 1: Das Feuer von Artillerieeinheiten mit direkter LoS (Beobachtung des Ziels) und Unterstützungsfeuer sind von der Friendly Fire-Regel nicht betroffen.

Ausnahme 2: In GT 1 ist kein Friendly Fire möglich.



12.1.6 Sperrfeuer. Artillerieeinheiten können während der Artilleriephase auch in Feldern ohne feindliche Einheiten Sperrfeuer abfeuern.

Ein Beobachterfeld des Sperrfeuers ist nicht erforderlich, um das Kommando zu haben. Summiere die Bombardierungsfaktoren, die auf das Feld abgefeuert werden, und markiere das Feld mit einer geeigneten numerischen Markierung (siehe Abbildung). Jeder Feind oder jede verbündete Einheit, die während des Spielzugs das Feld betritt oder sich bereits im Feld befindet, wird mit der Hälfte der Stärke des Sperrfeuermarkers bombardiert. Beide Spieler können das gleiche Hexfeld beschießen; Summe beider Stärkepunkte, um den Wert des Sperrfeuers zu bestimmen.

Eine Einheit kann nur einmal pro Feld im selben GT Ziel von Sperrbeschuss sein. Sperrfeuer wirkt sich nicht auf Artillerieeinheiten aus, während sie sich in Stellung befinden, sondern auf Artillerieeinheiten in Bewegung. Sperrfeuer unterliegt beim Würfeln dem "Friendly Fire"-Effekt (siehe 12.1.5.6 oben).

Abzug von 1 Verlustpunkt für jeweils 5 Artillerieeinheiten, die das Sperrfeuer abfeuern.

Ausnahme: AH-Deutsche Artillerie verbraucht keine Verlustpunkte. Markiere die Artillerieeinheiten, die Sperrbeschuss ausgeführt haben, mit einer roten "Act"-Markierung.

Die Markierung wird in der Versorgungs- und Sammelphase entfernt.

12.1.7 Unterstützungsfeuer. Während des Bombardierungs-Schritts wird der MG-Faktor der Einheit zum Bombardierungs-Feuer addiert. Wenn keine Artillerieeinheit das Feld bombardiert, löst ihr das Unterstützungsfeuer wie eine Bombardierung auf, mit den gleichen Modifikationen, obwohl keine Beobachtung erforderlich ist.

Unterstützungsfeuer ohne Artillerie wird nur dann von Grabenhexseiten beeinflusst, wenn das Feuer quer über sie erfolgt.

Entferne die Unterstützungsfeuermarkierung unmittelbar nach dem Ausführen.



12.2 Verteidigungsfeuer

Während des Verteidigungsfeuerschritts können verteidigende Infanterie- und Artillerieeinheiten auf feindliche Einheiten feuern, die mit einer "Angriff"- oder "Unterstützungsfeuer"-Markierung gekennzeichnet sind, aber nur auf sie. Ein Hexfeld, das angreifende Einheiten enthält, wird als Zielfeld für Verteidigungsfeuer bezeichnet. Jede Einheit, die während eines Verteidigungsfeuerschritts feuert, kann nur gegen ein Feld feuern.

12.2.1 Jede verteidigende Infanterieeinheit in der Nähe von angreifenden/unterstützenden feindlichen Einheiten kann auf sie schießen, auch wenn sie nicht direkt vom Angriff betroffen ist (**Ausnahme:** Nur angegriffene Einheiten können defensiv gegen angreifende Einheiten in Nebel oder Schneesturm feuern). Dieselbe Infanterieeinheit kann während einer anderen Aktionsphase einer anderen feindlichen Formation erneut feuern. Wenn die Feuereinheit an mehr als ein Feld angrenzt, das von angreifenden/unterstützenden Feuereinheiten besetzt ist, muss sie das Zielfeld auswählen, auf das sie feuern möchte, und kann nur auf dieses Feld feuern.

Hinweis: Kampfeinheiten mit einem Maschinengewehrfaktor von "0" sind in der Lage, defensives Feuer abzufeuern. Positive Spaltenverschiebungen und/oder Artillerie-Verteidigungsfeuer ermöglichen das Feuern.

12.2.2 Verteidigungsfeuer wird gegen alle (und nur alle) angreifenden/unterstützenden Einheiten im Zielfeld aufgelöst. Einheiten, die nicht am Angriff teilgenommen haben, aber das gleiche Feld wie die angreifenden Einheiten besetzen, sind nicht betroffen.

12.2.3 Verteidigende Einheiten in verschiedenen Feldern können auf dasselbe Zielfeld feuern, und verschiedene

Einheiten im selben Feld können auf verschiedene Felder feuern.

12.2.4 Artillerieeinheiten können Defensivfeuer ausführen, wenn sie eine der folgenden Anforderungen erfüllen:

- A. Sie befinden sich innerhalb einer Reichweite von SECHS Hexfeldern vom Zielfeld (markiert mit einer "Angriff"-Markierung) und das Zielfeld wird beobachtet.
- B. Sie befinden sich innerhalb eines Sechs-Hexfeld-Bereichs vom Ziel-Hexfeld und haben ein direktes LoS zum Zielhexadezimal.

Die Bestimmungen der Regeln **12.2.2** und **12.2.3** gelten auch für Artillerieeinheiten.

Schwere Artillerie und Bombardierungs-/Minenwerfer-Einheiten können nicht defensiv feuern.

12.2.5 Artillerieeinheiten tragen mit einem Viertel (1/4) ihrer gesamten gedruckten Bombardierungsfaktoren zum Verteidigungsfeuer bei.

Im Falle A darf dieser Beitrag das Maximum des gesamten aufgedruckten Defensivfeuers anderer Nicht-Artillerieeinheiten mit mindestens 1 Punkt nicht überschreiten.

Beispiel 1: Eine Einheit, die Verteidigungsfeuer mit einem Maschinengewehrfaktor von 2 abfeuert, kann die Unterstützung von 8 Artillerie-Bombardierungs-Faktoren erhalten, also 2 zusätzliche Punkte Verteidigungsfeuer.

Beispiel 2: Eine Einheit mit einem Maschinengewehrfaktor von 0 kann die Unterstützung von 4 Bombardierungs-Faktoren erhalten, also 1 zusätzlichen Punkt Verteidigungsfeuer).

Im Fall B gibt es keine Begrenzung für die Anzahl der Artillerieeinheiten, die feuern können.

12.2.6 Für jedes Feld mit angreifenden Einheiten, das Ziel des Defensivfeuers ist, addieren Sie die Maschinengewehrfaktoren aller angrenzenden Einheiten, die Defensivfeuer ausführen, und addieren Sie die gesamten Bombardierungsfaktoren der feuernden Artillerieeinheiten gemäß 12.2.5



12.2.7 Jede Artillerieeinheit kann nur einmal pro Spielzug Verteidigungsfeuer ausführen. Markiere Artillerieeinheiten, die Verteidigungsfeuer ausführen, mit einer "Def.

Fired"-Markierung als Erinnerung.

12.2.8 Verteidigungsfeuer hindert Artillerieeinheiten nicht daran, während ihres eigenen offensiven Bombardierungs-Schritts zu feuern, falls aktiviert oder umgekehrt.

12.2.9 Sobald alle Ziele bestimmt sind, löst ihr das Verteidigungsfeuer nacheinander auf.

Für jedes Ziel:

A. Berechne die Gesamtsumme des Verteidigungsfeuers.

B. Finde die passende Spalte in der Verteidigungsfeuer-Tabelle.

C. Verschiebe die Spalte entsprechend dem Geländeeffektdiagramm und den Notizen unter der Tabelle, um die letzte Spalte zu finden. Alle Modifikatoren sind kumulativ. Wenn unterschiedliche Verschiebungen aus dem gleichen Grund (z. B. unterschiedliche Grabenstufen) durch unterschiedliche Feuerfelder gegen dasselbe Ziel erzielt werden, verwende die für den Schützen vorteilhafteste Verschiebung. Die maximale Netto-Spaltenverschiebung beträgt drei (3).

D. Würfle einen Würfel und vergleiche das Ergebnis auf der letzten Spalte, um das Ergebnis zu bestimmen.

12.2.10 Ergebnisse des Verteidigungsfeuers:

- : Keine Wirkung
- * : Erneut würfeln, 1-3="D1", 4-6="-"

D#/\$: Die Zahl nach "D" gibt die Desorganisationspunkte an, die **jeder Zieleinheit** zugefügt werden (siehe 12.1.3); die violette Zahl nach "/" gibt die **Gesamtzahl** der Verlustpunkte der Zieleinheiten an (insgesamt, nicht pro Einheit; Verluste werden so gleichmäßig wie möglich verteilt, der besitzende Spieler entscheidet wie).

Ein "S"-Ergebnis bedeutet "abgeschnitten". Markiere die betroffenen Einheiten mit einer "Out of Command"- und einer "Activated"-Markierung. Sie verlieren jede "Angriff"-Markierung.

Ein "T"-Ergebnis für defensives Feuer hat keine Auswirkungen auf Schützengräben, aber beachte, daß ein "T"-Ergebnis auch ein (S)-Ergebnis impliziert.

12.2.11 Wenn die Angriffsbombardierung alle Einheiten im verteidigenden Feld eliminiert, wird das defensive Feuer anderer berechtigter Einheiten (siehe 12.2.1) verrechnet, bevor die angreifenden Einheiten das leere Verteidigerfeld betreten können. (d.h. die Einheiten in benachbarten Feldern können auf die angreifenden Einheiten feuern, bevor sie vorrücken).



12.3 Angriffsentschluß

Während des Angriffsentschlusses versucht der aktive Spieler, feindlich besetzte Felder durch Angriff zu erobern.

12.3.1 Selbst wenn die angreifenden Einheiten im Feld der Angriffsmarkierung bleiben, sollten sie bei Beachtung der Stapelgrenzen, mit dem Pfeil auf der Angriffsmarkierung betrachtet werden. Beachte, daß beide Spieler ihre Stapellimits einhalten müssen. Daher beträgt die maximale Anzahl von Bataillonen, die sich in einem angegriffenen Feld befinden können, 4 (2 in der Verteidigung, 2 im Angriff) oder 6, wenn sich zwei aufgestellte Artillerieeinheiten ebenfalls im Feld befinden. Siehe jedoch Ausnahme 1 von 11.1 und 11.5.

Wenn das Zielfeld eines Angriffs vom Verteidiger leer gelassen wird, muss es von den angreifenden Einheiten bis zur Stapelgrenze betreten werden, auch wenn alle verteidigenden Einheiten durch offensives Bombardement vollständig ausgelöscht werden. Lass die Angriffsmarkierung bis zum Ende der Aktionsphase im Angriffsfeld.

12.3.2 Alle deklarierten Angriffe werden nacheinander durchgeführt. Alle Angriffe gelten als gleichzeitig; Daher können angegriffene und angreifende Einheiten kein Infiltrationsfeuer gegen Einheiten ausführen, die sich neben ihnen nach einem anderen Angriff in derselben Phase zurückziehen. Wenn mehr Einheiten als das gesetzliche Stapellimit als Angriff gegen ein Verhexungsfeld deklariert wurden und der erste Angriff fehlschlägt, **müssen** andere Einheiten bis zum Stapellimit (HINWEIS: Denke daran, dass das Stapellimit das des Hexfeldes des Verteidigers ist), **die den Angriff deklariert haben**, den Angriff auflösen und so weiter. Nach dem ersten Angriff auf ein Hexfeld kann sich der Verteidiger im Hexfeld freiwillig zurückziehen (siehe 12.3.5).

12.3.3 Auflösung eines Angriffs:

A. Addiere die Kampffaktoren aller angreifenden Einheiten und dividiere sie durch die Summe der Kampffaktoren der verteidigenden Einheiten, um ein Stärkeverhältnis zu erhalten (z.B. $11:3 = 3,66:1$).

B. Runde das Verhältnis auf das nächste Stärkeverhältnis in der obersten Zeile der Assault-Tabelle ab (z. B. $11:3 = 3,66:1$ wird auf $3,5:1$ abgerundet; $3:5$ wird auf $1:1,75$ gerundet).

C. Führe alle anwendbaren Spaltenverschiebungen aufgrund des Geländes und anderer Modifikatoren aus, wie in der Angriffstabelle. Um den Geländemodifikator "Hexseite" in einem Angriff anzuwenden, müssen alle Hexseiten, die von den angreifenden Einheiten überquert werden, von diesem Geländetyp sein. Die

Spaltenverschiebungen werden ausgehend von dem erhaltenen Verhältnis berechnet, auch wenn sie außerhalb der Grenzen der Tabelle liegen. Mit jeder Verschiebung wird das Verhältnis um eins reduziert oder erhöht. (d.h. $7:1$ bis $6:1$ oder $1:4$ bis $1:3$). Alle Modifikatoren sind kumulativ. Zuerst werden alle Spaltenverschiebungen zugunsten des verteidigenden Hexadezimalfeldes berechnet; Dann werden diese von der Spaltenverschiebung zugunsten des Angreifers abgezogen. Die maximale Netto-Spaltenverschiebung beträgt drei (3).

Liegt die resultierende Schlusspalte unter $1:2$, ist das Ergebnis automatisch $D2R/1$ für den angreifenden Spieler.

Wenn die resultierende letzte Spalte über $5:1$ liegt, verwenden Sie immer die $5:1$ -Spalte. Angriffe auf einen Stapel mit null Stärke werden immer in der $5:1$ -Spalte aufgelöst.

D. Würfle einen Würfel, vergleiche das Ergebnis mit der letzten Spalte, um wende das Ergebnis sofort an.

12.3.4 Ergebnisse in der obersten Zeile jedes Feldes der Angriffstabelle beziehen sich auf den Angreifer, in der unteren Zeile auf den Verteidiger.

Ergebnisse des Angriffs:

- : Keine Wirkung

D#/\$: Die Zahl nach "D" gibt die Desorganisationspunkte an, die jeder betroffenen Einheit zugefügt wurden ; die violette Zahl nach "/" gibt die **Gesamtzahl** der Verlustpunkte an, die das betroffene Hexfeld verloren hat (insgesamt, nicht pro Einheit).

Der Buchstabe "R" zeigt an, dass sich die betroffenen Einheiten aus dem Hexfeld zurückziehen müssen (siehe 12.3.5).

Der Verlust des ersten Schritts muß von der Einheit genommen werden, deren Moral im Kampf verwendet wurde (normalerweise der höchste Wert).

12.3.5 Rückzug. Wenn es die Kampfergebnisse erfordern, muss der eigene Spieler die betroffenen Einheiten ein Feld zurückziehen. Der Angreifer lässt jede seiner Einheiten auf demselben Feld zurück, von dem aus sie den Angriff gestartet haben, der Verteidiger zieht seine Einheiten auf ein benachbartes Feld zurück (von dem aus während der aktuellen Aktivierungsphase kein Angriff gestartet wurde), wobei die folgenden Prioritäten eingehalten werden:

A. Falls leer, eines der Felder gegenüber denen, von denen aus der Angriff gestartet wurde, oder neben einem von ihnen.

B. Alle anderen leeren Hexfelder

C. Ein befreundetes besetztes Hexfeld, ohne die Stapelregeln zu verletzen (siehe 11.0).

D. Ein verbündetes besetztes Feld, das gegen die Stapelregeln verstößt (siehe 11.0), was zu einer Erhöhung

der Desorganisation um eins (1) für alle Einheiten im Feld führt, gemäß Regel 11.6.

12.3.5.1 Der Rückzug mehrerer verteidigender Einheiten kann in verschiedene Felder erfolgen. Der Rückzug kann nicht über unpassierbare Hexside stattfinden. **Ausnahme:** Gebirgstruppen können sich (NUR) auf Kosten von zwei (2) Desorganisationspunkten über die Felsenhexseiten zurückziehen. Wenn der Kapitulationsschwellenwert erreicht ist, gibt die Einheit auf.

12.3.5.2 Wenn keine Felder für einen Rückzug zur Verfügung stehen, ergeben sich die Einheiten, die sich zurückziehen müssen. **HINWEIS:** Schrittverluste werden vor einem Rückzug zugefügt, daher müssen Einheiten, die sich nicht zurückziehen können, Verluste absorbieren, bevor sie sich ergeben.

12.3.5.3 Nach einem Angriff können sich Artillerieeinheiten im Feuermodus nicht zurückziehen: Sie bleiben an Ort und Stelle und werden am Ende der Aktionsphase gefangen genommen, wenn sich nach dem Gegenangriffsschritt noch feindliche Einheiten in ihrem Feld befinden.

12.3.5.4 Wenn der Rückzug durch Felder erfolgt, die an dieselben feindlichen Einheiten angrenzen, mit Ausnahme derjenigen, die gerade angegriffen haben (oder anderer Einheiten, die während des aktuellen Schritts noch unter einer Angriffs- oder Unterstützungsfeuermarkierung stehen), können diese feindlichen Einheiten auf die sich zurückziehenden Einheiten schießen. In diesem Fall Feuer wie bei Infiltrationsfeuer (siehe 10.1.2 für Infiltrationsfeuerbedingungen). Diese Regel gilt nur für sich zurückziehende verteidigende Einheiten (angreifende Einheiten bleiben im Ursprungsfeld des Angriffsfeldes).

12.3.5.5 Infiltrationsfeuer tritt nur gegen die sich zurückziehende(n) Einheit(en) auf. Die nicht zurückziehende Einheit ist davon nicht betroffen.

12.3.5.6 Eine angreifende Einheit, die nach einem Gegenangriff zum Rückzug gezwungen ist, ist gezwungen, sich in dasselbe Feld zurückzuziehen, von dem aus sie den ursprünglichen Angriff begonnen hat.

12.3.5.7 Ein sich zurückziehender Stapel kann sich ein zusätzliches Feld zurückziehen, auf Kosten eines zusätzlichen Desorganisationspunkts am Ende des Rückzugs. Jede sich zurückziehende Einheit muss einen Würfel werfen. Wenn das Ergebnis höher ist als die aufgedruckte Moral, verliert die Einheit (sie wird eliminiert, aber nicht aufgegeben).

HINWEIS: Dies kann helfen, sich auf Kosten der Desorganisation aus einer kritischen Situation zu lösen. Beachte, daß die Desorganisation am Ende des Rückzugs zugefügt wird, so dass die sich zurückziehenden Einheiten deswegen nicht ergeben werden, selbst wenn sie knapp

unter der Kapitulationsschwelle bleiben könnten (siehe 15.4).

12.3.6 Ein Angriff auf eine Kampfeinheit der Stärke "0" wird in der 5:1-Kolonnen entschieden.

12.3.7 Einheiten, die sich während des Angriffs auf ein Feld zurückziehen, nehmen nicht am Angriff teil, werden aber von den Ergebnissen beeinflusst.

12.3.8 Vorrücken nach dem Gefecht. Wenn das Verteidigungsfeld nach einem Angriff geräumt wird, müssen alle Einheiten, die am siegreichen Angriff beteiligt sind, das Zielfeld betreten. Einheiten, die vorrücken, sind keinem Infiltrationsfeuer ausgesetzt.

12.4 Gegenangriff

Während des Gegenangriffs (Schritte E, F und G der Aktionsphase) sind die nicht aktivierten Einheiten des inaktiven Spielers, die sich gerade von einem Angriff zurückgezogen haben, und die nicht aktivierten Einheiten, die nicht an andere gegnerische Einheiten angrenzen, als die im Feld, die angegriffen werden, nicht benachbart sind, berechtigt, ein Feld, das gerade durch einen feindlichen Angriff verloren wurde, durch einen Gegenangriff zurückzuerobern.

12.4.1 Alle berechtigten Einheiten, die zu einer beliebigen Formation gehören und sich innerhalb von 2 Feldern des zuvor angegriffenen Feldes befinden, können ihre volle Bewegungserlaubnis verwenden, um einen Gegenangriff zu starten (sie müssen alle zusätzlichen Bewegungspunkte ausgeben, um das Feld gemäß Regel 10.2.5 zu betreten).

12.4.2 Markiere die Gegenangriffseinheiten mit Angriffsmarkierungen. Unterstützungsfeuer kann gemäß 10.2.6 angewendet werden.

12.4.3 Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei normalen Angriffen, aber die Rollen der Spieler sind vertauscht, Artillerie kann weder offensiv noch defensiv feuern und Schützengräben werden nicht berücksichtigt.

12.4.4 Am Ende des Schritts "Gegenangriff" passe die Grabenhöhe im Hexfeld gemäß Regel 17.5 an. Markiere die Gegenangriffseinheiten als aktiviert.

13.0 ENDE DER AKTIVIERUNG

Während Schritt H einer Aktionsphase (siehe Spielablauf, 4.0) wird der Zähler des Formationshauptquartiers, der die Aktion gerade ausgeführt hat, in das Feld "Brigaden nach der Aktivierung" gelegt, um das Ende der Operationen dieser Formation für den aktuellen Spielzug anzuzeigen.

14.0 REAKTION DES NICHT AKTIVEN SPIELERS

Während des Reaktionsschritts des Gegners kann der nicht aktive Spieler eine Reaktion mit einer seiner Formationen versuchen, die noch nicht aktiviert ist. Der Spieler gibt die Formation an, mit der er reagieren möchte, platziert die HQ-Einheit auf der Karte und würfelt einen Würfel. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich dem Initiativwert des HQ ist, wird die Formation sofort aktiviert.

Eine Reaktionsphase ist wie eine Aktionsphase und gliedert sich in folgende Schritte:

- A. Erklärung zur taktischen Bewegung und zum Angriff
- B. Beschießung
- C. Verteidigungsfeuer (durch den Initiativspieler)
- D. Zuweisung der Verluste
- E. Gegenangriffserklärung (durch den Initiativspieler)
- F. Gegenangriff Verteidigungsfeuer
- G. Zuweisung der Verluste (durch den Initiativspieler)
- H. Reaktion abgeschlossen

Es findet keine Reaktion auf eine Reaktionsphase statt.

Wenn die Formation während der Kommandophase LPs erhalten hat, um Artillerie anzuhängen, wird sie normal aktiviert.

Wenn die Formation während der Kommandophase keine LPs erhalten hat, entspricht die maximale Anzahl an Artillerieeinheiten, die der Reaktionsformation zugeordnet werden können, dem Initiativwert des HQ und die Aktivierungskosten in LPs werden verdoppelt (Beispiele: 2 LPs für die Aktivierung ohne Artillerie, 4 LPs für die Aktivierung mit weniger als 6 Artillerieeinheiten).

Ausnahme: AHG-Aktivierung (siehe Regel 7.4)

Wenn die Formation in der Kommandophase keine LPs erhalten hat und jetzt keine LPs verfügbar sind, kann sie nicht reagieren.

Ausnahme: AHG-Aktivierung (siehe Regel 7.4)

Wenn der Würfelwurf höher ist als der Initiativwert des HQ, wird die Formation nicht aktiviert, ihr Counter geht zurück in die Formationsleiste und sie kann später im Spielzug durch Reaktion oder während einer Standardaktivierung aktiviert werden.

Nachdem eine Formation ihre Bewegung beendet hat, wird der HQ-Counter in das Feld "Brigaden nach Aktivierung" gelegt (sie hat ihre Aktion im aktuellen Zug ausgeführt und kann im aktuellen Zug nicht mehr aktiviert werden) und die Aktion geht zurück an den Initiativspieler.

15.0 UNORDNUNG

Unordnung stellt das Ausmaß der Abnutzung dar, die den Einheiten durch den Kampf zugefügt wird. Sie kann durch Bombardements, Mangel an Nahrung und Munition, Kampfermüdung usw. zunehmen. Der Grad der Unordnung einer Einheit wird durch die Anzahl der Desorganisationspunkte ausgedrückt, die sie angesammelt hat.

15.1 Die aktuelle Moral einer Einheit entspricht ihrem aufgedruckten Moralwert abzüglich aller Desorganisationspunkte.

15.2 Desorganisationspunkte können durch Bombardierung, Überfall, Gewaltmarsch oder mangelnde Versorgung erlitten werden.

15.3 Die aktuelle Moral einer Einheit wirkt sich auf die Angriffsergebnisse aus (siehe Modifikatoren in der Angriffstabelle).

15.4 Aufgabe. In dem Moment, in dem die Desorganisationsstufe einer Einheit gleich oder höher als ihr aufgedruckter Moralwert ist, ergibt sich die Einheit, wenn sie sich in der Nähe einer feindlichen Einheit befindet. Lege sie in das Feld "Übergebene Einheiten". Wenn keine feindliche Einheit in der Nähe ist, die in ihr Feld vorrücken könnte, bleibt die Einheit auf der Karte mit einer Desorganisationsstufe, die eins unter der Kapitulationsschwelle liegt. **Ausnahmen:** siehe 15.4.2 und 15.4.3

15.4.1 Bei jeder Art von Kampf werden zuerst Desorganisationspunkte und dann Schrittverluste verursacht. Das bedeutet, dass eine einstufige Einheit, die ein Ergebnis erhält, das gleich des Desorganisationsgrades und oder über den Kapitulationsschwellenwert ist und auch den letzten Schritt verloren hat, in das Feld "Übergebene Einheiten" (nicht in das Feld "Eliminierte Einheiten") gelegt wird.

15.4.2 Am Ende eines jeden Angriffs wird sich der Gewinner, der sich sonst aufgrund von Desorganisation ergeben würde, nicht ergeben. Am Ende wird die Desorganisationsstufe eins kleiner als die Kapitulationsschwelle sein.

15.4.3 Wenn Desorganisationspunkte, die durch Überstapeln verursacht werden (siehe 11.6), die Kapitulation einer Einheit verursachen, wird sie am Ende eine Desorganisationsstufe haben, die um eins unter der Kapitulationsschwelle liegt (d.h. es wird keine Kapitulation durch Überstapeln verursacht).

16.0 VERLUSTPUNKTE

16.1 Kampfeinheiten können aus einer oder zwei Verluststufen bestehen. Wenn die erste Stufe verloren

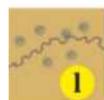
gegangen ist, drehe den Counter auf die Rückseite. Wenn die Rückseite des Counters keine Verlustpunkte aufweist ist, wird der Counter entfernt. Wenn eine reduzierte Einheit eine Stufe verliert, wird sie eliminiert.
Ausnahme: Deutsche Bataillone, s. 21.10

16.2 Jede Einheit, die durch Kapitulation eliminiert wird, muss im Feld "Übergebene Einheiten" aufbewahrt werden, da dies für die Berechnung des Sieges relevant ist (siehe 23.0).

16.3 Artillerieeinheiten haben eine Stufe, die nur durch Bombardierung (siehe 18.6) oder Gefangennahme (18.3, 18.4) eliminiert werden kann. Ihre Rückseite ist ihr aktueller Bewegungsstatus. Hinweis: Die Artillerie kann sich ergeben.



17.0 SCHÜTZENGRÄBEN



17.1 Eine Pioniereinheit, die sich während eines Spielzugs nicht bewegt oder angreift, kann den Graben in ihrem Feld reparieren.

17.2 Für jeweils 5 Felder (oder weniger) mit Pioniereinheiten, die Schützengräben reparieren, wird 1 LP von der IT-Gesamtsumme ausgegeben. Die AHG-Seite gibt keine LPs aus.

17.3 Zeige die Reparatureinheit an, indem Du sie während der Pionier-Phase auf die Rückseite („Bauseite“) drehst. Sollte sich die Reparatureinheit entfernen, angreifen, angegriffen oder erfolgreich bombardiert werden (ein anderes Ergebnis als "Kein Ergebnis"), bevor der Graben fertiggestellt ist, wird die Reparatur des Grabens abgebrochen. Die Reparatur des Grabens wird während der folgenden Entwicklungsphase des GT abgeschlossen.

17.4 Eigene Schützengräben bieten einen defensiven Bonus gegen Bombardements und Angriffe und machen Verteidigungsfuer effektiver. Grabeneffekte gibt es zusätzlich zu anderem Terrain im Hexfeld und Hexseite (siehe die Sturm-/Feuertabelle für Details).

17.5 Wenn sich am Ende eines Gegenangriffs eine Einheit des ursprünglichen angreifenden Spielers im

angegriffenen Feld befindet, wird die Schützengrabenstufe um 1 verringert.

17.6 Gräben sind wie ein Geländemerkmal, dürfen aber nur von ihrer eigenen Seite aus genutzt werden. Sie können durch Bewegung, Bombardement oder Angriff reduziert oder eliminiert werden (*Ausnahme: 17.8*). Als Alternative kann jeder Spieler während der Artilleriephase die Schützengräben, die von befreundeten Nicht-Artillerieeinheiten besetzt sind, um eine Stufe reduzieren. Wenn eine verbündete Einheit während der Bewegung ein leeres feindliches Schützengrabenfeld betritt, verringert sich die Stufe um 1, aber niemals unter 1.

17.7 Grabenfelder werden **dort verbunden**, wo die Grabenlinie auf der Karte gedruckt ist und zwischen ihnen verläuft. *Ausnahme: Grabenfelder sind nie über Flüsse hinweg verbunden.*

17.7.1 Das Bewegen in der Nähe feindlicher Einheiten zwischen verbündeten Schützengrabenfeldern löst KEIN Infiltrationsfeuer aus.

17.7.2 Sich entlang freundlich **verbundener** Gräben zu bewegen ist wie das Benutzen eines Gleises (wenn keine Straße vorhanden ist). Das Bewegen entlang verbundener Schützengräben, bei denen diese wie ein Gleis verwendet werden, wird nicht durch die Stapelregel beeinflusst.

17.8 Auf der Karte gibt es Schützengräben auf Level 2 und Level 1. Markiere eine Absenkung des Levels (durch Bombardement oder Angriff) mit normalen Grabenmarkierungen. Kein gedrucktes Grabenfeld kann unter Level 1 reduziert werden. Bedruckte Graben-Hexseiten KÖNNEN zerstört werden; Verwenden Sie die Markierungen "0" im Graben, um dies anzuzeigen.

17.9 Schützengräben entlang der Hexfelder haben nur bei Angriff und Unterstützungsfeuer Wirkung. Das Bombardement wird wie in Grabenfeldern beeinflusst, unabhängig von der Schussrichtung.

17.10 In "Caporetto, 1917" dürfen keine neuen Schützengräben gebaut werden. Vorhandene beschädigte können von Pioniereinheiten repariert werden.



18.0 ARTILLERIE

18.1 Artillerieeinheiten haben zwei Seiten, eine zur Anzeige, dass sich die Einheit bewegt, und die andere, um anzuzeigen, dass die Einheit in Stellung und schussbereit ist. Drehe die Artillerieeinheiten während der Artilleriephase um, um den Zustand zu zeigen, den sie während des gesamten Spielzugs haben werden (in Bewegung oder in Batterie).

Hinweis: Der Wechsel auf die "Bewegen"-Seite könnte dazu führen, dass eine Artillerieeinheit überstapelt wird, wie Regel 11.1 beschrieben. Das ist kein Problem, solange die Überstapelungssituation in einem der kommenden Bewegungsschritte oder -phasen behoben wird.

Artillerieeinheiten können sich nur während der Bewegungsphase der Artillerieeinheiten bewegen, da sie nur zum Feuern aktiviert werden können. Die "bewegliche" Seite hat einen Bombardierungs-Faktor von "0" und eine Reichweite auf rotem Hintergrund, während die "feuernde" Seite eine Bewegungsreichweite von "0" und eine Schuß-Reichweite auf gelbem Hintergrund hat. Alle Artillerieeinheiten haben den Moralwert "5".

18.2 Artilleriestellung. Mittlere und schwere Artillerieeinheiten benötigen mehrere Spielrunden, um in Stellung zu gehen, daher können sie nicht in derselben Runde feuern, in der sie vom "Bewegungs"- in den "Feuer"-Modus wechseln.

Leichte Artillerie- und Bombardierungs-Einheiten sind bereit, im Feuermodus zu feuern.

Platziere eine zusätzliche **Markierung "Disorganized 2"** auf Einheiten der mittleren Artillerie, wenn sie vom "Bewegungs"- in den "Feuer"-Modus wechseln.

Platziere eine zusätzliche **Markierung "Disorganized 4"** auf Einheiten der schweren Artillerie, wenn sie vom "Bewegungs"- in den "Feuer"-Modus wechseln.

18.3 Artillerieeinheiten haben einen Kampffaktor von "0", wenn sie sich gegen Angriffe verteidigen. Während einer feindlichen Bewegung kapituliert eine Artillerieeinheit automatisch, sobald eine feindliche Einheit das Feld der Artillerieeinheit betritt. Wenn nach einem Sturmangriff eine oder mehrere Artillerieeinheiten die einzige Einheit sind, die in einem Verteidigungsfeld verbleibt, wird die Artillerieeinheit gefangen genommen (d. h. sie wird in die Box für ergebene Einheiten gelegt).

18.4 Während der Bewegung kann eine Artillerieeinheit nur dann in ein feindliches ZoC eindringen, wenn das Feld von einer verbündeten Kampfeinheit besetzt ist. Artillerieeinheiten können Infiltrationsfeuer ausgesetzt sein.

18.5 Eine Artillerieeinheit hat nur eine Verluststufe

18.6 Jeder Desorganisationspunkt gegen eine Artillerieeinheit reduziert ihren Bombardierungsfaktor um

die Hälfte ihres **aufgedruckten** Wertes (d.h. eine Artillerieeinheit mit 2 Desorganisationspunkten kann nicht feuern), wobei Brüche erhalten bleiben. Wenn ihr Desorganisationslevel "5" erreicht, gibt die Einheit gemäß Regel 15.4 auf.



18.7 Um eine Artillerieeinheit zu markieren, die während des Verteidigungsfeuers geschossen hat, markiere sie mit einer "Def. Feuer"-Markierung. Um eine Artillerieeinheit zu markieren, die in einer offensiven Bombardierung geschossen hat, markieren Sie sie mit einer "Act"-Markierung. Artillerieeinheiten, die sowohl offensiv als auch defensiv feuerten, sind mit der kombinierten Markierung "Act & Def. Fired" gekennzeichnet.

18.8 Artillerie-Zuteilung. Artillerieeinheiten mit Divisionszugehörigkeit können nur an Formationen derselben Division angehängt werden oder defensiv mit ihnen feuern. Artillerieeinheiten mit Korpszuteilung können an jede Formation angehängt werden. HINWEIS: Einige Formationen haben keinen Divisionsaufsatz, sie können nur Korpsartillerie aktivieren.

18.9 Artilleriegruppen. Um das Spiel einfacher und schneller zu machen, sind einige Artillerieeinheiten in einer einzigen Einheit pro Typ pro Division oder Korps gruppiert. Setze sie in das Hexfeld ein, das auf ihrer Rückseite aufgedruckt ist. Ihre Artilleriepunkte können nach Belieben verwendet und verteilt werden, entsprechend ihren Typenbeschränkungen, wie sie es in diesem Feld waren.

Nur deutsche und AH-Artillerieeinheiten können von dieser Regel profitieren:

18.9.1 Einheiten der Artilleriegruppe können sich nicht bewegen und keine andere platzierte Artillerieeinheit kann sich mit ihnen stapeln.

18.9.2 Einheiten der Artilleriegruppe werden einer Formation zugeordnet, wie im Setup-Heft beschrieben.

18.9.3 Einheiten der Artilleriegruppe können kein Verteidigungsfeuer abfeuern.

18.9.4 Einheiten der Artilleriegruppe dürfen keinem Gegenbatteriefeuer ausgesetzt werden.



19.0 DER ISONZO

19.1 Der Isonzo ist der wichtigste Fluss auf der Landkarte. Im Herbst macht Regen ihn ohne Brücke unpassierbar.

19.1.2 Überall dort, wo eine Straße einen Fluss überquert, gibt es eine Brücke. Über den Isonzo gibt es zwei Arten von Brücken: Normal- und Fußgängerbrücken (siehe TEC). Alle Brücken an anderen Flüssen sind normale Brücken. **HINWEIS:** Bäche sind keine Flüsse. Flussüberquerungen gelten für diesen Regelzweck nicht als Brücken.

Alle Einheiten können normale Brücken überqueren. Artillerieeinheiten können keine Fußgängerbrücken überqueren. Der Straßenteil einer Versorgungslinie (9.2) kann keine Fußgängerbrücke überqueren.

19.2 Eine Brücke sprengen. Während der Pionierphase kann ein Spieler versuchen, jede Brücke (nicht nur über den Isonzo) zu sprengen, die sich innerhalb von zwei Feldern einer Pioniereinheit befindet. Das Feld zwischen der Pioniereinheit und dem Brückenfeld muss frei von feindlichen Einheiten oder ZoC sein (es sei denn, es wird von verbündeten Einheiten besetzt). Werf einen Würfel; Bei einem Wurf von 1-4 wird die Brücke gesprengt.

19.2.1 Wenn sich eine AHG-Einheit zum ersten Mal in der Nähe einer Brücke oder einer Fußgängerbrücke über den Isonzo bewegt und diese sich außerhalb der Start-Frontlinie befindet, würfele einen Würfel, um zu sehen, ob er gesprengt wird. Auf einer Rolle von 1-3 wird der Steg geblasen. Dieser Versuch muß durchgeführt werden.

19.2.2 Gesprengte Brücken ignorieren. Sie gelten als nicht existent, ebenso wie ihre Straßen.

19.3 Reparatur von Brücken. Pioniereinheiten können Brücken reparieren (siehe 21.1). Um eine Brücke reparieren zu können, muss sich eine Pioniereinheit an einer Seite der Brücke oder im Brückenfeld befinden, und keine feindliche Einheit darf sich während des gesamten Spielzuges im Feld gegenüber der Brücke befinden. Während der Pionier-Phase beginnt die Pioniereinheit mit

dem Umdrehen auf ihre Rückseite. Während des Bauprozesses kann sich die Pioniereinheit nicht bewegen. Wenn die Pioniereinheit aus dem Feld gedrängt oder unorganisiert ist, wird sie auf ihre normale Seite gedreht. Wenn sich eine Pioniereinheit zu Beginn der folgenden Pionierphase noch auf der Bauseite (siehe 17.3) befindet, ist die Brücke fertiggestellt. Entferne die Markierung für den Brückenbau.

19.4 Brückenmarkierungen ignorieren die Stapelregel.

20.0 ERHOLUNG

HINWEIS: In "Caporetto, 1917" gibt es keinen Ersatz.

20.1 Wiederherstellung der Unordnung. Während der Sammel-Phase können alle Einheiten, die während des aktuellen Spielzugs keinen Gewaltmarsch hatten und sich nicht in gegnerischen ZoC befinden, ihre Desorganisationsstufe um einen Punkt verringern. Einheiten, die nicht unter Befehlsgewalt stehen, können sich nicht von der Desorganisation erholen.

21.0 SONDERREGELN

21.1 Pionier-Einheiten. Pioniereinheiten werden wie normale Infanterieeinheiten behandelt, können aber nicht angreifen, wenn sie einen weißen Kampfstärkewert haben. Brückenpioniere ("P" anstelle des Maschinengewehrfaktors) können Brücken über den Fluss Isonzo reparieren und bauen (20,3). Alle Pioniereinheiten können andere Brückentypen reparieren. Nur Pioniereinheiten können Schützengräben reparieren (17.3).

21.2 Kavallerie-Einheiten. Kavallerieeinheiten erhalten einen Bonus von 1 nach rechts, wenn sie feindliche Einheiten in freiem Gelände (nicht in Schützengräben) angreifen, und erhalten einen Bonus von 1 nach rechts für feindliche Einheiten, die auf sie schießen (offensiv und defensiv). Kavallerieeinheiten erhalten keinen im TEC angegebenen Schützengrabenbonus für Feuer oder Angriff. Abgesessene Kavallerieeinheiten werden als Infanterie dargestellt und wie diese behandelt.

21.3 MG-Kompanien. MG-Kompanien werden wie normale Infanterieeinheiten behandelt, können aber nicht angreifen. Eine MG-Kompanie kann zusätzlich zum normalen Stapellimit kostenlos gestapelt werden. **HINWEIS:** *MG-Kompanien sind Kampfeinheiten und können Schrittverluste durch Bombardement/Feuer oder Angriff erleiden.*

21.4 Flammenwerfer. Flammenwerfer-Einheiten haben keine Stufen und sind nicht von den Stapelgrenzen betroffen. Nur eine Flammenwerfer-Einheit kann in einem

beliebigen Feld gestapelt werden. Flammenwerfer-Einheiten müssen immer an eine Infanterieeinheit angehängt werden, mit der sie gestapelt sind. Jeder Schrittverlust, der durch defensives Feuer gegen eine Einheit mit einem angeschlossenen Flammenwerfer entsteht, eliminiert die Flammenwerfer-Einheit als zusätzliches Ergebnis. Einheiten mit zugeteilten Flammenwerfern erhalten einen Bonus von 1 nach rechts, wenn sie feindliche Schützengräben oder Städte angreifen, und jeder Angriff kann nur von einer Flammenwerfer-Einheit geführt werden. Flammenwerfer-Einheiten können an eine andere Einheit derselben Formation angehängt werden, mit der sie am Ende einer Phase gestapelt sind, aber sie können die Zuteilungen nicht zweimal im selben Spielzug ändern. Sie werden aus dem Spiel genommen, wenn die Einheit, der sie zugeteilt sind, eliminiert wird.



21.5 Infiltrationsfähige Einheiten.

Infiltrationsfähige Einheiten sind alle Einheiten mit dem Symbol "Infiltrationsfähig" auf ihrem Zähler, einem schwarzen Dreieck über dem NATO-Symbol.

21.5.1 Bewegung von infiltrationsfähigen Einheiten.

Was die Bewegung betrifft, so werden infiltrationsfähige Einheiten nicht von feindlichen ZoCs oder benachbarten feindlichen Einheiten beeinflusst; d.h. es gibt keine Bewegungskosten für das Betreten/Verlassen feindlicher ZoCs und sie können sich frei von feindlichem ZoC zu feindlichem ZoC bewegen (vorbehaltlich Infiltrationsfeuer).

21.5.2 Flankenangriffe. Infiltrationsfähige Einheiten können Flankenangriffe durchführen. Ein Flankenangriff wird unter den folgenden Bedingungen durchgeführt:

1. Es gibt eine andere Einheit (auch nicht infiltrationsfähig), die von der gegenüberliegenden Seite des verteidigenden Stapels angreift/unterstützt, oder
2. Es gibt mindestens 2 weitere Stapel für Angriffs-/Unterstützungsfeuer (sie müssen nicht infiltrationsfähig sein), die nicht an den Stapel für infiltrationsfähiges Angreifen angrenzen.

Flankenangriffe fügen dem Verteidiger einen kostenlosen zusätzlichen Verlust der Desorganisationsstufe zu, bevor er die Resultate für den ersten Angriff berechnen kann.

21.5.3 Angriff in Bewegung. Jede einzelne Einheit, die zur aktivierten Infiltration fähig ist, kann den Angriff während des taktischen Bewegungsschritts sofort nach der Deklaration des Angriffs auflösen, bevor sich eine andere Einheit derselben Formation bewegt. Wenn es neben dem angegriffenen Feld andere aktivierte Einheiten gibt, die Unterstützungsfeuer gewähren können (10.2.6),

können sie dies vor der Auflösung des Angriffs tun (siehe Reihenfolge unten). Markiere sie mit der Unterstützungsfeuermarkierung.

Der Angriff auf eine einzelne Einheit in Bewegung wird in der folgenden Reihenfolge aufgelöst:

A. Erklärung zum Sturmangriff

E. Unterstützungsfeuer (siehe 12.1.7)

F. Verteidigungsfeuer (durch den gegnerischen Spieler)

G. Zuteilung der Verluste

H. Gegenangriffserklärung (durch den gegnerischen Spieler)

I. Gegenangriff: Defensives Feuer (durch den aktiven Spieler)

J. Zuteilung der Verluste (durch den gegnerischen Spieler)

Nach dem Angriff in Bewegung können sich die angreifenden und unterstützenden feuernden Einheiten in derselben Aktivierung nicht mehr bewegen, angreifen oder feuern. Markiere sie als "Aktiviert".

SPIELNOTIZ: Der Angriff auf die Bewegung ist ein mächtiges Werkzeug, setze es so weise wie möglich ein.

21.5.4 Deutsche taktische Überlegenheit. Wenn alle angreifenden Einheiten deutsche infiltrationsfähige Einheiten sind, ist der Angriff nicht auf drei positive Spaltenverschiebungsmodifikatoren beschränkt. Die Anzahl der positiven Verschiebungen, die sie nutzen können, ist unbegrenzt.



21.6 Rommel Abteilung. Erwin Rommel spielte eine wichtige Rolle in der Caporetto Schlacht. Der Spieler, der das Württembergische Gebirgsbataillon besitzt, kann die Rommel-Abteilung gründen. Dabei handelt es sich um eine zusätzliche Formation, deren Erstellung während der Kommandophase deklariert wird. Sie kann sich zusammensetzen, indem maximal vier Kompanieeinheiten, die aus dem Württembergischen Gebirgsbataillon gestapelt sind, durch den Rommel Abt. Counter ersetzt werden (vgl. 21.11). Die Rommel Abteilung verhält sich wie jede andere Formation, mit Oberleutnant Erwin Rommel als Kommandeur. Verwende seine Markierung, wenn diese Formation aktiviert ist.

Einheiten der Rommel Abteilung haben folgende Boni:

1. Sie haben einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Sie können die Halteeinheit verlassen und sich von ihr entfernen. Markiere sie am Ende der Aktivierung als aktiviert.
2. Der Spieler der Rommel-Abteilung kann für jeden Angriff, den er ausführt, 2 Würfel werfen und das Ergebnis aus einem von ihnen auswählen. Wenn du einen Pasch würfelst, ist Rommel verletzt und die Rommel-Abteilung kann in den nächsten Spielzügen nicht mehr gebildet werden.

21.7 Isonzo, Linkes Ufer. Von Feld 1019 bis Feld 1006 (beide Felder inklusive) ist das linke Ufer des Isonzos (südöstlich der Karte) unpassierbar. Dort kann Verstärkung eintreffen, muss aber so schnell wie möglich ans andere Ufer verlegt werden.

21.8 Fahrräder und motorisierte Einheiten. Die Fahrradeinheiten und die italienische motorisierte Artillerie können die Straßen zum halben Preis des zu betretenden Feldes benutzen, wenn dieses Feld nicht an feindliche Einheiten angrenzt.

21.9 Verlassen der Karte. Italienische und AH-deutsche Einheiten können den südwestlichen Kartenrand mit Hilfe von Straßen von 1001 bis 6001 verlassen und zahlen die Straßenkosten, auf denen sie sich für das "virtuelle Hexfeld" direkt neben der Kante bewegen.

21.10 Deutsche Bataillone. Deutsche Bataillone haben eine Stufe für jeden Stärkepunkt. Jede Stufe ist eine Kompanie.

Wenn die erste Stufe verloren gegangen ist, drehe die Einheit mit voller Stärke auf ihre reduzierte Stärke. Wenn der zweite Schritt verloren gegangen ist, markiere ihn mit einer Schrittverlustmarkierung (-1 Stärkepunkt, -2 MG Punkte, kein Einfluss auf die Bewegungsreichweite).

Wenn der dritte Schritt verloren geht, tausche die Bataillonseinheit gegen eine Kompanie des gleichen Typs und der gleichen Moral aus. *Ausnahme:* Einige Bataillone haben Stärke 3, diese werden nach dem Verlust der zweiten Stufe durch eine Kompanie ersetzt.

Zu Beginn ihrer Bewegung können Kompanien von einem deutschen Bataillon abgelöst werden, indem sie einfach eine oder mehrere Stufen aus dem Bataillon entfernen und die gleiche Anzahl von Kompanien des gleichen Typs und der gleichen Moral zum Stapel hinzufügen.

Diese Kompanien haben die gleiche Desorganisationsstufe wie die übergeordnete Bataillonseinheit.

Kompanien, die eine Aktionsphase im selben Feld mit einem reduzierten Bataillon STARTEN oder BEENDEN, können absorbiert werden, und das Bataillon gewinnt die gleiche Anzahl an Stufen zurück. Die Bataillonseinheit hat die gleiche Desorganisationsstufe wie die unterste Stufe der absorbierten Kompanien.

21.11 Tafel deutscher Regimenter (German Regiments Holding Box). Diese Tafel hat eine Box für jedes deutsche Regiment, um die Karte übersichtlicher zu gestalten. Der deutsche Spieler kann das Regiment als Ersatz für alle Einheiten dieses Regiments im selben Feld einsetzen. Denke an die Stapelregeln und daran, dass nur zwei Bataillone, eventuell plus eine Kompanie, aus einem Feld angreifen können.

22.0 NEBEL DES KRIEGES (OPTIONAL)

Normalerweise können Spieler keine gegnerischen Stapel jenseits der obersten Einheit untersuchen. Die folgende optionale Regel bietet eine realistischere Simulation des Nebels des Krieges.

22.1 Stapelreihenfolge, von oben:

1. Artillerieeinheiten im Feuermodus (falls vorhanden)
2. Kampfeinheiten mit einem MG-Faktor größer als Null
3. Andere Kampfeinheiten

22.2. Unter den betroffenen Einheiten werden Desorganisationsmarker aufbewahrt.

22.3. Jeder Spieler kann gegnerische Stapel beobachten:

1. Bis zu Stufe 1, wenn nicht beobachtet
2. Bis zu Stufe 2, wenn beobachtet
3. Bis zu Stufe 3, wenn benachbart

Dem Gegner werden nur die Informationen gegeben, die während der Kampfschritte benötigt werden (z. B. Stärke, aktuelle Moral usw.).

23.0 SIEGESBEDINGUNGEN

Das Kampagnenspiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

1. Wenn der AH-Deutsche Spieler einen Durchbruch erzielt (siehe 23.2)
2. Wenn die AH-Deutsche Seite zu einem Offensivstopp gezwungen wird (siehe 23.3)
3. In dem Moment, in dem der letzte Spielzug abgeschlossen ist.

Am Ende eines Spiels werden aufgrund der Bedingungen 2 und 3 die Siegbedingungen überprüft. Die Anzahl der Siegpunkte, die für einen Sieg benötigt werden, ist in den Szenarioanweisungen angegeben.

23.1 Die Siegpunkte werden auf folgende Weise verdient:

Siegpunkte für geografische Ziele: Der Spieler muss der letzte Spieler sein, der eine Nicht-Artillerieeinheit in das Feld der SP eingedrungen ist oder sich durch das Siegpunktfeld bewegt hat.

VP sind auf der Karte abgedruckt (siehe TEC).

Historische Anmerkung: Der Berg Matajur war eines der wichtigsten Ziele des deutschen XIV. Armeehauptquartiers, so wichtig, dass der Stabschef des Heeres, Conrad Krafft von Dellmensingen, dem ersten Feldkommandeur, der diesen Berggipfel bezwang, die höchste Auszeichnung des deutschen Heeres, den "Pour le Merit", den "Blauen Max", versprach. Historisch gesehen wurde die Anerkennung dem Leutnant Schnieber von der 12. Division verliehen, der im Feld 3117 (Mt. della

Colonna) ankam und behauptete, den Gipfel bezwungen zu haben. Der erste, der das Matajur eroberte, war Leutnant Erwin Rommel mit den Truppen des Württembergischen Gebirgsbataillons am 26. Oktober.

Es gibt eine Markierung, um sich an dieses Ereignis zu erinnern, die an den Spieler geht, der zuerst Hexfeld 3017 erobert.



Siegpunkte für Einheiten, die die Karte verlassen: Für jede Formation, die den südwestlichen Kartenrand verlassen wird, erhält der AH-Deutsche Spieler 5 SP. Um die SP zu erhalten, müssen alle überlebenden Einheiten der Formation die Karte verlassen haben.

Siegpunkte für Verluste, die dem Feind zugefügt werden: 1 Siegpunkt wird für jeweils 10 Stufen vergeben, die durch Kapitulation verloren gehen. Ein kapituliertes Bataillon entspricht zwei Stufen, auch wenn es bei der Kapitulation nur ein Schritt war. Jede Kompanie oder Kavallerieeinheit ist gleich einer Stufe.

Jede erbeutete Artillerieeinheit entspricht 5 Stufen.

AH-Deutsche Kapitulationsstufen werden vor der Berechnung der VPs von den italienischen Stufen abgezogen.

Siegpunkte für Gegenangriffe: Während des Spielzuges, in dem ein SP-Feld von AH-Deutschen erobert wurde, aber der italienische Spieler es zurückerobert (durch Gegenangriff oder aus anderen Gründen), verliert der betroffene AH-deutsche Spieler das Doppelte der SP des Feldes von der Endsumme. Behalte sie getrennt im Auge.

23.2 AH-Deutscher Durchbruch. Szenarioanweisungen legen fest, unter welchen Bedingungen ein deutscher Durchbruch möglich ist.

23.3 AH-Deutscher Offensivstopp. Die AH-deutsche Offensive kommt zum Stillstand, wenn die AH-deutsche Seite (beide Flügel in Szenario 1) in zwei aufeinanderfolgenden Spielzügen kein SP-Feld nimmt.



SZENARIEN VON “CAPORETTO 1917”

24.0 SCENARIO 1: HISTORICAL CAMPAIGN GAME – “DAS WUNDER VON KARFREIT”

Szenario 1 befasst sich mit dem historischen Caporetto-Feldzug und beleuchtet die Fehler des italienischen Aufmarsches, den Einfluss des Wetters sowie die taktische und operative Überlegenheit, die zu einem so dramatischen Durchbruch führte, den General Krauss als "Das Wunder von Karfreit" bezeichnete.

24.1 Charakteristisch für die Schlacht war die strikte Trennung zwischen den italienischen Frontsektoren des XXVII. Korps (General Badoglio) und des IV. Korps (General Cavaciocchi). Es handelte sich um die gleiche Teilung wie die des Operationsgebietes des deutschen III. Korps (General Stein Group) und des deutschen LI Corps (General Berrer Group). *Anmerkung des Designers: Das Alpenkorps war der Stein-Gruppe zugeordnet, aber die Spielbalance und die Sektorlinie haben mich dazu bewogen, es der Berrer-Gruppe (Linker Flügel) anzuhängen. Es handelt sich nur um einen "Designer-Trick", nicht um einen historischen Anhang.*

Jeder Spieler übernimmt die Kontrolle über die Truppen in einem der beiden Sektoren. Die Truppen in einem Sektor sind in einem Flügel (rechts oder links) gruppiert. In jedem Sektor führt ein Spieler den AH-Deutschen Flügel, während der andere den gegenüberliegenden italienischen Flügel führt. Die beiden Sektoren auf der Karte sind durch eine gelbe Linie getrennt. Wir beziehen uns auf den linken Flügel, der das italienische IV. Korps, die deutsche Gruppe Berrer (LI Korps) und die österreichisch-ungarische Gruppe Scotti (XV. Korps) kontrolliert; und an den rechten Spieler, der das italienische XXVII. und VII. Korps, die österreichisch-ungarische Gruppe Krauss (I. Korps) und die deutsche Gruppe Stein (III. Korps) kontrolliert.

Das Spiel verläuft getrennt in den beiden Sektoren, wobei alle Formationen in einem Sektor aktiviert (oder mit ihnen reagiert) werden, bevor die Formationen im anderen Sektor aktiviert und reagiert werden.

24.2 Alle Formationen in einem Sektor müssen aktiviert werden, bevor mit der Aktivierung von Formationen im anderen Sektor begonnen werden kann. Der Sektor, mit dem begonnen wird, wird zufällig entschieden.

24.3 Formationen und Einheiten, die in einem Sektor starten, dürfen die Sektorgrenze nicht überschreiten. **Ausnahme:** Die Vicenza-Brigade wird vom linken Flügel kontrolliert und muss sich so schnell wie möglich auf die andere Seite der Sektorgrenze bewegen.

Einheiten, die gezwungen sind, sich über die Grenze zurückzuziehen, müssen so schnell wie möglich in ihren Sektor zurückkehren.

Einige Hexfelder gehören zu beiden Sektoren (z.B. Hexfelder von 1624 bis 1923; alle diese Hexfelder sind von einer Sektorlinie umgeben). Einheiten beider Seiten können in solche Felder eintreten, aber keine Phase in ihnen beenden. Geschieht dies aufgrund eines Kampfergebnisses, bewegen sich die betroffenen Einheiten am Ende der Phase auf das nähere Feld innerhalb des eigenen Sektors. Wenn es zu einer Überstapelung kommt, wende Regel 11.6 an.

Einheiten, die das Spiel in diesen Hexfeldern starten, können sich nicht bewegen oder angreifen. Sie können von jedem AHG-Spieler bombardiert und angegriffen werden. In diesem Fall werden ihr Verteidigungsfeuer, ihre Desorganisation, ihre Erholung und ihr Rückzug vom Gegner behandelt. Wenn sie gezwungen sind, sich zurückzuziehen, müssen sie dies in Richtung des Sektors tun, in dem sich ihre Formation befindet.

Versorgungslinien verlaufen nur innerhalb ihres eigenen Sektors, einschließlich der Hexfelder, die zu beiden Sektoren gehören. Sie werden durch die Sektorengrenze unterbrochen.

Wenn es ausgelöst wird, ist Infiltrationsfeuer (siehe 10.1.2) gegen feindliche Einheiten erforderlich, die sich in der Nähe der Sektorgrenze bewegen.

24.4 A player is never forced to activate one Formation in his sector, he can always choose to pass, leaving to his opponent his Action Phase for that Sector. A reaction cannot be made in a sector where no enemy Brigade was activated in the same Action Phase.

24.5 Szenariolänge: 8 Runden, beginnend am 24. Oktober morgens und endend am Ende des 27. Oktobers abends.

Der AH-deutsche Spieler hat für die Dauer des Spiels die Initiative.

24.6 Scenario 1 Karten: Es werden beide Karten verwendet.

24.7 Siegbedingungen: Die Siegbedingungen gelten pro Sektor. Der AH-Deutsche Akteur, in dessen Sektor mehr VPs gewonnen hat, ist der Gewinner.

24.8 Aufstellungsregeln: Die Einheiten beider italienischer Flügel werden zuerst aufgestellt, wie in der Aufstellungsanleitung angegeben. Die AH-deutschen Flügel werden als Zweites aufgestellt. Gemäß den Aufstellungsregeln müssen Einheiten in den angegebenen Feldern aufgestellt werden, oder, wenn "Von <xx> bis <yy>" angezeigt wird, müssen Einheiten auf Feldern mit eigenen Gräben zwischen diesen Feldern oder neben den zuvor eingesetzten Einheiten (eine Kette benachbarter Einheiten ist erlaubt) hinter ihren Frontlinien platziert werden.

Während des Aufbaus können Einheiten der 1. Division der AH bis zu drei Bataillone in einem Feld stapeln, als ob sie zum selben Regiment gehören würden.

Italienische Artillerieeinheiten in Stellung bringen. Artillerieeinheiten können direkt im Gelände aufgestellt werden.

Wenn die Spieler möchten, können sie Einheiten nach "gleichwertigem Typ und Wert" anstelle der aufgedruckten ID einsetzen, wenn sie derselben Formation angehören. Dies könnte die Einrichtung vereinfachen, wenn auch nicht historisch.

Die Brücke bei den Hexfeldern 3926-3927 ist gesprengt.

Ein orangefarbener Punkt in der unteren linken Ecke zeigt an, dass das Gerät nur für Szenario 2 geeignet ist.

24.9 Sonderregeln: Spielzug 1 beginnt mit der Artilleriephase (Phase 6). Italienische Artillerieeinheiten können in Spielzug 1 nicht auf ihre "Bewegungs"-Seite gedreht werden.

Während Spielzug 1 kann keine italienische Formation während der Kommandophase aktiviert werden und nur zuvor angegriffene italienische Formationen können während der Reaktionsphase aktiviert werden. Unabhängige Einheiten können gemäß 7.4 aktiviert werden. Während der nicht aktivierten Bewegungsphase kann der italienische Spieler nur unabhängige Einheiten und Einheiten von Formationen bewegen, die während Spielzug 1 angegriffen oder bombardiert wurden und nicht reagiert haben. Im Spielzug 1 kann die Strategische Bewegung (10.3.2) nicht ausgeführt werden.

24.9.1 Hinweis: Während Spielzug 1 gibt es keine Pionier-Phase, jedoch ist Regel 19.2.1 in Kraft.

24.9.2 Die Brigaden Salerno, Arno und IV. Bersaglieri können sich nicht bewegen, bis sie angegriffen werden, oder bis Spielzug 5.

Die Brigaden Salerno, Elba, Firenze, Arno, Foggia und IV. Bersaglieri können keine Artillerie aktivieren und auch keine Artillerie haben, die mit ihnen Verteidigungsfeuer feuert. Anmerkung: Diese Brigaden waren gerade erst an der Front angekommen und hatten keine Artillerie bei sich.

24.9.3 Schützengräben. Für jeweils 5 Felder (oder einen Teil davon) mit Pioniereinheiten, die Schützengräben im selben Flügel reparieren, wird 1 LP von der Gesamtsumme dieses Flügels ausgegeben. Die AHG-Seite gibt keine LPs aus.

24.10 Engpässe über Isonzo-Brücken. Während Spielzug 1 muss jede italienische Einheit, die den Isonzo überquert, nach dem Überqueren einer Brücke in ihrem Hexfeld anhalten (HINWEIS: Sie können den Isonzo NUR auf einer Brücke überqueren). *Historische Anmerkung: Der schnelle Durchbruch der ersten Linien löste Panik unter den Hintermannschaften aus und verstopfte die Isonzo-Übergänge.*

24.11 Wetter:

1. Spielzug 1: Nebel auf den Geländeebenen 1 und 2, Schneesturm auf den Hochbergen und leichter Regen auf den mittleren Ebenen.
2. Spielzug 2: Leichter Regen.
3. Spielzug 3 bis zum Ende des Spiels: Klares Wetter.

24.12 Vorbereitender Artilleriebeschuss:

In Spielzug 1 gelten folgende Regeln:

1. Die AH-Deutsche Artillerie kann ohne jegliche Zuteilungsbeschränkungen feuern.
2. Der AH-Deutsche Spieler kann nur während Schritt 6.4 der Artilleriephase bombardieren. Markieren Sie mit einer "Act & Def. Fired"-Markierung die Artillerieeinheiten, die in diesem Schritt bombardieren. Diese können in den Aktionsphasen nicht weiter verwendet werden.
3. Löse die Bombardements eines nach dem anderen auf, ohne dass du sie alle vorher deklarieren musst.
4. Folgende Hexfelder können als beobachtet betrachtet werden, auch wenn für sie keine Sichtlinie möglich ist:
 - Mit Graben
 - Mit Artillerie
 - Mit Stadt, Dorf oder Ort
 - Mit Brücke/Fußgängerbrücke Hexseite
 - Mit Berggipfel
 - Mit Straße/Schiene.

Hexfelder, die Gas- oder Minenangriffen ausgesetzt sind (24.13), können nicht Ziel von vorbereitendem Artilleriefeuer sein.

24.13 Gas- und Minenangriffe: *Historische Anmerkung: Zu Beginn der Offensive wurden vier Minen entlang des Monte-Nero-Kamms platziert, um die italienische Verteidigung zu schwächen, sowie das 35. Pionierbataillon, das über 912 Phosgengaswerfer (18cm) verfügte, dorthin verlegt. Der Gasangriff war verheerend,*

weil viele der italienischen Soldaten ihre Gasmasken nicht aufsetzten. 5-600 Soldaten starben dabei.

Während der Artilleriephase in Spielzug 1 werden die vier Minenangriffe und der Gasangriff in der Bombardierungs-Tabelle in den Hexfeldern auf der Rückseite der Counter mit der angegebenen Spalte aufgelöst. Diese Angriffe werden weder vom Gelände noch von einem anderen Modifikator beeinflusst.

Der Gasangriff betrifft nur die Einheiten. Es hat keine Wirkung auf die Schützengräben; Minen wirken sich auf Schützengräben wie schwere Artillerie aus.

Beide Arten von Angriffen werden in Schritt 6.4 der Artilleriephase und des vorbereitenden Artilleriefeuers gelöst.

24.14 Logistikpunkte: Nur die Italiener verwenden Logistikpunkte in dem Szenario.

Jeder italienische Flügel beginnt das Szenario mit 20 Logistikpunkten und erhält 2 LP pro Spielzug und Flügel, beginnend mit Spielzug 2. Der rechte und linke Flügel haben separate Marker, um die verfügbaren LPs zu verfolgen.

Der AH-Deutsche Spieler hat kein Limit an Logistikpunkten und kann Formationen und Artillerie ohne LPs aktivieren.

Der jeweilige italienische Flügel verliert 5 LPs für jedes der folgenden Felder (Versorgungszentren), die zum ersten Mal vom AH-deutschen Spieler erobert werden:

1. 2623 (Smast) auf dem linken Flügel
2. 3519 (Creda) auf dem linken Flügel
3. 2119 (Drenchia) auf dem rechten Flügel
4. 1516 (Kambresco) auf dem rechten Flügel

24.15 Besondere geografische Siegpunkte. Es gibt einen Marker, der im Feld 3017 (Mt. Matajur) platziert werden muss, der an den Spieler geht, der Feld 3017 zuerst erobert. Dieser Marker gewährt dem jeweiligen Spieler die auf der Karte aufgedruckten SP.

24.16 AH - Deutscher Durchbruch. Falls während einer Siegescheck-Phase in einem Spielzug ein AH-Deutscher Flügel alle folgenden Felder in seinem Sektor kontrolliert, gewinnt er einen vollständigen Sieg, unabhängig von Siegpunkten.

Linker Flügel: Plava (1105), Prepotto (1801), Hex 1312, Gagliano (2401), Cividale (2602)

Rechter Flügel: Cividale (2602), Faedis (3702), Attimis (4503), Tarcento (5101), S. Giorgio (6217)

25.0 SZENARIO 2: "WAS WÄRE, WENN"-KAMPAGNENSPIEL – "DAS ENDE DER CAPORETTO-LEGENDE"

Als die ersten Nachrichten über eine erwartete Offensive auf das hohe Isonzo-Tal beim italienischen

Oberkommando eintrafen, glaubte Cadorna ihnen nicht und überließ es dem Stab der 2. Armee, die Verteidigung zu organisieren, und verließ sein Hauptquartier in Udine, um sich in der Nähe von Vicenza auszuruhen und sich einen Überblick über die Front in diesem Sektor zu verschaffen.

Selbst der Stab der 2. Armee blieb ohne seinen Chef, General Capello zurück, der sich krank fühlte und das Hauptquartier seinem Stellvertreter, General Montuori, überließ und erst am 23. Oktober ins Hauptquartier zurückkehrte.

Im Augenblick von Cadornas Rückkehr waren die Berichte dramatisch geworden, aber er unterschätzte immer noch die Bedrohung durch Österreich-Ungarn. und die Deutschen. Seine Generäle erledigten den Rest.

Am 21. Oktober lief Leutnant Maxim, ein rumänischer Offizier der 50. K.u.K.-Division, zu den italienischen Linien über und brachte den detaillierten Offensivplan für den Mrzli-Sektor und den allgemeinen Offensivplan einschließlich des Zeitplans mit.

Die armselige Umstellung der italienischen Truppen wurde durch den chaotischen und hastigen Aufmarsch in den wenigen Tagen vor der Offensive noch verschlimmert.

Was wäre, wenn Cadorna den Informationen vertraut hätte, die er erhalten hatte, und sich Zeit genommen hätte, sich auf die Abwehr der Bedrohung vorzubereiten und einen besseren Überblick über die Verteidigungsvorbereitungen zu behalten?

Szenario 2 lässt der italienischen Seite die Freiheit, ihre Front- und Reserveeinheiten nach ihrem eigenen Plan zu stationieren, innerhalb einiger historischer "Hätte"-Grenzen.

Darüber hinaus stehen einige Einheiten, die in der Gegend verfügbar waren, den italienischen Spielern zur Verfügung. In Szenario 2 kämpfen zwei Gegner gegeneinander: die AH-Deutsche gegen die Italiener.

Die Sektorengrenze hat keine Auswirkungen.

25.5 Länge des Szenarios: Wie 24.5.

25.6 Bereich der Szenario-Karte: Wie 24.6.

25.7 Siegbedingungen: Siegpunkte werden wie bei 23,0 erzielt, und nur der AH-Deutsche Spieler erhält sie. Am Ende des Spiels, wenn kein Durchbruch oder Offensivstopp erreicht wird, wird der Sieg wie folgt gewertet:

1. Weniger als 90 SPs: Italienischer Sieg
2. Zwischen 91 und 120 SP: Unentschieden
3. Mehr als 120 SPs: AH-Deutscher Sieg

25.8 Aufstellungsregeln: Beide Spieler stellen ihre Einheiten wie in der Aufstellungsanleitung angegeben auf, der italienische Spieler stellt zuerst auf. Einheiten müssen in den angegebenen Feldern aufgestellt werden,

oder, wenn "Von <xx> bis <yy>" angezeigt wird, müssen Einheiten auf Feldern mit eigenen Gräben zwischen diesen Feldern oder neben den zuvor eingesetzten Einheiten (eine Kette benachbarter Einheiten ist erlaubt) hinter ihren Frontlinien platziert werden. Artillerieeinheiten auf beiden Seiten müssen in der Lage sein, gegen ein feindliches Grabenfeld/Hexfeld zu feuern. Italienische Artillerieeinheiten werden in Stellung gebracht. Artillerieeinheiten können im Gelände aufgestellt werden.

Die Brücken an den Hexfeldern 1524-1624 und 3926-3927 sind gesprengt.

HINWEIS: Die deutsche I/CIII Ingenieur (Pionier) Einheit kann als Brückenpionier-Kompanie über 1524-1624 einrichten, wenn keine italienische Einheit in 1624 ist. Der Brückenbau wird in Phase 5 von Spielzug 1 enden.

25.9 Sonderregeln: Während des ersten Spielzugs kann keine italienische Formation ausgewählt werden, die während der Kommandophase aktiviert wird. Italienische Artillerieeinheiten können im Spielzug 1 nicht auf die "Bewegungs"-Seite gedreht werden.

25.9.1 Während der Pionier-Phase in Spielzug 1 darf keine Brücke gesprengt werden. Regel 19.2.1 ist jedoch auch in Spielzug 1 noch in Kraft.

25.10 Engpässe über Isonzo-Brücken: Nicht in Kraft.

25.11 Wetter: Wie 24.11.

25.12 Vorbereitender Artilleriebeschuss: Wie 24.12.

25.13 Gas- und Minenangriffe: Wie 24.13, allerdings kann der AH-deutsche Spieler die Minen und den Gasangriff in einem beliebigen italienischen Schützengrabenfeld neben dem auf der Rückseite der Counter angezeigten platzieren.

25.14 Logistikpunkte:

Der italienische Spieler beginnt das Szenario mit **50** Logistikpunkten und erhält 5 LPs pro Spielzug, beginnend mit Spielzug 2.

Der AH-Deutsche Spieler hat kein Limit an Logistikpunkten und kann Formationen und Artillerie ohne LPs aktivieren.

Der italienische Spieler verliert 5 LP für jedes der folgenden Felder (Vorratsdepots), die der AH-deutsche Spieler erobert hat:

1. 2623 (Smast)
2. 3519 (Creda)
3. 2119 (Drenchia)
4. 1516 (Kambresco)

25.15 AH-Deutscher Durchbruch. Wenn der AH-Deutsche Spieler während einer Siegescheck-Phase in einem Spielzug mindestens **6** (sechs) der in Regel 24.16 angegebenen 10 Felder kontrolliert, gewinnt er einen vollständigen Sieg, unabhängig von den Siegpunkten.

26.0 SZENARIO 3: "AUF NACH CIVIDALE"

Das Gefecht von Cividale war Teil des letzten Aktes des Dramas des Durchbruchs von Caporetto. Die wenigen und unorganisierten Reserven des italienischen Oberkommandos versuchten an den letzten Stützpunkten der Julischen Alpen einen verzweifelten Widerstand, während Cadorna bereits den allgemeinen Rückzug am Tagliamento-Fluß beschlossen hat.

26.1 Länge des Szenarios: 2 Runden, beginnend am 27. Oktober morgens und endend am 27. Oktobers abends. Der AH-deutsche Spieler hat für die Dauer des Spiels die Initiative. Das Wetter ist klar.

26.2 Bereich der Szenario-Karte: Es wird der Kartenbereich zwischen dem Fluss Judrio (1701/1801) und der Hex-Spalte 33xx verwendet.

26.3 Siegbedingungen: Der Spieler, der die meisten der folgenden Felder kontrolliert, ist der Gewinner:

3303; 3002; 2602 (zählen als doppelt); 2401; 2006; 2106; 2405; 2503.

26.4 Aufstellungsregeln: Der italienische Spieler richtet sich zuerst ein, wie in den Aufstellungsanweisungen angegeben. Der AH-Deutsche Spieler stellt sich als Zweiter auf, wie in der Aufstellungsanleitung angegeben. Artillerieeinheiten können im Gelände aufgestellt werden.

26.5 Sonderregeln: Der italienische Spieler hat 5 LPs. Der AH-German Spieler hat unbegrenzt LPs (wie im Campaign-Spiel).

27.0 SZENARIO 4: "MONTE MAGGIORE"

Der Monte Maggiore galt als nördlicher Pfeiler der Verteidigungslinie, die Cadorna errichten wollte, um den österreichisch-deutschen Durchbruch einzudämmen. Sein Fall war das Ereignis, das ihn dazu veranlasste, den allgemeinen Rückzug zu erklären, während die zu seiner Verteidigung versammelten Truppen ein verzweifeltes Rückzugsgefecht versuchten.

27.1 Länge des Szenarios: 2 Runden, beginnend am 27. Oktober morgens und endend am 27. Oktober abends. Der AH-deutsche Spieler hat für die Dauer des Spiels die Initiative. Das Wetter ist klar.

27.2 Szenario-Kartenbereich: Es wird der Kartenbereich zwischen der Hexspalte 33xx und der Nordwest-Kartenkante verwendet.

27.3 Siegbedingungen: Der Spieler, der die meisten der folgenden Felder kontrolliert, ist der Gewinner:

3906; 4005; 4207; 4610; 4809; 5306; 5308.

27.4 Aufstellungsregeln: Der italienische Spieler richtet sich zuerst ein, wie in den Aufstellungsanweisungen angegeben. Der AH-Deutsche Spieler stellt sich als Zweiter auf, wie in der Aufstellungsanleitung angegeben. Artillerieeinheiten können im Gelände aufgestellt werden.

27.5 Sonderregeln: Der italienische Spieler hat 5 LPs. Der AH-Deutsche Spieler hat unbegrenzt LPs (wie im Campaign-Spiel).

28.0 DIE TOLMEIN-KARTE

Um die Stapelung im Gebiet von Tolmein zu verringern und die Überprüfung der Artillerie-LoS zu erleichtern, könnt ihr die "Tolmein-Karte" (nur) für stationierte Artillerieeinheiten verwenden. Wenn eine Artillerieeinheit in den Bewegungsmodus versetzt wird, wird sie auf der "normalen" Karte platziert. Artillerieeinheiten, die nicht auf der Tolmein-Karte vorhanden sind, werden auf die übliche Weise eingesetzt.

ABKÜRZUNGEN

Gebirgs, GbSch: Gebirgsjäger, Gebirgs Schützen (Mountain troops)
 FJ: Feldjäger battalion
 H: Honved (Hungarian Army)
 LW: Landwehr (Territorial Troops)
 LS: Landeschützen (Territorial Troops)
 NK: Népfelkelöseg (Hungarian Territorial Troops)
 RGF: Regia Guardia di Finanza (Border guards)
 Inf.: Infanterie
 MG: Maschinengewehre
 Eng: Engineer (Pioniere)
 Brs., Bers.: Bersaglieri
 Bers. Cicl.: Bersaglieri Ciclisti (Radfahrer)
 Cav.: Cavalleria (Kavallerie)
 Dism. Cav.: Dismounted Cavalry (abgesetzte Kavallerie)
 Mt.: Mountain artillery (Gebirgsartillerie)
 Fld.: Medium artillery (Feldartillerie)
 Hv.: Heavy artillery (Fußartillerie)
 Bde: Brigade
 Btn: Battalion
 Abt.: Abteilung
 B.: Bayer
 U: Uhlans (Ulanen)
 D: Dragoons (Dragoner)
 C: Chevaulegers

HISTORISCHE ANMERKUNGEN: PROLOG ZU CAPORETTO

(VON ANDREA BRUSATI)

Caporetto ist eine malerische Bergstadt, die im oberen Isonzo-Tal liegt. Es war immer eine Grenzstadt; Sein deutscher Name ist Karfreit, und sein slowenischer Name ist Kobarid, aber in der Geschichte hat er einen italienischen Namen.

Wahrscheinlich ist dies die berühmteste Schlacht der italienischen Geschichte, sie ist ein Synonym für "Katastrophe" und wird in der italienischen Sprache mit der gleichen Bedeutung verwendet.

Die Schlacht von Caporetto, die auch als zwölfte Isonzoschlacht bekannt ist, war die Folge der elften Isonzoschlacht, bei der die italienische Armee über den Fluss Isonzo vorrückte und einen Vorsprung bildete, der sowohl Ljubljana als auch Triest bedrohte.

Um die Italiener zurückzudrängen und die Wahrscheinlichkeit einer neuen italienischen Offensive in naher Zukunft zu verringern, war eine Offensive notwendig, aber das geschwächte Österreichisch-Ungarische Reich verfügte nicht über genügend Ressourcen. Widerwillig musste Kaiser Karl deutsche Hilfe in Anspruch nehmen.

Vom 2. bis 6. September inspizierte General Konrad Krafft von Dellmensingen, Experte für Gebirgskriege, die italienische Front entlang des oberen Isonzo, wo das österreichisch-ungarische Hauptquartier einen potentiellen Schwachpunkt der italienischen Linie ausgemacht hatte. Am 8. September sprach er sich positiv für eine Offensive zwischen Tolmino (Tolmin) und Plezzo (Bovec) aus, obwohl er sie aufgrund des schwierigen Geländes und der von den Italienern gehaltenen Positionen als "Glücksspiel" bezeichnete. Ludendorff beschloß, fortzufahren, und stellte eine neue Armee auf, die 14., mit 7 Divisionen, die von den verschiedenen Fronten gezogen wurden. Alpenkorps und 200, Gebirgskriegsexperten, aus Rumänien, 12. und 26. von der französischen Front, 5. und 117. aus Russland und Aufbau der neuen Jäger-Division, die mehrere Jäger-Bataillone zusammenstellte.

Daneben waren einige der österreichisch-ungarischen Elitedivisionen angeschlossen, wie die 22. Schützen und die 3. "Edelweiß", sowie die Divisionen vor Ort (55., 50. und 1.), Veteranen des Gebietes. Drei weitere AH-Divisionen (4., 13., 33.) bildeten die Reserve der Armee.

Am 11. September wurde die neue 14. Armee dem General Otto von Below zugeteilt, mit Krafft von Dellmensingen als Stabschef.

Der Plan sah vor, die italienische Linie vom Brückenkopf von Tolmino aus zu durchbrechen, den Kolowrat-Kamm (LI. Korps unter General Berrer, mit 200. und 26. Division) und das Isonzo-Tal bis nach Caporetto (III. Bayer-Korps unter General Stein, mit Alpenkorps, 12., 50. und 117. zu erobern), um dann durch die Täler entlang des Flusses Natisone nach Cividale abzusteigen. Auf dem linken Flügel befand sich das XV. Korps (1. und 5. deutsche Division) unter General Scotti, das über den Korada-Kamm auf der rechten Seite des Flusses Isonzo absteigen musste. Der rechte Flügel bestand aus dem I. Korps (3., 22., 55. und deutsche Jäger-Division) unter General Krauss, das Plezzo überrennen und die Meerenge von Saga erzwingen sollte, indem es als rechte Deckungstruppe fungierte. Auf Ersuchen des Generals Below wurde dieses Korps, das früher der angrenzenden 10. Armee unterstellt war, bis Mitte September der 14. Armee zugeteilt.

Der zweite Schritt sah den Vormarsch in Richtung Udine und des Flusses Tagliamento vor, wobei die italienische 4. Armee auf den Nordostalpen und die 3. Armee auf dem Karst abgeschnitten und zum Rückzug gezwungen werden sollten.

Der Start der Offensive war für den 22. Oktober geplant.

Es wurden enorme Vorbereitungsarbeiten in Angriff genommen, die auch die Straßen- und Eisenbahnkapazitäten in den Tälern, die zu den Sammelpunkten führten, erhöhten, um Artillerie und Munition zu transportieren, während die Infanterie im letzten Moment eintreffen sollte, um die Vorbereitungen geheim zu halten. Es wurden

Vorsichtsmaßnahmen getroffen, wie z.B. dass die deutschen Offiziere, die für die Vorbereitungen verantwortlich waren, österreichische Kopfbedeckungen trugen, während die deutschen Jagdflugzeuggeschwader die italienischen Aufklärungsflugzeuge draußen hielten.

Die deutschen Flugzeuge hatten auch die Aufgabe, das gesamte Frontgebiet zu fotografieren, die vorhandenen österreichisch-ungarischen Karten zu verbessern, so daß jeder Beamte auf dem Felde, vom Leutnant aufwärts, eine genaue Karte des Gebietes besaß, in dem er operieren mußte.

Ende September wurde das Alpenkorps ins Trentino verlegt, wo es einige Demonstrationsaktionen durchführen musste, um den italienischen Geheimdienst zu täuschen.

Trotz all dieser Bemühungen wusste der italienische Geheimdienst Anfang Oktober, dass irgendwo von den Julischen Alpen bis zum Meer eine Offensive vorbereitet wurde. Aber innerhalb der Befehlskette sprossen unterschiedliche Standpunkte aus dem Boden, um eine Katastrophe herbeizuführen. General Cadornas Absicht war es, eine Verteidigung in der Tiefe vorzubereiten, die sich auf lokale Gegenangriffe stützte, während General Capello, Kommandeur der riesigen 2. Armee, die in dem bedrohten Sektor stationiert war, ein Befürworter einer Gegenoffensive vom Bainsizza-Plateau aus war, die gleichzeitig mit der AH-deutschen Offensive stattfand, die gerade gegen das Bainsizza-Plateau erwartet wurde. Infolgedessen setzte er seine Truppen und Reserven in der ersten Linie ein, da der Schwerpunkt zu südlich des Sektors in Gefahr war.

Trotzdem glaubten sie nicht an eine massive feindliche Offensive. Der Urlaub der Soldaten der 2. Armee wurde nicht ausgesetzt, und die Brigaden, die als Reserve fungieren mussten, bestanden hauptsächlich aus Einheiten, die von der Front kamen, um Nachrüstungen und Ersatz zu erhalten.

Cadorna verbrachte die ersten beiden Oktoberwochen damit, den Sektor des Trentino zu besuchen, und überließ es Capello, seinen Armeesektor unkontrolliert zu überwachen.

Als Cadorna wieder in Udine war, dem Sitz des italienischen Hauptquartiers, war es an der Zeit, dass Capello seinen Posten verließ, da er wegen einer Nierenentzündung ins Krankenhaus eingeliefert werden musste. Sein Stellvertreter übernahm General Montuori.

In der Zwischenzeit musste der Offensivtermin auf den 24. Oktober verschoben werden, da sich der Einsatz der Artillerie des I. Korps verzögerte.

In der Nacht vom 21. auf den 22. Oktober desertierte ein rumänischer Offizier, Leutnant Maxim, auf dem Berg Mrzli und nahm den Plan der Offensive in seinem Sektor mit, der von Anfang an bis ins kleinste Detail gepflegt wurde, von der Abfolge des Artilleriefeuers bis zum Vorausplan und den beteiligten Kräften.

Es war, als würde ein Vorhang aufgehen. General Montuori machte sich in aller Eile daran, die Truppenaufstellung neu zu ordnen. In dieser hektischen Neuordnung wurde die Grenze zwischen dem IV. und dem XXVII. Korps auf den Grund des Isonzo-Tals verschoben, wobei die Grenze vom Talrand zum Fluss selbst verschoben wurde, wobei das rechte Ufer unter der Verantwortung des XXVII. Korps blieb, während das IV. Korps das Bersaglieri-Regiment, das diesen Teil der Front besetzte, wegzog. Die Brigade Neapel, die die Bersaglieri ersetzen musste, traf nicht ein, um die Lücke vor Beginn der Offensive

zu schließen, und die Straße von Tolmino nach Caporetto war unglaublich offen.

Robuste Verstärkungstruppen trafen schnell ein, hatten aber keine Zeit, sich hinter dem bedrohten Gebiet zu versammeln.

Am 23. kehrte General Capello aus dem Lazarett zurück, gerade noch rechtzeitig, um seinen Korpskommandeuren eine Ansprache zu halten und zusammenfassende Anweisungen zu geben. Auch die Anweisungen an die Artillerie waren verworren. Selbst wenn die Anweisungen, die von Cadorna kamen, klar waren, wurden sie verwirrt, da sie die Befehlskette entlanggingen. Der Kommandeur des IV. Korps befahl, auf das feindliche Feuer zu antworten, auch wenn nicht klar war, ob während der feindlichen Gegenbatterie oder der Vorbereitungsphase, während der Kommandeur des XXVII. Korps (General Badoglio) befahl, auf seinen eigenen Befehl zu warten. Dieser Befehl traf nie ein, weil die Telefondrähte zerstört waren und das Wetter jedes optische Signal behinderte.

Die Uhrzeit ist: 02.00 Uhr des 24. Oktober 1917.

HISTORISCHE ANMERKUNGEN: DIE SCHLACHT VON CAPORETTO

Mit der deutschen Pünktlichkeit von Punkt 2 Uhr begann die erste Phase des präventiven Bombardements, das darauf abzielte, die Kommunikationszentren, die rückwärtigen Gebiete und die italienische Artillerie zu treffen, letztere auch mit Gasgranaten.

Im Sektor des italienischen IV. Korps begann die italienische Artillerie ein schlecht koordiniertes Gegenbatteriefeuer, das allmählich nachließ, nicht so sehr wegen der österreichischen Gase, die an den Berghängen nicht sehr wirksam waren, sondern vielmehr wegen der Aufforderung, Munition zu sparen, um die Sturmtruppen am Ausgang der Schützengräben mit Sicherheit nur am Ausgang der Schützengräben zu treffen. Sie werden dazu nicht in der Lage sein, denn wenn die österreichisch-ungarischen Truppen aus ihren Schützengräben kommen, werden sie von Nebel und Regen bedeckt sein.

Im Sektor des XXVII. Korps warten die Artilleristen sogar auf den Befehl des Korpskommandeurs, General Badoglio, das Feuer zu eröffnen. Dieser Befehl wird nie eintreffen, denn die erste Phase der deutschen Bombardierung hat gerade das Ziel, die Kommunikation zu unterbrechen. Die wenigen Batterien, die am späten Vormittag aus eigener Initiative zu feuern beginnen, werden dies auf Ziele tun, die jetzt leer und nutzlos sind.

Am Fuße des Tals von Plezzo treten die Gaswerfer des 35. Pionierbataillons in Aktion und bedecken die italienische Frontlinie mit Phosgen (das sogenannte Blaue Kreuz, von der Farbe des Kreuzes, mit dem die Zylinder markiert waren). Das Gas mischt sich in den Nebel, und die Italiener merken gar nicht, dass sie angegriffen werden. Für die wenigen, die es schaffen, die Gasmaske aufzusetzen, gibt es vor dem Tod das erschreckende Bewusstsein, dass sie nutzlos sind.

Der österreichische Artillerieoffizier Fritz Weber beschreibt nach seiner Ankunft auf den italienischen Linien, nachdem das Gas abgeräumt worden war, wie plötzlich die Todesfälle eintraten, die die Offiziere in der Messe trafen, während sie aßen, die Telefonisten auf ihren Posten und die Wachposten, die sich am Rand des Grabens lehnten. Ein ganzes italienisches

Bataillon wurde vernichtet und hinterließ eine Lücke in der Frontlinie...

Um 18.00 Uhr, nach einer Pause, beginnt das zerstörerische Feuer gegen die Schützengräben und die Frontlinien. Es handelt sich um ein Bombardement von beispielloser Intensität an der italienischen Front. Die Deutschen selbst, die das beobachten, kommentieren: "Ich möchte heute da unten kein Italiener mehr sein." Die großkalibrigen Schüsse machen die Schützengräben platt, reißen die Drahtzäune auf und zwingen die italienischen Infanteristen, sich in Schutzräume und Höhlen zu flüchten.

Während auf dem Rombon-Gebirge die Angriffe der 3. österreichisch-ungarischen Division im Schneesturm abgewehrt werden, durchbricht die 22. Division im Plezzo-Becken die durch Gas- oder Bombenangriffe ungeschützten Linien und umgeht die noch leistenden Stellungen. Nur die Gegenangriffe des Ceva-Alpine-Bataillons bremsen die Österreich-Ungarn, die am Ende des Tages vor dem Saga-Pass stehen, irgendwie aus.

Entlang des Bergrückens, der von Polounik zum Monte Nero führt, leistet die italienische Linie der Brigaden Genua und Ätna trotz des schweren Bombardements und der Explosion mehrerer Minen den ganzen Tag über Widerstand, vor Ort auch dank gezielter Gegenangriffe der Reserven.

Auch die Brigade Caltanetta hielt die Österreichisch-Ungarn zurück, gewiß nicht durch die Schützengräben am Gegenhang unter dem Mrzli, wo sie so vorgeschoben waren, daß die Österreicher auf dem Kamm nur einen Sprung brauchten, um in sie einzudringen, sondern dank der zweiten Linie der Pleza, wo die Reserven gut aufgestellt waren.

Was die Soldaten dieser Brigaden nicht wissen, ist, dass hinter ihnen, entlang des Isonzo-Tals, die Deutschen fast ungestört ausschwärmen.

Während die 12. deutsche Division auf der linken Seite des Isonzo auf Widerstand stößt, den sie überwältigen kann, indem sie am Nachmittag an der Caporetto-Brücke ankommt und sie zur Sprengung zwingt, findet ihr Vorstoß auf der rechten Seite des Flusses keinen Widerstand bis zur Stadt Smast, wo sie eine Abteilung der Foggia-Brigade zur Kapitulation zwingt. bevor er Caporetto angriff und eroberte. Am Ende des Tages treffen die vorgeschobenen Truppen in Creda ein. Ein 24 km langer Marsch, praktisch eine Übung, der zur Einkesselung von zwei italienischen Divisionen, der 43. und der 46., führt.

In der Nacht gelang es einigen Einheiten der 43. Division, der Einkesselung über die Trnovo-Brücke zu entkommen und den Berg Stol zu erreichen, während die 46. Division in Gefangenschaft geraten war.

Die härteste Aufgabe, die Jeza, das Podklabuch und der Kolovrat-Kamm, fielen den Speerspitzen der deutschen Einheit zu: dem Alpenkorps und der 200. Division.

Zwischen 9 und 9.30 Uhr, als die Granaten noch nicht ganz aufgehört hatten, auf die italienischen Linien zu fallen, kam die deutsche Vorhut aus ihren Schützengräben und näherte sich, vom Nebel bedeckt, den italienischen Frontlinien. Hier wurden die kleinen überlebenden Vorposten, die von den Bombenangriffen verwüstet worden waren, schnell eingenommen, und die gesamte Verteidigungslinie wurde praktisch kampfflos erreicht. Hier befanden sich die italienischen Einheiten noch meist in Unterständen und Höhlen, wo sie leicht eingepfercht und zur Kapitulation gezwungen werden konnten. Die wenigen Einheiten, denen es gelang, der Überraschung zu entgehen, kämpften, so gut sie konnten, gegen einen Feind, der an Männern und vor allem an Feuerkraft überwältigt war, der sie

einholte und umhüllte. Nur wenige entkamen dem Tod oder der Gefangennahme. Die Jeza blieb jedoch in italienischer Hand, zumindest für eine Nacht, in der sich das Etschtaler Alpenbataillon opferte und praktisch allein blieb, um den Gipfel zu halten.

Der erste Tag der Offensive hat der italienischen Defensive praktisch schon einen tödlichen Schlag versetzt, aber was die Italiener verurteilt, ist der Mangel an manövrierfähigen Reserven. In der Tat hat das VII. Korps (3. und 62. Division) den Befehl erhalten, die Kolovrat-Linie zu besetzen, die praktisch bereits von rechts flankiert und links entlang des Natisone-Tals unverteidigt ist, wodurch sie praktisch zur Zerstörung verurteilt wird, während die beiden anderen Brigaden, die auf der linken Seite unmittelbar zur Verfügung stehen, in ihrer Stärke geschwächt und durch die Ruhr geschwächt sind.

Nur die 47. Division, bestehend aus zwei Bersaglieri-Brigaden, kann den Deutschen entgegentreten und bleibt zwischen der Korada und dem Isonzo, um den Rückzug der Truppen aus der Bainsizza zu decken. Er wird auch während des Rückzugs zum Tagliamento eine wichtige Nachhut sein.

In den nächsten zwei Tagen hatten die österreichisch-ungarischen und deutschen Truppen keine andere Wahl, als so weit wie möglich voranzukommen und so viele Gefangene wie möglich zu machen, während die wenigen überlebenden italienischen Truppen unerwarteten Widerstand leisteten und Straßensperren leisteten, trotz des Befehls, der kein Manöver, sondern nur Widerstand bis zum bitteren Ende auf der Stelle vorsah. oft ließen sie sich flankieren und vernichten. Ein letzter Versuch, eine Verteidigungslinie wieder aufzubauen, fand am 27. Oktober statt, als Verstärkungen in den Widerstandsversuch an der Linie Korada - Monte Purgessimo - Monte Maggiore eindringen.

Der frühe Fall des Monte Maggiore zwingt Cadorna schließlich, den allgemeinen Rückzug zum Tagliamento zu befehlen, aber nicht bevor auch Cividale nach dem Durchbruch und der Zerstörung der zur Verteidigung aufgestellten Brigaden fällt. So endet die Schlacht von Caporetto und beginnt der Rückzug, in vielen Fällen die Niederlage von Caporetto. Nicht einmal das Tagliamento wird in der Lage sein, den von Rachegelüsten, von Selbstwertgefühl und nicht zuletzt vom Hunger getriebenen Trieb der deutschen und österreichisch-ungarischen Truppen zu bremsen.

Der Monte Grappa und der Piave werden für sie unüberwindbar sein. Auf dem Berg und dem Fluss, die dem Vaterland heilig werden sollen, wird es den verbliebenen italienischen Truppen gelingen, selbst die besten deutschen Truppen in Schach zu halten, aber das ist eine andere Geschichte.

ANMERKUNGEN ZUM DESIGN

Nach der Veröffentlichung des Spiels "Strafexpedition 1916" schlug der Verlag vor, das nächste Spiel auf Caporetto zu machen, aber ich antwortete, dass es keinen Sinn mache, ein Simulationsspiel über eine Schlacht zu machen, deren Ausgang schon vor Beginn feststehe. Das zweite war also "Gorizia 1916".

Im Laufe der Zeit begann ich, die Schlacht von Caporetto besser zu studieren, entdeckte nach und nach die Komplexität der Situation, fand die notwendigen Herausforderungen für ein Spiel und gleichzeitig den Wunsch, viele Klischees über die

bekannteste Kriegsepisode der italienischen Geschichte zu zerstreuen.

Die Herausforderung: In einer Schlacht, deren Ausgang klar war, entdeckte ich die Rivalitäten innerhalb der österreichisch-deutschen Armee, trotz des hochtrabenden Namens der Operation: "Waffentreue". Daher die Idee, zwei Fraktionen in Konkurrenz zu setzen, sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. Darüber hinaus eine Idee, die bereits in anderen Simulationsspielen ausgeschöpft wurde, deren Ergebnis offensichtlich war.

Enthüllung: Neben der außerordentlich schlechten Kampfbereitschaft, den verworrenen Befehlen und dem Mangel an Kommunikation unmittelbar nach der (für die italienische Front) außergewöhnlichen Artilleriesvorbereitung mussten sich die Italiener auch mit der neuen Infiltrationskampftaktik auseinandersetzen, die bereits in Riga gegen die Russen Erfolge erzielt hatte und die in einigen Monaten auch die britische und französische Verteidigung erschüttern würde. Sowie mit einer Überlegenheit des feindlichen Feuers, sowohl bei der Artillerie (3:1) als auch bei den Handfeuerwaffen (5:1).

Darüber hinaus waren die meisten italienischen Bataillone unterbesetzt, aufgrund der nicht ersetzten Verluste in den Sommerschlachten und des Winterurlaubs (der auch am Vorabend einer feindlichen Offensive nicht ausgesetzt wurde...). Schließlich mussten sie auch die Pfeile des Schicksals erleiden: den Nebel. Es bedeckte das Schlachtfeld in den frühen Morgenstunden des 24. Oktober, vermischt mit dem Gas, das mehr als ein Bataillon der Friaul-Brigade in Plezzo vernichtete. Der Nebel verdeckte auch die Bewegungen der deutschen Truppen, sowohl bei der Annäherung an die von der Artillerie umgeworfenen italienischen Stellungen als auch beim unbemerkten Vorrücken entlang des Isonzo-Tals bis nach Caporetto. Derselbe Nebel, der jede optische Kommunikation verhinderte, auf den sich die italienischen Kommandos im Falle der Zerstörung von Telefonleitungen verließen, wie es tatsächlich geschah, so dass die Einheiten ohne Befehle und die Befehle ohne Informationen zurückblieben.

Kurz gesagt, eine ganze Reihe von Teilen trug zur Entstehung des Mosaiks bei, das der Kommandeur des österreichisch-ungarischen I. Korps, General Alfred Krauss, als "Das Wunder von Karfreit" bezeichnete.

Das "Was wäre, wenn"-Szenario, das eine vom Spieler organisierte italienische Verteidigung untersucht, durfte also nicht fehlen. Er berücksichtigt die Einheiten, die in diesem Frontabschnitt tatsächlich zur Verfügung stehen.

Was das Spielsystem betrifft, so ist es im Grunde das gleiche wie in den beiden vorherigen Spielen, mit ein paar weiteren Details über den Einsatz von Artillerie und der Hinzufügung der Merkmale der von den Mittelmächten umgesetzten Taktiken. Wir finden daher das vorbereitende Bombardement, das es Ihnen ermöglicht, auch ohne Beobachtung zuzuschlagen, das Unterstützungsgewehr, das die Feuerkraft von Maschinengewehren und tragbaren Waffen im Angriff nutzt, die Infiltrationsfähigkeit, die auf dem Prinzip des Flankierens und Erschöpfens der Bewegung basiert, ohne sich um die Flanken zu kümmern, um die feindlichen Linien zu durchdringen. Es gibt auch einen Hauch von Farbe, mit den außergewöhnlichen Leistungen des zukünftigen Wüstenfuchses, Erwin Rommel, damals ein einfacher Leutnant, aber bereits in der Lage, seine Männer in außergewöhnliche Unternehmungen zu führen.

Genieße das Spiel und lerne etwas mehr über Caporetto.

BIBLIOGRAPHIE (DEUTSCH)

- Conrad Krafft von Dellmensingen – **“Der Durchbruch am Isonzo“**
- **Erwin Rommel – “Infanterie greift an”**
- Alfred von Krauss - **“Wunder von Karfreit”**
- Hans Killian – **“Wir Stürmten Durchs Friaul”**.
- Fritz Weber – **“Isonzo 1915, 1916, 1917”**
- Manfred Rauchensteiner – **“Waffentreue”**
- Edmund Glaise-Horstenau - **“Österreich-Ungarns Letzter Krieg, 1914-1918”**
- Helmut Schittenhelm – **“Wir Zogen Nach Friaul”**
- Hubert Fankhauser - **“Regimentsgeschichte des k.u.k. Infanterieregimentes Graf von Khevenhüller Nr. 7, 1914-1918”**

BIBLIOGRAPHIE (ENGLISCH)

- Mark Thompson – **“The White War”**
- Ronald Seth – **“Caporetto“**
- Cyril Falls – **“Caporetto 1917“**
- John Macdonald, Zeljko Cimpric - **“Caporetto and the Isonzo Campaign“**

BIBLIOGRAPHIE (ITALIENISCH)

- Paolo Gaspari - **“Le Bugie di Caporetto”**. Ed. Gaspari
- Alessandro Barbero - **“Caporetto”**. Ed. Laterza
- Adriano Alberti – **“L’importanza dell’azione militare italiana. Le cause militari di Caporetto”**. Ufficio Storico dello SM dell’Esercito Italiano
- Ufficio Storico dello SM dell’Esercito Italiano – **“L’Esercito Italiano nella Grande Guerra (1915-18)”**. Ist. Poligrafico dello Stato
- Gianni Pieropan – **“Storia della Grande Guerra sul fronte Italiano”**. Mursia
- Marco Martini; Silvio Stok – **“I Tracciati delle Trincee sul Fronte dell’Isonzo”**. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari - **“I Nemici di Rommel”**. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari – **“Rommel a Caporetto”**. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari, Paolo Pozzato – **“Non Solo Rommel, Anche Rango”**. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari, Marco Mantini, Paolo Pozzato – **“Generali nella Nebbia”**. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari – **“La Verità su Caporetto”**. Gaspari Ed.
- Guido Alliney – **“Caporetto sul Mrzli”**. Gaspari Ed.
- Giuseppe Boriani – **“L’Ultima Retroguardia”**. Gaspari Ed.
- Gian Luca Badoglio – **“Il Memoriale di Pietro Badoglio su Caporetto”**. Gaspari Ed.
- Alberto Cavaciocchi – **“Un Anno al Comando del IV Corpo d’Armata”**. Gaspari Ed.
- Marco Pascoli – **“La Battaglia Dimenticata della Val Resia”**. Gaspari Ed.
- Basilio Di Martino – **“L’Aviazione Italiana a Caporetto”**. Gaspari Ed.

- Angelo Gatti - **“Caporetto”**. Il Mulino.
- Alberto Monticone – **“La Battaglia di Caporetto”**. Gaspari Ed.
- Filippo Cappellani, Basilio Di Martino - **“Un’Esercito Forgiato nelle Trincee”**. Gaspari Ed.
- Alessandro Massignani - **“Le Truppe d’Assalto Austro-Ungariche nella Grande Guerra”**. Gino Rossato Ed.
- Enrico Acerbi - **“Le Truppe da Montagna dell’Esercito Austro-Ungarico nella Grande Guerra”**. Gino Rossato Ed.
- Mario Silvestri – **“Caporetto”**. BUR Rizzoli
- Mario Silvestri – **“Isonzo 1917”**. BUR Rizzoli
- Tiliaventum Quaderni, Nr 2 – **“Tagliamento 1914-1919”**
- Tiliaventum Quaderni, Nr 5 – **“Mit Der XIV Armees Nach Italien”**
- Roberto Bencivenga – **“La Sorpresa Strategica di Caporetto”**. Gaspari Ed.
- Andrea Vazzaz – **“La Caduta del Monte Maggiore”**. Gaspari Ed.
- Enrico Caviglia – **“La Dodicesima Battaglia (Caporetto)”**.

DANKSAGUNGEN

Gestaltung: Andrea Brusati

Entwicklung: Nicola Contardi, Luigi Parmigiani, Michael Resch

Spieltest: Michael Resch, Rian van Meeteren, Hanno Meier, Fabian Rohde, Gregg Kilbourne, Filippo Chiari, Marco Ferrari, Andrea Mozzati, Enrico Bertocchi

Regeln Korrekturlesen: Paul Hederer, Michael Resch

Übersetzungsassistenz: Paul Hederer, Michael Resch

Schachtel-Kunst: Nicola Contardi

Kartengrafik: Dan Marcolini

Gegenkunst: Andrea Brusati, Enrico Acerbi

Besonderer Dank: Michael Resch, Paul Hederer, Fabian Rohde

Übersicht des Spielablaufes

1. Verstärkungsphase (5.0): Die Verstärkungseinheiten werden gemäß den Szenarioanweisungen (6.0) auf der Karte platziert. LPs werden dem Logistics Points Track (LPT) für die IT-Seite hinzugefügt.

2. Kommandophase (6.0, 7.0): Jeder Spieler entscheidet heimlich, welche seiner Formationen er in diesem Zug aktiviert.

3. Initiativphase: In *Caporetto 1917* hat der AHG-Spieler für die Dauer des Spiels in jedem Szenario die Initiative.

4. Wetterphase: Das Wetter ist historisch bedingt. Überprüfe die GTRT, um zu sehen, welche Wetterbedingungen für den aktuellen Spielzug gelten.

5. Pionier-Phase:

5.1 Spieler schließen die Reparatur des Grabens ab (17.3)

5.2 Spieler beginnen mit der Reparatur eines neuen Schützengrabens (17.3)

5.3 Spieler dürfen Brücken sprengen (19.2)

5.4 Brückenpioniere (siehe 21.1) können Markierungen für "Brückenbau" platzieren oder den Brückenbau abschließen (siehe 19.3).

6. Artillerie-Phase: Jeder Spieler platziert seine Artillerieeinheiten auf seiner "Zug"- oder "Feuer"-Seite (siehe 18.0).

6.1 Spieler platzieren ihre Artillerieeinheiten auf ihrer "Bewegungs"- oder "Feuer"-Seite (siehe 18.0). Siehe auch 18.2 für die Artilleriestellung.

6.2 Spieler dürfen Sperrfeuer durchführen (12.1.6)

6.3 AHG-Spieler dürfen vorbereitende Bombardierungen durchführen (24.12)

6.4 AHG-Spieler können Gas-/Minenangriffe durchführen (24.13)

7. AHG Aktionsphase:

A. Erklärung zur taktischen Bewegung und zum Angriff

B. Bombardierung

C. Defensives Feuer (durch den IT-Spieler)

D. Zuweisung der Verluste

E. Ankündigung Gegenangriff (durch den IT-Player)

F. Verteidigungsfeuer

G. Zuweisung der Verluste (durch den IT-Player)

H. Aktion abgeschlossen

I. Reaktion des Gegenspielers

Am Ende des letzten Schritts wiederholt der AHG-Spieler Phase 7 mit einer weiteren Formation oder passt.

DEDICATION:

“The lack of resistance of units of the 2nd Army, cowardly withdrawn without fighting, or ignominiously surrendered to the enemy, allowed the Austro-Germanic forces to break our left wing on the Julian front.”

With this bulletin on October 28th General Cadorna unfairly blamed his soldiers for the defeat of Caporetto.

This simulation, through gaming, wants to show how the events really took place, and to rehabilitate the memory of the soldiers who lost their lives, even in captivity, because of the Battle of Caporetto.

Europa Simulazioni © 2024

8. IT-Aktionsphase: wie Phase 7

Die beiden Spieler wiederholen die Phasen 7 und 8 so lange, bis beide keine Formationen mehr zu aktivieren haben oder beide nacheinander passen, ohne eine Formation zu aktivieren.

9. Bewegungsphase der Artillerieeinheiten:

A. Der AHG-Spieler bewegt seine Artillerieeinheiten (10.3). Artillerieeinheiten können strategische Bewegungen einsetzen.

B. Der IT-Spieler bewegt seine Artillerieeinheiten (10.3). Artillerieeinheiten können strategische Bewegungen einsetzen

10. Bewegungsphase der nicht-aktivierten Artillerieeinheiten:

A. Der AHG-Spieler bewegt die nicht aktivierte Einheitenbewegung (10.3). Einheiten können strategische Bewegungen einsetzen.

B. Der IT-Player bewegt die nicht aktivierte Einheitenbewegung (10.3). Einheiten können strategische Bewegungen einsetzen.

11. Versorgungsphase:

Jeder Spieler überprüft den Versorgungsstatus seiner eigenen Einheiten. Einheiten, bei denen festgestellt wird, dass sie nicht mehr versorgt sind, erhöhen ihren Desorganisationsgrad um eins (1) (siehe 9.0).

12. Sammel-Phase:

Einheiten, die sich in Versorgung befinden, keinen Gewaltmarsch gemacht haben, nicht als "Out-of-Supply" markiert sind und sich nicht in einer feindlichen ZoC befinden, können ihre Desorganisationsstufe um einen (1) Punkt verringern (20.6).

Alle HQ-Counter werden aus den Boxen genommen. Entferne alle Markierungen "Aktiviert", "Sperrfeuer", "Gewaltmarsch" und "Out-of-Command".

13. Überprüfung der Siegbedingungen:

Weitere Informationen unter Regel 23.0 und den Szenarioanweisungen.

Made in Italy
v.1.0P