

# GAME ACTIONS



## ADVANCE

Die aktive Einheit kann sich mit allen Bewegungspunkten bewegen. Nach der Bewegung ist die Einheit abgekämpft.



## CONCENTRATED FIRE

Die aktivierte Einheit feuert mit ihrer ganzen Feuerkraft auf feindliche Einheiten. Befreundete Einheiten können den Angriff durch kombiniertes Feuer unterstützen.

Nach der Auswertung dieser Aktion ist die aktivierte Einheit, und alle die sie unterstützt haben, abgekämpft.



## FIRE AND MOVEMENT

Die aktivierte Einheit bewegt sich auf dem Spielbrett und kann einen Angriff gegen eine gegnerische Einheit starten. Die aktivierte Einheit kann sich a) bewegen und dann angreifen, oder b) angreifen und dann bewegen.

Die folgenden Einschränkungen gelten für Feuerkraft und Bewegung:

- Eine aktivierte Infanterieeinheit erhält 1 Bewegungspunkt weniger.
- Ein aktiviertes Fahrzeug erhält 2 Bewegungspunkte weniger.
- Die Feuerkraft der aktivierten Einheit ist nur noch halb so groß (aufgerundet).
- Die aktivierte Einheit darf nicht auf lange Distanz angreifen.
- Der Angriff der aktivierten Einheit kann nicht durch andere Einheiten unterstützt werden.

Eine Gruppe die schwere Infanterie beinhaltet darf durch diese Aktion nicht aktiviert werden.

Nach der Auswertung dieser Aktion ist die aktivierte Einheit abgekämpft.



## FATIGUE UNIT

Der aktivierte Einheit kann eine ausgeruhte Einheit aktivieren, die dann nichts tun soll.



## PREPARE FOR FIRE

Der aktive Spieler legt einen "Eröffne das Feuer"-Marker auf eine ausgeruhte, eigene Einheit.

Diese Einheit befindet sich im "Eröffne das Feuer"-Modus und kann eine gegnerische Einheit während dessen Bewegung angreifen.

Befreundete Einheiten im "Eröffne das Feuer"-Modus können diesen Angriff unterstützen.

Eine Einheit im "Eröffne das Feuer"-Modus gilt nicht als ausgeruht.



## ASSAULT

Die aktivierte Einheit kann sich über das Spielbrett bewegen, um am Ende der Bewegung einen Direktangriff auf ein angrenzendes Hexfeld zu beginnen, auf dem sich eine oder mehrere feindliche Einheiten befinden.

Eine Einheit die durch diese Aktion aktiviert wird, erhält einen Bewegungspunkt weniger.

Eine Infanterie mit schweren Waffen kann keinen Direktangriff durchführen.

Fahrzeuge können keinen Direktangriff durchführen.

Nach einem Direktangriff ist die aktivierte Einheit abgekämpft.



## ACTIVATE STRATEGY CARD

Der aktive Spieler kann jede "Aktions-Phase"-Strategie Karte aktivieren und auswerten, die in seinem Hauptquartier aufgedeckt liegt. Die Kommandokosten müssen von dem Spieler von seinen Kommandopunkten beglichen werden.



## SPECIAL ACTION

Spezialaktionen werden normalerweise durch verfügbare Strategiekarten, Operationskarten, Spezialisierungsmarker und manchmal auch durch das Szenario selbst ausgelöst. Effekte und spezielle Fähigkeiten, die als Voraussetzung für solch eine Aktion erforderlich sind, stehen immer mit "as an action..." im Text.