

PLAYER REFERENCE SHEET

THE GAME ROUND

Die Aktions Phase

Im Besitz der Initiative führt jede Nation Aktionen durch. Dies geschieht abwechselnd, bis keine Nation mehr eine Aktion durchführen kann, oder bis beide Nationen das Ende ihrer Aktionsphase erklären.

Die Kommando Phase

- 1) Übernahme der Kontrolle über Objekte
Übernahme der Kontrolle über jedes Hexfeld mit Objektmarkern. Neue Eigentümer platzieren ihre Kontrollmarker auf die jeweiligen Hexfelder und entfernen evtl. dort liegende fremde Kontrollmarker.
- 2) Kommandopunkte und Siegpunkte erhalten
In der Reihenfolge der Initiative erhalten die Spieler Kommandopunkte für eigene und neutrale Kommando-marker. Ebenda bekommt jede Nation auf der Siegpunkte-leiste die gewonnen Siegpunkte gutgeschrieben.
- 3) Kommandopunkte ausgeben
In der Reihenfolge der Initiative können die Spieler Kommandopunkte für "Kommando Phase" Karten ausgeben und / oder platzieren Kommandopunkte auf ihrer Initiative Karte.
- 4) Übernahme der Initiative
Die Nation mit den meisten Kommandopunkten auf ihrer Initiative Karte erhält den Initiative Marker. Bei einem Unentschieden erhält der Spieler die Initiative, der sie momentan nicht hat.

Die Status Phase

- 1) Strategie Karten ziehen
In der Reihenfolge der Initiative zieht jede Nation eine Strategie Karte von einem Stapel ihrer Wahl und legt sie aufgedeckt in ihren Spielbereich. Zeigt die erste Karte ein "+", ziehe eine zweite Karte.
- 2) Entferne Marker
Entferne alle Aktivierungs- und Festsetzungsmarker vom Spielbrett. Aufreißungsmarker werden durch Festsetzungsmarker ausgetauscht, ausser wenn sich ein Offizier im selben Hexfeld befindet, dann wird er entfernt.
- 3) Einheiten in Feuerbereitschaft versetzen
In der Reihenfolge der Initiative kann jede Nation jede ihrer berechtigten Einheiten in Feuerbereitschaft versetzen.
- 4) Soldatentransfer
In der Reihenfolge der Initiative kann jede Nation Infanterie zwischen den einzelnen Sockeln transferieren, die im selben Hexfeld stehen.
- 5) Verstärkungen der Szenarien und Ereignisse
In der Reihenfolge der Initiative platziert jede Nation ihre Verstärkung laut Vorgabe des Szenarios und wertet szenarienspezifische Ereignisse aus.
- 6) Vorbewegen des Rundenmarkers
Bewege den Rundenmarker auf dem Rundenanzeiger vor. Nach der Auswertung der letzten Runde ist das Spiel vorbei.

Auswertung eines Angriffs

Feststellen der Angriffs- und Verteidigungsstärke

Die Angriffsstärke entspricht der Feuerkraft der führenden Angriffseinheit plus der Hälfte der Feuerkraft der unterstützenden Einheit(en).

Die Verteidigungsstärke entspricht dem Panzerungswert der angegriffenen Einheit plus Deckungsboni durch das Gelände oder andere Verstärkungen.

Würfeln

Schwarze Würfel gemäß Angriffsstärke und Rote Würfel gemäß Verteidigungsstärke würfeln.

Trefferauswertung

Ziehe die Treffer der roten Würfel von den Treffern der schwarzen Würfel ab. Verbleibende schwarze Würfel sind Treffer.

Gibt es gleich viele oder mehr rote Treffer als schwarze, ist der Angriff missglückt.

Black dice succeed on rolls of:

Close Range: "4," "5," and "6"
Normal Range: "5" and "6"
Long Range*: "6"

Red Dice always succeed on:

Rolls of "5" and "6"

*A unit activated with a Fire and Movement action cannot attack a target at long range.

Normal Attack

Suppressive Attack

Against a Squad:

The target squad must remove a number of figures equal to the number of hits sustained.

Against a Squad:

The effect of hits depends on the pre-attack condition of the squad.

Normal Condition

1 or 2 hits Pinned
3 hits Disrupted
4+ hits Squad Routed (Destroyed)

Pinned Condition

1 or 2 hits Disrupted
3+ hits Squad Routed (Destroyed)

Disrupted Condition

1+ hits Squad Routed (Destroyed)

Against a Vehicle:

The effect of hits depends on the pre-attack state of the vehicle.

Undamaged Vehicle

1 or 2 hits Lightly Damaged
3 hits Heavily Damaged
4+ hits Destroyed

Lightly Damaged Vehicle

1 or 2 hits Heavily Damaged
3+ hits Destroyed

Heavily Damaged Vehicle

1+ hits Destroyed

Vehicles are unaffected by suppressive attacks

End of Action

All attacking units are fatigued. The game proceeds to the next action.