



6134



OPERATION BARBAROSSA 1941

Szenarien-Buch

Der Spieler kann sich als echter Armeekommandeur fühlen. Während des Spiels muss man über eine Blitzattacke oder tiefe Verteidigung entscheiden, den Gegner überlisten oder taktisch übertreffen.

In jedem Szenario werden den Spielern Aufgaben gestellt, für deren Erfüllung man Siegpunkte angerechnet bekommt.

Die erhaltenen Siegpunkte werden zusammengezählt und der Gewinner wird festgestellt. Gewinner ist nicht immer derjenige Spieler, der die meisten Aufgaben erfüllt hat. Aufgaben in den Szenarien haben unterschiedliche taktische Wertung. Man kann mehrere zweitrangige Aufgaben erfüllen und genauso viele Siegpunkte bekommen, wie auch für die Erfüllung einer Hauptaufgabe.

Nicht jede Erfüllung eines gesetzten Ziels ist so offensichtlich, wie es aus der Beschreibung zu sein scheint. Manchmal muss man Köpfchen haben und eigene glänzende Kommandofähigkeiten und Kenntnisse der Militärtaktik anwenden. Nicht selten muss man den Gegner mit eigenen Handlungen irreführen.

Jedes gesetzte Ziel kann man mit unterschiedlichen taktischen Methoden erreichen.

Trupps für jedes Szenario sollten die Spieler vom Gegner verborgen zusammenstellen.

Regel für die Zusammenzählung von Siegpunkten

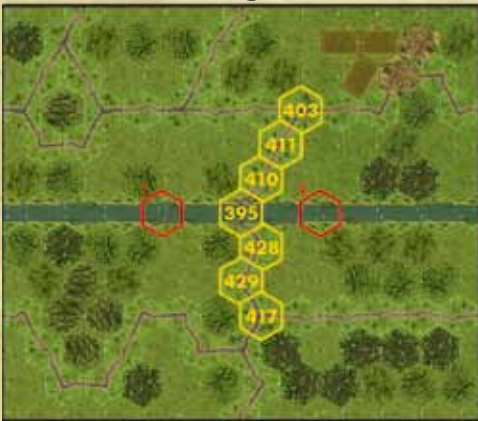
1. Für die Zählung der Punkte nehmen Sie vor dem Spielbeginn ein Blatt Papier. Teilen Sie das Blatt in zwei Spalten und benennen Sie diese mit den Namen der Spieler.
2. Bei Erfüllung der Bedingungen jeder Aufgabe tragen Sie die Summe der Siegpunkte in die jeweilige Spalte. Die erreichten Punkte können nicht später verloren werden.
3. Wenn nach Bedingungen des Szenarios die Siegpunkte für die vernichteten gegnerischen Trupps angerechnet werden, so werden diese Punkte je nach Vernichtungsgrad der Trupps eingetragen.
4. Am Ende des Spiels werden die Punkte in jeder Spalte addiert und der Gewinner festgestellt.

Szenario I

Kampf um die Brücke am Fluss Bug

Gewonnen hat der Spieler, der die größte Anzahl an Siegpunkten gesammelt hat.
Als erster stellt die Trupps der Spieler auf, der für die Sowjetarmee spielt

Schema für das Zusammenfügen der Karten



Aufstellung von zusätzlichen Hex auf das Spielfeld:

163 – 395, 168 – 428, 172 – 429, 177 – 417,
103 – 410, 107 – 411, 111 – 403

Zone der Brückenverteidigung:

Hex von 102 bis 110 (103 - 410, 107 - 411) + Hex 395 (Brücke)

Die Zone der Brückenverteidigung gilt als erobert, wenn sich in der Zone mindestens 2 Trupps des Spielers und kein Trupp des Gegners befinden.

Deutsche Armee

Gruppe 1: Erste Angriffswelle

Die Trupps werden am Anfang des Spiels auf beliebigen Hex in der Aufstellungszone nach Ermessen des Spielers aufgestellt.

Pflichttruppen:

Deutsches Hauptquartier;
Deutsche Pioniere

Zusätzliche Infanterie-Truppen:

Werden nach Ermessen des Spielers unter Nutzung der Truppenwerte im Wert von maximal 45 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Zum Ende des 8. Spielzuges Verteidigungsstellung der Brücke besetzt halten
Für Erfüllung der Aufgabe – 50 Siegpunkte

Gruppe 2: Zweite Angriffswelle, Trupps kommen raus zu Beginn des 8. Spielzuges

Pflichttruppen:

Zug Pz.Kpfw. II; Zug Pz.Kpfw. III ausf.G

Zusätzliche Infanterie-Truppen und Militärtechnik-Trupps:

Werden nach Ermessen des Spielers unter Nutzung der Truppenwerte im Wert von maximal 35 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Zum Ende des 14. Spielzuges Verteidigungsstellung der Brücke besetzt halten
Für Erfüllung der Aufgabe – 35 Siegpunkte

Gruppe 3. Reserve Kommt heraus zum Beginn des 15. Spielzuges, wenn die Verteidigungszone der Brücke nicht besetzt ist

Pflichttruppen:

Rotte Ju 87 B2

Aufgabe: Verteidigungszone der Brücke besetzt halten.
Für Erfüllung der Aufgabe – 25 Siegpunkte

Einen Gegenangriff der sowjetischen Trupps abwehren

Für Erfüllung der Aufgabe – 75 Siegpunkte

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 210 und 190

Sowjetarmee

Gruppe 1. Verteidigung der Brücke

Die Trupps werden zum Spielbeginn auf beliebigen Hexen in der Verteidigungszone der Brücke aufgestellt.

Pflichttruppen:

Batterie 45-mm-Geschütze

Zusätzliche Infanterie-Truppen:

Werden nach Ermessen des Spielers unter Nutzung der Truppenwerte im Wert von maximal 50 Punkten zusammengestellt

Ingenieurtechnische Anlagen:

Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt
Minenfelder können nicht angelegt werden.

Aufgabe: Die Verteidigungsstellung der Brücke bis zum Anmarsch der Gruppe 2 besetzt halten.
Für Erfüllung der Aufgabe – 25 Siegpunkte

Gruppe 2. Verstärkungstruppen Kommen heraus zum Beginn des 2. Spielzuges

Pflichttruppen:

LKW-Kolonne ZIS-5;

FLAK-Batterie

Aufgabe: In die Verteidigungszone der Brücke eintreffen.
Für Erfüllung der Aufgabe – 30 Siegpunkte

Gruppe 3. Reserve

Tritt ins Spiel im nächsten Spielzug ein, nach dem die Verteidigungszone der Brücke durch den Gegner besetzt wurde.

Pflichttruppen:

Zug T-34

Zusätzliche Infanterie-Truppen:

Werden nach Ermessen des Spielers unter Nutzung der Truppenwerte im Wert von maximal 30 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: im Falle der Besetzung der Verteidigungszone der Brücke durch den Gegner, einen Gegenangriff auf diese Positionen durchführen.

Für Erfüllung der Aufgabe – 40 Siegpunkte

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 126

Szenario 2

Eine Stadt oder ein Dorf gelten als erobert, wenn sich in mindestens einem Hex der Ortschaft ein Trupp des Spielers befindet, und sich in keinem Hex die Truppen des Gegners befinden

Gewonnen hat der Spieler, der die größte Anzahl an Siegpunkten gesammelt hat

Schema für das Zusammenfügen der Karten



Aufstellung von zusätzlichen Hex auf das Spielfeld:

130 – 407, 131 – 414, 132 – 385, 133 – 413,
287 – 404, 286 – 402, 285 – 405, 284 – 406

Deutsche Armee:

Gruppe 1

Pflichttruppen:
Panzerkampfwagen-Zug
Pz.Kpfw. II, Hauptquartier,
LKW-Kolonne Opel Blitz.
Zusatztruppen:
Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt.
Aufgabe: Das Dorf zu Beginn des 16. Spielzuges besetzen.
Für Erreichung des Ziels – 30 Siegpunkte.

Gruppe 2

Pflichttruppen:
Pz.Kpfw. III Ausf. G.
Zusatztruppen:
Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 50 Punkten zusammengestellt.
Aufgabe: Die Stadt zu Beginn des 16. Spielzuges besetzen.
Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte.

Aufgabe 2 für Gruppe 1 und Gruppe 2:

Truppen des Gegners vernichten, bevor diese die Verteidigungszone erreichen.
Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Truppen angerechnet.

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 143

Sowjetarmee:

Gruppe 1. Verteidigung einer Stadt

Die Truppen werden vor Spielbeginn auf beliebigen Stadt-Hexen aufgestellt.

Pflichttruppen:
Maschinengewehrzug, Batterie 45-mm-Geschütze

Zusatztruppen:
Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt.

Aufgabe 1: Die Eroberung der Stadt durch den Gegner innerhalb von 15 Spielzügen verhindern.
Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte.

Aufgabe 2: Nach dem Erreichen des Ziels 1 sich auf die Positionen der Gruppe 3 zurückziehen.
Für Erreichung des Ziels – 30 Siegpunkte.



Gruppe 2. Verteidigung eines Dorfes

Die Truppen werden vor dem Spielbeginn auf beliebigen Dorf-Hexen aufgestellt.

Pflichttruppen:
Granatwerferzug

Zusatztruppen:
Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt.

Aufgabe 1: Die Eroberung des Dorfes durch den Gegner innerhalb von 15 Spielzügen verhindern.
Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte.

Aufgabe 2: Nach dem Erreichen des Ziels sich auf die Positionen der Gruppe 3 zurückziehen.
Für Erreichung des Ziels – 30 Siegpunkte.

Gruppe 3. Verstärkungstruppen

Werden zu Beginn des 15. Spielzuges auf dem Spielfeld aufgestellt.

Die Truppen werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 60 Punkten zusammengestellt.

Aufgabe: Verteidigungsstellung bis zum Anmarsch der Gruppe 1 und der Gruppe 2 besetzt halten.
Für Erreichung des Ziels – 20 Siegpunkte.

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 47

Schema für das Zusammenfügen der Karten



Aufstellung von zusätzlichen Hex auf das Spielfeld:
 200 – 422, 195 – 428, 384 – 404, 383 – 406, 382 – 400, 381 – 405, 380 – 414

Die Stadt gilt als erobert, wenn sich im Stadt-Hex mehr Truppen des Spielers als der des Gegners befinden. Die Truppen, die im Nahkampf beteiligt sind, werden nicht berücksichtigt.

Deutsche Armee:

Gruppe 1.

Wird vor dem Spielbeginn aufgestellt.
Pflichttruppen:
 Panzerkampfwagen-Zug
 Pz.Kpfw. III Ausf. G, Hauptquartier, LKW-Kolonnen Opel Blitz
Zusatztruppen:
 Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 60 Punkten zusammengestellt
Aufgabe: Mindestens zwei Truppen die Stadt betreten. Die Truppen, die im Nahkampf beteiligt sind, werden nicht berücksichtigt.
 Für Erreichung des Ziels – 30 Siegpunkte.

Gruppe 2

Wird vor dem Spielbeginn aufgestellt
Pflichttruppen:
 Pz.Kpfw. II, Granatwerferzug
Zusatztruppen:
 Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 50 Punkten zusammengestellt
Aufgabe: Mindestens drei Truppen die Stadt betreten. Die Truppen, die im Nahkampf beteiligt sind, werden nicht berücksichtigt.
 Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte.

Gruppe 3

Wird vor dem Spielbeginn aufgestellt.
 Die Truppen werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 55 Punkten zusammengestellt.
Aufgabe: Die Stadt besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte.

Gruppe 4

Befindet sich auf dem Flugplatz in Flugbereitschaft
 Rotte Ju 87 B2
Aufgabe: Zug T-34 vernichten
 Für Erreichung des Ziels – 35 Siegpunkte.

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 143



Sowjetarmee:

Gruppe 1. Verteidigung einer Stadt

Die Truppen werden vor dem Spielbeginn auf beliebigen Stadt-Hexen aufgestellt.
Pflichttruppen:
 Maschinengewehrzug, Batterie 45-mm-Geschütze
Zusatztruppen:
 Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 80 Punkten zusammengestellt
Ingenieurtechnische Anlagen:
 Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 50 Punkten zusammengestellt
Minenfelder:
 Der Spieler kann maximal 2 Minenfelder in der Stadt anlegen
Aufgabe 1: Die Eroberung der Stadt durch den Gegner innerhalb von 30 Spielzügen verhindern.
 Für Erreichung des Ziels – 100

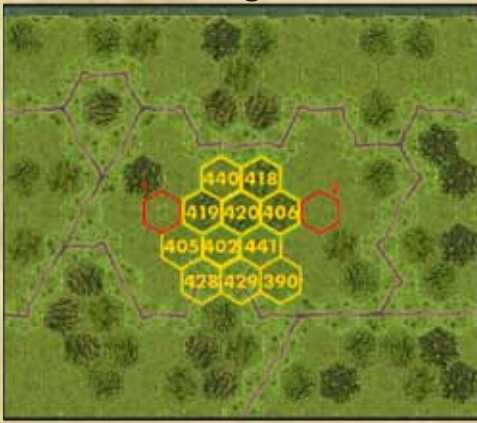
Siegpunkte + Wert der vernichteten Truppen des Gegners
Aufgabe 2: Das Hauptquartier des Gegners vernichten
 Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte.

Szenario 4

Kampf um die Höhe 327

Gewonnen hat der Spieler, der die größte Anzahl an Siegpunkten gesammelt hat

Schema für das Zusammenfügen der Karten



Aufstellung von zusätzlichen Hex auf das Spielfeld:
91 – 405, 90 – 402, 89 – 441,
86 – 428, 85 – 429, 84 – 390

**Anhöhe: 296 (steiler Hügel) – 440,
295 – 418, 95 – 419, 94 – 420, 93 – 406**

Die Höhe gilt als besetzt durch den Spieler, wenn sich am Ende des Spielzuges auf der Höhe mehr seine als gegnerische Trupps befinden. Die Trupps, die im Nahkampf beteiligt sind, werden nicht gezählt.

Deutsche Armee:

Gruppe 1

- Wird aufgestellt vor dem Spielbeginn auf beliebigen aus zugänglichen Hexen**
- Wird nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal **100** Punkten zusammengestellt
- Aufgabe 1:** Das Hauptquartier des Gegners vernichten
Für Erreichung des Ziels – **50** Siegpunkte
- Aufgabe 2:** FLAK des Gegners vernichten
Für Erreichung des Ziels – **40** Siegpunkte
- Aufgabe 3:** Die Verstärkungstruppen des Gegners vernichten, bevor diese die Verteidigungsstellung auf der Höhe erreichen
Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet
- Aufgabe 4:** Die Höhe einnehmen
Für Erreichung des Ziels – **70** Siegpunkte

Gruppe 2

- Befindet sich auf dem Flugplatz in Flugbereitschaft**
Rotte Ju 87 B2
- Aufgabe 1:** Zug T-34 vernichten
Für Erreichung des Ziels – **35** Siegpunkte
- Aufgabe 2:** Das Hauptquartier des Gegners vernichten
Für Erreichung des Ziels – **45** Siegpunkte.

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 67

Sowjetarmee:

Gruppe 1. Verteidigung einer Höhe

- Wird vor dem Spielbeginn auf beliebigen Hügel-Hexen aufgestellt**
- Pflichttruppen:**
Batterie 45-mm-Geschütze, Granatwerferzug, Hauptquartier, FLAK
- Zusatztruppen:**
Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal **70** Punkten zusammengestellt.
- Ingenieurtechnische Anlagen:**
Werden im Wert von maximal **60** Punkten ausgesucht
- Minenfelder:**
Der Spieler kann maximal **4** Minenfelder auf den zu den Hügeln benachbarten Hex anlegen
- Aufgabe 1:** Höhe bis zum Anmarsch der Verstärkungstruppen besetzt halten
Für Erreichung des Ziels – **40** Siegpunkte

- Aufgabe 2:** Das Hauptquartier darf nicht vernichtet werden
Für Erreichung des Ziels – **30** Siegpunkte
- Aufgabe 3:** Nach dem Anmarsch von Verstärkungstruppen die Höhe im Laufe von 5 Spielzügen besetzt halten
Für Erreichung des Ziels – **50** Siegpunkte
- Aufgabe 3a:** Wenn die Verstärkungstruppen vor ihrem Anmarsch vernichtet wurden, im Laufe der nächsten 5 Spielzügen nach dem Vernichten des letzten Verstärkungstrupps die Höhe besetzt halten
Für Erreichung des Ziels – **50** Siegpunkte.

Gruppe 2. Verstärkungstruppen

- Werden aufs Spielfeld zu Beginn des 5. Spielzuges aufgestellt**
- Pflichttruppen:**
Zug T-34, Fahrzeugkolonne
- Zusatztruppen:**
Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal **40** Punkten zusammengestellt
- Aufgabe 1:** Bis zu Position der Gruppe 1 vor dem Ende des 3. Spielzuges kommen
Für Erreichung des Ziels – **50** Siegpunkte
- Aufgabe 1a:** Bis zu Position der Gruppe 1 vor dem Ende des 5. Spielzuges zu kommen
Für Erreichung des Ziels – **40** Siegpunkte
- Aufgabe 1b:** Bis zu Position der Gruppe 1 nach dem Ablauf des 5. Spielzuges kommen
Für Erreichung des Ziels – **30** Siegpunkte
- Aufgabe 2:** Nach dem Erreichen der Position der Gruppe 1 die Höhe im Laufe von 5 Spielzügen besetzt halten
Für Erreichung des Ziels – **30** Siegpunkte

Szenario 5

Das Spiel dauert 30 Spielzüge.

Gewonnen hat der Spieler, der die größte Anzahl an Siegpunkten gesammelt hat.

Vor dem Aufstellen der Trupps auf das Spielfeld muss man vom Gegner verborgen auf der Karte des Trupps die Hex-Nummer aufschreiben, wo der Trupp aufgestellt werden wird. Nachdem Spieler allen Trupps die Hex-Nummern vergeben haben, werden die Karten aufgedeckt und die Trupps auf das Spielfeld aufgestellt

Schema für das Zusammenfügen der Karten



Aufstellung von zusätzlichen Hex auf das Spielfeld:
3 – 410, 301 – 403, 296 – 434, 291 – 412

Anhöhe: 149 – 411, 153 – 409, 154 – 432, 155 – 401, 158 – 416, 156 – 421

Deutsche Armee:

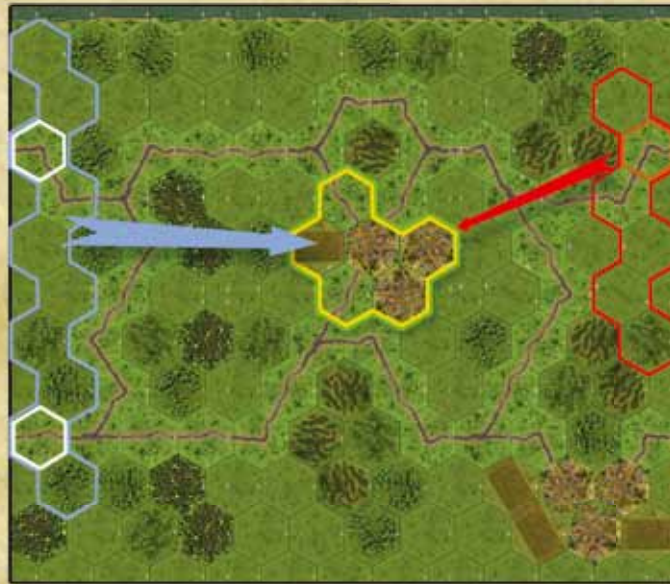
Gruppe 1

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal **170** Punkten zusammengestellt
Minenfelder können nicht angelegt werden
Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Artillerietrupps im aufgebauten Zustand
Ingenieurtechnische Anlagen können nicht zusammengestellt werden
Aufgabe 1: Gegnerische Trupps vor dem Beginn des 31. Spielzuges vernichten
Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet
Aufgabe 2: Das Hauptquartier des Gegners vernichten

Für Erreichung des Ziels – **40** Siegpunkte

Aufgabe 3: Die Höhe besetzen. Dafür ist es notwendig, dass sich auf keinem Hügel-Hex ein Trupp des Gegners befindet und sich mindestens zwei Trupps des Spielers befinden
Für Erreichung des Ziels – **70** Siegpunkte

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 175 und 47



Sowjetarmee:

Gruppe 1

Wird auf das Spielfeld vor dem Spielbeginn aufgestellt

Pflichttruppen:
Hauptquartier, FLAK
Zusätzliche Infanterie-Truppen:
Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal **30** Punkten zusammengestellt
Aufgabe 1: Das Hauptquartier darf nicht vernichtet werden
Für Erreichung des Ziels – **30** Siegpunkte

Aufgabe 2: Positionen bis zum Anmarsch von mindestens einem Verstärkungstrupp besetzt halten
Für Erreichung des Ziels – **50** Siegpunkte

Gruppe 2. Verstärkungstruppen

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal **100** Punkten zusammengestellt.
In der Aufstellungszone kann der Spieler maximal zwei Minenfelder anlegen
Zu Beginn des Spiels befinden sich alle Artillerietrupps im aufgebauten Zustand
Ingenieurtechnische Anlagen werden im Wert von maximal **50** Punkten zusammengestellt
Aufgabe 1: Gegnerische Trupps vor dem Beginn des 31. Spielzuges vernichten
Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet
Aufgabe 2: Die Positionen der Gruppe 1 mit mindestens 3 Trupps erreichen
Für Erreichung des Ziels – **50** Siegpunkte

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 303

Szenario 6 Einkesselung

Schema für das Zusammenfügen der Karten



**Aufstellung von zusätzlichen
Hex auf das Spielfeld:**
59 – 442, 54 – 443, 53 – 444 – Durchhau
35 – 434

Deutsche Armee:

Sowjetarmee:

Gruppe 1

Wird nach den Trupps der Sowjetarmee aufgestellt
Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt
Aufgabe: Gegnerische Trupps vernichten, bevor diese den Holzschlag erreichen
Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet

Gruppe 2

Wird nach den Trupps der Sowjetarmee aufgestellt
Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 30 Punkten zusammengestellt
Aufgabe: Gegnerische Trupps vernichten, bevor diese den Holzschlag erreichen
Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet

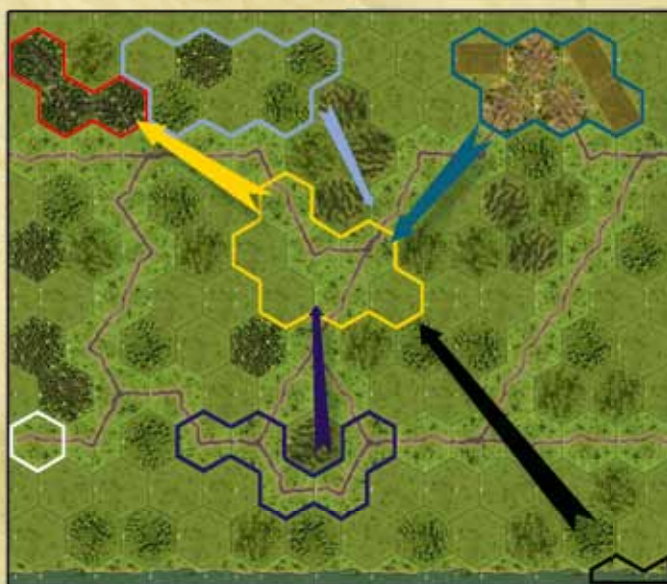
Gruppe 3

Wird nach den Trupps der Sowjetarmee aufgestellt
Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 30 Punkten zusammengestellt
Aufgabe: Gegnerische Trupps vernichten, bevor diese den Holzschlag erreichen
Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet

Gruppe 4

Befindet sich auf dem Flugplatz in Flugbereitschaft
Rotte Ju 87 B2
Aufgabe 1: Zug T-34 vernichten
Für Erreichung des Ziels – 35 Siegpunkte
Aufgabe 2: Das Hauptquartier des Gegners vernichten
Für Erreichung des Ziels – 45 Siegpunkte

**Ausgangszone des Transporttrupps
zwecks der Neubeladung:** Hex 178



Gruppe 1. Umzingelung

Wird vor dem Spielbeginn vor der Aufstellung der Trupps des Spielers für die deutsche Armee aufgestellt
Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 80 Punkten zusammengestellt
Es können nur die Trupps der Infanterie und der Artillerie zusammengestellt werden
FLAK-Batterie kann nicht genommen werden
Ingenieurtechnische Anlagen: Werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 20 Punkten ausgesucht
Minenfelder: Der Spieler kann kein Minenfeld anlegen
Aufgabe 1: Positionen bis zum Beginn des 10.

Spielzuges besetzt halten
Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte
Aufgabe 2: Das Hauptquartier darf nicht vernichtet werden
Für Erreichung des Ziels – 30 Siegpunkte
Aufgabe 3: Das Hauptquartier des Gegners vernichten
Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte
Aufgabe 4: Umzingelung durchbrechen und bis Holzschlag kommen
Für Erreichung des Ziels werden die Siegpunkte nach dem Wert jedes Trupps, der den Holzschlag erreicht hat, angerechnet.

Szenario 7

Das Spiel dauert 27 Spielzüge

Schema für das Zusammenfügen der Karten



Aufstellung von zusätzlichen Hex auf das Spielfeld:
 274 – 403, 211 – 431, 283 – 411,
 287 – 395, 169 – 426, 173 – 434, 177 – 433,
 178 – 440, 143 – 441, 144 – 430

Anhöhe: 204 – 420, 208 – 418,
 209 – 419, 213 – 387

Deutsche Armee:

Gruppe 1

Wird vor dem Spielbeginn auf das Spielfeld aufgestellt

Pflichttruppen:

Pionierkompanie

Zusätzliche Infanterie-Truppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Zerstörte Brücke wieder herstellen
 Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte

Gruppe 2

Wird vor dem Spielbeginn auf das Spielfeld aufgestellt

Pflichttruppen:

Pz.Kpff. II; Pz.Kpff. III Ausf. G

Zusätzliche Infanterie-Truppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 60 Punkten zusammengestellt

Aufgabe 1: Das Hauptquartier des Gegners vernichten
 Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte

Aufgabe 2: Das Dorf besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 70 Siegpunkte

Gruppe 3

Werden vor dem Spielbeginn im Zustand «Hinterhalt» gestellt

Trupps werden auf das Spielfeld nicht aufgestellt

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 70 Punkten zusammengestellt

Aufgabe 1: Das Hauptquartier des Gegners vernichten
 Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte

Aufgabe 2: Höhe besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 60 Siegpunkte

Gruppe 4

Befindet sich auf dem Flugplatz in Flugbereitschaft
 Rotte Ju 87 B2

Aufgabe 1: Zug T-34 vernichten
 Für Erreichung des Ziels – 35 Siegpunkte

Aufgabe 2: Das Hauptquartier des Gegners vernichten
 Für Erreichung des Ziels – 45 Siegpunkte

Ausgangszone des Transporttrupps
 zwecks der Neubeladung: Hex 190

Sowjetarmee:

Gruppe 1. Vortruppen

Werden vor dem Spielbeginn im Zustand «Hinterhalt» gestellt. Trupps werden auf das Spielfeld nicht aufgestellt

Pflichttruppen:

Batterie 45-mm-Geschütze, Maschinengewehrzug

Zusätzliche Infanterie-Truppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 30 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Positionen besetzt halten
 Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet

Gruppe 2. Höhenverteidigung

Wird vor dem Spielbeginn auf dem Spielfeld aufgestellt

Pflichttruppen:

FLAK

Ingenieurtechnische Anlagen:

Die Trupps werden im Wert von maximal 20 Punkten zusammengestellt

Zusätzliche Infanterie-Truppen:

Die Trupps werden nach Ermessen

des Spielers im Wert von maximal 50 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Positionen besetzt halten

Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet

Gruppe 3

Wird vor dem Spielbeginn auf dem Spielfeld aufgestellt

Pflichttruppen:

Hauptquartier

Minenfelder:

Der Spieler kann maximal 2 Minenfelder auf dem zu Dorf-Hexen benachbarten Hexen anlegen

Задача: Positionen besetzt halten

Siegpunkte werden gemäß dem Wert der vernichteten Trupps angerechnet

Aufgabe 2: Das Hauptquartier darf im Laufe des Spiels nicht vernichtet werden

Für Erreichung des Ziels – 30 Siegpunkte.

Gruppe 4

Werden vor dem Spielbeginn im Zustand «Hinterhalt» gestellt

Trupps werden auf das Spielfeld nicht aufgestellt

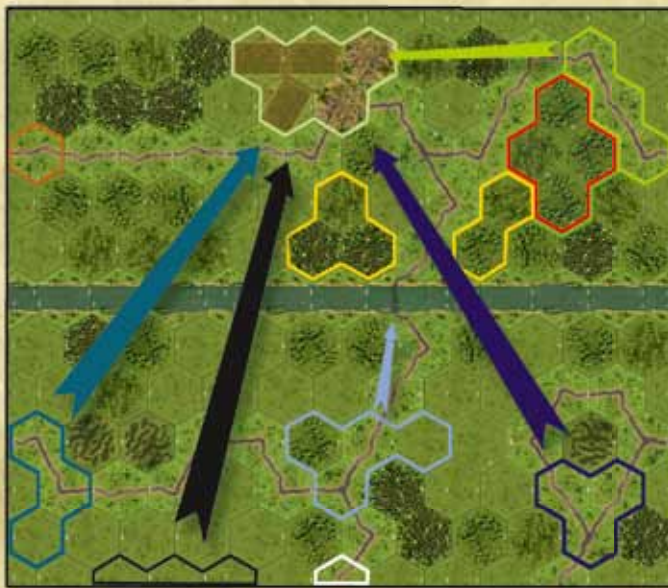
Pflichttruppen:

Zug T-34

Aufgabe: Dorf betreten

Für Erreichung des Ziels – 35 Siegpunkte

Ausgangszone des Transporttrupps
 zwecks der Neubeladung: Hex 239



Szenario 8

Gewonnen hat der Spieler, der die größte Anzahl an Siegpunkten gesammelt hat.

Die Brücke gilt als besetzt, wenn sich auf keinem zu Brücke benachbarten Hex gegnerische Trupps befinden und sich auf einem dieser Hexen ein Trupp des Spielers befindet.

Vor dem Aufstellen der Trupps auf das Spielfeld muss man vom Gegner verborgen auf der Karte des Trupps die Hex-Nummer aufschreiben, wo der Trupp aufgestellt werden wird. Nachdem Spieler allen Trupps die Hex-Nummern vergeben haben, werden die Karten aufgedeckt und die Trupps auf das Spielfeld aufgestellt.

Für die Anrechnung der Siegpunkte muss die Brücke am letzten Spielzug besetzt sein.

Das Spiel dauert 25 Spielzüge

Schema für das Zusammenfügen der Karten



Aufstellung von zusätzlichen Hex auf das Spielfeld:
 216 – 431, 221 – 395, 283 – 430,
 341 – 408, 345 – 412, 254 – 396, 249 – 415,
 248 – 429, 379 – 435, 244 – 422, 240 – 403

Deutsche Armee:

Gruppe 1

Werden vor dem Spielbeginn in den Zustand «Hinterhalt» gestellt

Trupps werden auf das Spielfeld nicht aufgestellt

Pflichttruppen:

Pz.Kpfw. II

Zusatztruppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 50 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Brücke besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte

Gruppe 2

Werden vor dem Spielbeginn in den Zustand «Hinterhalt» gestellt

Trupps werden auf das Spielfeld nicht aufgestellt

Pflichttruppen:

Pz.Kpfw. III Ausf. G

Zusatztruppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Brücke besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte

Gruppe 3

Werden vor dem Spielbeginn in den Zustand «Hinterhalt» gestellt

Trupps werden auf das Spielfeld nicht aufgestellt

Pflichttruppen:

Hauptquartier, LKW-Kolonnen Opel Blitz

Zusatztruppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 60 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Brücke besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte

Gruppe 4

Werden vor dem Spielbeginn in den Zustand «Hinterhalt» gestellt

Trupps werden auf das Spielfeld nicht aufgestellt

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 30 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Brücke besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte

Sowjetarmee:

Gruppe 1

Wird vor dem Spielbeginn aufgestellt

Pflichttruppen:

Batterie 45-mm-Geschütze, Pionierkompanie

Zusatztruppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Brücke besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte

Gruppe 2

Wird vor dem Spielbeginn aufgestellt

Pflichttruppen:

Hauptquartier

Zusatztruppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Brücke besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte

Gruppe 3

Werden vor dem Spielbeginn in den Zustand «Hinterhalt» gestellt

Trupps werden auf das Spielfeld nicht aufgestellt

Pflichttruppen:

Zug T34

Zusatztruppen:

Die Trupps werden nach Ermessen des Spielers im Wert von maximal 40 Punkten zusammengestellt

Aufgabe: Brücke besetzen
 Für Erreichung des Ziels – 40 Siegpunkte.

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 306

Ausgangszone des Transporttrupps zwecks der Neubeladung: Hex 274 und 367

Szenarien ermöglichen, nicht nur die Startspielsätze sondern auch zusätzlichen Spielsätze zu verwenden. Eine ausführlichere Information darüber finden Sie auf den Websites www.zvezda.org.ru und www.art-of-tactic.com.



6104 SOWJETISCHE
MG-MANNSCHAFT



6103 SOWJETISCHE
INFANTERIE



6122 SOWJETISCHE
HAUBITZE M-30



6125 SOWJETISCHE
SCHLACHTFLUGZEUG IL-2



6123 JU-87B2 STUKA



6113 SOWJETISCHER
PANZER T-26 M



6106 DEUTSCHE
MG-MANNSCHAFT



6119 DEUTSCHER PANZER III G



6105 DEUTSCHE INFANTERIE



6102 DEUTSCHER PANZER II



6116 Bf-109 F2
MESSERSCHMITT

Neue Szenarien finden Sie auf den Websites
www.zvezda.org.ru и www.art-of-tactic.com