



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-Kolonnen 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

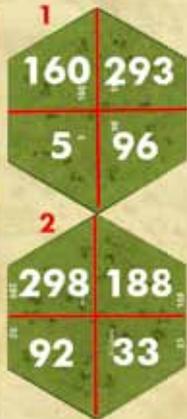
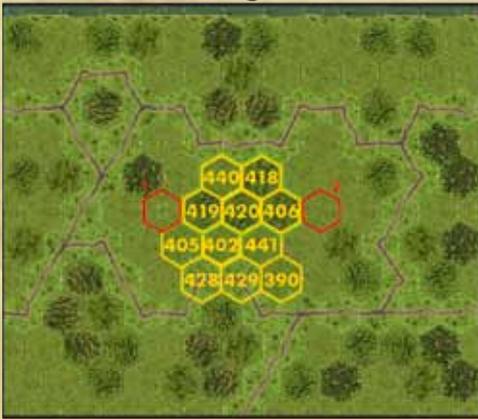
Siegpunkte + Wert der vernichteten Truppen des Gegners  
**Aufgabe 2:** Das Hauptquartier des Gegners vernichten  
 Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte.

# 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:

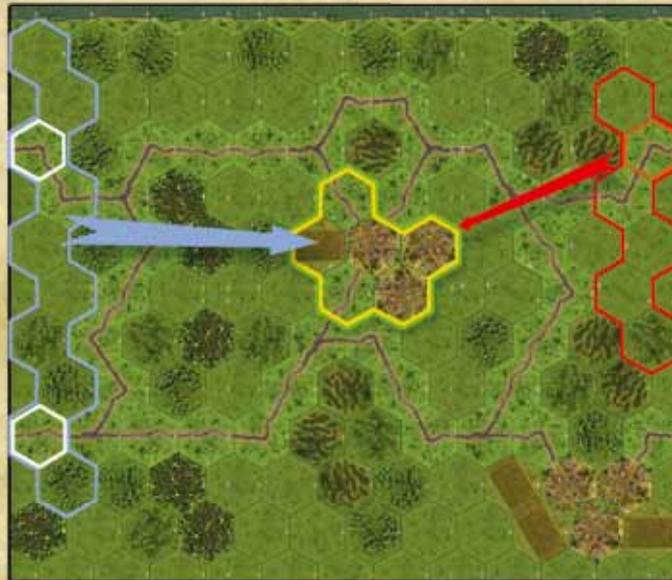
#### Gruppe 1

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:

#### 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

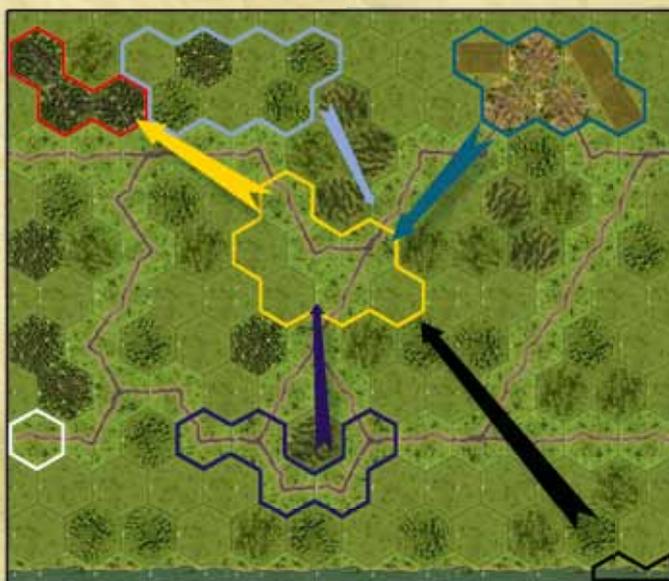
**Befindet sich auf dem Flugplatz in Flugbereitschaft**  
Rotte Ju 87 B2  
**Aufgabe 1:** Zug T-34 vernichten  
Für Erreichung des Ziels – 35 Siegpunkte  
**Aufgabe 2:** Das Hauptquartier des Gegners vernichten  
Für Erreichung des Ziels – 45 Siegpunkte

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

### Sowjetarmee:

#### 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.

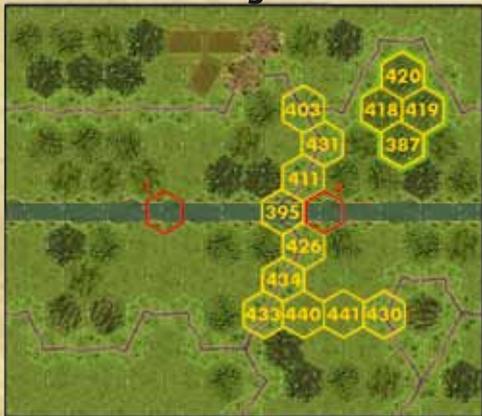


Spielzuges besetzt halten  
Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte  
**Aufgabe 2:** Das Hauptquartier darf nicht vernichtet werden  
Für Erreichung des Ziels – 30 Siegpunkte  
**Aufgabe 3:** Das Hauptquartier des Gegners vernichten  
Für Erreichung des Ziels – 50 Siegpunkte  
**Aufgabe 4:** Umzingelung 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.Kpfw. II; Pz.Kpfw. 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

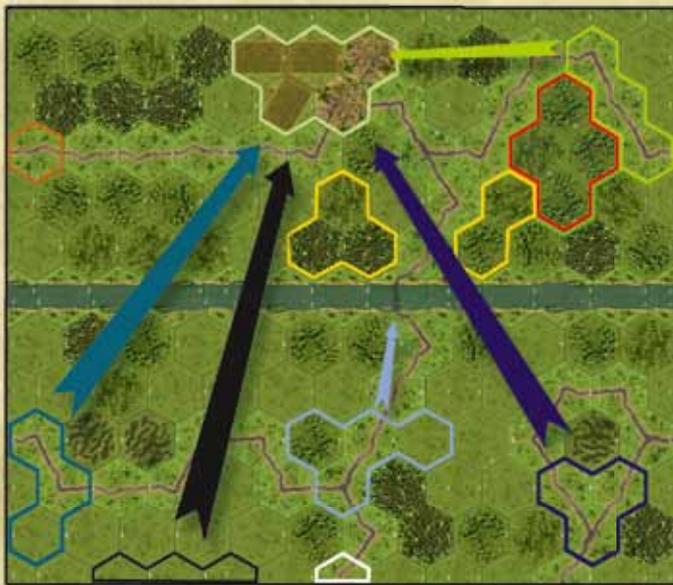
Pflichttruppen:

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](http://www.zvezda.org.ru) und [www.art-of-tactic.com](http://www.art-of-tactic.com).



**6104 SOWJETISCHE  
MG-MANNSCHAFT**



**6122 SOWJETISCHE  
HAUBITZE M-30**



**6103 SOWJETISCHE  
INFANTERIE**



**6125 SOWJETISCHE  
SCHLACHTFLUGZEUG IL-2**



**6113 SOWJETISCHER  
PANZER T-26 M**



**6123 JU-87B2 STUKA**



**6106 DEUTSCHE  
MG-MANNSCHAFT**



**6105 DEUTSCHE INFANTERIE**



**6119 DEUTSCHER PANZER III G**



**6102 DEUTSCHER PANZER II**



**6116 Bf-109 F2  
MESSERSCHMITT**

Neue Szenarien finden Sie auf den Websites  
[www.zvezda.org.ru](http://www.zvezda.org.ru) и [www.art-of-tactic.com](http://www.art-of-tactic.com)