

WIENER PLANSPIELREGELN 2022

A Spielvorbereitung:

Einleitung:

Bereits im Altertum wurde versucht, das Kriegsgeschehen mit Figuren spielerisch nachzubilden. Das wohl älteste Kriegsspiel ist das Schachspiel. Es ist gewissermaßen Vorbild für alle späteren Kriegsspiele.

Heute gibt es auf der ganzen Welt eine Vielzahl von Strategie-, Kriegs- oder Planspielen (Wargamern), die zu Lande, zur See oder zur Luft und in allen Zeitepochen vom Altertum bis in die utopische Zukunft oder in Fantasiewelten und in unterschiedlichsten Niveaus Strategie-, Kriegs- oder Planspiele auf einem Tisch (Tabletop) durchführen. Oft verbindet die Spieler auch die Liebe zur Geschichte, zum Modellbau, zum Basteln und Malen.

Dafür wurden in den Fünfzigerjahren des vergangenen Jahrhunderts in England um Jack Scruby und Don Feaderstone moderne Spielregeln entwickelt.

Unabhängig und unwissend davon wurden auch in Österreich von einem Kreis Wiener Zinnfigurensammler um Dr. Fritz WIENER und Ing. Herbert HAHN Planspielregeln für die Zeit des 2. Weltkrieges für 20 mm Figuren (Maßstab 1: 87) entwickelt. Diese Grundregeln wurden im Laufe der Zeit mehrmals novelliert und weiter entwickelt. Die vorliegende Version ist eine Modifikation für den Maßstab 1: 200 (10 mm Figuren) oder 1:300 (6 mm Figuren).

Zweck:

Der Zweck der Planspielregeln ist die Durchführung von taktischen Planspielen (Kriegsspielen), mit Schwergewicht Landstreitkräfte, auf einem Spieltisch (Tabletop) im Zeitraum von 1940 bis 1970 von Bataillons- bis Korpssebene. Die Idealebene ist die Brigade (Regimentskampfgruppe).

Das Spiel soll vorwiegend unterhalten und ist eine Kombination von Strategie- und Glücksspiel. Es erhebt auch keinen Anspruch auf eine anspruchsvolle militärische Simulation. Das Schwergewicht des Regelsystems ist der Kampf der verbundenen Waffen, die Taktik der Landstreitkräfte. Im Sinne dieser Schwergewichtsbildung werden Luft- und Seestreitkräfte nur eingeschränkt und der ganze Führungsvorgang (Command und Control) und Logistikbereich (Versorgung) nicht behandelt und gespielt. Es werden aber auch Elemente und Fähigkeiten, die auf der Ebene des Einzelkämpfers oder Einzelkampfmittels (Skirmisch) durchaus Bedeutung hätten, nicht dargestellt und gespielt. Die Spielregeln sind auch nicht für Bewerbe (Turniere) und „Armeeoptimierer“ (Kräftezusammenstellung nach Punkten) gedacht.

Spielansatz:

Die Planspielregeln reduzieren das Kriegsgeschehen bewusst auf eine einfache Ebene, um auch von Personen mit begrenzter Zeit und Infrastruktur gespielt werden zu können. Dabei soll aber der Bezug zur Wirklichkeit nicht verloren gehen. Das Gelände wird auf einer Planspielplatte (Tisch) mit Höhenschichtlinien, Symbolen von Bauwerken und Bodenbedeckungen, Straßen und Gewässern dargestellt. Der Ausgang der

Kampfhandlungen wird nicht durch Schiedsrichter, sondern durch Regeln und Würfeln entschieden. Ein Schiedsrichter kann nur über die Anwendung und Auslegung der Regeln entscheiden. Nach diesen Regeln könnte auch in anderen Maßstäben gespielt werden. Die Maßangaben müssten nur entsprechend angepasst werden. Das Regelwerk kann auch niemals die ganze Vielfalt des Gefechtes abdecken. Entsprechende Versuche "komplette" Regeln zu entwickeln, scheiterten immer an der Vielzahl der Möglichkeiten und führten zu nicht mehr beherrschbaren Regeln. Ständiges Nachschauen, Suchen und Spielunterbrechungen waren die Folge.

Darstellung von Truppen:

Bei echten militärischen Planspielen werden die Truppen durch taktische Zeichen dargestellt, die zumeist auf Karten geführt werden. Beim Planspiel werden aber statt taktischer Zeichen Modelle und Figuren im Maßstab von etwa 1: 200 oder 1:300 verwendet, die auf einem Tisch (Planspielplatte) geführt werden. Bei Flugzeugen wird generell der Maßstab von etwa 1:300 verwendet.

Das Spielelement ist die Einheit (Kompanie, Batterie, Staffel). Die Einheit wird durch ein typisches Modell oder/und einer Plattform mit Figuren und Waffen (Base) dargestellt. Stäbe und Führungs- und Versorgungstruppen werden erst ab Brigade/Regimentsebene durch das für sie typische Fahrzeugmodell mit Antenne und Figuren auf der Fahrzeugbase dargestellt. Zum besseren Erkennen der Führungs- und Versorgungstruppen werden diese Truppen durch ein geschlossenes Fahrzeugmodell dargestellt. Ein offener LKW gilt das Transportfahrzeug oder Zugmittel einer Kampfeinheit, ein LKW mit Plane eine Versorgungseinheit. Die oft vielfältige Pionierausstattung wird durch eine Figurenbase, ein Fahrzeugmodell und einen Kriegsbrückenteil, z.B. Ponton, dargestellt.

Basieren von Truppen:

Figuren und schwere Waffenmodelle werden auf einer gemeinsamen Plattform (Base) befestigt und bilden damit ein Spielelement. Auch das Basieren von Fahrzeugen ist besonders beim Maßstab 1: 300 möglich. Die Anzahl der Figuren oder Waffen auf einer Base ist beliebig. In der Regel werden dies 2-6 Figuren, und ein Waffenmodell sein. Der Kampfwert einer Base ist jedenfalls unabhängig von der Anzahl von Figuren oder Waffen auf der Base. Die Größe, Material und Art der Basen ist von der Modellgröße, und der Feldgröße abhängig und kann grundsätzlich frei gewählt werden.

Um aber die Spielausstattung auch bei verschiedenen Planspielausrichtern verwenden zu können, wird folgendes empfohlen. Das Grundmaterial einer Base ist ein Plastikscheit oder Karton in der Stärke von 0,5 bis 1 mm in der Farbe des Spieltisches. Die Ausmaße einer reinen Figurenbase (z.B. Infanterie) sind 40 x 15 mm, die von Waffenmodellen haben eine Breite von 25 mm und eine von der Modellgröße abhängige Länge von 25, 40 oder von 50 mm.

Die Basen mit einer Länge von 25 mm eignen sich für schwere Infanteriewaffen samt Bedienung. Die Standardlänge für Geschütze von 40mm eignet sich für die meisten anderen Waffenmodelle samt Bedienung. Waffen mit Überlänge und Langrohrwaffen können eine die Basenlänge von 50mm erfordern.

Darstellung des Geländes:

Das Gelände wird kartenähnlich auf einer Planspielplatte (Tisch) mit Geländesymbolen dargestellt. Die Planspielplatte (Tisch) enthält einen permanenten, quadratischen Raster von etwa 6 x 6 cm. Damit entstehen quadratische Felder. Es ist aber auch möglich, anstatt eines permanenten Rasters, nur die Eckpunkte der Felder zu markieren (Löcher, Nagelköpfe). Die Länge eines Feldes ist eine Längeneinheit (LE) und entspricht etwa einem Kilometer. Dies ist auch der durchschnittliche Raumbedarf einer Einheit.

Die Feldereinteilung macht ein ständiges Entfernungsmessen überflüssig und erlaubt eine einfache, koordinatenmäßige Vorbereitung eines Spieles oder Aufnahme zur späteren Fortsetzung. Das quadratische Feld hat aber auch einen Nachteil, nämlich die Diagonale. Bewegungen, Sicht- und Schussweiten über die Diagonale sind dann bis zu einem Drittel größer. Dieser "Schönheitsfehler" wird aber einfachheitshalber in Kauf genommen.

Je größer die Felder (Raster) sind, desto anschaulicher wird das Spiel. Große Felder setzen aber wieder die spielbare Truppenstärke herab. Die Spielfläche (Planspielplatte) soll ein Mindestmaß von 10 x 20 Feldern haben. (Raumbedarf für je eine Brigade je Partei). Sehr gut bewährt haben sich als Planspielplatte 5 mm starke Hartfaserplatten in der Größe von 60 x 120 cm mit je 10 x 20 Feldern zu je 6 cm Seitenlänge. Vier solcher Platten auf einen großen Tisch gelegt, ergeben ein Spielfeld von 1,20 x 2,40 Meter mit 20 x 40 Feldern. Diese Platten können in den meisten Wohnungen hinter Kästen bei Nichtverwendung versorgt werden. Vor der Verwendung noch breiterer Spielplatten über 1,7 Meter wird abgeraten, da bereits bei einer Breite von 1,7 Meter die Reichweite des durchschnittlichen Armes von jeder Seite zu Ende ist. Nicht bewährt haben sich auch aus naheliegenden Gründen Versuche die Spiele in Sandkästen, auf dem Boden, oder gar im Freien durchzuführen.

Auf der Grundplanspielplatte wird, entweder nach der Karte oder aus der Phantasie das Gelände aufgebaut. Zur Darstellung der Höhen werden Höhenschichtlinien aus etwa 10 mm starker Dämm- oder Hartschaumplatte verwendet. Eine Höhenschichtlinie entspricht 10 Meter und kann daher einer Truppe/Modell als Deckung dienen, auch wenn das Modell maßstabsbedingt darrübberragt. Die Straßen werden mit biegsamen Malerbändern in einer Breite von 1 bis 2 cm dargestellt. Gewässer werden entweder aus blauem Naturpapier ausgeschnitten oder mit speziellen Gewässerteilen aufgelegt. Siedlungen werden symbolhaft durch Häuser dargestellt. Entsprechend dem Darstellungsmaßstab der Modelle entspricht aber ein "Haus" nicht einem Haus, sondern einer ganzen Siedlung oder einem Ortsteil. Die Häuser sollten nicht länger oder breiter als eine Längeneinheit und etwa 3 bis 5 cm hoch sein. Im Handel gekaufte Häuser sollten daher umgebaut werden, um diesen Anforderungen zu entsprechen. Die Unterseiten der Häuser sollten offen sein, damit Figurenbasen in den Bauwerken Platz finden können. Wälder werden mit Nadelbäumen (Europa) dargestellt. Nadelbäume aus Plastik sind im Handel als Eisenbahnzubehör erhältlich, sie sollten eine Höhe von etwa 3 bis 5 cm haben. Die Waldflächen können farbig unterlegt werden, um deren Umrisse genau festzulegen. Unpassierbare Geländeteile werden mit Felsen- oder Sumpfsymbolen dargestellt, wobei sie auch farbig unterlegt werden können. Laubbäume, Büsche, Hecken und anderes Zubehör dienen der Verzierung des Geländes und haben keinen spieltechnischen Wert.

Zeit Relation:

Die Standardzeiteinheit ist der Zug. Der Zug ist eine flexible Zeiteinheit, welche in Wirklichkeit einige Minuten oder sogar Stunden dauern kann. So dauert in Wirklichkeit ein

Feuerauftrag der Artillerie, ein Luftkampf- oder ein Panzerduell nur einige Minuten, während sich vor allem Arbeiten auch längere Zeit hinziehen können. Diese flexible Betrachtungsweise stellt damit einen brauchbaren Kompromiss zwischen Wirklichkeit und der Spieltechnik dar, der aber bezogen auf einen Tag realistische Zeitabläufe, Raumverluste oder Raumgewinne ergibt. In Standardspielen wird ein Tag in 24 Züge, davon 16 Tageszüge und 8 Nachtzüge geteilt. Einfachheitshalber gibt es keine Dämmerung, sodass es nur Tag oder Nacht gibt. Es ist aber durchaus möglich, den Tag in 48 oder noch mehr Züge zu unterteilen. Dies müsste in der Ausgangslage eben festgelegt werden.

Spielzubehör:

Zum Spielen selbst wird neben den Truppen noch Spielzubehör benötigt. Es sind dies:

- Wirkungszeichen /Niedergehaltenzeichen (Granateinschlag aus Zinn oder Plastik) zur Darstellung der Waffenwirkung/Niederhaltung.
- Eingegrabenzeichen (halbmondförmiger Erdwall oder Sandsäcke, die den Truppen Deckung bieten) zur Darstellung von Truppen in ausgebauten Feldstellungen.
- Stellungszeichen (Zeichen aus Zinn oder Plastik) in der Farbe der Planspielplatte zur Darstellung abwehrbereiter Kampffahrzeuge.
- Tarnzeichen (Tarnnetz) zur Darstellung getarnter Truppen.
- Aufklärungszeichen (Messlatte), zur Darstellung aufgeklärter Artillerie und Panzerabwehrkanonen.
- Leuchtzeichen zur Darstellung der Gefechtsfeldbeleuchtung.
- Nebelzeichen (Watte) zur Darstellung künstlichen Nebels.
- Panzerminen zur Darstellung von Panzerminenfeldern.
- Schützenminen zur Darstellung von Schützenminenfeldern.
- Drahtrollen (Spanische Reiter) zur Darstellung von Infanteriehindernissen.
- Trichter zur Darstellung von Geländesprengungen oder von Unpassierbarkeit durch schweren Beschuss oder Bomben.
- Panzerhöcker zur Darstellung von Panzerhindernissen
- Panzergraben.
- Sechsflächige Würfeln (W6).
- Zehnflächiger Würfel. (oder Lose 1-10)

Spielablauf, Zugfolge:

Wie beim Schach werden die Parteien abwechselnd aktiv (IGOYGO-System). Die passive Partei kann aber unter bestimmten Voraussetzungen mit einem Gegenzug oder Gegenwehr in die Aktion eingreifen. Dadurch werden die unwirklichen Sprünge des reinen IGOYGO-Systems abgemildert. Die aktive Partei kann mit jedem ihrer Spielelemente in der verbindlichen Reihenfolge (Phasen) 1. Luftstreitkräfte, 2. Steilfeuer und dann erst 3. Bewegungen, Flachfeuer oder andere Handlungen durchführen. Normalerweise kann ein Spielelement in einem Zug nur eine (1) Tätigkeit ausführen, entweder feuern, bewegen, oder arbeiten. Nur Flugzeugs- Schiffs- und Kampffahrzeugmodelle können sich im selben Zug sowohl bewegen (Fahren) als auch im **direkten** Richten feuern. Reine Figurenbasen (z.B. Infanterie) können sich im selben Zug bewegen und auch angreifen. Die Art und Reihenfolge der Tätigkeiten in den jeweiligen Phasen, kann der Spieler grundsätzlich selbst festlegen. Ein einmal abgeschlossene Handlung darf aber nicht mehr verbessert werden. Auch das Nachholen vergessener Handlungen ist nicht statthaft. Hat eine Partei ihre Handlungen abgeschlossen, meldet sie "FERTIG" und die Gegenpartei beginnt mit ihren Zug.

Ausgangslage Szenario:

Die Ausgangslage, Szenario wird in der Regel vom Spielausrichter festgelegt. Dabei wird meist eine historische Lage/Situation als Vorbild genommen. Der Kern der Ausgangslage ist der Auftrag den beide Parteien zu erfüllen haben. Dieser sollte so gewählt werden, dass jede der beiden Parteien, abhängig von ihrem Geschick, diesen auch erfüllen kann. Spiele mit vorbestimmtem Ausgang sind spielmäßig uninteressant. In der Ausgangslage werden alle für das taktische Planspiel notwendigen Einzelheiten schriftlich festgelegt. Die Ausgangslage enthält für beide Parteien Angaben über die Kriegslage, wobei allgemein die Lage des nächsthöheren Verbandes genügt. Wichtig ist dabei auch die Festlegung der HKL oder des VRV im Gelände, ab wo sich die Parteien aufstellen können. Dazu kommen Stärke, Gliederung, Standort, Vorbereitungsgrad (Geländeverstärkung, Hindernisse und Sperren) und Zeitpunkt und Umfang des Eintreffens von Verstärkungen für beide Parteien.

Die Idealspieleranzahl für eine Planspielplatte sind 5 Spieler. Zwei Spieler je Partei und ein Schiedsrichter. Hinsichtlich der Truppenstärke sollte ein Spieler etwa eine verstärkte Brigade (Division) mit ca. 25-30 Einheiten führen. Für den Angreifer genügt, anders als in Wirklichkeit, eine etwa 33% Überlegenheit. Es ist auch günstig, den Angreifer im Auftrag unter einen gewissen Zeitdruck zu stellen. Man hüte sich bei der Zusammenstellung der Truppen aber auch vor jeder einseitigen, unausgewogenen Verwendung bestimmter Waffensysteme. So bringt zum Beispiel eine Überlastung mit Flugzeugen oder Fliegerabwehr ein am Ende unbefriedigendes Ergebnis. Die Größe der Planspielplatte beeinflusst ebenfalls die Idealtruppenstärke. Bei einer kleinen Platte (ca. 10 x 20 Felder) genügt für den Verteidiger eine Brigade und 3 Flugzeugmodelle, für den Angreifer eine verstärkte Brigade mit 6 Flugzeugmodellen. Bei einer großen Platte (20 x 40 Felder) sind für den Verteidiger etwa zwei verstärkte Brigaden (Divisionen) und 6 Flugzeugmodelle, für den Angreifer eine verminderte Division (Korps) mit zwei verstärkten Brigaden (Divisionen), Divisions- oder Korpsgruppen und 9 Flugzeugmodellen ideal.

Daraus ergibt sich, dass beim Nachspielen vieler historische Lagen zumeist nur Ausschnitte gespielt werden können. Dazu kommen noch, wenn nicht mit Regelstandard gespielt werden soll, Bemerkungen (Sonderbestimmungen) zur Lage wie Jahreszeit, Tageszeit, Wetter, Sonnenaufgang, Sonnenuntergang, Versorgungslage, Zustand, Kampfwert der Truppe, Besonderheiten des Geländes wie Tiefe von Gewässern, Tragfähigkeit von Brücken u.s.w. Sehr wichtig ist auch festzulegen, wann der Auftrag erfüllt und damit das Spiel gewonnen ist. Da Fliegerkräfte nicht ständig über dem Gefechtsfeld sein können, ist der Luftstreitkräfteinsatzmodus festzulegen. Bei einfachen taktischen Spielen hat es sich als günstig erwiesen, dies einfach vom Würfel entscheiden zu lassen. Fordert ein Spieler Luftstreitkräfte an und würfelt eine bestimmte (festgelegte) Augenzahl, kann er alle oder bestimmte Teile seiner Flieger zum Einsatz bringen. Grundsätzlich können mit der Ausgangslage aber alle Regeln mit Sonderbestimmungen anders festgelegt werden.

Zuletzt wird festgelegt, welcher Spieler welche Partei und welche Kräfte spielt. In der Spielpraxis kann dies auch ausgelost oder ausgewürfelt werden.

Gleichwertigkeit der Nationen:

Die Regeln gehen grundsätzlich von einer **Gleichwertigkeit** der Nationen, der Kampfmitteln, des Ausbildungsstandes sowie der schießenden und der beschossenen Truppe aus. In Wirklichkeit bestanden dabei natürlich beträchtliche Unterschiede. Diese herauszuarbeiten ist für ein einfaches Spiel aber sehr aufwändig. Außerdem soll eine Diskriminierung oder

Heroisierung bestimmter Nationen oder Truppen vermieden werden. Aus „romantischen“ Gründen könnten aber in der jeweiligen Ausgangslage Sonderregelungen festgelegt werden.

Spielvorbereitung:

Für den Geländeaufbau, Bereitstellung der Truppen und Erstellung der Ausgangslage sorgt in der Regel der Planspielausrichter. Um Zeit zu gewinnen, können auch bereits die Truppen (Lage) zu einem gewissen Zeitpunkt auf der Planspielplatte aufgestellt worden sein. So zweckmäßig der Zeitgewinn auch sein mag, nimmt er doch den Spielern viel von ihren Gestaltungsmöglichkeiten. In der Regel sollte daher zuerst dem Verteidiger zur Erfassung des Auftrages, Beratung und Aufstellung seiner Kräfte Zeit gegeben werden. Ist dies abgeschlossen, macht dies in gleicher Weise der Angreifer. Um Zeit zu gewinnen und den Spielern ihre Gestaltungsmöglichkeiten zu erhalten, kann auch die Ausgangslage bereits vor Spielbeginn mit einer Karte der Planspielplatte den Spielern vorgestaffelt übergeben werden. Die Spieler können dann in aller Ruhe zu Hause ihre Kräfte koordinatenmäßig dislozieren. Am Spieltag werden sie dann nur rasch auf die Planspielplatte übertragen.

Armeestärken, Spieldausrüstung:

Die Armeestärken (Gliederungen) werden meist in der Ausgangslage festgelegt. Ein Spieler sollte jeweils einen Verband von etwa 20-30 gemischten Spielelementen (Einheiten) zu führen haben. Die Spielverbände werden dann entsprechend dem Darstellungsmaßstab gewöhnlich als verstärkte Regimenter oder Brigaden bezeichnet. Um beim Nachspielen historischer Lagen nicht zu groß zu werden, können die Spielverbände auch als Divisionen bezeichnet werden. Die Spielverbände werden zweckmäßigerweise, in „Spielgliederungen“ gegliedert, wie sie aus den Originalgliederungen gebildet hätten werden können. Für ein Land (Nation) kann man als Spieldausrüstung mit folgenden Spielgliederungen das Auslangen finden:

Zwei Panzerbrigaden/Divisionen,
Zwei Panzergrenadierbrigaden/Divisionen (Motorisierte Schützenbrigaden),
Zwei Infanteriebrigaden/Divisionen,
Eine Fallschirmjägerbrigade/Division.

Dazu können noch Verstärkungstruppen kommen.

Wichtig ist jedenfalls eine richtige Mischung der Truppen- und Waffengattungen, um den Kampf der verbundenen Waffen (Taktik) nachzubilden zu können. Einseitige Lastigkeiten zugunsten bestimmter Truppen, Waffen und Fahrzeuge sind zu vermeiden. Es können aber auch Originalgliederungen richtig nachgebildet werden. Bei der Nachbildung von Originalgliederungen ergibt sich der Vorteil, dass auf die Eigenarten der Länder besser eingegangen werden kann.

Normgliederungen, Spielgliederungen:

Die Spiel/Normgliederungen sind idealisierte Gliederungsbausteine in Brigadestärke, wie sie auf dem Wege der Truppeneinteilung aus den Originalgliederungen gebildet worden sein können. Um das Kräfteverhältnis Angreifer/Verteidiger abzubilden, können die Grundbausteine entsprechend verstärkt oder vermindert werden. Die folgenden Spiel/Normgliederungen sind nicht komplett und nur als Beispiele zu betrachten. Sie müssen auch länder- kriegsschauplatz- und zeitabhängig entsprechend abgewandelt werden.

WIENER PLANSPIELRUNDE

Deutsche Panzerdivision 43:

Bezeichnung:	Darstellung:
Divisionskommando	1 SPW mit Antenne + Figuren
Aufklärungseinheit	1 PzSpW Puma
Pioniereinheit	1 PiSPW+ Figurenbase
Panzerfliegerabwehreinheit leicht	1 SPW 2cm FlAK
Fliegerabwehreinheit leicht	1 Zugmaschine + 2cm Flak-Base
Fliegerabwehreinheit schwer	1 Zugmaschine + 8,8 cm Base
Panzerjägereinheit	1 JaPz-4 überlang
Infanteriegeschützeinheit	1 sIG Sfl (Bison)
Panzerregiment:	
Panzer-5 Abteilung:	
Stabskompanie	1 P-5
1. Panzerkompanie	1 P-5
2. Panzerkompanie	1 P-5
3. Panzerkompanie	1 P-5
4. Panzerkompanie	1 P-5
Panzer-4 Abteilung:	
Stabskompanie	1 P-4
5. Panzerkompanie	1 P-4
6. Panzerkompanie	1 P-4
7. Panzerkompanie	1 P-4
8. Panzerkompanie	1 P-4
Panzergranadierregiment:	
1. Panzergranadierbataillon:	
Stabskompanie	1 SPW mit 3,7 + Figurenbase
1. Panzergranadierkompanie	1 SPW mit MG + Figurenbase
2. Panzergranadierkompanie	1 SPW mit MG + Figurenbase
3. Panzergranadierkompanie	1 SPW mit MG + Figurenbase
Granatwerferkompanie	1 SPW mit 8 cm Granatwerfer
Panzerjägerkompanie	1 Marder
2. Panzergranadierbataillon:	
Stabskompanie	1 Krupp+ Figurenbase
5. Kompanie	1 Krupp+ Figurenbase
6. Kompanie	1 Krupp+ Figurenbase
7. Kompanie	1 Krupp+ Figurenbase
Maschinengewehrkompanie	1 Krupp+ sMG-Waffenbase

WIENER PLANSPIELRUNDE

Granatwerferkompanie	1 Krupp+ mGrW-Waffenbase
Panzerjägerkompanie	1 Krupp+ 7,5 PAK-Base
Panzerartillerieabteilung:	
1. Batterie	1 Wespe
2. Batterie	1 Wespe
3. Batterie	1 Hummel
Divisionstross	1 Maultier mit Plane
Luftunterstützung:	
Jagdstaffel	1 Me 109
1.Schlachtfliegerstaffel	1 Ju- 87
2.Schlachtfliegerstaffel	1 Ju- 87

Deutsche Motorisierte Infanteriedivision 43:

Bezeichnung:	Darstellung:
Divisionskommando	1 PKW mit Antenne + Figuren
Aufklärungseinheit	1 PzSpW 8 Rad mit 2 cm MK
Pioniereinheit	1 PiLKW 6x6 + Figurenbase
Fliegerabwehreinheit leicht	1 Zugmaschine mit 3,7 FlAK
Fliegerabwehreinheit schwer	1 Zugmaschine + 8,8 FlAK
Panzerjägereinheit	1 Marder
Infanteriegeschützeinheit	1 RSO + sIG Waffenbase
Infanterieregiment:	
1. Infanteriebataillon:	
Stabskompanie	1 LKW+ Figurenbase
1. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
2. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
3. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
Maschinengewehrkompanie	1 LKW+ sMG-Waffenbase
Granatwerferkompanie	1 LKW+ mGrW-Waffenbase
Panzerjägerkompanie	1 Krupp+ 7,5 PAK-Base
2. Infanteriebataillon:	
Stabskompanie	1 LKW+ Figurenbase
4. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
5. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
6. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
Maschinengewehrkompanie	1 LKW+ sMG-Waffenbase
Granatwerferkompanie	1 LKW+ mGrW-Waffenbase

WIENER PLANSPIELRUNDE

Panzerjägerkompanie	1 Krupp+ 7,5 PAK-Base
3. Infanteriebataillon:	
Stabskompanie	1 LKW+ Figurenbase
7. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
8. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
9. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
Maschinengewehrkompanie	1 LKW+ sMG-Waffenbase
Granatwerferkompanie	1 LKW+ mGrW-Waffenbase
Panzerjägerkompanie	1 Krupp+ 7,5 PAK-Base
Sturmgeschützbrigade:	
1. Kompanie	1 StG-3 lang
2. Kompanie	1 StG-3 lang
3. Kompanie	1 StG-3 lang
4. Kompanie	1 StG-3 lang
5. Kompanie	1 StG-3 lang
6. Kompanie	1 StG-3 lang
Artillerieabteilung:	
1. Batterie	1 Zugmaschine + 10,5cm IFH
2. Batterie	1 Zugmaschine + 10,5cm IFH
3. Batterie	1 Zugmaschine + 15cm sFH
Divisionstross	1 LKW mit Plane
Luftunterstützung:	
Jagdstaffel	1 Me 109
1.Schlachtfliegerstaffel	1 Ju- 87
2.Schlachtfliegerstaffel	1 Ju- 87

Russische Panzerdivision 43:

Bezeichnung:	Darstellung:
Divisionskommando	1 SPW mit Antenne + Figuren
Aufklärungseinheit	1 T-70
Pioniereinheit	1 PiSPW+ Figurenbase
Fliegerabwehreinheit leicht	1 SU-37
Fliegerabwehreinheit schwer	1 Zugmaschine + 8,5 cm FlAK
Panzerjägereinheit	1 SU-85
Granatwerfereinheit	1 LKW 6x6 + 12 cm sGrW
1. Panzerregiment:	

WIENER PLANSPIELRUNDE

1. Panzerkompanie	1 T-34/85
2. Panzerkompanie	1 T-34/85
3. Panzerkompanie	1 T-34/85
4. Panzerkompanie	1 T-34/85
5. Panzerkompanie	1 T-34/85
6. Panzerkompanie	1 T-34/85
2. Panzerregiment:	
1. Panzerkompanie	1 T-34/76
2. Panzerkompanie	1 T-34/76
3. Panzerkompanie	1 T-34/76
4. Panzerkompanie	1 T-34/76
5. Panzerkompanie	1 T-34/76
6. Panzerkompanie	1 T-34/76
Motschützenregiment:	
1. Motschützenbataillon:	
Stabskompanie	1 SPW mit MG + Figurenbase
1. Motschützenkompanie	1 SPW mit MG + Figurenbase
2. Motschützenkompanie	1 SPW mit MG + Figurenbase
3. Motschützenkompanie	1 SPW mit MG + Figurenbase
Granatwerferkompanie	1 SPW mit 8 cm Granatwerfer
Panzerjägerkompanie	1 SU-76
2. Motschützenbataillon:	
Stabskompanie	1 Dodge+ Figurenbase
1. Kompanie	1 Dodge+ Figurenbase
2. Kompanie	1 Dodge+ Figurenbase
3. Kompanie	1 Dodge+ Figurenbase
Maschinengewehrkompanie	1 Dodge+ sMG-Waffenbase
Granatwerferkompanie	1 Dodge+ mGrW-Waffenbase
Panzerjägerkompanie	1 Dodge+ 7,6 PAK-Base
Panzerartillerieabteilung:	
1. Batterie	1 10,5 cm IFH auf M-3
2. Batterie	1 10,5 cm IFH auf M-3
3. Batterie	1 10,5 cm IFH auf M-3
4. Batterie	1 13 cm Stalinorgel auf Kette
Divisionstross	1 LKW Halbkette mit Plane
Luftunterstützung:	
Jagdstaffel	1 Lag-6
1.Schlachtfliegerstaffel	1 IL-2
2.Schlachtfliegerstaffel	1 IL-2

WIENER PLANSPIELRUNDE

Russische Motorisierte Schützendivision 43:

Bezeichnung:	Darstellung:
Divisionskommando	1 PKW mit Antenne + Figuren
Aufklärungseinheit	1 PzSpW 6 Rad mit 4,5 cm
Pioniereinheit	1 PiLKW 6x6 + Figurenbase
Fliegerabwehreinheit leicht	1 LKW 6x6 + 3,7 cm FLAK
Fliegerabwehreinheit schwer	1 Zugmaschine + 8,5 cm FLAK
Panzerjägereinheit	1 SU-76
Granatwerfereinheit	1 LKW 6x6 + sGrW-Base
Schützenregiment:	
1. Schützenbataillon:	
Stabskompanie	1 LKW+ Figurenbase
1. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
2. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
3. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
Maschinengewehrkompanie	1 LKW+ sMG-Waffenbase
Granatwerferkompanie	1 LKW+ mGrW-Waffenbase
Panzerjägerkompanie	1 LKW 6x6 + 7,6 PAK-Base
2. Schützenbataillon:	
Stabskompanie	1 LKW+ Figurenbase
4. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
5. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
6. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
Maschinengewehrkompanie	1 LKW+ sMG-Waffenbase
Granatwerferkompanie	1 LKW+ mGrW-Waffenbase
Panzerjägerkompanie	1 LKW 6x6 + 7,6 PAK-Base
3. Schützenbataillon:	
Stabskompanie	1 LKW+ Figurenbase
7. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
8. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
9. Kompanie	1 LKW+ Figurenbase
Maschinengewehrkompanie	1 LKW+ sMG-Waffenbase
Granatwerferkompanie	1 LKW+ mGrW-Waffenbase
Panzerjägerkompanie	1 LKW 6x6 + 7,6 PAK-Base
Panzerregiment:	
1. Kompanie	1 T-34/76
2. Kompanie	1 T-34/76
3. Kompanie	1 T-34/76
4. Kompanie	1 T-34/76

WIENER PLANSPIELRUNDE

5. Kompanie	1 T-34/76
6. Kompanie	1 T-34/76
Artillerieabteilung:	
1. Batterie	1 Zugmaschine + 12,2 cm mFH
2. Batterie	1 Zugmaschine + 12,2 cm mFH
3. Batterie	1 Zugmaschine + 12,2 cm mFH
4. Batterie	1 LKW 6x6 mit Stalinorgel
Divisionstross	1 LKW mit Plane
Luftunterstützung:	
Jagdstaffel	1 Lag-6
1.Schlachtfliegerstaffel	1 IL-2
2.Schlachtfliegerstaffel	1 IL-2

Bezugsquellen für Modelle:

Das umfangreichste Sortiment an Modellen, etwa 800, im Maßstab 1:200 gibt es bei der Firma

HAI in Österreich
2601 EGGENDORF,
Rustengasse 18,
E-Mail haipkrt@aon.at

Weiters gibt es die Firmen:

Skytrex in England
E-Mail sales@skytrex.com
Website <http://www.skytrex.com>

Pendracken Miniatures, in England
E-Mail info@pendracken.co.uk
Website www.pendracken.co.uk

Trident in Österreich
2344 Maria Enzersdorf,
Wienerbruckstraße 98
E-Mail office@trident-miniatures.co.at
Website www.trident-miniatures.com

Beim Maßstab 1:300 (1:285) gibt es vor allem die Firma:

GHQ in den USA,
Website www.ghqonline.com.

Bei den Firmen Skytrex, Pendraken und GHQ bestellt man am besten über den Internetkatalog und bezahlt mit Kreditkarten. Bei den Firmen HAI und Trident muss man die Modelle, da es keinen Internetkatalog gibt, über E-Mail typenmäßig beschreiben, oder einen Katalog anfordern. Die Bezahlung erfolgt dann über Rechnung auf das angegebene Konto.

Regellexikon:

Der Hauptteil der Regeln ist bewusst lexikonartig nach Stichworten als Nachschlagewerk gestaltet. Diese Gliederung mag für den **Erstleser** zwar ungünstig erscheinen, stehen doch zusammengehörende Teile nur zufällig in Reihenfolge. Für den Folgegebrauch (Nachschlagen) hat sich diese Gliederung aber sehr bewährt. Die Gliederung nach Stichworten machte auch Textwiederholungen erforderlich, denn oft kann eine Regelung auch unter mehreren Stichworten zu finden sein. Auch hier wurden bewusst Querverweise sehr sparsam verwendet und eher der Text wiederholt, denn nichts ist beim Suchen lästiger als von einem Querverweis zum anderen geführt zu werden.

B Regellexikon:

Ab- oder Aufprotzen, Ab- oder Aufsitzen:

Auf dem Marsch oder in Bewegung befinden sich normalerweise sowohl die Figuren- oder Waffenbasen im selben Feld mit ihren Transport- oder Zugfahrzeugen und werden auch gemeinsam bewegt. Zur Darstellung voller oder leerer Fahrzeugmodelle können aber auch Zeichen (Marker) verwendet werden. Befinden sich aber die Figuren- oder Waffenbasen im selben Feld mit Transport- oder Zugfahrzeuge wird ihr Zustand (Auf oder Ab) durch ihre Richtung zum Transport- oder Zugfahrzeugmodell dargestellt. Entgegen zur Bewegungsrichtung oder Gesichter zum eigenen Fahrzeugmodell gelten sie als aufgesessen oder aufgeprotzt. Waffen oder Gesichter in Feinrichtung gelten als abgesessen beziehungsweise abgeprotzt. Das Abprotzen/Absitzen oder Aufprotzen/Aufsitzen ist nur möglich, wenn das Fahrzeugmodell in diesem Zug höchstens mit halber Geschwindigkeit fährt. Nach dem Absitzen oder vor dem Aufsitzen können sich nur Figuren (ohne schwere Waffen) noch ein Feld weit bewegen.

Absetzen:

Unter Absetzen versteht man das planmäßige (befohlene) Zurückgehen von Bodentruppen. Das Absetzen kann sowohl in der Aktivphase, als auch in der Passivphase (Bewegungsgegenzug) erfolgen. Erfolgt ein Absetzen im Feuerbereich von Flachfeuerwaffen, sodass die Entfernung zum Feind **größer** wird, gibt es keinen Feuergegenzug. Beim Bewegungsgegenzug darf die Bewegung aber nur so weit durchgeführt werden, um mit der bedrohten Truppe aus dem direkten Wirkungsbereich zu bleiben. Dabei kann es zu „Stauungen und Verdrängungen“ kommen, da nur ein (1) Fahrzeugmodelle mit gleichartiger Waffenwirkung in einem Feld zum Stehen kommen darf. Der Verdrängte kann sich erforderlichenfalls dem Absetzen anschließen (Dominoeffekt). Jede „Stauung“ muss aber im nächsten Teilzug der aktiven Partei aufgelöst werden und es darf auch nur mit einer gleichartigen Truppe aus dem Feld gefeuert werden. Ist zum Bewegungsgegenzug aus anderen Gründen kein Platz, muss eben darauf verzichtet werden.

Absitzen bei Niederhaltung:

Wird ein ungepanzertes Landfahrzeugmodell niedergehalten, sitzen die Figuren automatisch sofort im Feld des Fahrzeugmodells ab und sind entsprechend niedergehalten. Figuren auf Schützenpanzermodellen, Flugzeug- oder Wasserfahrzeugmodelle bleiben bei Niederhaltung ihres Fahrzeuges im Fahrzeugmodell und sind auch entsprechend niedergehalten.

Absitzen zum Nahkampf:

Fährt ein Fahrzeug/Flugzeugmodell mit Figuren (z.B. Panzergrenadiern) in ein von feindlichen Figuren besetztes Feld ein, können die Figuren dort absitzen und sofort in den Nahkampf eintreten. Scheitert der Angriff, müssen die Angreifer (Figuren) fliehen, ein gepanzertes Fahrzeugmodell bleibt zurück, ungepanzerte Fahrzeugmodelle sind verloren.

Angriffsarten:

Der Angriff ist eine Kampfart mit dem Zweck, den Feind zu vernichten oder zu werfen. Er wird in den verschiedenen Ländern noch in mehrere Unterarten unterteilt, die aber im Spiel nicht berücksichtigt werden.

Angriff, von Infanterie:

Der Zweck des Infanterieangriffes ist die infanteristische Inbesitznahme eines Feldes durch Figuren. Infanterie kann entweder zu Fuß oder aufgesessen angreifen. Normalerweise erfolgt der Infanterieangriff aber zu Fuß. Beim Fußangriff sammeln sich die Angreifer ein Feld vor dem Angriffsziel oder sitzen dort von ihren Fahrzeugmodellen ab (Sturmausgangsstellung). Der Infanterieangriff besteht aus den Phasen Sturm (Bewegung in das Angriffsfeld), der Sturmabwehr, dem Kampf in der Stellung und der Flucht des Unterlegenen. Dies wird unter dem Begriff Nahkampf zusammengefasst und in einem ausgespielt. Der Nahkampf wird durch Gegenwehr (Gegenwürfeln) entschieden. Dabei würfeln unter Berücksichtigung etwaiger Plus- und Minuspunkte beide Parteien. Verfügt eine Partei mehr als eine Figurenbase hat sie je zusätzliche Figurenbasen ein +1. Im Nahkampf hat der Verteidiger einer Stellung oder eines Bauwerkes +1. (Gleichgültig wie lange er sich darin aufhält.) Eine etwaige zuvor eingetretene niederhaltende Wirkung fällt für die Dauer des Nahkampfes weg. Das höhere Ergebnis entscheidet über den Erfolg. Anders als beim Feuern werden Würfel Eins und Zwei (normalerweise Fehlleistung) doch zur Ermittlung des Siegers herangezogen. Beide Parteien können beim entscheidenden letzten Würfeldurchgang Verluste nach der Wirkungstabelle erleiden. Sollten bei einem zusammengefassten Angriff/Verteidigung mehrerer Einheiten Verluste eintreten, ist der Ausfallwurf für jede Einheit im selben Feld einzeln durchzuführen. Der zur Flucht Gezwungene muss das entsprechende Feld verlassen und ist niedergehalten. Schwere Waffenbasen bleiben dabei liegen und sind verloren. Für die Flucht kommen aber nur die drei Felder entgegen der Angriffsrichtung in Frage. Das Gelände und die Feindlage müssen dies aber zulassen. Fliehende Truppen können sich **nicht** auf Landfahrzeuge **aber** auf Wasserfahrzeuge zurückziehen. Ein Freikämpfen des Fluchtweges ist nicht möglich. Ist ein Absetzen nicht möglich, ist die Truppe verloren (gefangen) und das Gerät vernichtet. Wird eine fliehende Truppe in derselben Zeiteinheit nochmals angegriffen, ist sie zu keiner Gegenwehr fähig, sondern muss die Flucht jeweils um ein weiteres Feld fortsetzen.

Angriffswiederholung:

Ein misslungener Angriff kann von **neuen** Truppen beliebig oft wiederholt werden.

Arbeit:

Truppen müssen auf dem Gefechtsfeld oft Arbeiten verrichten. Zur Erbringung einer Arbeitsleistung bedarf es einer entsprechend ausgebildeten Truppe und auch das Material muss vorhanden sein. Technisches Gerät muss für die Arbeit geeignet sein. Niedergehaltene Truppen, auch gepanzerte Modelle, können keinerlei Arbeiten durchführen. Grundsätzlich muss sich die arbeitende Truppe auch im Arbeitsfeld befinden. Sollte das eigentliche Arbeitsfeld geländebedingt (z.B. Gewässerrand) oder durch Modellübergröße aber nicht betreten/befahren werden können, können solche Arbeiten auch aus einem angrenzenden Nebefeld durchgeführt werden. Diese Tätigkeit kann aber dann einen Gegenzug auslösen, auch wenn die arbeitende Truppe spieltechnisch außerhalb des Arbeitsfeldes bleibt. Die Arbeit dauert eine bestimmte Zeit. In der Regel ist die Zeit flexibel und wird durch würfeln

ermittelt. Es muss dabei mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Aufwändige Arbeiten, die in Wirklichkeit länger als drei Stunden dauern, können auf dem Gefechtsfeld nicht durchgeführt werden. Sollten in einer taktischen Lage auch mit zeitaufwändigen Arbeiten gespielt werden, ist dies in der Ausgangslage vorzugeben.

Artillerie:

Unter dem Sammelbegriff Artillerie sind in diesem Regelwerk jene Truppen gemeint, die sowohl technisch, feuerleitmäßig als auch verorgungsmäßig zur Abgabe von **indirektem** Feuer geeignet sind. Es sind diese daher nur Granatwerfer-, Raketenwerfer und Artilleriegeschützeinheiten.

Artillerie, bei der Panzerbekämpfung:

Artillerie bekämpft Panzer und andere harte Punktziele grundsätzlich im direkten Richten. Die leichte Artillerie wirkt dabei wie eine im **Gewicht** vergleichbare Panzerabwehrkanone. Schwere und schwerste Artillerie sind zur Punktzielbekämpfung wegen der geringen Treffwahrscheinlichkeit und langsamer Richtgeschwindigkeit aber nicht besonders geeignet, sodass auch sie höchstens mit +1 gegen ein leichtes Panzermodell und sonst mit einfacher Chance gegen andere Panzermodelle wirken. Artillerie kann aber auch im indirekten Richten gegen Panzer und harte Punktziele zufällig eine Wirkung erzielen. (Zufallstreffer) Wegen der geringen Wirkungswahrscheinlichkeit wird eine mögliche Wirkung erst in einem zweiten Würfeldurchgang ermittelt. Wird im ersten Würfeldurchgang unter Berücksichtigung der Widerstandsfähigkeit und Waffenwirkung eine Sechs erreicht, erfolgt ein zweiter Würfeldurchgang. Die nun im zweiten Würfeldurchgang erreichte Augenzahl entspricht der Wirkung auf das Ziel.

Artilleriebeobachter:

In Wirklichkeit verfügt die Artillerie organisatorisch über B-Trupps, die der kämpfenden Truppe zugeteilt werden. Es wird daher davon ausgegangen, dass jede Kampfeinheit auch über einen zugeteilten B-Trupp verfügt, der indirektes Feuer leiten kann.

Aufklärung:

Das Planspiel wird grundsätzlich offen geführt. Das bedeutet, dass beide Parteien eigentlich viel mehr wissen, als sie in Wirklichkeit durch Aufklärung wissen könnten. So wird auch die in Wirklichkeit überaus wichtige Aufklärung, da nicht erforderlich, praktisch nicht gespielt. Das offene Spiel verlangt aber von den Spielern ein hohes Maß an Fairness, auf Truppen die eigentlich nicht aufgeklärt sind zu reagieren oder zu feuern. Jede Aktion muss logisch aus der Lage, dem Auftrag oder nach den Einsatzgrundsätzen begründet werden können. Besteht der Verdacht, dass Spieler die Grenzen der Fairness überschreiten, kann ein Schiedsrichter oder ein anderer Mitspieler als Schiedsrichter angerufen werden. In echten Grenzfällen soll der Würfel entscheiden. Das offene Spiel erlaubt daher im direkten Richten auch nur die Bekämpfung von erkannten Zielen und schränkt ein Feuer auf Verdacht indirekt feuender Waffen auf begründete Ausnahmen ein.

Aufklärung, aus der Luft:

Eine echte Luftaufklärung wird in einem taktischen Spiel nicht gespielt, es können aber Beobachtungsflugzeuge eingesetzt werden. Beobachtungsflugzeuge beobachten das Gefechtsfeld indem sie im Hochflug über den eigenen Kräften bleibend entsprechend der

Sichtweite (8 Felder) in den Feind hinein beobachten. Ihr Aufstellungspunkt ist hierzu zu definieren. Sie können dann auch das Artilleriefeuer leiten und über Sichtdeckungen hinwegsehen. Ihre Einsatzgrundsätze bringen es mit sich, dass sie praktisch vom Boden nicht bekämpft werden können.

Aufklärung, indirekt feuern der Waffen:

Organisatorisch gibt es bei der Artillerie auch Elemente zur Aufklärung der Feindartillerie, die im Spiel aber nicht dargestellt werden. Die Reichweite der Aufklärungselemente richtet sich nach der Schussweite der entsprechenden Geschütze. Feuer eine feindliche indirekt feuernde Waffe innerhalb der Aufklärungsreichweite, so kann die Gegenseite **einmal** gegen jede feuernde Waffe auf Aufklärung würfeln. Wird zumindest eine Vier (4+) gewürfelt, ist die entsprechende Feuerstellung aufgeklärt und kann dann auch bekämpft werden. Aufgeklärte Steilfeuerwaffen werden mit Meßblättern (Spielzubehör) gekennzeichnet.

Ausfälle und Verluste:

Ausfälle und Verluste werden bei taktischen Lagen normalerweise einfach vom Planspieltisch genommen. Die Darstellung von Einheiten durch Modelle und Figurenbasen bringt es mit sich, dass diese die kleinsten Verlust- Ausfalldarstellungsmöglichkeit sind. Die Wirkung richtet sich nach der Wirkungstabelle. Bei den Ausfällen und Verlusten handelt es sich nicht nur um Totalausfälle und Tote, sondern auch um schwere Beschädigungen und Verwundete die im laufenden Spiel nicht mehr wieder hergestellt werden können.

Ausfallwurf, Moraltest:

Mit einem Ausfallwurf wird in einem zusätzlichen Würfeldurchgang ermittelt, ob **Figuren** nach erhaltener schwerer Wirkung (6+) demoralisiert ausfallen oder weiter handeln können. Wird im Ausfallwurf mindestens eine Vier (4+) gewürfelt, sind die Figuren mitsamt etwaigen schweren Waffen ausgefallen und werden vom Tisch genommen. In der Ausgangslage kann der Ausfallwurf auch anders festgelegt werden.

Barrikaden:

Barrikaden sind improvisierte Hindernisse unterschiedlichster Art und Wertes. Sie können während eines taktischen Spieles nicht errichtet werden und müssten in der Ausgangslage vorgegeben werden.

Bauwerke feste, Bekämpfung und Zerstörung von:

Bei den auf der Planspielplatte dargestellten festen Bauwerken handelt es sich in der Regel nicht um Einzelbauwerke, sondern diese sind nur die **Symbole** für eine Fläche mit zahlreichen festen Bauwerken. Eine flächendeckende Zerstörung aller Bauwerke, sodass das Symbol von der Platte genommen werden kann, durch Panzer, Bomben oder Beschuss ist daher in einem taktischen Spiel nicht möglich. Die in festen Bauwerken befindlichen Truppen können aber entsprechende Verluste erleiden. Eine Ausnahme sind Brückenmodelle. Diese gelten als Punktziele.

Befehlsgebung, Befehlsverzug:

Die Befehlsgebung und der Befehlsverzug wird aus Einfachheitsgründen nicht gespielt. In der Ausgangslage kann dies aber auch mit Sonderregeln anders festgelegt werden.

Befestigungen:

Befestigungen können während eines taktischen Spieles nicht hergestellt werden. Sie sind in der Ausgangslage bereits vorzugeben. Befestigungen werden durch einzelne Bunkersymbole dargestellt. Bunker verhalten sich im Prinzip wie unbewegliche Panzermodelle. Entsprechend den Panzermodellen werden die Bunker in leichte, mittlere, schwere und überschwere eingeteilt, wirken wie diese und werden auch wie diese bekämpft. Haben Bunker einen eingeschränkten Feuerbereich (90 Grad) können sie mit Flachfeuer gegen die Scharten auch nur aus diesem Bereich bekämpft werden. Infanterie kann sie analog zur Panzernahbekämpfung bekämpfen. Pioniere können sie ab Würfel Vier (4+) sprengen. Bunker können nach ihrer Zerstörung nicht vom Angreifer genützt werden. Zerstörte Bunker bleiben aber wie feste Bauwerke als Hindernisse auf der Platte.

Behelfsbrücken:

Behelfsbrücken werden mit aus dem Lande zu entnehmenden Baumaterialien, meist Holz, hergestellt und ersetzen das kostbare Kriegsbrückengerät (Pionierbrücken). Da die Bauzeit über der Zeit eines taktischen Spieles liegt, können sie während eines taktischen Spieles nicht hergestellt werden. In der Ausgangslage kann dies aber auch mit Sonderregeln anders festgelegt werden.

Beobachtungs- und Wirkungsraum:

Alle Truppensymbole beobachten und wirken um 360 Grad, wenn dies nicht durch das Gelände eingeschränkt wird. Die Ausrichtung des Modells spielt daher keine Rolle. Bestimmte Bunkermodelle können aber auf einen Wirkungs- und Beobachtungsraum von 90 Grad eingeschränkt sein.

Bergen von Fahrzeugen:

Stehen ausgefallene Fahrzeugmodelle in einer Enge als Hindernis, müssen sie vor dem Passieren von Fahrzeugen erst weggeschleppt oder weggeschoben werden. Zum Bergen wird ein Fahrzeugmodell benötigt, das zumindest gleich schwer wie das Schadfahrzeugmodell ist. Das Bergfahrzeugmodell muss sich im Hindernisfeld oder bei Übergroße in einem angrenzenden Feld befinden, darf selbst nicht niedergehalten sein und muss mindestens eine Vier (4+) würfeln. Befindet sich das Schadfahrzeugmodell im Wirkungsbereich einer zum Gegenzug berechtigten Waffe kann das Bergfahrzeugmodell beim Bergeversuch im Gegenzug bekämpft werden, auch wenn es sich spieltechnisch noch im Nachbarfeld befindet. Bei einer gelungenen Bergung nimmt das Bergfahrzeugmodell dann den Platz des Schadfahrzeugmodells ein und blockiert damit für diesen Zug noch die Enge. Das weggeschleppte oder weggeschobene Fahrzeugmodell wird sofort vom Spielfeld genommen.

Betriebsmittelverbrauch:

In Wirklichkeit haben die meisten voll aufgetankten Einheiten für ein taktisches Spiel einen mehr als ausreichenden Fahrbereich von etwa 100 km oder mehr. Bei einem taktischen Spiel wird normalerweise ohne Betriebsmittel gespielt.

Beute:

Bei einem taktischen Spiel werden erbeutete Gegenstände wie Verluste behandelt. Es wird davon ausgegangen, dass diese, wenn dies in der Ausgangslage nicht anders festgelegt wurde (z.B. Kommandounternehmen), von der Bedienung noch zerstört werden konnten.

Bewegung:

Bewegungen laufen in Wirklichkeit zumeist kontinuierlich und gleichzeitig ab. Das Zerhacken der Bewegungen in wechselnde Teilzüge ist aber eine spieltechnische Notwendigkeit. Außerdem kann sich eine Truppe in Wirklichkeit nicht ständig bewegen, sondern bedarf auch der Ruhe, der Versorgung und Instandsetzung. Die Ruhe- und Versorgungszeiten sind in der Geschwindigkeitstabelle anteilmäßig bereits berücksichtigt. Bei Bewegungen wird zwischen Bewegungen im Feld und außerhalb des Feldes unterschieden. Bewegungen im Feld (z.B. Stellungswechsel, Änderung der Hauptschussrichtung u.s.w.) zählen nicht als Handlung, sie können aber nur **vor** dem Schießen, Nahkampf, oder Arbeit durchgeführt werden. Ist mit der Bewegung ein Ab- oder Aufprotzen, oder Ab- oder Aufsitzen verbunden, dürfen die Fahrzeugmodelle nicht mehr als ihre halbe Geschwindigkeit fahren oder gefahren sein. Figuren ohne schwere Waffen können vor oder nach dem Absitzen eine LE zu Fuß bewegen oder angreifen. Ist mit der Bewegung von Kampffahrzeugen oder Selbstfahrlafetten ein Feuerkampf im direkten Richten verbunden, dürfen sie in diesem Zug nur mit halber **Gelände**geschwindigkeit fahren oder gefahren sein.

Bewegung Gleichzeitigkeit:

Spieltechnisch verlaufen die in Wirklichkeit gleichzeitigen Bewegungen meist nacheinander. Bei Bewegungen im Wirkungsbereich feindlicher Flachfeuerwaffen kann es aber zweckmäßig sein, den Verteidiger durch Gleichzeitigkeit zur Feuerverteilung zu zwingen. Dies muss vom Angreifer aber **eigens** angekündigt werden. Mit der Ankündigung sind auch die Einheiten zu bezeichnen, deren Bewegung gleichzeitig erfolgt. Die Vorwärtsbewegung des Angreifers erfolgt dann jeweils mit jeder Einheit nur um eine Längeneinheit bis die beabsichtigte volle Strecke zurückgelegt ist. Vergisst der Angreifer auf eine Ankündigung, gelten die Bewegungen als hintereinander durchgeführt.

Bewegungen von Luftfahrzeugen:

Bewegungen von Luftfahrzeugmodellen finden einerseits auf der Planspielplatte, und da sich die Flugplätze in der Regel nicht auf der gerade gespielten Planspielplatte befinden, auch außerhalb der Planspielplatte statt. Die Bewegungen und Handlungen der Luftstreitkräfte außerhalb der Planspielplatte, wie Flugmeldedienst, Flugbetriebsdienst, operative Flugbewegungen u.s.w., werden aber bei einem taktischen Spiel nicht gespielt. Der Geschwindigkeitsunterschied von Luftfahrzeugmodellen zu Land- oder Wasserfahrzeugmodellen ist so groß, dass für Luftfahrzeugmodelle die Feldereinteilung der Planspielplatte hinsichtlich der Geschwindigkeit ohne Bedeutung ist. So wie für Land- oder Wasserfahrzeugmodelle Bewegungen innerhalb eines Feldes nicht berücksichtigt oder nachgewiesen werden, gilt dies bei Luftfahrzeugmodellen für die gesamte Planspielplatte. Es erübrigt sich damit eine taktische Geschwindigkeitstabelle. Luftfahrzeugmodelle können in einem Zug auf der Planspielplatte sowohl fliegen, kämpfen, und wieder fliegen.

Bewegungen, operative:

Operation ist die Bewegung großer Verbände zum Zwecke der Schlacht und ihre Führung in der Schlacht. Auf die Ebene des Planspieles transformiert, werden damit Bewegungen von Truppen außerhalb der Planspielplatte verstanden. Bei einem taktischen Spiel können diese Bewegungen in der Ausgangslage vorgegeben werden.

Bewegungsgegenzug:

Der Bewegungsgegenzug ist eine **zusätzliche** Absetzbewegung der passiven Partei als Reaktion auf eine Annäherungsbewegung oder Zielbeleuchtung der aktiven Partei, um einen direkten Beschuss zu vermeiden. Voraussetzung ist aber, dass die sich absetzende Truppe über eine Geschwindigkeit von mehr als eine LE verfügt und **selbst** die Feindannäherung vor einer möglichen Schussabgabe erkennen konnte. Die Absetzbewegung ist mit „Bewegungsgegenzug“ anzukündigen und darf nur so weit durchgeführt werden, um aus dem direkten Schussbereich zu bleiben. Durch einen Bewegungsgegenzug kann es aber zu „Stauungen/Verdrängungen“ kommen, da nur ein (1) Fahrzeugmodell mit gleichartiger Waffenwirkung in einem Feld zum Stehen kommen darf. Der Verdrängte kann sich erforderlichenfalls dem Absetzen anschließen (Dominoeffekt). Jede „Stauung“ muss aber im nächsten Teilzug der aktiven Partei aufgelöst werden und es darf auch nur mit einer gleichartigen Truppe aus dem Feld gefeuert werden. Ist zum Bewegungsgegenzug aus anderen Gründen kein Platz muss eben darauf verzichtet werden. Eine einen Bewegungsgegenzug durchführende Truppe verliert sofort ein etwaiges Stellungszeichen, das auch im nachfolgenden eigenen Teilzug, da ja in Bewegung, nicht genommen werden kann. Die einen Bewegungsgegenzug durchführende Truppe bleibt aber feuerbereit zu einem Begegnungsgefecht. Setzt der Angreifer die Bewegung weiter fort, kann der Bewegungsgegenzug wiederholt werden.

Bomben:

Entsprechend der Leistungsfähigkeit der Flugzeuge gibt es unterschiedliche Bombenarten. Es werden leichte Bomben (+0) mittlere Bomben (+1) schwere Bomben (+2) sowie Sonderbomben (+3, +4, +5) unterschieden. Bomben wirken wie entsprechend Steilfeuerwaffen (Artillerie).

Boote:

Boote sind Wasserfahrzeugmodelle die von Pionieren betrieben und auf Landfahrzeugmodellen über Land transportiert werden können. Sie entsprechen einem PKW oder LKW, nur eben auf dem Wasser. Sie selbst sind wie Lastwagenmodelle unbewaffnet. In der Transportleistung und Widerstandsfähigkeit gegen direktes und indirektes Feuer entsprechen sie einem Lastwagenmodell.

Brücken:

Brücken sind bereits in der Ausgangslage festzulegen. Einfachheitshalber wird bei Standardregeln hinsichtlich der Tragfähigkeit von Brücken **kein** Unterschied gemacht. Die "Einheitsbrücke" kann alle auf dem Gefechtsfeld vorkommenden Fahrzeugmodelle tragen. Feste Brücken oder auch Behelfsbrücken können in einem taktischen Spiel nicht errichtet werden. Brückenmodelle sind, anders als die meisten Bauwerkssymbole, keine Flächenziele, sondern Punktziele. Sie können daher durch Beschuss, Bomben oder Sprengung zerstört

werden. Hinsichtlich der Widerstandsfähigkeit werden bei den festen Brücken Holzbrücken, Stahl, Stein oder Betonbrücken unterschieden. Eine Pionierbrücke hat die Widerstandsfähigkeit -0, eine Holzbrücke oder Panzerbrücke -1, eine Stahl, Stein oder Betonbrücke von -2. Außerdem ist ein Mindestkaliber bei einer Pionierbrücke von 3,7 cm bei einer Holzbrücke oder Panzerbrücke von 15 cm und einer Stahl, Stein oder Betonbrücke von 20 cm erforderlich.

Die Bekämpfung von Brücken erfolgt im Flachfeuer in einem Würfeldurchgang, bei Bomben oder Steilfeuerbeschuss ist ein zweiter Würfeldurchgang (Zufallstreffer) erforderlich. Eine Brücke ist mit Wirkung 6 zerstört, mit 5 einen Zug unpassierbar. Dabei wird angenommen, dass die Brücke von Truppen in diesem Zug nicht genutzt werden kann. Befinden sich zum Zeitpunkt der Zerstörung Truppen auf einer Brücke, sind sie verloren.

Pionierbrücken oder Panzerbrücken sind transportable Brücken, die von Pionieren oder Brückenleger gebaut werden.

Brückenbau, Abbau Instandsetzung:

In einem taktischen Spiel können nur Pionier- oder Panzerbrücken errichtet werden. Pionierbrücken werden meist als Pontonbrücken mit dem Pioniergerät der Pioniere errichtet. Das Brückengerät einer Pioniereinheit reicht zum Bau einer LE/Brücke oder einer Fähre. Zur Überwindung breiterer Gewässer muss eben das Gerät mehrerer Pioniereinheiten verwendet werden. Zum Bau einer Pionierbrücke sind eine arbeitsfähige Pioniereinheit und Brückengerät erforderlich. Da das Gerät nur über kurze Strecken händisch bewegt werden kann, muss sich auch das Pionierfahrzeugmodell in der Regel im Arbeitsfeld befinden. Lässt dies die Feldeinteilung nicht zu, kann die Arbeit auch aus einem Nachbarfeld erfolgen. In diesem Fall kann die Arbeit aber Gegenzüge auslösen, auch wenn die Arbeitseinheit spieltechnisch außerhalb des Wirkungsbereiches bleibt. Die Arbeitszeit ist flexibel, dauert mindestens einen Zug und es muss außerdem mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Brückenleger sind Spezialfahrzeuge, meist Brückenlegepanzer, mit Panzerbrücken. Mit diesen Panzerbrücken können nur schmale Gewässer oder Gräben überbrückt werden. Da diese bei Standardgelände normalerweise unterdrückt werden, müssen sie in der Ausgangslage eigens definiert werden. Das Legen einer Panzerbrücke und ihre etwaige Wiederaufnahme dauert einen Zug und das Fahrzeug darf sich dabei nicht bewegen. Die Instandsetzung zerstörter Brücken erfolgt durch Pioniere, analog zum Brückenbau, nur dass dazu **kein** Gerät erforderlich ist.

Bunker:

Bunker können während eines taktischen Spieles nicht hergestellt werden. Sie sind in der Ausgangslage bereits vorzugeben. Bunker verhalten sich im Prinzip wie unbewegliche Panzer. Entsprechend den Panzermodellen werden die Bunker in leichte, mittlere, schwere und überschwere eingeteilt, wirken wie diese und werden auch wie diese bekämpft. Haben Bunker einen eingeschränkten Feuerbereich (90 Grad) können sie mit Flachfeuer gegen die Scharten auch nur aus diesem Bereich bekämpft werden. Infanterie kann sie analog zur Panzernahbekämpfung bekämpfen. Pioniere können sie ab Würfel Vier (4+) sprengen. Bunker können nach ihrer Zerstörung nicht vom Angreifer genutzt werden. Zerstörte Bunker bleiben aber wie feste Bauwerke als Hindernisse auf der Platte. In seltenen Lagen kommen überschwere Bunker zum Einsatz, deren Widerstandsfähigkeit gegen indirektes Feuer oder Bomben über 2 Punkten liegt. (-3 und -4 Bunker)

Diagonale:

Die Diagonale ergibt sich aus den quadratischen Feldern der Planspielplatte. Der sich durch die Diagonale ergebende Raumgewinn wird aber aus Einfachheitsgründen hingenommen. Die Verwendung sechseckiger Felder (Hex) würde zwar das Problem lösen, brächte aber wieder andere gravierende Nachteile. Die Diagonale kann aber nur genützt werden, wenn dies auch über eines der beiden die Diagonale bildenden Felder möglich wäre. Sind beide Felder besetzt oder vermint, muss sich der Bewegende der Wirkung eines der beiden Felder aussetzen. Sind in beiden Feldern nicht überschliessbare Geländesymbole (Wald, Häuser, Felsen) kann die Diagonale auch zur Sicht und Feuer nicht genützt werden.

Eingegrabenzeichen:

Ein Eingegrabenzeichen symbolisiert eine Feldstellung (Deckung) für Figuren. Zum Bau einer Feldstellung (Eingegrabenzeichen) sind Figuren oder Arbeitsmaschinen erforderlich und dauert zwei Zeiteinheiten. In der ersten Zeiteinheit wird das Eingegrabenzeichen verkehrt hingelegt, in der zweiten wird das Zeichen dann umgedreht. Eine Feldstellung vermindert die Waffenwirkung um einen Punkt, und bringt im Nahkampf einen Verteidigervorteil von +1. Fahrzeuge oder schwere Waffen können in einem taktischen Spiel wegen des Zeitaufwandes nicht eingegraben werden.

Einheit:

Einheiten sind Kompanien, Batterien, Staffeln und Kräfte ähnlicher Größenordnung. Die Einheit ist die unterste Darstellungsebene. Eine Figurenbase oder ein Fahrzeug- oder Waffenmodell mit Figuren symbolisiert in der Regel eine ganze Einheit. Bei Figuren und Waffen kann dazu noch ein Transport- oder Zugfahrzeug kommen.

Eisenbahnzüge, Panzerzüge,

Eisenbahnzüge oder Panzerzüge verhalten sich wie schienenungebundene Fahrzeug- oder Kampffahrzeugmodelle.

Elitetruppen:

In einer Ausgangslage **kann** festgelegt werden, dass Elitetruppen im Kampfwert oder im infanteristischen Nahkampf ein +1 haben. Eine weitere Möglichkeit ist, dass Elitetruppen bei einem „Ausfallwurf“ erst auf eine Fünf (5+) ausfallen. So kann bei Bedarf auch die Überlegenheit von Truppen dargestellt werden.

Engen:

Eine Enge entsteht, wenn sich in Bewegungsrichtung zu beiden Seiten eines Feldes unpassierbare Geländesymbole befinden. In der Regel werden dies entweder Gebäude- Wald- Sümpfe- Felsen oder Gewässersymbole sein. Auch Brücken haben dieselbe Eigenschaft. In einer Enge ist ein Durchziehen (Überspringen, Überholen) eigener Fahrzeuge nicht zulässig. Es müssen zuerst in der Enge stehende oder fahrende Fahrzeuge zum Überholen oder Vorbeifahren ausweichen. Es ist auch nicht möglich mit mehreren Einheiten gleichzeitig eine Enge zu überwinden. Reine Figurenbasen (Infanterie) sind von der Begrenzung nicht betroffen. Fällt ein Waffen- Fahrzeug- oder Kampffahrzeugmodell in einer Enge aus, bleibt es bis zu seiner Bergung als Hindernis stehen.

Erkennen von Truppen

Es werden kleine Ziele und große Ziele unterschieden. Kleine Ziele sind Basen von Figuren und Waffen die nicht höher als eine Panzerabwehrkanone (ca. 1 Meter) sind. Von ihren Rädern, Pferden oder Krafträdern abgessene Figuren zählen als ein kleine Ziele. Feuern kleine Ziele von Wald- oder Ortsrändern, Bauwerken sowie Küsten- oder Flussrändern sind sie erkannt. Sie werden aber eigentlich nicht selbst gesehen, sondern die Ränder oder Bauwerke sind dann das Ziel. Getarnte Panzerabwehrkanonen sind auch nach dem Feuern schwer aufzuklären. Wenn ihre Sichtung nicht aus einem Nachbarfeld erfolgt, ist nach dem Feuern erst auf Erkennen zu würfeln. Wird zumindest eine Vier (4+) gewürfelt, wird die Panzerabwehrbase mit einem Zeichen markiert und kann bekämpft werden. Alle Steilfeuerwaffen außerhalb der direkten Sichtweite können beim Feuern von aufklärender Artillerie erfasst werden, wenn zumindest eine Vier (4+) gewürfelt wird. Aufgeklärte Steilfeuerwaffen werden mit einem Zeichen (Aufklärungszeichen) markiert. Die Reichweite der aufklärenden Artillerie ist dieselbe wie ihre Schussweite. Mit Scheinwerfern fahrende oder beleuchtete Truppen werden wie am Tage gesehen/erkannt. Truppen im Nebel werden erst im selben Feld erkannt. Motorenlärm wird bei Nacht drei Längeneinheit weit gehört, sodass solche Truppen beleuchtet werden können.

Erkennen, getarnter Truppen:

Getarnte Truppen werden mit einem Tarnsymbol (Tarnnetz) versehen. Alle getarnten Truppen verraten sich durch Feuer, und können dann wie ungetarnte Truppen bekämpft werden. Alle getarnten Truppen (Ausnahme PAK) verraten sich durch Feuer, und können dann wie ungetarnte Truppen bekämpft werden. Tarnzeichen/Tarnnetze sind nach dem Feuern zu entfernen. Bei getarnten Panzerabwehrkanonen, die weiter als eine Längeneinheit von der Beobachtungsstelle entfernt sind, muss nach dem Feuern zusätzlich auf Erkennen gewürfelt werden. Erst ab Würfel Vier (4+) ist die Kanone erkannt und kann entsprechend bekämpft werden. Eine erkannte PAK wird mit einem Zeichen (Aufklärungszeichen / Erkennungszeichen) markiert. Wenn kleine Ziele sich in Ortschaften oder Wäldern verbergen, keine Verteidigungsstellungen errichtet haben und nicht kämpfen, wird beim ersten Durchkämmen ausgewürfelt, ob sie erkannt werden oder nicht.

Fahren (Bewegen) und Schießen/Feuern:

Nur Kampffahrzeuge und Selbstfahrlafetten sowie ähnliche Wasserfahrzeuge können im selben Zug fahren und im **direkten** Richten feuern. Voraussetzung ist, dass sie insgesamt nicht mehr als die halbe Geländegeschwindigkeit (Gefechtsgeschwindigkeit) fahren. Wenn Fahrzeugmodelle nicht mehr als die halbe Geschwindigkeit fahren oder gefahren sind, können sich transportierte Figuren ohne schwere Waffen noch im selben Zug ein Feld weit bewegen und gegebenenfalls angreifen.

Fähren:

Fähren können aus dem Brückengerät der Pioniere gebaut werden. Dies wird meist dann der Fall sein, wenn die Gewässer für einen Brückenbau zu breit sind. Die Geschwindigkeit einer Fähre richtet sich nach der Geschwindigkeitstabelle, alle anderen Eigenschaften nach der von Pionierbrücken. Die auf Fähren verlasteten Truppen werden mit der Fähre zu einer Einheit, wie ein Schützenpanzer- oder Selbstfahrlafettenmodell. Sie können bei mehreren transportierten Waffensystemen nur mit einem Waffensystem und nur wegen der

unsicheren Plattform mit Maschinenwaffen feuern. Wird die Fähre zerstört, sind etwaige von ihr transportierte Truppen verloren.

Fahrzeuge:

Ein Fahrzeugmodell symbolisieren die Fahrzeugausstattung einer ganzen Einheit (Kompanie). Bedienungen von geschlossenen Fahrzeugen, Flugzeugen, Schiffen und Bunkern werden nicht dargestellt. Sie fallen mit den Fahrzeugen aus. Ausnahmen sind Figuren und Waffen, die von einem Fahrzeug transportiert oder gezogen werden. Oft ist es zweckmäßig leere Modelle im Spiel zu markieren. Kampffahrzeuge und Selbstfahrlafetten sind auch zum Kampf geeignet. Transport- oder Zugfahrzeuge und deren Kraftfahrer selbst sind nicht kampffähig. Werden Truppen auf Fahrzeugen transportiert oder von Fahrzeugen gezogen, gelten sie bis zum Absitzen/Abprotzen als **eine** Einheit, können daher auch nur eine Tätigkeit durchführen. Mit dem Absitzen/Abprotzen erfolgt eine Auflösung der bisherigen Einheit und es entstehen mehrere Elemente (Einheiten) die dann selbständig handeln können. Umgekehrt verhält es sich beim Aufsitzen/Aufprotzen. Hier entsteht aus mehreren Elementen (Einheiten) eine einzige neue Einheit.

Fallen:

Fallen können in einem taktischen Spiel nicht errichtet werden. Sie müssten in der Ausgangslage vorgegeben werden.

Fallschirmjäger:

Fallschirmjäger sind Truppen mit der Fähigkeit zum Fallschirmabsprung. Diese Figurenbasen sind besonders zu kennzeichnen. Luftlandetruppen sind Truppen die von **gelandeten** Luftfahrzeugen zum Einsatz gebracht werden. Sie müssen jedoch nicht unbedingt auch Fallschirmjäger sein. Fallschirmjäger konnten im 2. Weltkrieg im Massenabsprung praktisch nur im Tiefflug abgesetzt werden. Die Bewegungen der Transportflugzeuge erfolgt nach den Regeln der Luftstreitkräfte, (wie Bombenabwurf) ihre Abwehr nach den Regeln der Fliegerabwehr. Das Absetzen von Fallschirmjägern aus niedergehaltenen Motorflugzeugen ist nicht zulässig. Landen Fallschirmjäger in Wäldern, Ortsfeldern, Felsen oder Feldern die teilweise von Gewässern bedeckt sind, erleiden sie nach der Wirkungstabelle Verluste. Landen sie in Feldern, die völlig von Wasser bedeckt sind, sind sie verloren. Landen Fallschirmjäger in Feldern, die von feindlichen Figuren besetzt sind, kommt es sofort zum Nahkampf in dem die Fallschirmjäger aber mit -1 würfeln.

Fehlleistungen, Friktion:

Die Kriegsgeschichte und auch das heutige Kriegsgeschehen ist voll von Fehlleistungen (Friktionen nach Clausewitz). Diese können aus allen möglichen Umständen entstehen. Es gibt Spielregeln, welche die Möglichkeit einer Fehlleistungen vor jeder Handlung (Befehl) durch Würfeln oder in anderer Weise unter Berücksichtigung von mehr oder weniger Parametern mit Tabellen ermitteln. Dies ist zwar realistisch, aber sehr aufwändig. Bei den vorliegenden Planspielregeln wird aus Einfachheitsgründen eine mögliche Fehlleistung **nur** bei der Waffenwirkung, bei Würfel 1 und 2, berücksichtigt. Es gibt daher bei Würfel 1 und 2 auch keinen Punktezuschlag.

Feindstellungen, Nutzen von:

Feindstellungen (Feldstellungen) können aus Einfachheitsgründen nach ihrer Eroberung sofort, aber nicht bei Gegenzügen, genützt werden. In Wirklichkeit würde dies mehr Zeit benötigen.

Feldbefestigungen:

Feldbefestigungen können in einem taktischen Spiel nur für Figuren, nicht für Fahrzeugmodelle und schwere Waffenmodelle, gebaut werden. Sie werden durch ein Eingegrabenzeichen symbolisiert. Der Bau (Eingegrabenzeichen) dauert zwei Zeiteinheiten. In der ersten Zeiteinheit wird das Eingegrabenzeichen verkehrt hingelegt, in der zweiten wird das Zeichen dann umgedreht. Eine Feldstellung vermindert die Waffenwirkung gegen Figuren um einen Punkt, und bringt einen Verteidigervorteil im Nahkampf von +1.

Felder, besetzte, Durchziehen durch:

Durch von eigenen Truppen besetzte Felder kann im **freien** Gelände aus Einfachheitsgründen unbegrenzt durchgezogen (übersprungen) werden, solange nicht zwei Modelle im selben Feld zum Stillstand kommen. Ein Durchziehen (Überspringen, Überholen) eigener Fahrzeug- oder Waffenmodelle auf einer Straße, Enge oder Brücke ist aber nicht zulässig. Auf einer Straße, Enge oder Brücke stehende oder fahrende Fahrzeuge müssen diese erst zum Überholen verlassen. Reine Figurenbasen (Infanterie) sind von der Begrenzung nicht betroffen.

Felder, Teilung durch Geländelinien:

Durch den Felldraster der Planspielplatte fallen natürliche Geländelinien wie z.B. Gewässer nicht immer mit den Feldgrenzen zusammen. Es können dann so gemischte Felder (teilweise Wasser oder Land, Wald oder Feld, Ort oder Feld) entstehen. Nach Möglichkeit sind solche Fälle schon beim Geländeaufbau zu vermeiden. Bei einem gemischtem Gewässerfeld (teilweise Wasser und Land) kann dieses sowohl von Landtruppen als auch von Wasserfahrzeugmodellen genützt werden. Wird auf ein gemischtes Feld gefeuert, wirkt das Feuer auf das gesamte Feld. Befindet sich im Feld eine Deckung, wird grundsätzlich davon ausgegangen, dass diese von Figuren genützt wird. Bedingt durch die Feldteilung können auch durch Höhen oder andere Geländeteile gemischte Felder entstehen, die sowohl einen sichtbaren als auch sichttoten Teil besitzen. In diesen Fällen gilt Feldmitte zu Feldmitte.

Feldstellungen:

Feldstellungen werden durch ein Eingegrabenzeichen symbolisiert. Zum Bau einer Feldstellung (Deckung) sind Figuren erforderlich. Der Bau (Eingegrabenzeichen) dauert zwei Zeiteinheiten. In der ersten Zeiteinheit wird das Eingegrabenzeichen verkehrt hingelegt, in der zweiten wird das Zeichen dann umgedreht. Eine Feldstellung vermindert die Waffenwirkung gegen Figuren um einen Punkt, und bringt einen Verteidigervorteil im Nahkampf von +1. Für Fahrzeuge oder schwere Waffen können in einem taktischen Spiel keine Feldstellungen errichtet werden. Feldstellungen gelten dann nur für die Bedienungen.

Feuer:

Das Feuer (Schießen) ist das Hauptelement des Kampfes. Möchte eine Partei feuern, so muss sie konkret ankündigen, welche Truppe auf welches Ziel feuert. Sollte gegen das Feuer aus berechtigten Gründen Einspruch erhoben werden, ist auch das Würfelergebnis ungültig. Im direkten Richten ist nur die Bekämpfung von erkannten Zielen erlaubt. Steilfeuerwaffen und Bombenflugzeuge sind auch zur Abgabe eines Feuers auf Verdacht gegen Geländeteile berechtigt, wo sich feindliche Truppen getarnt aufgestellt haben könnten, sowie auf Flussrand- oder Küstenfelder. Dabei müssen aber zumindest drei nebeneinanderliegende Felder mit etwa gleichartigem Feuer belegt werden. Um die zeitliche Schwerfälligkeit des indirekten Feuers auszudrücken, muss die feuernde Partei zuerst mit **allen** indirekt feuernden Waffen wirken, dann erst folgen Bewegungen, direktes Feuer und Nahkämpfe. Die Wirkung des Feuers wird durch Würfeln und unter Beachtung der Wirkungstabelle sowie anderer Faktoren ermittelt. Die Wirkung selbst wird durch Wegnahme von Verlusten und mit Wirkungszeichen (z.B. Niedergehaltenzeichen) dargestellt. Bei Spielen mit vielen Einheiten kann es zweckmäßig sein, Einheiten welche bereits gewirkt haben zu markieren. (Weißes Niedergehaltenzeichen oder Änderung der Position).

Feuer, Direktes:

Beim Feuerkampf wird zwischen direktem und indirektem Feuer unterschieden. Im direkten Richten muss zwischen der schießenden Einheit (Feldmitte) und dem Ziel (Feldmitte) Sichtverbindung (LOS) bestehen. Kampffahrzeug- und Selbstfahrlafettenmodelle können, wenn sich nicht mehr als ihre halbe Geländegeschwindigkeit fahren, auch aus der Bewegung (Schießhalt) direkt feuern.

Feuer, Indirektes:

Beim indirekten Feuer besteht von der Feuerstellung zum Ziel keine direkte Sichtverbindung, sodass es einer Beobachtungsstelle (mindestens eine Figurenbase oder ein Kampffahrzeugmodell) bedarf, von der das Feuer geleitet werden kann. Zur Abgabe von indirektem Feuer sind aber nur Truppen berechtigt, die auch organisatorisch über die entsprechende Feuerleitorganisation (Beobachter, Fernmeldeeinrichtung, Rechenstelle) und auch wegen der größeren Streuung über die erforderliche Munitionsausstattung verfügen. Im Spiel sind das nur Granatwerfer, Raketenwerfer und Artilleriegeschützeinheiten. Die Wirkung von indirektem Feuer gegen Flächenziele wird in einem Würfeldurchgang, die gegen harte Punktziele wegen der geringen Treffwahrscheinlichkeit (Zufallstreffer) in einem zweiten Würfeldurchgang ermittelt.

Feuer, Unbeobachtetes:

Technisch könnten alle lafettierten Waffen (festlegbare Waffen) auch unbeobachtet feuern, wenn sie dies vorbereiten konnten. Da bei einem taktischen Spiel jedoch ohne Munitionsverbrauch gespielt wird, also ein Regulativ fehlt und auch um einen Missbrauch durch die offene Spielweise zu vermeiden, dürfen nur Steilfeuerwaffen durch die Artillerieaufklärung erkannten Ziele unbeobachtet bekämpfen.

Feuer, Unterbrechung vor dem Sturm:

In Wirklichkeit muss das Unterstützungsfeuer unmittelbar vor dem Sturm abgebrochen oder in die Tiefe verlegt werden, um die eigenen Truppen nicht zu gefährden. Das Angriffsziel ist also kurzfristig nur moralisch niedergehalten. Diese Phase wird aber aus Einfachheitsgründen nicht gespielt. Sollte der Sturm gelungen sein, ist auch das Unterstützungsfeuer beendet. Sollte der Sturm scheitern, wird das Unterstützungsfeuer automatisch wieder aufgenommen, ohne dass dies nochmals gewürfelt wird. (Wirkungszeichen bleibt, keine weiteren Verluste).

Feuer, Verraten durch:

Alle getarnten Truppen (Ausnahme PAK) verraten sich durch Feuer, und können dann wie ungetarnte Truppen bekämpft werden. Tarnzeichen/Tarnnetze sind nach dem Feuern zu entfernen. Bei getarnten Panzerabwehrkanonen, die weiter als eine Längeneinheit vom Feind entfernt sind, muss nach dem Feuern zusätzlich auf Erkennen (4+) gewürfelt werden.

Feuer, von Landfahrzeugen und Wasserfahrzeugen:

Truppen die von unbewaffneten Fahrzeugmodellen (Schiffsmodellen) transportiert werden, können wegen der unsicheren Schießplattform nur mit ihren Maschinenwaffen feuern. Einzelfeuerwaffen können von Fahrzeugmodellen nur feuern, wenn sie auf diesen fest montiert sind. (Selbstfahrlafetten)

Feuer, Wiederholung:

Sollte eine Feuerwirkung, ausgenommen Nebel- und Beleuchtungsmunition, nicht ausreichend erscheinen, kann sie entsprechend den Feuermöglichkeiten wiederholt werden. Das höchste Wirkungszeichen bleibt liegen.

Feuereinheiten:

Die Feuereinheit ist grundsätzlich die Base oder das Einzelmodell (Symbol). Auch Truppen mit unterschiedlichen Waffensystemen können je Zug nur einmal feuern. Bei Truppenmassierungen in einem Feld darf aus diesem Feld mit jeder Waffenart (Kaliber) nur einmal gewirkt werden.

Feuerzusammenfassungen:

Gleichartige Steilfeuerwaffen können im indirekten Richten zusammengefasst werden. Bei einer Feuerzusammenfassung wird nur einmal gewürfelt, aber die Wirkung erhöht sich mit jeder weiteren Waffe um + 1. Es sind auch Zusammenfassungen von Figurenbasen zum Nahkampf möglich. Die Wirkung erhöht sich in analoger Weise. Sollten bei einem zusammengefassten Angriff/Verteidigung in einem Feld Verluste eintreten, ist der Ausfallswurf für jede Einheit einzeln durchzuführen.

Figuren:

Figuren und schwere Waffenmodelle werden auf einer gemeinsamen Plattform (Base) befestigt und bilden damit ein Spielelement. Die Anzahl der Figuren oder Waffen auf einer Base ist beliebig. In der Regel werden dies 2-6 Figuren, und ein schweres Waffen- oder Fahrzeugmodell sein. Der Kampfwert einer Base ist jedenfalls unabhängig von der Anzahl von Figuren oder Waffen auf einer Base

Figuren, Mehr als eine Base:

Befindet sich mehr als eine Figurenbase im selben Feld richtet sich Waffenwirkung gegen alle im Feld befindlichen Basen. Figurenmassierungen in einem Feld sind aber zulässig. Durch eine Figurenmassierung wird die Nahkampffähigkeit sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung erhöht. Sollten bei einem zusammengefassten Angriff/Verteidigung in einem Feld Verluste eintreten, ist der Ausfallwurf für jede Einheit einzeln durchzuführen.

Figuren, Verborgene:

Reine Figurenbasen können, wenn sie noch nicht gekämpft und keine Verteidigungsanlagen errichtet haben, versuchen sich in Ortschaften oder Wäldern zu verbergen. Beim ersten Durchkämmen durch Figuren wird ausgewürfelt, ob sie erkannt werden oder nicht. Eine Wiederholung des Durchkämmen ist nicht zulässig.

Flachfeuer- Steilfeuer:

Unter Flachfeuer versteht man allgemein ein Feuer mit niedriger Flugbahn welches im direkten Richten auf Entfernungen bis zwei Längeneinheiten (z.B. PAK) abgegeben wird. Angestrebt wird dabei in der Regel ein Direkttreffer. Flachfeuer wirkt nicht hinter Deckungen. Unter Steilfeuer versteht man allgemein ein Feuer mit hoher Flugbahn (z.B. Granatwerfer) mit Granaten und auf Entfernungen über zwei Längeneinheiten, welches in der Regel im indirekten Richten abgegeben wird. Steilfeuer wirkt auch hinter Deckungen. Da ein Direkttreffer sehr selten ist, wird eher eine Flächenwirkung angestrebt. Wegen der geringen Wirkungswahrscheinlichkeit gegen harte Punktziele wird eine mögliche Wirkung erst in einem zweiten Würfeldurchgang ermittelt. Wird im ersten Würfeldurchgang unter Berücksichtigung der Widerstandsfähigkeit und Waffenwirkung eine Sechs erreicht, erfolgt erst ein zweiter Würfeldurchgang. Die nun im zweiten Würfeldurchgang erreichte Augenzahl entspricht der Wirkung auf das Ziel.

Flächenziele:

Es gibt Flächenziele und Punktziele. Zur Bekämpfung eines Flächenzieles (Figuren) oder weichen Punktzieles (ungepanzerte Fahrzeuge) ist bei Granaten kein Direkttreffer erforderlich, sondern auch ein Nahtreffer ausreichend. Flächenziele und weiche Punktziele können deshalb von allen Waffen sowohl im direkten als auch im indirekten Richten nach der Wirkungstabelle in einem Würfeldurchgang bekämpft werden. Zum Ausfall von Figuren ist ein zusätzlicher Ausfallwurf erforderlich.

Flammenwerfer:

Tragbare Flammenwerfer gehören zu den Nahkampfmitteln (Panzernahkampf). Sie werden nicht dargestellt und wirken wie die Panzernahbekämpfung. (Bunkerbekämpfung). Schwere Flammenwerfer auf Panzerfahrgestellen wirken nur ins Nachbarfeld und nur gegen Truppen in Bauwerken oder Stellungen. Auf Würfel 6+ zwingen sie Figuren, wenn sie nicht ohnehin ausfallen, zusätzlich auch zur Flucht.

Flammhindernisse:

Flammhindernisse können während eines taktischen Spieles nicht errichtet werden. Sie sind in der Ausgangslage bereits festzulegen. Sie sperren ein Feld eine Zeiteinheit für alle Truppen.

Fliegerabwehr:

Die Fliegerabwehr ist nur gegen **angreifende** oder landende Flugzeuge zulässig. Sie erfolgt im Gegenzug erst ein Feld vor dem Angriffsfeld oder Landefeld. Gegen Hochangriffe wirkt die schwere, gegen Tiefangriffe die mittlere und leichte FLAK sowie die Truppenabwehr. Dies kann ein echter oder unechter Gegenzug sein. Der echte Gegenzug trifft das Luftfahrzeugmodell, bevor es seine Waffen/Truppen einsetzen kann. Der unechte Gegenzug ist ein gleichzeitiges Wirken. Anders als bei Bodenzielen kann eine Fliegerabwehrwaffe in einem Zug aber nur ein Flugziel mit einem echten Gegenzug bekämpfen. Die Fliegerabwehrwaffe kann aber gegen weitere Angriffe in einem unechten Gegenzug wirken. Die Wirkung richtet sich nach der Wirkungstabelle.

Flöße:

Flöße sind von Truppen behelfsmäßig hergestellte Übersetzmitteln für Figuren und leichte Waffen. Sie können von allen Figurenbasen in einem Wald- oder Siedlungsfeld oder einem angrenzenden Feld ab Würfel Vier (4+) hergestellt werden. Grenzt das Herstellungsfeld selbst nicht an das Gewässer, muss es von einem Fahrzeugmodell zum Gewässer transportiert werden. Ein Mannschaftstransport eines Floßes ist nicht möglich. Die Geschwindigkeit eines Floßes ist die eines Ruderbootes.

Flucht:

Flucht ist eine vom Feind erzwungene Bewegung. Sie ist meist die Folge eines verlorenen Nahkampfes oder eines Flammenwerferangriffes. Zur Flucht stehen dem Fliehenden nur die drei Felder entgegengesetzt zur Angriffsrichtung des Feindes zur Verfügung. Fliehende Truppen können sich **nicht** auf Landfahrzeuge aber auf Wasserfahrzeuge zurückziehen. Eine Flucht durch Schwimmen ist nicht möglich. Sind diese Felder aber vom Feind besetzt, aufgrund des Geländes unbenutzbar oder erfolgt der Angriff gleichzeitig aus entgegengesetzten Richtungen ist die Truppe verloren. Eine geflohene Truppe ist auch entsprechend niedergehalten. Wird eine geflohene Truppe nochmals angegriffen, kann sie sich nicht wehren und muss die Flucht fortsetzen.

Flugbetrieb:

Der Flugbetrieb wird außerhalb der Planspielplatte nicht gespielt. Bei taktischen Luftlandungen kann es aber doch zu einem eingeschränkten Flugbetrieb kommen. Ist ein Flugbetrieb auf einer Planspielplatte erforderlich, ist dies in der Ausgangslage festzulegen.

Flugmeldedienst:

Die Luftraumüberwachung und der Flugmeldedienst außerhalb der Planspielplatte werden nicht gespielt. Auf der Planspielplatte übernehmen die Fliegerabwehrtruppen automatisch auch diese Aufgabe.

Flugplan:

Der Einsatz von Luftfahrzeugen wird normalerweise nach Anforderung erwürfelt. Dies kann in der Ausgangslage, insbesondere bei Luftlandungen, aber auch anders festgelegt werden.

Flugplätze, Bau von:

Ein Neubau von Flugplätzen ist während eines taktischen Spieles nicht möglich. Es käme nur die Instandsetzung eines bestehenden Flugplatzes in Frage. Und dies erfolgt analog zu anderen Arbeitsleistungen.

Flugplätze, Leistungsfähigkeit:

Die Berücksichtigung der Leistungsfähigkeit von Flugplätzen könnte bei einem taktischen Spiel nur im Zusammenhang mit Luftlandungen erforderlich sein. Es können auf einem Flugplatz nur so viele Flugzeuge entladen beladen, als Abstellmöglichkeiten vorhanden sind. Alle Abstellplätze müssen direkt an das Flugfeld angrenzen.

Flugzeuge, Bewaffnung von:

Bewaffnet sind die Flugzeuge mit Bordwaffen, Panzerabwehrkanonen, Raketen oder Bomben. Sie können im eigenen Zug aber nur mit einem Waffensystem wirken. Jäger können leicht gepanzerte Ziele mit normaler Chance angreifen. Panzerabwehrkanonen oder Raketen wirken gegen alle Ziele gleich mit normaler Chance. Jagdbomber wirken mit Bomben wie schwere Artillerie (+1), leichte Bomber wie überschwere Artillerie (+2). Mittlere Bomber wirken mit +3 und schwere Bomber mit +4. Werden in einem Spiel auch schwerste Bunker oder große Schiffsmodelle (z.B. Schlachtschiff) eingesetzt, können leichte und mittlere Bomber **ausnahmsweise** zur Bekämpfung dieser Ziele auch mit +3 oder +4 Bomben/Torpedos bestückt werden. Dies muss dann aber in der Ausgangslage besonders festgeschrieben werden.

Flugzeuge, Einteilung:

Flugzeuge werden nach ihrem Verwendungszweck in Jagdflugzeuge, Kampfflugzeuge, Transportflugzeuge und Aufklärungsflugzeuge unterteilt. Jagdflugzeuge mit Bomben oder Raketenbewaffnung sind Jagdbomber. Flugzeuge mit Panzerabwehrkanonen oder Raketen sind Panzerschlächter. Bei den Kampfflugzeugen unterscheiden wir Schlachtflugzeuge und leichte Bomber, (1 Motor) mittlere Bomber (2-3 Motore) und schwere Bomber (4 Motore). Jedes Flugzeugmodell hat je Einsatz ein (1) Angriffsrecht gegen Bodenziele oder Jäger auch gegen feindliche Luftfahrzeugmodelle. Analog zu den Kampfflugzeugen werden die

WIENER PLANSPIELRUNDE

Transportflugzeuge in leichte (1 Motor) mittlere (2-3 Motore) und schwere (4 Motore) unterteilt. Lastensegler sind entsprechend ihrer Größe wie Transportflugzeuge unterteilt.

Flugzeuge, Reichweite von:

Kommt bei taktischen Spielen nicht zum Tragen.

Flugzeuge, Rollstrecke von:

Rollstrecken können bei einem taktischen Spiel nur bei Luftlandungen zum Tragen kommen. Zum Landen oder Starten wird für ein einmotoriges Flugzeug eine Rollstrecke von zwei Feldern und für jeden weiteren Motor ein weiteres Feld benötigt. Zur Landung eines Kampfzonentransporters und großer Lastensegler werden zwei Felder, für einen kleinen Lastensegler, Hubschrauber oder Verbindungsflugzeug ein Feld benötigt, die völlig frei von Schichtlinien und Hindernissen sind.

Flugzeuge, Schleppen von:

Das Schleppen von Flugzeugen kommt nur bei Lastenseglern in Frage. Die Größe des Zugflugzeuges steht im Zusammenhang mit der Größe des Lastenseglers. Es muss dies zumindest ein einmotoriger Bomber sein. Jagdflugzeuge und Jagdbomber sind dafür ungeeignet.

Flugzeuge, Transportleistung:

Die Transportleistung von Transportmaschinen beträgt je Motor eine Figurenbase. Figurenbasen mit kleinen schweren Waffen (sMG, Granatwerfer, Leichtgeschütze, leichte PAK) zählen doppelt. Größere Waffen mit Figuren und PKW zählen dreifach, müssen aber auch räumlich in das Transportflugzeug passen. Düsenflugzeuge oder Turbinenflugzeuge werden jeweils um eine Kategorie höher eingestuft.

Flugzeuge, Wartung von:

Die Wartung von Luftfahrzeugen wird bei einem taktischen Spiel nicht gespielt.

Führungs- und Versorgungseinrichtungen:

Führung- Fernmelde- und Versorgungseinrichtungen werden erst ab der Ebene Regiment aufwärts dargestellt. Dazu gehören Gefechtsstände von Stäben, Fernmeldekräften und Versorgungspunkte, die zwar dargestellt aber nicht gespielt werden. Sie dienen hauptsächlich nur der Optik. Sollten sie angegriffen werden, sind sie verteidigungsfähig, aber nicht angriffsfähig. Keinesfalls dürfen Führungstruppen zu anderen Tätigkeiten wie z.B. Stellungsbau oder Aufklärung eingesetzt werden. Gehen Führungstruppen verloren, müssen sie durch etwa gleichartige Kampftruppen ersetzt werden, die dann ihre Aufgabe übernehmen.

Furten:

Eine Furt ist eine seichte Stelle eines Gewässers die von Truppen genützt werden kann. Grundsätzlich werden bei Standardgelände aber nur schiffbare, breite, also nicht furtbare Gewässer dargestellt. Erforderlichenfalls müssen Furtstellen in der Ausgangslage definiert werden. Sie können auch nur auf bestimmten Truppen, z.B. Kampffahrzeugmodelle begrenzt sein.

Gebäude:

Gebäude werden durch entsprechende Gebäudemodelle dargestellt. Sie stellen in der Regel auch kein Einzelobjekt dar, sondern eine von Gebäuden bedeckte Fläche. Ein Gebäudemodell soll möglichst immer ein ganzes Feld bedecken, sodass die Sicht- und Schusslinien leicht bestimmt werden können. Überragen Gebäudemodelle Felder, werden sie spieltechnisch als mehrere Gebäudeflächen betrachtet. Da Gebäudemodelle eine Fläche darstellen, können sie zwar zu Ruinen werden, aber verlieren nie ihren Hindernis- oder Deckungswert.

Gebirgskampf:

Ein echter Gebirgskampf überstiege die Grenzen der Spielmöglichkeiten. Dies würde einen eigenen Geländeaufbau, eigene Spieltechnik und eigene Regeln erfordern. Er wird daher in seiner Gesamtheit nicht gespielt. Um Engen und unpassierbares Gelände darzustellen, können aber Felsensymbole, ähnlich von Gebäuden, verwendet werden. Ein Spielen auf dem Felsensymbolen ist jedoch nicht vorgesehen. Felsensymbole gelten als für alle Truppen als unpassierbar.

Gefangene und Beute:

Bei einem taktischen Spiel werden Gefangene und erbeutete Gegenstände wie Verluste behandelt. Es wird davon ausgegangen, dass diese Gegenstände, wenn dies in der Ausgangslage (z.B. Kommandounternehmen) nicht anders festgelegt wurde, von der Bedienung noch zerstört werden konnten.

Gefechtsfeldbeleuchtung:

Im 2. Weltkrieg erfolgte die Gefechtsfeldbeleuchtung praktisch nur durch Artillerie, Granatwerfer und Leuchtbomben. Zur Auslösung des Leuchtfeuers durch Artillerie oder Granatwerfer bedarf es aber eines Anlasses. In der Regel muss dazu das Ziel gehört oder gesehen werden. Der Angreifer kann Leuchtfeuer oder Leuchtbomben auch auf Verdacht gegen Geländeteile einsetzen, wo sich feindliche Truppen aufgestellt haben könnten, sowie auf Flussrand- oder Küstenfelder. Dabei müssen aber zumindest drei nebeneinanderliegende Felder mit etwa gleichartigem Leuchtfeuer oder Leuchtbomben belegt werden. Motorenlärm wird bei Nacht drei Längeneinheiten weit gehört, sodass solche Truppen beleuchtet werden können. Zum Gelingen eines Leuchtfeuers muss zumindest eine Vier (4+) gewürfelt werden. Die Anzahl der Leuchtfeuer schießenden Waffen ist je Feld im Vorhinein anzugeben. Misslingt dieser Versuch, darf er in diesem Zug nicht mehr wiederholt werden. Ein erfolgreiches Leuchtfeuer (ab 4+) wird mit einem Leuchtzeichen (Spielzubehör) dargestellt.

Gefechtsform:

Gefechtsform ist eine bei den einzelnen Teilstreitkräften und Waffengattungen standardisierte räumliche Verteilung von Truppen vor dem oder zum Kampf. Gefechtsformen innerhalb der Einheiten werden nicht dargestellt. Gefechtsformen oberhalb der Einheitsebene sollen aus optischen Gründen jedoch dargestellt werden..

Gefechtsgeschwindigkeit:

Die Gefechtsgeschwindigkeit ist die halbe Geländegeschwindigkeit, wo Kampffahrzeuge und Selbstfahrlafetten aus Beobachtungs- oder Schießhalten auch in der Bewegung noch feuerbereit bleiben. Kampffahrzeuge und Selbstfahrlafetten können auch auf Straßen nur mit Gefechtsgeschwindigkeit fahren, wenn sie in diesem Zug auch feuern wollen.

Gegenstoß:

Der Gegenstoß ist ein sofortiger Angriff örtlich verfügbarer Kräfte gegen einen eingebrochenen Feind. Er ist Teil des Nahkampfes und wird aber nicht eigens gespielt.

Gegenwehr, Gegenwürfeln:

Die Gegenwehr ist eine Gegenmaßnahme der passiven Partei gegen eine **Angriffshandlung** der aktiven Partei. Typische Anwendungsformen des Gegenwürfelns sind der infanteristische Nahkampf, das Überrollen, die Gegenwehr beim Hochgehen des Nebels, der Tagesanbruch und der Luftkampf. Spieltechnisch wird sie in der Art eines unechten Gegenzuges (Begegnungsgefechtes). Die Gegenwehr ist eine zusätzliche Wirkungsmöglichkeit der passiven Partei, sie nimmt den eigenen Zug **nicht** vorweg. Dabei würfeln unter Berücksichtigung etwaiger Plus- und Minuspunkte beide Parteien. Das höhere Ergebnis entscheidet über den Erfolg. Das niedrigere Ergebnis fällt, ausgenommen bei Figuren, vollkommen weg. Bei Würfelgleichheit wird wiederholt. Ist der Verteidiger jedoch unbewaffnet oder im Landeanflug/Absetzanflug, kann er das Gegenwürfeln zwar durch passive Gegenmaßnahmen gewinnen, aber dem Gegner keine Verluste zufügen oder eine niederhaltende Wirkung erzielen. Handelt es sich bei dem unbewaffneten "Sieger" um ein Land- oder Wasserfahrzeugmodell, z.B. einen LKW-Modell, entgeht es durch den "Sieg" zwar der Vernichtung, kann das Feld jedoch nicht behaupten, sondern muss sich zurückziehen.

Gegenzug:

Unter einem Gegenzug versteht man allgemein eine Feuerwirkung der passiven Partei gegen eine Annäherungsbewegung der aktiven Partei. Er kann ein echter oder unechter Gegenzug (Begegnungsgefecht) sein. Der Gegenzug ist ein **zusätzlicher** Zug der nicht am Zug befindlichen Partei. (keine Vorwegnahme) Erfolgt statt des Feuerkampfes aber eine Absetzbewegung ist dies ein Bewegungsgegenzug

Gegenzug, echter:

Ein echter (Feuer) Gegenzug liegt dann vor, wenn eine Truppe der aktiven Partei in den direkten Feuerbereich einer abwehrbereiten Truppe (Kampffahrzeugmodelle und Selbstfahrlafettenmodelle bedürfen eines Stellungszeichens) einfährt, sich der Stellung um ein weiteres Feld nähert oder eine Querbewegung durchführt. Die Waffenwirkung trifft den Angreifer **bevor** dieser seine Waffen einsetzen kann. Setzt der Feind seine Bewegung fort, kann der Gegenzug, ausgenommen Luftfahrzeugmodelle, jeweils im nächsten Feld wiederholt werden. Ein Gegenzug ist auch möglich, wenn mehrere Feindziele sich nicht gleichzeitig im Feuerbereich bewegen. Bei gleichzeitigen Bewegungen ist der Gegenzug nur gegen jeweils eine (1) feindliche Einheit möglich. Erfolgt jedoch eine Absetzbewegung im Feuerbereich von Flachfeuerwaffen, sodass die Entfernung zum Feind **größer** wird, gibt es keinen Gegenzug.

Gegenzug unechter / Begegnungsgefecht:

Bedingt durch die Zugfolge kommt es dazu, dass sich Truppen der passiven Partei, obwohl sie eigentlich in Bewegung sind, spieltechnisch immer stehen. Deshalb können Kampffahrzeuge und Selbstfahrlafetten **ohne** Stellungszeichen gegen eine Annäherung nicht im echten Gegenzug, sondern nur mit einem unechter Gegenzug (Begegnungsgefecht) reagieren. Weiters ist ein unechter Gegenzug bei Tagesanbruch, Hochgehen des Nebels oder bei wiederholten Fliegerangriffen möglich. Beim unechten Gegenzug würfeln beide Parteien gleichzeitig, wobei die höhere Augenzahl unter Berücksichtigung des Punktezuschlages oder Punkteabzug entscheidet. Die Waffenwirkung trifft, nur den Verlierer. Setzt der Feind seine Bewegung fort, kann auch der unechte Gegenzug, ausgenommen Luftfahrzeugmodelle) jeweils im nächsten Feld wiederholt werden. Ein unechter Gegenzug ist auch möglich, wenn mehrere Feindziele sich nicht gleichzeitig im Feuerbereich bewegen. Bei gleichzeitigen Bewegungen ist auch der unechte Gegenzug nur gegen jeweils eine feindliche Einheit möglich.

Gelände, Passierbarkeit, Unpassierbarkeit:

Wird es in der Ausgangslage nicht ausdrücklich anders festgelegt, gilt das Standardgelände. Beim Standardgelände gelten alle Flächen ohne Geländesymbole als passierbar. Unpassierbar oder eingeschränkt passierbar wird das Gelände erst durch bestimmte Geländesymbole. Bei der Aufstellung von Geländesymbolen ist darauf zu achten, dass diese eindeutig einem Feld zugeordnet werden können und möglichst mit den Feldgrenzen übereinstimmen. Höhenstufen beeinträchtigen **nicht** die Passierbarkeit des Geländes. Gebäude (Häuser) und Wald sind von Figuren mit tragbaren schweren Waffen uneingeschränkt passierbar. Felsen, Gewässer, und Sümpfe sind bei Standardgelände für alle Truppen unpassierbar. Wenn sich in Bewegungsrichtung zu beiden Seiten eines Feldes unpassierbare Geländesymbole befinden entsteht eine Enge. In einer Enge ist ein Durchziehen (Überspringen, Überholen) eigener Fahrzeug- und Waffenmodelle nicht zulässig. Es müssen zuerst in der Enge stehende oder fahrende Fahrzeuge zum Überholen oder Vorbeifahren ausweichen. Fällt ein Fahrzeug- oder Waffenmodell in einer Enge aus, bleibt es bis zu seiner Bergung als Hindernis stehen. Stoßen zwei Felder mit unpassierbaren Geländesymbolen in der Diagonale zusammen, kann über die Diagonale mit Fahrzeugmodellen nicht durchgezogen werden. Bei Standardgelände wird auf die oft jahreszeitliche unterschiedliche Bodenbedeckung keine Rücksicht genommen. So haben auch Laubbäume, Büsche und Hecken im Spiel keine Bedeutung, sie dienen nur der Geländeverzierung.

Geländeteile, Wegschieben von:

Die mit der Ausgangslage festgelegten Geländesymbole dürfen beim Spielen nicht verschoben werden, sodass sich die Passierbarkeit des Geländes ändern würde.

Geländeverstärkung:

Die Masse der Geländeverstärkungen kann nur mit einem über drei Stunden dauernden Arbeitsaufwand hergestellt werden, sodass sie bei einem taktischen Spiel schon in der Ausgangslage vorgegeben sein müssen. Ausgenommen hiervon sind Deckungen für **Figuren**. Diese Deckungen werden vereinfachend durch Eingegrabenzeichen dargestellt. Die Herstellung einer Deckung (Eingegrabenzeichen) sind Figuren erforderlich und dauert zwei Zeiteinheiten. In der ersten Zeiteinheit wird das Zeichen verkehrt hingelegt, in der zweiten

WIENER PLANSPIELRUNDE

wird es umgedreht. Wirkungsvermindernd wirkt es erst nach dem zweiten Arbeitszug. Beim Zeitansatz wird davon ausgegangen, dass sich die Figuren laufend über eine Kopfdeckung, Schützenmulde, Schützenloch, Laufgraben, und Unterstände eingraben. Gespielt werden davon aber nur die ersten zwei Züge. Den weiteren Ausbau bis zum Stellungssystem führt die Truppe dann automatisch in Gefechtpausen durch.

Geschwindigkeit:

Bewegungen laufen in Wirklichkeit zumeist kontinuierlich und gleichförmig ab. Das Zerhacken der Bewegungen in wechselnde Teilzüge (IGOYGO) ist aber eine spieltechnische Notwendigkeit. Außerdem kann sich eine Truppe in Wirklichkeit nicht ständig bewegen, sondern bedarf auch der Ruhe, der Versorgung und Instandsetzung. Diese Zeiten werden, bezogen auf einen Tag, durch geringe Geschwindigkeiten in der Tabelle berücksichtigt. Bei Bewegungen wird zwischen Bewegungen im Feld und außerhalb des Feldes unterschieden. Bewegungen im Feld (z.B. Stellungswechsel, Änderung der Hauptschussrichtung u.s.w.) zählen nicht als Handlung, sie können aber nur **vor** dem Schießen, Nahkampf, oder Arbeit durchgeführt werden. Ist mit der Bewegung eine Teilung oder Vereinigung von Einheiten verbunden, z.B. Ab- oder Aufprotzen, oder Ab- oder Aufsitzen darf das entsprechende Fahrzeugmodell nur mit halber Geschwindigkeit fahren, beziehungsweise gefahren sein. Figuren ohne schwere Waffen können sich zu Fuß vor oder nach dem Auf- oder Absitzen noch eine Längeneinheit bewegen beziehungsweise angreifen. Bewegungen über ein Feld richten sich nach der Geschwindigkeitstabelle. Werden in einem Zug Geschwindigkeiten gemischt, z.B. Straße-Gelände, Tag-Nacht, Land-Wasser u.s.w. so gelten im Allgemeinen die jeweils **geringeren** Geschwindigkeiten.

Geschwindigkeitstabelle:

Bedingung:	Tag, oder mit Licht:			Nacht ohne Licht, Nebel:		
	Straße, Schiene	Gelände	Wasser	Straße, Schiene	Gelände	Wasser
Infanterie:	2	1	1	2	1	1
Reiter:	3	2	1	2	2	1
Radfahrer:	3	1	/	2	1	/
Räderfahrzeug normal:	10	2	1	4	1	1
Räderfahrzeug: extrem glg.*:	10	4	1	4	2	1
Kettenfahrzeuge:	8	4	1	4	2	1
Ruderboote/Ruderfähren	/	/	1	/	/	1
Motorboote/Motorfähren:	/	/	4	/	/	4
Sturmboote:	/	/	6	/	/	4
Eisenbahn:	16	/	/	16	/	/

Als extrem geländegängig* gelten PKW (Jeep, Dodge, Krupp) und Panzerspähwagen. Wird während des Tages auch nur durch ein einziges Nebelfeld gefahren, reduziert sich die Gesamtstrecke auf die Nachtgeschwindigkeit. Ist das Fahrzeugmodell aber bereits vorher mehr als die Nachtgeschwindigkeit gefahren, muss das Fahrzeugmodell im Nebelfeld die Bewegung beenden.

Gewässer:

Beim Standardgelände werden normalerweise nur breite, schiffbare Gewässer dargestellt, die einen echten Hinderniswert haben. Damit die Ufer möglichst auch mit den Feldgrenzen zusammenfallen, soll die Breite von Flüssen mindestens eine Längeneinheit betragen. Besonders breite Ströme oder Seen können natürlich noch breiter werden. Bedingt durch die Feldereinteilung soll der Landteil an beiden Uferseiten gleich sein. Dadurch kann es zu gemischten Feldern (teilweise Wasser, teilweise Land) kommen. Bei breiteren Gewässern kann es erforderlich sein, die Feldereinteilung mit Bleistift nachzuzeichnen. Schmale Gewässer und furtbare Gewässer werden normalerweise unterdrückt. Sollten schmale Gewässer und Furten einmal von Bedeutung sein, z.B. beim Nachspielen einer historischen Lage, sollen diese mit einer Breite von etwa 2 cm jeweils zur Hälfte an/über die Feldlinien verlaufen. Ihr Hinderniswert kann für bestimmte Truppen unterschiedlich sein. Dies muss in der Ausgangslage aber festgelegt werden. Gewässer werden in der Regel aus blauem Naturpapier ausgeschnitten und aufgelegt. Es ist aber auch möglich eigene Gewässerteile aufzulegen.

Gewässer, Überwinden von:

Gewässer (Flüsse) können in der Regel nur auf Brücken, mit Schwimmfahrzeugen, Booten, Flößen oder Fähren überwunden werden. (Siehe entsprechende Punkte) Ein Durchschwimmen von Figuren ist nicht möglich. Ein Durchtauchen eines Gewässers mit Kampffahrzeugen gab es im 2. Weltkrieg nur ein einziges Mal. Es wird daher nicht gespielt.

Gleichzeitigkeit von Bewegungen:

Spieltechnisch verlaufen die in Wirklichkeit gleichzeitigen Bewegungen meist nacheinander. Bei Bewegungen im Wirkungsbereich feindlicher Flachfeuerwaffen kann es aber zweckmäßig sein, den Verteidiger durch Gleichzeitigkeit zur Feuerverteilung zu zwingen. Dies muss vom Angreifer aber eigens angekündigt werden. Mit der Ankündigung sind auch die Einheiten zu bezeichnen, deren Bewegung gleichzeitig erfolgt. Die Vorwärtsbewegung des Angreifers erfolgt dann bei Land- oder Wasserfahrzeugmodellen jeweils mit jeder Einheit nur um eine Längeneinheit bis die beabsichtigte volle Strecke zurückgelegt ist. Bei Luftfahrzeugmodellen wird der Angriff jedoch in einem durchgezogen. Vergisst der Angreifer auf die Ankündigung, gelten die Bewegungen als hintereinander durchgeführt.

Glückstreffer:

Ein Glückstreffer ist ein Ausfalltreffer, wenn ein gepanzertes oder hartes Ziel mit einer Panzer- oder Panzerabwehrkanone an einer besonders unglücklichen/glücklichen Stelle oder in einer ungünstigen Situation getroffen wird. Wird bei der Bekämpfung eines gepanzerten (harten) Zieles durch den Punkteabzug aus einer **gewürfelten** Sechs eine Fünf, kann gewürfelt werden, ob dieser Treffer nicht doch zum Ausfall des Zieles ausgereicht hat. Wird im zweiten Würfeldurchgang zumindest eine Vier (4+) gewürfelt, ist das Ziel unglücklich/glücklich getroffen und ausgefallen. Die Ausfallwahrscheinlichkeit eines Glückstreffers liegt insgesamt bei 1:12.

Hauptwaffensystem:

Sehr viele Truppen (Einheiten) sind mit mehreren Waffensystemen ausgestattet. So verfügt z.B. eine Panzerkompanie über Kanonen, Fliegerabwehrmaschinengewehre, Turmmaschinengewehre, Bugmaschinengewehre, dazu kommen noch die Handfeuerwaffen, Pistolen, Maschinenpistolen, Handgranaten u.s.w. Noch extremer ist dies bei größeren Schiffsmodellen der Fall. Eine Einheit kann je Zug aber nur mit einem (1) Waffensystem, in der Regel ist dies das Hauptwaffensystem, wirken. Eine Ausnahme bilden nur Figuren, die von einem Fahrzeugmodell abgesehen sind. Z.B. Panzergrenadiere. Hier entsteht durch Teilung mit dem Absitzen der Figuren gewissermaßen eine neue Einheit.

Hindernisse:

Hindernisse sind entweder im Gelände vorhanden oder werden künstlich geschaffen. (natürliche oder künstliche Hindernisse). Natürliche Hindernisse ergeben sich aus dem Geländeaufbau. (Siehe Gelände) Künstliche Hindernisse müssen in der Regel bereits in der Ausgangslage festgelegt sein, da ihre Errichtung länger als drei Stunden dauert. Ausgenommen hiervon sind nur sichtbare (offene) Pionierhindernisse, welche mit der Pionierausstattung auch auf der Planspielplatte errichtet werden können. (Siehe Bau von Hindernissen) Alle Sperren bilden nur eine dünne Linie und bedecken daher nicht das ganze Feld. Verdeckte Pionierhindernisse z.B. **verdeckte** Panzerminen, müssen wegen des großen Zeitaufwandes beim Errichten auch bereits in der Ausgangslage festgelegt werden. Verdeckte Pionierhindernisse werden zur Überraschung des Gegners in einer Sperrkarte geführt und erst ausgewürfelt, wenn der Gegner das Feld betritt. (Gegenzug)

Hindernisse, Ausgefallene Fahrzeugmodelle als:

Stehen ausgefallene Fahrzeugmodelle in einer Enge als Hindernis, müssen sie vor dem Passieren von Fahrzeugen erst weggeschleppt oder weggeschoben werden. (Siehe Bergen von Fahrzeugen). Normalerweise werden ausgefallenen Truppen sofort vom Spielfeld genommen.

Hindernisse, Bau von:

Künstliche Hindernisse und Sperren sind meist bereits in der Ausgangslage vorgegeben, da ihr Bau über drei Stunden dauern würde. Alle Sperren bilden nur eine dünne Linie und bedecken daher nicht das ganze Feld. Auf dem taktischen Spielfeld können nur mit der Pionierausstattung und nur von Pionieren künstliche Hindernisse und offene Sperren errichtet werden. Es sind dies: Geländeabsprengungen, (Trichter), Panzerminenfelder (offen), Schützenminenfelder (offen) und, Drahhindernisse. Erlaubt es das Gelände, können noch Brücken und Bäume (Baumsperrern) gesprengt werden. Der Bau eines Hindernisses (Vorbereiten einer Sprengung, Verlegen von Minen) dauert zumindest eine Zeiteinheit und dazu muss mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Zur Arbeit ist eine Pioniereinheit (Base) sowie ein Pionierfahrzeugmodell erforderlich. Das Pionierfahrzeugmodell muss entweder im Arbeitsfeld selbst, oder in einem angrenzenden Feld stehen. Soll eine Sprengung erst später ausgelöst werden, muss sich im Sperrfeld selbst oder im Nachbarfeld eine nicht niedergehaltene Truppe als Sprengkommando befinden. Die Sprengung selbst wirkt gegen Truppen einmal wie Minen nach der Wirkungstabelle.

Hindernisse, Drahthindernisse:

Drahthindernisse sind entweder in der Ausgangslage bereits vorgegeben oder werden erst von Pionieren auf der Planspielplatte errichtet. (Siehe Bau von Hindernissen) Alle Sperren bilden nur eine dünne Linie und bedecken daher nicht das ganze Feld. Drahthindernisse wirken nur gegen Figuren, ungepanzerte Fahrzeugmodelle und landende Flugzeuge. Gepanzerte Fahrzeugmodelle können sie niederwalzen und damit unwirksam machen. Ein Zerschießen von Drahthindernissen wird bei einem taktischen Spiel wegen des übergroßen Munitionseinsatzes und der Unvorhersehbarkeit des Zeitaufwandes nicht gespielt. Eigene Truppen können Drahthindernisse durch nicht eigens dargestellte Gassen überwinden. Sie wirken also nur gegen den Feind. Drahthindernisse können von allen Truppen (nicht niedergehaltene Figuren) ab Würfel Vier (4+) durch Schaffung von Gassen unwirksam gemacht werden.

Hindernisse, gegen Panzer:

Künstliche Hindernisse gegen Panzer sind entweder in der Ausgangslage bereits vorgegeben oder werden erst von Pionieren auf der Planspielplatte errichtet. (Siehe Bau von Hindernissen) Alle Sperren bilden nur eine dünne Linie und bedecken daher nicht das ganze Feld. Eigene Truppen können Panzersperren durch nicht eigens dargestellte Gassen überwinden. Sie wirken also nur gegen den Feind. Panzerhöcker, Panzerigeln, Panzermauern, Panzergräben und Geländeabsprengungen wirken nur gegen Fahrzeugmodelle. Panzergräben und Geländeabsprengungen können von nicht niedergehaltenen Figuren und Arbeitsmaschinen, durch Abgraben/Aufschütten von Übergangsstellen für Fahrzeugmodelle passierbar gemacht werden. Die Arbeit dauert mindestens einen Zug und es muss mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Alle anderen Panzerhindernisse müssen von Pionieren gesprengt werden. Dabei wird das Hindernis in Wirklichkeit nicht auf der gesamten Breite gesprengt, sondern nur Gassen geschaffen. Unwirksam gewordene Hindernisse werden von der Platte entfernt. Ein Zerschießen von bestimmten Panzerhindernissen wird aber bei einem taktischen Spiel wegen des übergroßen Munitionseinsatzes und der Unvorhersehbarkeit des Zeitaufwandes nicht gespielt.

Hindernissen, und Sperren, Räumen von:

Zum Räumen eines Hindernisses muss sich die räumende Truppe in der Regel auch im Arbeitsfeld befinden und darf nicht niedergehalten sein. Alle Sperren bilden nur eine dünne Linie und bedecken daher nicht das ganze Feld. Sollte das eigentliche Arbeitsfeld geländebedingt (z.B. Gewässerrand) oder durch Modellgrößen (z.B. großes ausgefallenes Fahrzeugmodell in einer Enge) aber nicht betreten/befahren werden können, kann das Räumen auch aus einem angrenzenden Nebefeld durchgeführt werden. Beim Räumversuch aus einem Nebefeld kann gegebenenfalls gegen die räumende Truppe in einem Gegenzug gewirkt werden. Infanteriehindernisse (Drahtsperren) können von **allen** Truppen geräumt werden. Das Räumen dauert mindestens einen Zug und es muss mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Panzerfahrzeugmodelle und Vollkettenarbeitsmaschinen können Infanteriehindernisse durch Überfahren einfach unwirksam machen. Panzergräben und Geländeabsprengungen können von **allen** Figuren, Arbeitsmaschinen und Schaufelpanzer, durch Abgraben/Aufschütten von Übergangsstellen für Fahrzeuge passierbar gemacht werden. Die Arbeit dauert mindestens einen Zug und es muss mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Panzerhöcker, Panzerigeln,

Panzermauern, und alle Arten von Minen können **nur** von Pionieren gesprengt werden. Dabei wird das Hindernis nicht auf der gesamten Breite geräumt oder gesprengt, sondern nur Gassen geschaffen. Unwirksam gewordene Hindernisse werden von der Platte entfernt. Ein Zerschießen von bestimmten Hindernissen wird aber bei einem taktischen Spiel wegen des übergroßen Munitionseinsatzes und der Unvorhersehbarkeit des Zeitaufwandes nicht gespielt. Minenräumpanzer können alle Minensperren durch einfaches Überfahren mit Geschwindigkeit 1 ZE/LE) unwirksam machen. Verdeckt verlegte Minen können nur von Pionieren gesucht werden. Pioniere erleiden dabei aber keine Verluste. Das Suchen von verdeckten Minen erfolgt analog zum Räumen.

Hinterhang:

Durch Höhen oder andere Geländeteile kann auf der dem Feind abgewandt Seite ein sicht- oder schusstoter Raum entstehen. Bei der Bestimmung der Sicht- und Schusslinie gilt Feldmitte zu Feldmitte. Halten sich die Truppen im sichttoten Bereich auf, können sie mit Flachfeuer nicht bekämpft werden.

Hochangriff, Hochflug:

Der Hochangriff ist ein Luftangriff oberhalb der Reichweite der leichten und mittleren FlAK. Mehrmotorige Flugzeuge können auch im Hochangriff angreifen. Dies ist vom Flugzeugspieler anzusagen. Die Wirkung der Bomben wird dabei um einen Punkt vermindert (-1). In Wirklichkeit wird aus taktischen Gründen in der Regel auf dem Gefechtsfeld nur auf **angreifende** Flugzeuge gefeuert. Deshalb gibt es beim einfachen Überfliegen von Truppen sowohl im Tief- oder Hochflug keine Fliegerabwehr.

Höhenschichtlinien:

Die Höhenunterschiede werden mit Höhenschichtlinien dargestellt. Sie werden aus 10 mm starker Dämm- oder Hartschaumplatte mit abgeschrägten Seiten ausgeschnitten. Eine Höhenschichtlinie entspricht 10 Meter und kann daher einer Truppe/Modell als Deckung dienen, auch wenn das Modell maßstabsbedingt darüber ragt. Höhenschichtlinien verändern aus Einfachheitsgründen nicht die Sichtweiten und Geschwindigkeiten. Höhenschichtlinien können von einem niedrigeren Standort nicht übersehen und von Flachfeuerwaffen nicht überschossen werden. Hinter einer Höhenschichtlinie entsteht damit ein sichttoter und für Flachfeuerwaffen auch schusstoter Raum. Auf einer Höhenschichtlinie selbst erfolgt keine Bestimmung der Kammlinie. Ein Herunter- und Hinaufsehen beziehungsweise Feuern von/auf Höhenstufen ist aus Einfachheitsgründen uneingeschränkt möglich. Zur Bestimmung der Sicht- und Schusslinie gilt Feldmitte zu Feldmitte.

Horchgeräte:

Horchgeräte werden bei einem taktischen Spiel nicht eingesetzt. Sie dienen der aber nicht gespielten Luftraumüberwachung.

Infanterie:

Unter Infanterie versteht man Truppen die vorwiegend zu Fuß, mit ihren Handfeuerwaffen sowie tragbaren schweren Waffen kämpfen. Ihre Hauptaufgabe ist der Nahkampf. Sie können dabei unterschiedliche Bezeichnungen haben. Z.B. Infanterie (Marine), Jäger (Fallschirm- Gebirgs-), Schützen, Beim taktischen Planspiel wird die Infanterie mit Figuren auf Basen dargestellt. Eine Unterscheidung der Figuren nach Truppen- und Waffengattungen

erfolgt aber, mit Ausnahme von Pionieren und Fallschirmjägern, aus Einfachheitsgründen nicht.

Infanterieangriff:

Der Zweck des Infanterieangriffes ist die infanteristische Inbesitznahme eines Feldes. Infanterie kann entweder zu Fuß oder aufgesessen auf einem Fahrzeugmodell angreifen. Normalerweise erfolgt der Infanterieangriff aber zu Fuß. Beim Fußangriff sammeln sich die Angreifer ein Feld vor dem Angriffsziel oder sitzen dort von ihren Fahrzeugmodellen ab (Sturmausgangsstellung). Der Infanterieangriff besteht aus den Phasen, Sturm (Bewegung in das Angriffsfeld), Sturmabwehr, Kampf in der Stellung und Flucht des Unterlegenen. Dies wird unter dem Begriff Nahkampf zusammengefasst. Der Nahkampf wird durch Gegenwürfeln entschieden.

Infanteristischer, Einsatz von Nichtinfanteristen:

Alle Figurenbasen können auch als Infanteristen eingesetzt werden. Die Bedienungen von schweren Waffen können mit diesen aber nicht angreifen. Aus Einfachheitsgründen haben Nichtinfanteristen aber den gleichen Kampfwert wie Infanteristen. Sind Bedienungen von schweren Waffen zur Flucht gezwungen, sind sie ausgefallen, da die Waffe zurückbleiben muss.

Instandsetzung:

Die Instandsetzung wird nicht gespielt. Sie erfolgt gewissermaßen automatisch im Hintergrund ohne die Spieler zu belasten.

Jagdschutz:

Der Jagdschutz kann sowohl als Begleitschutz, als auch als Luftraumschutz ausgeübt werden. Beim Begleitschutz fliegen Jagdflugzeuge der aktiven Partei mit anderen Luftfahrzeugmodellen mit und können feindliche Jagdflugzeuge angriffsweise abwehren. Verfügt die passive Partei über Jagdflugzeuge kann sie diese zum Luftraumschutz anfordern (würfeln). Diese können dann im Zug der aktiven Partei im Gegenzug eingesetzt werden. Der Luftkampf selbst erfolgt nach den Regeln des Luftkampfes.

Jäger, Überlegenheit:

Im Luftkampf ist ein Jäger einem Jagdbomber um einen Punkt (+1) und gegen jedes andere Flugzeug um zwei Punkte (+2) überlegen. Analoges gilt für Düsenflugzeuge.

Jahreszeit:

Normalerweise wird mit der Standardjahreszeit Sommer gespielt. Sollen aber die Besonderheiten der unterschiedlichen Jahreszeiten herausgestellt werden, ist dies in der Ausgangslage vorzugeben. Das Ändern der Jahreszeit kann Auswirkungen auf die Länge von Tag und Nacht, die Geschwindigkeiten, und Sichtweiten haben. Auch das wäre in der Ausgangslage zu definieren.

Kampffahrzeuge:

Kampffahrzeuge sind geländegängige, gepanzerte und bewaffnete Ketten oder Räderfahrzeuge. Sie werden spieltechnisch auch als harte Ziele betrachtet. Mit

Kampffahrzeugmodellen werden gepanzerte Truppen dargestellt. Kampffahrzeuge und Selbstfahrlafetten sind zum Feuern im direkten Richten in der Bewegung mit Gefechtsgeschwindigkeit (halbe Geländegeschwindigkeit) befähigt.

Kampffahrzeuge, Einnebeln bedrängter:

Kampffahrzeugmodelle, die mit Wirkung Fünf niedergehalten sind, können, ausgenommen bei angesagter Gleichzeitigkeit, versuchen sich **sofort** einer möglichen weiteren Waffenwirkung durch Selbsteinnebelung zu entziehen. Würfelt der Spieler des Kampffahrzeugmodells mindestens eine Fünf (5+) ist die Selbsteinnebelung gelungen. Diese Selbsteinnebelung gilt jedoch nur für das betreffende Modell.

Kampffahrzeuge, Höchstzahl in einem Feld:

Hauptsächlich aus spieltechnischen und optischen Gründen darf sich am Ende eines Zuges (Teilzuges) nur jeweils ein Fahrzeug- oder Waffenmodell mit gleichartiger Waffenwirkung im direkten Richten in einem Feld befinden. Das Durchziehen (Überspringen) durch diese Felder ist aber im freien Gelände uneingeschränkt möglich, solange die durchziehenden Fahrzeugmodelle auch ein freies Feld finden. Ein Durchziehen (Überspringen, Überholen) eigener Fahrzeuge auf einer Straße, Enge oder Brücke ist aber nicht zulässig. Auf einer Straße, Enge oder Brücke stehende oder fahrende Fahrzeuge müssen diese erst zum Überholen verlassen. Mit dieser Regel werden der Raumbedarf und die Leere des modernen Gefechtsfeldes nachempfunden und unrealistische Zusammenballungen verhindert. Durch einen Bewegungsgegenzug kann es aber zu „Stauungen, Verdrängungen“ kommen. Dabei darf aber nur ein (1) Fahrzeuge mit gleichartiger Waffenwirkung in einem Feld zum Stehen kommen. Ein „Verdrängen“ von Fahrzeugen ist möglich. Jede „Stauung“ muss aber im nächsten Zug der aktiven Partei aufgelöst werden und es darf auch nur mit einer gleichartigen Truppe aus dem Feld gefeuert werden. Ist zum Bewegungsgegenzug aus anderen Gründen kein Platz muss eben darauf verzichtet werden.

Knüppeldämme:

Neue Knüppeldämme können wegen des großen Zeitaufwandes in einem taktischen Spiel nicht errichtet werden. Sie müssen in der Ausgangslage bereits vorgegeben sein. Bestehende Knüppeldämme können aber bei Unterbrechung von **allen** arbeitsfähigen und nicht niedergehaltenen Truppen in einer Zeiteinheit und mindestens Würfel Vier (4+) wieder instandgesetzt werden.

Kriegsbrücken, Bau- und Abbau von:

Kriegsbrücken werden meist als Pontonbrücken mit dem Pioniergerät der Pioniere errichtet. Das Brückengerät einer Pioniereinheit reicht zum Bau einer LE/Brücke oder einer Fähre. Zur Überwindung breiterer Gewässer muss eben das Gerät mehrerer Pioniereinheiten verwendet werden. Zum Bau einer Kriegsbrücke sind eine arbeitsfähige Pioniereinheit und das Brückengerät erforderlich. Da das Gerät nur über kurze Strecken händisch bewegt werden kann, muss sich auch das Pionierfahrzeugmodell im Arbeitsfeld befinden. Lässt dies die Feldeinteilung nicht zu, kann die Arbeit auch aus einem Nachbarfeld erfolgen. Wird die Arbeit aus einem Nachbarfeld durchgeführt, kann gegebenenfalls mit einem Gegenzug gewirkt werden. Die Arbeitszeit ist flexibel, dauert mindestens einen Zug und es muss mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Wird weniger als eine Vier (3-) gewürfelt, sind die Pioniere auf Pontons im Gewässer darzustellen. Panzerbrücken werden von

Brückenlegern über schmale Gewässer und Gräben in analoger Weise zu den Pionierbrücken gelegt. Es sind dazu jedoch keine Pionierfiguren, und auch kein Würfeln erforderlich. Der Abbau von Brücken erfolgt sinngemäß zum Bau.

Kurzkanonen, Leichtgeschütze, Granatwerfer, Raketenwerfer:

Kurzkanonen und Leichtgeschütze werden bei Bekämpfung harter Ziele im direkten Richten um eine Kategorie niedriger als Kanonen entsprechenden Kalibers eingestuft. Kurzkanonen, Leichtgeschütze, Granatwerfer und Raketenwerfer feuern im indirekten Richten die Hälfte ihres Kalibers in Längeneinheiten. Einzelheiten siehe Schussweitentabelle.

Kürzung, des Würfelergebnisses:

Beim Gegenwürfeln werden, (mit Ausnahme beim Nahkampf) wenn beide Parteien Pluspunkte haben, die gewürfelten Punkte so weit gekürzt, bis die unterlegene Partei nur normale Chance hat.

Küste, Anlandung:

Die Küste wird spieltechnisch für Boote und Landungsfahrzeugmodelle wie ein breiteres Gewässer behandelt. Alle anderen Schiffsmodelle müssen zur Küste mindestens eine LE Abstand halten.

Landungsboot:

Ein Landungsboot wird spieltechnisch wie ein Schützenpanzermodell behandelt, das sich eben nicht auf dem Land bewegen kann.

Längeneinheiten:

Eine Längeneinheit beträgt ca. 1000 Meter. Beim Abmessen von Entfernungen ist die genaue Position einer Truppe oder Modells innerhalb eines Feldes unwesentlich. Die Entfernung von einem Feld zum nächsten Feld deckt daher im Extremfall einen Bereich von 0 bis 1999 Meter ab. Die Schussweite von 2 LE deckt dann im Extremfall Entfernungen von 1000 bis 2999 Meter ab.

Langrohrkanonen:

Langrohrkanonen mit Überlänge (Lauflänge von über L-60) werden bei der Panzerbekämpfung um eine Kategorie höher eingestuft. Z.B. 7,5 cm L-70 zählt zu den schweren Kanonen (KWK/PAK).

Lastensegler:

Lastensegler sind Luftfahrzeuge ohne eigenen Antrieb. Sie müssen je nach Größe von einem geeigneten Motorflugzeug geschleppt werden. Lastensegler können bei Tag und Nacht bereits außerhalb der Reichweite der Fliegerabwehr ausgeklinkt werden. Die Fliegerabwehr kann auf sie erst unmittelbar vor dem Landefeld wie gegen jedes andere Flugzeug wirken. Bei Niederhaltung kann sie aber eine Landung **nicht** verhindern, da das Flugzeug ja keine andere Möglichkeit hat. (siehe Luftlandung)

Laubbäume und Büsche, Bedeutung:

In Wirklichkeit kann sich das Gelände durch die jahreszeitlich wechselnde Bodenbedeckung, vor allem im Hinblick von Sicht- und Schussweite aber auch der Waffenwirkung stark verändern. Die Berücksichtigung der Bodenbedeckung würde aber sowohl die Möglichkeiten der Geländedarstellung als auch die Spieler überfordern. Bei Standardgelände wird daher auf die oft jahreszeitliche unterschiedliche Bodenbedeckung keine Rücksicht genommen. So haben auch Laubbäume, Büsche und Hecken im Spiel keine Bedeutung, sie dienen nur der Geländeverzierung.

Leuchtbrände:

Im 2. Weltkrieg wurde oft von der Möglichkeit von Leuchtbränden Gebrauch gemacht. Da diese aber im Spiel sehr schwer zu handhaben und in Regeln zu fassen wäre, wird ohne diese Möglichkeit gespielt.

Luftangriffe gegen Bodenziele:

Luftfahrzeuge können auf der ganzen Planspielplatte erkannte Bodenziele (ohne Tarnzeichen) am Tage im Tiefflug oder im Hochflug angreifen. Hochangriffe können nur mehrmotorige Flugzeuge durchführen. Bordwaffen, Kanonen, Raketen zählen wie direktes Feuer, Bomben wie indirektes Feuer. Auf der Planspielplatte ist der Tiefangriff die Regel, der Hochangriff die Ausnahme. Beim Hochangriff wird wegen der geringeren Treffwahrscheinlichkeit mit - 1 gewürfelt. Der Angriffsspieler muss ansagen, ob er im Tief- oder Hochanflug angreift. Der Zielflug kann nur über die geraden Feldseiten (nicht in Kurven oder über die Diagonalen) erfolgen. Die Fliegerabwehr erfolgt in der Regel ein Feld vor dem Angriffsziel. Liegt dieses aber nicht in Reichweite, kann die Fliegerabwehr auch gegebenenfalls im Abflug über dem Angriffsfeld erfolgen. Erfolgt die Bekämpfung eines Flugzeuges erst beim Hochziehen (im Angriffsfeld) kann ihre Waffenwirkung nicht mehr verhindert werden. Um das Feuer der Fliegerabwehrwaffen zu zersplittern, kann ein gleichzeitiger Luftangriff zweckmäßig sein. Kommt es auf die Gleichzeitigkeit an, muss dies von der angreifenden Partei konkret angekündigt werden, welche Flugzeuge gleichzeitig und aus welchen Richtungen angreifen. Die Flugzeuge dürfen sich dabei nicht kreuzen und es kann auch nur jeweils ein Ziel von einem Flugzeug angegriffen werden. Jede Fliegerabwehrwaffe kann dann nur jeweils ein Flugzeug im echten Gegenzug bekämpfen. Wiederholte gleichzeitige Angriffe sind möglich, nur kommt bei einer Wiederholung die Fliegerabwehr wieder mit einem unechten Gegenzug zum Einsatz. Bei Nacht können nur Hochangriffe durchgeführt werden. Hochangriffe bei Nacht haben eine größere Streuung. Die Streuung wird mit einem zehneitigen Würfel ausgewürfelt oder mit zehn Lose ermittelt. Bombenflugzeuge sind zu Luftangriffen auf Verdacht gegen Geländeteile berechtigt, wo sich feindliche Truppen getarnt aufgestellt haben könnten, sowie auf Flussrand- oder Küstenfelder. Dabei müssen aber zumindest drei nebeneinanderliegende Felder mit etwa gleichartigen Bomben belegt werden.

Luftaufklärung:

Eine eigene Luftaufklärung wird bei einem taktischen Spiel nicht gespielt. Es kann aber in der Ausgangslage anders bestimmt werden. Es kann auch bestimmt werden, welche Truppen schon zu Beginn eines Spieles aufgeklärt sind. Während eines Spieles wird davon ausgegangen, dass Luftfahrzeuge alle auf der Planspielplatte nicht getarnten Truppen, sowie

alle Truppen, die im **vorhergegangenen** Zug gefeuert haben, auch erkannt haben und angreifen können.

Luftkampf:

Unter Luftkampf ist der Kampf von Luftfahrzeugen gegeneinander zu verstehen. Ob es bei einem taktischen Planspiel zu einem Luftkampf kommt, ergibt sich aus dem in der Ausgangslage festgelegten Luftwaffeneinsatzmodus und wird meist ausgewürfelt. Der Luftkampf wird immer im Teilzug der aktiven Partei und noch vor dem Erdeinsatz durchgespielt. Verfügt die passive Partei über Jagdflugzeuge, können diese zeitlich begrenzt (im Gegenzug) aktiv werden und feindliche Flugzeuge angreifen. Wegen der großen Geschwindigkeit von Luftfahrzeuge ist die ganze Planspielplatte der Einsatzraum und die Felder der Planspielplatte sind ohne Bedeutung. Der Luftkampf findet irgendwo, auch außerhalb der Platte und ohne Eingriffsmöglichkeit der Bodenabwehr statt. Zum Angriff gegen Luftfahrzeuge sind nur Jagdflugzeuge befähigt. Diese können einmal ein (1) Luftfahrzeugmodell aktiv angreifen. Alle Flugzeuge sind gegen **jeden** Angriff aber gegenwehrfähig. Der Ausgang des Luftkampfes selbst wird ausgewürfelt, wobei beide Parteien gleichzeitig würfeln und das überlegene Flugzeug (Jagdbomber) mit + 1, das weit überlegene Flugzeug (Jäger) mit + 2 würfelt. Anders als beim Feuern, dort werden Würfel Eins und Zwei als Fehlleistung gewertet, dienen sie doch zur Feststellung der Sieger. Ein Angriff auf unterlegene Flugzeuge ist aber erst möglich, wenn alle Jagdflugzeuge des Gegners wenigstens gebunden sind. Die an Zahl überlegene Partei kann bis zu drei gleichartige Flugzeuge zusammenfassen, wobei sich die Augenzahl für jedes an der Zusammenfassung beteiligte Flugzeug um einen Punkt erhöht. Haben beide Parteien Pluspunkte, wird so weit gekürzt, bis die unterlegene Partei nur noch mit normaler Chance würfelt. Die Wirkung richtet sich nach der Wirkungstabelle. Kommt es bei Zusammenfassungen zu einem Abschuss, richtet sich die Abschusswirkung aber nur gegen ein (1) Flugzeug, die anderen Flugzeuge sind vollständig abgedrängt. Die Verlierer von Luftkämpfen sind für diesen Einsatz abgedrängt. Die Gewinner von Luftkämpfen der aktiven Partei können noch ihren Erdeinsatz durchführen. Kommt es bei einem Luftkampf zu einem Abschuss, kann (können) der Sieger (die Sieger) ausnahmsweise in dieser Zeiteinheit nochmals aktiv ein Luftfahrzeugmodell angreifen.

Luftlandetruppen:

Als Luftlandetruppen sind praktisch alle Truppen mit leichter Ausrüstung geeignet, die im Beladen und Entladen von Luftfahrzeugen ausgebildet sind. Sie müssen also nicht unbedingt auch Fallschirmjäger sein. (Siehe auch Fallschirmjäger) Spieltechnisch benützen Luftlandetruppen die Luftfahrzeugmodelle eben wie bodengebundene Transportfahrzeugmodelle.

Luftlandung:

Eine Luftlandung hat meist den Zweck einen Raum in der Tiefe des Feindes einzunehmen. Oft hat sie auch nur den Zweck rasch Truppen zu verlegen. Bei einem taktischen Spiel wird praktisch nur die Inbesitznahme eines Raumes zu spielen sein. Sie erfolgt entweder durch Fallschirmjäger (Sprungeinsatz) oder durch Luftlandetruppen. Zur Landung eines Kampfzonentransporters oder großen Lastensegler werden zwei Felder, für einen kleinen Lastensegler oder Hubschrauber ein Feld benötigt, die völlig frei von Schichtlinien und Hindernissen sein müssen. Bei einer Landung im Gelände wird bei Kampfzonentransportern

und Lastenseglern aber gewürfelt, ob das Flugzeug bei der Landung einen Schaden nimmt (Bruchlandung). Auf Würfeln sechs sind das Flugzeugmodell, schwere Waffenbasen und Fahrzeuge ausgefallen. Für reine Figurenbasen ist mit einem Ausfallwurf zu ermitteln, ob auch die Figuren ausfallen. Die von Flugzeugen transportierten reinen Figurenbasen können nach der Landung das Flugzeug, analog zu einem anderen Fahrzeugmodell, verlassen und noch eine LE weit marschieren oder angreifen. Schweres Gerät bleibt nach der Landung im Landefeld.

Luftraumbeobachtung:

Ist die elektronische, optische und akustische Beobachtung des Luftraumes, um alle Luftziele und Flugbewegungen nach Zeit und Raum zu erfassen. Die operative Luftraumbeobachtung wird bei einem taktischen Planspiel aber nicht gespielt. Der bedrohte taktische Kommandant kann aber Jagdschutz im Gegenzug anfordern.

Luftstreitkräfte:

Die vorliegenden Regeln sind für Landstreitkräfte optimiert und See- und Luftstreitkräfte kommen nur eingeschränkt zur Unterstützung, insbesondere bei See- oder Luftlandungen, zum Tragen. Der wesentliche Unterschied der Luftstreitkräfte zu den Landstreitkräften ist, dass deren Einsatzraum in der Zeit (Geschwindigkeit) viel größer als eine Planspielplatte ist und meist einen ganzen Kriegsschauplatz umfasst. Ihre Basen (Flugplätze) befinden sich in der Regel auch nicht auf der gespielten Planspielplatte. Sie bewegen sich mit viel größeren Geschwindigkeiten und können auch nur kurz auf der Platte bleiben. Sie "gehören" auch nicht dem Kommandanten des Spielverbandes, sondern sind diesem nur zur Zusammenarbeit angewiesen. Der taktische Kommandant kann also Luftunterstützung (Luftverteidigung) nur anfordern oder ablehnen. Ob er sie überhaupt und in welcher Stärke bekommt, ist von vielen von ihm nicht zu beeinflussenden Faktoren wie operative Lage (am Boden und in der Luft) Wetter, technische und reichweitenmäßige Verfügbarkeit u.s.w. abhängig. Deshalb wird das Zustandekommen einer Luftunterstützung normalerweise nach dem in der Ausgangslage festgelegten Luftwaffeneinsatzmodus erwürfelt. Darin ist die Gesamtzahl und Art der Flugzeugmodelle die für eine Unterstützung überhaupt in Frage kommen und die Priorität (normalerweise 6, das wären durchschnittlich täglich 2 Einsätze) festgelegt. Jedes Flugzeugmodell wird mit einem kleinen, farbigen Würfel dargestellt. (z.B. Jäger grün Jagdbomber rot, Schlächter weiß, Bomber blau). Alle Würfel kommen in einem Becher und werden bei Anforderung gleichzeitig gewürfelt. Wenn die Prioritätszahl oder höher gewürfelt wird, kann das betreffende Flugzeugmodell eingesetzt werden. Wird ein Flugzeugmodell verloren, wird ein entsprechender Würfel entfernt. Damit verringert sich die Wahrscheinlichkeit eines Folgeeinsatzes. Bei Luftverteidigungseinsätzen (Gegenzug) zählen nur die Jäger (grün). Der taktische Kommandant kann den möglichen Einsatz aber auch ablehnen oder absagen. Es ist aber auch möglich, den Luftwaffeneinsatz in der Ausgangslage anders zu regeln. Der gespielte Kommandant soll (braucht/kann) sich jedenfalls nicht mit Problemen der operativen Luftkriegsführung wie Luftraumüberwachung, Luftlagebeurteilung, Dislokation der Fliegerkräfte, Wetter, Zustand und Leistungsfähigkeit der Flugplätze, Zielentfernung, Reichweiten, Abflugszeit, Zwischenlandungen, Rückflugszeit, Landung, Wartung u.s.w. auseinandersetzen müssen. Kommt eine Luftunterstützung zustande, erteilt der taktische Kommandant über seine Fliegerverbindungsorgane nur die Aufträge und spielt sie durch. Es werden Luftangriffszüge (aktive Partei) und Luftverteidigungszüge (passive Partei) unterschieden. Luftangriffszüge

werden immer nur am Beginn des Teilzuges der aktiven Partei gespielt. Die passive Partei kann aber im Gegenzug Luftverteidigungsflugzeuge anfordern, (gegenwürfeln) wobei aber nur Jäger zum Einsatz kommen können. Die passive Partei wird dann zeitlich begrenzt aktiv und kann feindliche Flugzeuge mit ihren Jagdflugzeugen angreifen. Bei der großen Geschwindigkeit von Luftfahrzeuge ist auch die ganze Anflugstrecke und die Planspielplatte der Einsatzraum. Die Luftkämpfe könnten auch schon außerhalb der Planspielplatte, eben irgendwo stattfinden. Die Felder der Planspielplatte sind dabei ohne Bedeutung.

Luftwaffeneinsatzmodus:

Bei Standardspielen wird in der Ausgangslage die Gesamtzahl und Art der Flugzeugmodelle die für eine Unterstützung überhaupt in Frage kommen und die Priorität (normalerweise 6, das sind durchschnittlich 2 Einsätze täglich) festgelegt. Jedes Flugzeugmodell wird mit einem kleinen, farbigen Würfel dargestellt. (z.B. Jäger grün Jagdbomber rot, Schlächter weiß, Bomber blau). Alle Würfel kommen in einem Becher und werden bei Anforderung gleichzeitig gewürfelt. Wenn die Prioritätszahl oder höher gewürfelt wird, kann das betreffende Flugzeugmodell eingesetzt werden. Wird ein Flugzeugmodell verloren, wird ein entsprechender Würfel entfernt. Damit verringert sich die Wahrscheinlichkeit eines Folgeeinsatzes. Bei Luftverteidigungseinsätzen (Gegenzug) zählen nur die Jäger (grün). Der taktische Kommandant kann den möglichen Einsatz aber auch ablehnen oder absagen. Es ist aber auch möglich, den Luftwaffeneinsatz in der Ausgangslage anders zu regeln.

Mannschaftszug:

Alle Waffen können von ihrer Bedienung innerhalb eines Feldes ohne Zugmittel bewegt (geschwenkt) werden. Tragbare Waffen und leichte Waffen (etwa leichte PAK und Leichtgeschütze) können auch im Mannschaftszug/Mannschaftstransport über eine Längeneinheit bewegt werden. Alle anderen schweren Waffen benötigen für die Fortbewegung über ein Zug- oder Transportmittel.

Massierung, Zielanhäufung in einem Feld:

Hauptsächlich aus spieltechnischen und optischen Gründen darf sich am Ende eines Zuges (Teilzuges) nur jeweils ein Fahrzeugmodell- oder Waffenmodell mit gleichartiger Waffenwirkung im direkten Richten in einem Feld befinden. Durch einen Bewegungsgegenzug oder durch die feindliche Waffenwirkung kann es aber zu „Stauungen, Verdrängungen“ in einem Feld kommen. Dabei darf aber nur ein (1) Fahrzeug mit gleichartiger Waffenwirkung in einem Feld zum Stehen kommen. Ein „Verdrängen“ von störenden Fahrzeugen ist aber möglich. Jede „Stauung“ muss aber im nächsten Zug der aktiven Partei aufgelöst werden und es darf auch nur mit einer gleichartigen Truppe aus dem Feld gefeuert werden. Ist zum Bewegungsgegenzug aus anderen Gründen kein Platz muss eben darauf verzichtet werden. Befinden sich mehrere in der Waffenwirkung unterschiedliche Modelle/Waffen im selben Feld, richtet sich das Feuer gegen **alle** Ziele (Figuren, Modelle Waffen), wobei aber die Wirkung eines Ausfallstreffers, Zufallstreffers oder Glückstreffers für jedes Modell/Waffe einzeln auszuwürfeln ist. Figurenmassierungen in einem Feld sind zulässig aber zu vermeiden, denn bei der Waffenwirkung kann gegen jede Figurenbase ein eigener Ausfallwurf fällig sein. Durch eine Figurenmassierung wird die Nahkampffähigkeit sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung je beteiligter Einheit um einen Punkt erhöht. Sollten bei einem zusammengefassten Angriff/Verteidigung im

Nahkampf im selben Feld mehrerer Einheiten Verluste eintreten, ist der Ausfallswurf für jede Einheit einzeln durchzuführen.

Mehrfachwirkung:

Werden Truppen in einem Zug von mehreren Waffen bekämpft, richtet sich die Niederhaltungswirkung nach dem höchsten Würfelergebnis. Eine Addition von Würfelaugen oder Steigerung bei gleichen Würfelaugen erfolgt **nicht**. Die Steigerung der Wirkung bei Mehrfachbekämpfung tritt nur durch die Erhöhung der Würfelwahrscheinlichkeit ein.

Mindestkaliber:

Das Mindestkaliber ist ein Regulativ, das eine Wirkung gegen harte, oder geschützte Ziele erst ab einem bestimmten Kaliber überhaupt zulässt. Hierbei wird zwischen einem Mindestkaliber im direkten Richten und im indirekten Richten und Bomben unterschieden. Im direkten Richten beträgt das Mindestkaliber gegen leicht gepanzerte (geschützte) Ziele 2 cm, gegen mittel gepanzerte (geschützte) Ziele 4,5 cm und gegen schwer gepanzerte (geschützte) Ziele 7,5 cm. Im indirekten Richten oder bei Bomben beträgt das Mindestkaliber gegen leicht gepanzerte (geschützte) Ziele 7,5 cm (+0 Bombe), gegen mittel gepanzerte (geschützte) Ziele 15 cm (+1 Bombe) und gegen schwer gepanzerte (geschützte) Ziele 20 cm (+2 Bombe). Sollten in einem Planspiel auch einmal schwerste Geschütze (Bomben) gegen schwerste Bunker oder schwerste Wasserfahrzeugmodelle eingesetzt werden, sind die nächsten Sprünge 30 cm (+3 Bombe) 40 cm (+4 Bombe).

Minen:

Bei Landminen wird zwischen Panzerminen und Infanterieminen unterschieden. Minensperren bilden nur eine dünne Linie und bedecken daher nicht das ganze Feld. Sie können verdeckt oder offen an Land zum Einsatz gebracht werden. Verdeckte Minen werden, da der Zeit- und Materialaufwand sehr hoch ist, bereits in der Ausgangslage festgelegt und von den Spielern in einem Minenplan koordinatenmäßig festgehalten. Offen zu verlegende Minen werden erst im Spiel von Pionieren aus der Pionierausstattung verlegt und mit einem entsprechenden Minensymbol dargestellt. Eine Minensperre sperrt alle Feldseiten und auch die Diagonalen. Der ziehende Spieler muss sich entscheiden, über welches Diagonalefeld er fährt. Eigene Minensperren können durch nicht eigens dargestellten Gassen von eigenen Truppen passiert werden. Der Bau einer offenen Minensperre dauert zumindest eine Zeiteinheit und dazu muss mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Zur Arbeit ist eine Pioniereinheit, sowie ein Pionierfahrzeugmodell erforderlich. Das Pionierfahrzeugmodell muss entweder im Arbeitsfeld selbst, oder in einem angrenzenden Feld stehen. Die Wirkung wird erst beim Betreten des Feldes im Gegenzug ausgewürfelt. Eine Minensperre wirkt so lange, bis sie geräumt ist. Die Wirkung kann dann gegen jede **neue** das Feld betretende Truppe wiederholt werden. Werden im selben Feld mehrere Minensymbole eingesetzt, wird für jedes Symbol eigens gewürfelt. (Siehe auch Hindernisse, Räumen von)

Minen, gegen Infanterie:

Infanterieminen wirken nur gegen Figuren, ausgenommen Pioniere, mit normaler Chance.

Minen, gegen Panzer:

Panzerminen wirken gegen ungepanzerte Fahrzeugmodelle mit +2, gegen alle gepanzerten Fahrzeugmodelle wie die Panzernahbekämpfung mit normaler Chance.

Minenräumpanzer:

Minenräumpanzer sind Kampffahrzeugmodelle oder Fahrzeugmodelle mit Minenräumeinrichtungen. Sie können bei Geschwindigkeit von einer LE/ZE ein Feld von allen Minen räumen. Ein Würfeln ist nicht erforderlich, die Tätigkeit muss aber angesagt werden.

Minensuche:

Das Suchen von verdeckten Minen kann nur durch Pioniere erfolgen. Die Suche ist anzusagen und die Pioniere dürfen sich in diesem Zug nicht aus dem Feld bewegen. Ist das Feld vermint, ist dies ohne Würfeln vom Gegner bekannt zu geben. Zum Räumen ist dann von den Pionieren zumindest eine Vier (4+) zu würfeln.

Modelle:

Modelle eines Fahrzeuges oder einer Waffe symbolisieren wie ein taktisches Zeichen jeweils eine ganze Einheit (Kompanie). Figurenbasen symbolisieren jeweils eine ganze Einheit.

Modelle, die in Feldern nicht Platz finden:

Grundsätzlich sollen Modelle immer eindeutig in ein konkretes Feld gestellt werden. Die Feldgröße ist mit etwa 6 cm auch so gewählt, dass die Masse der Basen beziehungsweise Modelle in einem Feld Platz findet. Es gibt aber Modelle mit Übergrößen, z.B. Schiffsmodelle. Findet ein Modell wegen Übergröße nicht zur Gänze in einem Feld Platz, ist für die Standortbestimmung der Basisrand, der Bug oder das rechte Vorderrad maßgeblich.

Moral:

Eine Truppe hat eine Grundmoral und einen Grundausbildungsstand. Die positiven Moralwerte und der Ausbildungsstand kann in der Ausgangslage entweder durch ein zusätzliches Würfelplus, (Elitetruppen) oder/und durch einen anderen Ausfallwurf festgelegt werden. Die negativen Moralwerte werden einerseits durch Fehlleistung des Schießenden oder Gutleistung des Beschossenen bei Würfel 1-2 sowie durch die unterschiedlichen Niederhaltungsstufen berücksichtigt. Die Niederhaltungsstufen beziehen sich immer nur auf die Moral und nicht auf Beschädigungen des Gerätes. Bei Figuren ist normalerweise bei einem schweren Wirkungstreffer (6+) ein Ausfallwurf erforderlich. Wird beim Ausfallwurf mindesten eine Vier (4+) gewürfelt, fällt die ganze Basis demoralisiert aus.

Munition und Betriebsmittel:

Mit Munition und Betriebsmittel wird in der Regel nicht gespielt. Dies kann aber auch mit Sonderregeln in der Ausgangslage anders festgelegt werden. Es wird aber davon ausgegangen, dass sich auf den Zugmitteln schwerer Waffen auch Teile der Munitionsausstattung befindet. Deshalb dürfen diese Modelle, solange die Waffe vorhanden ist nicht für andere Aufgaben verwendet werden.

Nachtkampf:

Die Nacht beeinträchtigt die Sichtverhältnisse und damit auch die Schussweiten im direkten Richten und die Fahrgeschwindigkeiten. Die Nacht ist die Hauptzeit des infanteristischen Nahkampfes und der Überraschung. Der Einsatz schwerer, direkt feuernder Waffen und von Kampffahrzeugen bedarf in der Regel einer künstlichen Beleuchtung. Es können nur jene Ziele bekämpft werden, die auch gesehen werden.

Grundsätzlich wird angenommen, dass Bewegungen von Fahrzeugmodellen bei Nacht, mit Scheinwerfern durchgeführt werden. Bei Bewegungen mit Fahrscheinwerfern gelten die Taggeschwindigkeiten. Soll eine Marschbewegung aber ohne Scheinwerfer gemacht werden, ist dies ausdrücklich anzusagen. Beim Fahren bei Nacht ohne Scheinwerfer kann in einem Zug nicht zwischen Fahrt mit Scheinwerfer und ohne Scheinwerfer gewechselt werden. Fahrzeugmodelle die sich nicht bewegen, haben grundsätzlich die Motoren abgestellt und die Scheinwerfer ausgeschaltet.

Nacht und Nebel, Sichtweite:

Bei Nacht werden große Ziele, egal ob getarnt oder nicht, auf eine LE erkannt. Bei Zielen auf dem Wasser beträgt die Sichtweite zwei LE. Kleine, Ziele im Inneren von Wäldern oder Bauten werden erst im selben Feld erkannt. Bei Nebel, egal ob natürlich oder künstlich, können nur Ziele erkannt werden, die sich im selben Feld befinden. Wird während des Tages auch nur durch ein einziges Nebelfeld gefahren, reduziert sich die Gesamtstrecke auf die Nachtgeschwindigkeit. Ist das Fahrzeugmodell aber bereits vorher mehr als die Nachtgeschwindigkeit gefahren, muss das Fahrzeugmodell im Nebelfeld die Bewegung beenden.

Nacht, Hörweite bei:

Lärm, der von sich bewegenden Figuren Pferden oder Radfahrern verursacht wird, wird nur im selben Feld gehört. Motorenlärm wird auf drei Längeneinheiten so weit gehört, um Reaktionen, z.B. Gefechtsfeldbeleuchtung, auslösen zu können.

Nacht, Luftangriffe bei:

Zu Luftangriffen bei Nacht sind nur mehrmotorige (nachtflugfähige) Flugzeuge befähigt. Es dürfen gezielt auch nur Ziele angegriffen werden, die zuvor mit Leuchtbomben beleuchtet wurden und ein Mindestabstand von zwei LE zu eigenen Truppen gegeben ist. Hochangriffe bei Nacht haben zusätzlich eine Streuung. Die Streuung wird mit einem zehneckigen Würfel ausgewürfelt oder aus zehn Losen gezogen. Auf Würfel 10 kann der Abwurfpunkt nicht gefunden werden. Das Flugzeug kann aber versuchen, einen zumindest zwei Längeneinheiten entfernten Ersatzabsetzpunkt anzufliegen, wo dann nochmals die Abtrift zu würfeln ist. Auf Würfel 5 erfolgt das Absetzen (Abwurf) genau im beabsichtigten Feld. Auf Würfel 1 ein Feld nordwestlich, Würfel 2 ein Feld nördlich, Würfel 3 ein Feld nordostwärts, Würfel 4 ein Feld westlich, Würfel 6 ein Feld ostwärts, Würfel 7 ein Feld südwestlich, auf Würfel 8 ein Feld südlich und auf Würfel 9 ein Feld südostwärts.

Nacht, Luftkampf bei:

Ein Luftkampf bei Nacht würde eine entsprechende Fliegerführung voraussetzen, die im Frontbereich im Weltkrieg aber nicht gegeben war. Luftkämpfe bei Nacht werden daher **nicht** gespielt.

Nachtkampf, Beleuchtung im:

Grundsätzlich können mit direktem Feuer nur jene Ziele bekämpft werden, die auch gesehen werden können. Deshalb ist meist eine Gefechtsfeldbeleuchtung erforderlich. Im 2. Weltkrieg erfolgte dies auf dem Gefechtsfeld fast ausschließlich durch Steilfeuerwaffen (Granatwerfer und Artillerie) oder Bomben. Zur Auslösung des Leuchtfuers bedarf es aber eines Anlasses. In der Regel muss dazu das Ziel gehört oder gesehen werden. Der Angreifer kann Leuchtfuer

auch auf Verdacht gegen Geländeteile einsetzen, wo sich feindliche Truppen aufgestellt haben könnten, sowie auf Flussrand- oder Küstenfelder. Dabei müssen aber zumindest drei nebeneinanderliegende Felder mit etwa gleichartigem Leuchtfeuer belegt werden. Motorenlärm wird bei Nacht drei Längeneinheiten weit gehört, sodass solche Truppen beleuchtet werden können. Zum Gelingen eines Leuchtfeuers muss zumindest eine Vier (4+) erreicht werden. Die Anzahl der Leuchtfeuer schießenden Waffen ist im Vorhinein anzusagen. Misslingt dieser Versuch, darf er in diesem Zug nicht mehr wiederholt werden. Werden Kampffahrzeugmodelle beleuchtet und muss der Gegner zum Feuerkampf erst heranfahren, können diese mit einem Bewegungsgegenzug ausweichen.

Nadelbäume, Bedeutung:

Nadelbäume symbolisieren bei Standardgelände europäischen Hochwald. Zur Darstellung von Hochwald werden in der Regel zwei Bäume in diagonaler Aufstellung je Feld verwendet. Bewährt hat sich auch die Waldfelder farblich zu unterlegen. Hochwald führt zur Beeinträchtigung von Sicht und Bewegung. Im Waldinneren ist Sicht nur im eigenen Feld und es können sich darin nur Figuren mit tragbaren Waffen bewegen. Einzelne Laubbäume dienen im Standardgelände nur der Geländeverzierung und stellen keine Behinderung dar. Sollte eine Lage in südlichen Breiten gespielt werden, kann Hochwald auch mit Laubbäumen (Palmen) dargestellt werden.

Nahkampf:

Der Nahkampf ist der Kampf von Figuren (z.B. Infanterie) gegeneinander, die sich im selben Feld befinden. Der Zweck des Nahkampfes ist die infanteristische Inbesitznahme oder Behauptung eines Feldes. Er besteht aus den Phasen Sturm (Bewegung in das Angriffsfeld), Sturmabwehr, Kampf in der Stellung und Flucht des Unterlegenen. Der Nahkampf wird durch Gegenwehr (Gegenwürfeln) entschieden. Dabei würfeln unter Berücksichtigung etwaiger Plus- und Minuspunkte beide Parteien. Verfügt eine Partei mehr als eine Figurenbase hat sie für jede zusätzliche Base ein +1. Im Nahkampf hat der Verteidiger einer Stellung oder eines Bauwerkes +1. (Gleichgültig wie lange er sich darin aufhält.) Eine etwaige zuvor eingetretene niederhaltende Wirkung fällt für die Dauer des Nahkampfes weg. Das höhere Ergebnis entscheidet über den Erfolg. Anders als beim Feuern werden Würfel eins und zwei (normalerweise Fehlleistung) doch zur Ermittlung des Siegers herangezogen. Beide Parteien können beim entscheidenden letzten Würfeldurchgang Verluste nach der Wirkungstabelle erleiden. Sollten bei einem zusammengefassten Angriff/Verteidigung mehrerer Einheiten Verluste eintreten, betrifft dies nur jeweils eine Einheit. Der zur Flucht Gezwungene muss das entsprechende Feld verlassen und ist niedergehalten. Schwere Waffenbasen bleiben dabei liegen und sind verloren. Für die Flucht kommen aber nur die drei Felder entgegen der Angriffsrichtung in Frage. Das Gelände und die Feindlage müssen dies aber zulassen. Fliehende Truppen können sich **nicht** auf Landfahrzeuge **aber** auf Wasserfahrzeuge zurückziehen. Ein Freikämpfen des Fluchtweges ist nicht möglich. Ist ein Absetzen nicht möglich, ist die Truppe verloren (gefangen) und das Gerät vernichtet. Wird eine fliehende Truppe in derselben Zeiteinheit nochmals angegriffen, ist sie zu keiner Gegenwehr fähig, muss eine Wirkung hinnehmen und muss die Flucht jeweils um ein weiteres Feld fortsetzen.

Nebel:

Künstlicher Nebel hat den Zweck den Feind am direkten Feuern zu hindern, oder eigene Truppen vor Feindeinsicht zu schützen. Ein Nebeleinsatz auf Verdacht ist nur gegen Geländeteile zulässig, wo sich feindliche Truppen getarnt aufgestellt haben könnten, sowie auf Flussrand- oder Küstenerfelder. Dabei müssen aber zumindest drei nebeneinanderliegende Felder mit etwa gleichartigem Feuer belegt werden. Künstlicher Nebel wird in der Praxis großflächig von Steilfeuerwaffen, Nebeleinheiten (Spezialtruppen), Bomben oder Nebelflugzeugen zum Einsatz gebracht. Die Wirkungsfläche ist jeweils ein ganzes Feld und wirkt auch die Diagonalen zwischen Nebelfeldern. Ab Würfel/Wirkung Fünf (5+) ist ein wirkungsvolles Nebelfeld rechtzeitig erzeugt. Die Anzahl der Nebel schießenden Waffen ist im Vorhinein anzugeben. Misslingt dieser Versuch, darf er in diesem Zug nicht mehr wiederholt werden. Die Darstellung erfolgt mittels Watte. Der Nebel wirkt sowohl in der Teilzeiteinheit der am Zug befindlichen Partei, als auch im Zug der nachziehenden Partei. Am Ende des Zuges der nachziehenden Partei wird das Nebelsymbol, wenn es nicht genährt wird, wieder entfernt. Wird ein Nebel aber wieder genährt, entsteht bedingt durch die Spieltechnik jedoch kein Sichtfenster. In ein Nebelfeld darf nur mit indirekt feuernden Waffen und nur wenn bekannt ist, dass sich darin feindliche Truppen befinden hineingeschossen werden. Ein Hineinfeuern auf Verdacht ist unzulässig. Im Nebelfeld selbst werden nur Truppen gesehen, die sich im selben Feld aufhalten. Der lokale Einsatz von Nebelkerzen oder Nebelmunition von Direktfeuerwaffen (z.B. Panzer) wird wegen der geringen Wirkung nicht gespielt. Eine Ausnahme ist die Selbsteinnebelung von niedergehaltenen Kampffahrzeugmodellen. Wegen der begrenzten Wirkung der Selbsteinnebelung schützt dieser Nebel nur das Modell selbst und nicht auch andere Truppen. Durch Selbsteinnebelungen kann also auf andere Truppen durchgefeuert werden. Kampffahrzeugmodelle können versuchen sich bei völliger Niederhaltung (Würfel Fünf), ausgenommen angesagte Gleichzeitigkeit, sofort einer möglichen weiteren Wirkung in der Art eines Gegenzuges durch Selbsteinnebelung zu entziehen. Dieser Nebel gelingt ab Würfel Fünf (5+), wirkt aber nur für das eigene Fahrzeugmodell.

Niederhaltung:

Das Niederhalten hat den Zweck feindliche Truppen durch Feuer oder Kampf zumindest vorübergehend am Einsatz ihrer Waffen, an der Arbeit oder Bewegung zu hindern. Die Niederhaltung wirkt sowohl im Teilzug der am Zug befindlichen Partei als auch im Teilzug der nachziehenden Partei. Die Niederhaltung durch einen Gegenzug wirkt nur im Teilzug der aktiven Partei. Die Niederhaltung richtet sich in erster Linie gegen die Truppenmoral, und beschädigt Gerät und Waffen nicht. Alle niedergehaltene Truppen werden am Einsatz ihrer Waffen behindert, können nur vermindert wirken (-3 oder -4) und können auch nicht mehr arbeiten. Ungepanzerte Truppen auf Landfahrzeugen verlassen dabei automatisch auch ihre Fahrzeugmodelle, gehen im Feld in Deckung und sind bewegungsunfähig. Truppen auf Gepanzerten- und Wasserfahrzeugmodelle bleiben bei den niederen Wirkungsstufen (3 und 4) bewegungsfähig mit Geländegeschwindigkeit. Sie führen dann meist einen Stellungswechsel durch. Bei Wirkungsstufe Fünf sind auch Kampffahrzeuge und Wasserfahrzeuge sowohl bewegungs- als auch feuerunfähig. Flugzeuge drehen mit Wirkungsstufe Fünf demoralisiert ab und fliegen ab.

Niederhaltungsstufen:

Es werden drei Niederhaltungsstufen unterschieden. Die Wirkungsstufe (Würfelaugen) Drei wird mit einem roten, Zeichen die Wirkungsstufe Vier mit einem grauen Zeichen, die Wirkungsstufen Fünf und Sechs (Würfelaugen) mit einem schwarzen Zeichen dargestellt.

Ortskampf:

Ein Bauwerkssymbol vermindert die Waffenwirkung um einen Punkt, und bringt im Nahkampf (Panzernahkampf) einen Verteidigervorteil von +1. Aus Einfachheitsgründen wird die Aufenthaltsdauer im Ortsgebiet (Vorbereitung zur Verteidigung) nicht berücksichtigt.

Panzer Allgemein:

Panzer sind die Hauptkampfmittel des modernen Landkrieges. Deshalb wird bei ihnen mehr differenziert als es sonst bei anderen Kampfmitteln der Fall ist. Da es keine international verbindliche Definitionen und Einteilungen gibt, werden in diesen Regeln alle gepanzerten Fahrzeuge zusammengefasst. Der echte Kampfwert eines Panzers wird von vielen unterschiedlichen Parametern bestimmt. Bei einem einfachen Spiel werden aber **nur** die Parameter Panzerung und Bewaffnung berücksichtigt. Der Zweck der Einteilung ist es letztlich nur, die Überlegenheit, Unterlegenheit von Panzereinheiten (Kompanien) in einer Duellsituation darstellen zu können.

Panzer und Bunker, Einteilung:

Die Einteilung der Panzer- und Panzerabwehrkanonen sowie Bunker erfolgt in leichte, mittlere, schwere und überschwere. Diese Einteilung kann mit der Zeit (2. Weltkrieg oder Kalter Krieg) wechseln. Sollten in einer taktischen Lage Ausnahmen erforderlich sein, muss dies in der Ausgangslage eigens festgelegt werden.

Für die Kernzeit des 2. Weltkrieges gilt folgende Einteilung:

- Leichter Panzer, Typfahrzeug Panzer II, Gewicht unter 20 Tonnen, Bewaffnung mindestens 2 cm und höchstens 4,9 cm.
- Mittlerer Panzer, Typfahrzeug Panzer IV, Gewicht über 20 Tonnen bis 39 Tonnen, Bewaffnung mindestens 5 cm bis 8,4 cm.
- Schwerer Panzer, Typfahrzeug Panzer V, Gewicht über 40 Tonnen, Bewaffnung mindestens 8,5 cm oder 7,5 cm überlang.
- Überschwerer Panzer, Typfahrzeug Königstiger, Gewicht über 50 Tonnen, Bewaffnung mindestens 12 cm oder 8,8 cm überlang.

Für die Nachkriegszeit gilt folgende Einteilung:

- Leichte Panzer, Typfahrzeug PT-76, (mindestens 2cm höchstens 7,9 cm)
- Mittlerer Panzer, Typfahrzeug T-55 (mindestens 8cm höchstens 11,9cm)
- Schwerer Panzer, Typfahrzeug T-10 (über 12cm)
- Überschwere Panzer gibt es nicht mehr

Selbstfahrlafetten werden entsprechend ihrem Gefechtswert (Kombination aus Widerstandsfähigkeit und Waffenwirkung) eingeteilt. Im allgemeinen fallen sie im 2. Weltkrieg in ihrer Widerstandsfähigkeit in die Kategorie leichter Panzer in ihrer Wirkung in die Kategorie mittlere, oder schwere PAK. Es sind auch andere Kombinationen möglich. z.B. T-34/85 mittlerer Panzer mit schwerer Kanone oder KW-I schwerer Panzer mit mittlerer Kanone.

- Faustregel: Der überlegenen Panzer/Bunker wirkt mit +1, gegen einen weit überlegenen mit +2. Die unterlegene Kanone wirkt mit -1, die weit unterlegene mit -2.

Entsprechend den Panzern werden die Bunker in leichte, mittlere und schwere eingeteilt. Bunker verhalten sich im Prinzip wie unbewegliche Panzer. Die bei Panzern möglichen Kombinationen (z.B. leichte Bunker mit schwerer Bewaffnung) sind aber unzulässig, da man dies bei den Bunkermodellen nicht erkennen würde.

Panzer, Mitfahren auf:

Auf mittleren und schweren Kampfpanzern, Sturmgeschützen oder Jagdpanzern kann eine reine Figurenbase aufsitzen.

Panzergräben:

Panzergräben müssen bereits in der Ausgangslage vorgegeben sein, da der Zeitaufwand zum Bau über drei Stunden liegt. Panzergräben können von nicht niedergehaltenen Figuren, Arbeitsmaschinen oder Faschinenpanzern, durch Abgraben/Zuschütten von Übergangsstellen für Fahrzeugmodelle passierbar gemacht werden. Die Arbeit dauert mindestens einen Zug und es muss mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Faschinenpanzer sind normale Panzer, die auch Faschinen mitführen. Faschinenpanzer wurden hauptsächlich im 1. Weltkrieg eingesetzt. Da der Bau solcher Faschinen und deren Anbringung auf Kampfpanzer über drei Stunden dauert, müssten Faschinenpanzermodelle bereits in der Ausgangslage vorgegeben werden.

Panzergranadiere:

Panzergranadiere sind eine Spezialinfanterie, die mit Schützenpanzern ausgestattet ist. Ihre Spezialität ist der Kampf vom Schützenpanzer und mit dem Schützenpanzer. International wird diese "Spezialinfanterie" aber unterschiedlichst bezeichnet. In diesen Regeln werden unter dem Begriff "Panzergranadiere" **nur** die von Schützenpanzern transportierten Figuren verstanden. Die in der Wehrmacht auch teilweise als Panzergranadiere bezeichnete motorisierte Infanterie, fällt nicht unter den Regelbegriff. Das Schützenpanzermodell mit den aufgesessenen Panzergranadiern ist eine (1) Einheit. Erst mit dem Absitzen entstehen durch Teilung spieltechnisch zwei Einheiten, die dann selbständig handeln und bekämpft werden können. Daher bezieht sich die Wirkung auf Schützenpanzer mit aufgesessenen Panzergranadiern nur auf das Fahrzeug. Sollte ein Schützenpanzer niedergehalten sein, können die Panzergranadiere aber nicht absitzen. Erst wenn das Fahrzeug ausfällt, sitzen die Figuren automatisch ab, sind niedergehalten und es ist ein Ausfallwurf durchzuführen. In der Regel fahren Panzergranadiere mit ihren Schützenpanzern in einem Zug bis an das Angriffsziel (Feld vor dem Angriffsziel) heran, feuern mit ihren Bordwaffen sitzen ab und greifen das Angriffsziel zu Fuß an. Nach einer Flucht können Panzergranadiere aber nicht wieder auf ihren Schützenpanzer aufsitzen. Panzergranadiere können aber auch aufgesessen in das Feld des Angriffszieles hineinfahren, dort absitzen und sofort in den Nahkampf eintreten. Scheitert der Angriff, müssen die Angreifer (Figuren) fliehen, das Schützenpanzermodell bleibt zurück.

Panzerjäger:

Der Begriff Panzerjäger ist international nicht einheitlich definiert und wird daher in diesen Regeln nicht verwendet. Panzerjäger mit getragenen oder gezogenen Panzerabwehrwaffen werden wie schwere Waffen (PAK) behandelt. Panzerjäger deren Waffen auf ungepanzerten oder gepanzerten Fahrzeugen fest montiert sind, werden bei den entsprechenden Panzern oder Selbstfahrlafetten eingeordnet. Sturmgeschütze werden bei den entsprechenden Panzern eingeordnet.

Panzernahbekämpfung:

Die Panzernahbekämpfung ist der Kampf von Figuren (mit allen Waffen) gegen Panzerfahrzeuge, Bunker oder ähnliches, die sich im **selben** Feld befinden. Eine Differenzierung der unterschiedlichen Kampfmitteln wie Brandflaschen, geballte Ladungen, Panzerabwehrhandgranaten, Minen, Gewehrgranaten, Panzerbüchsen, Flammenwerfer, Panzerfäusten, Panzerabwehrrohren, (Bazooka) u.s.w. erfolgt nicht. Eine angriffsweise Panzernahbekämpfung aus der Bewegung ist zulässig. In diesem Fall kann das Ziel einen Bewegungsgegenzug durchführen oder durch Gegenwürfeln wehren. Beim Panzernahkampf fällt für die Nahkämpfer eine etwaige Niederhaltung weg, ohne dass das Zeichen selbst entfernt wird. Erfolgt die Panzernahbekämpfung in einem Wald- oder Ortsfeld würfeln die Nahkämpfer mit + 1. Die Panzernahbekämpfung wirkt gegen alle gepanzerten Fahrzeugmodelle gleich mit normaler Chance. Sollte eine Partei im selben Feld sowohl über Panzer und Infanterie verfügen oder Panzer mit Infanterie gleichzeitig angreifen, ist zuerst der infanteristische Nahkampf auszufechten. Dadurch können die Nahkämpfer in diesem Zug an der Panzernahbekämpfung gehindert werden.

Panzerschlächter:

Panzerschlächter sind zur Panzerjagd besonders bewaffnete Jagdbomber oder leichte Bomber mit für diesen Zweck besonders geschulten Besatzungen. Als Bewaffnung dienen Kanonen mit Spezialmunition oder Raketen. Die Bewaffnung ist zur Bekämpfung von Panzerfahrzeugmodellen von oben optimiert. Daher wirken diese Waffen gegen alle harten Punktziele und Waffen, vom leichten Panzer bis zum überschweren Panzer **gleich** mit normaler Chance. Panzerschlächter wirken gegen Figuren wie Bordwaffen mit einfacher Chance.

Partei, Nachziehende Vorziehende:

Bedingt durch die Spieltechnik gib es, entgegen der Wirklichkeit, eine vorziehende (aktive) und eine nachziehende (passive) Partei. Dies kann besonders beim Tagesanbruch oder beim Hochgehen des Nebels zu Verwerfungen führen. Einfachheitshalber kann dann die passive Partei in der Art eines Begegnungsgefechtes auf direkten Beschuss reagieren (Gegenwürfeln). Im Sinne einer einfachen Spielweise sind diese Schönheitsfehler aber in Kauf zu nehmen.

Partisanen:

Ein realistisches Spiel mit Partisanen oder anderen Kleinkriegskräften bedingte eine verdeckte Spielweise. Normalerweise wird mit Partisanen oder anderen Kleinkriegskräften offen wie mit normalen Figuren gespielt. Soll verdeckt oder teilverdeckt gespielt werden, ist dies in der Ausgangslage festzuschreiben.

Pioniere:

Pioniere sind Truppen (Figuren) mit einer besonderen Ausbildung und Ausrüstung. Um diese Kräfte "knapp" zu halten, sind sie besonders zu kennzeichnen. (z.B. braune Bodenplatte). Die Leistungen von Pionieren sind bei den einzelnen Arbeiten, z.B. "Bau von Brücken" beschrieben. Zur Arbeit bedarf es grundsätzlich immer der Figuren und des Materials. Um auch die Begrenztheit des Materials zum Ausdruck zu bringen, ist dieses in der Pioniererstausrüstung festgelegt. Bei der Errichtung von Pionierwerken z.B. Minenfeld, muss sich das Materialfahrzeugmodell entweder im Arbeitsfeld oder in einem angrenzenden Feld befinden. Dieses Material wird, anders als Munition, auch eigens verwaltet. Zur Räumung von Hindernissen und Sperren sowie zur Sprengung von Kampfanlagen kann das zur Räumung /Zerstörung erforderliche Material auch getragen (ohne Pionierfahrzeugmodell) eingesetzt werden. Dieses Material wird wie Munition auch nicht eigens verwaltet.

Pioniererstausrüstung:

Jede Pionierkompanie führt zu Beginn jeder taktischen Lage auf ihrem Fahrzeugmodell an Pioniergerät als Erstausrüstung mit:

- 3 Panzerminen
- 3 Schützenminen
- 3 Trichterladungen
- 3 Sprengladungen.
- 3 Drahtrollen.
- 3 Schlauch- oder Sturmboote.
- 1 Kriegsbrücke bestehend aus 2 Schwimmkörpern und Belag für 1 LE.

Mit einem Symbol, Mine, Trichterladung oder Drahtrolle kann eine Linie in einem Feld errichtet werden. Alle Sperren bilden nur eine dünne Linie und bedecken daher nicht das ganze Feld. Eine Sprengladung reicht für eine große Sprengung. Die Kriegsbrücke reicht für eine Längeneinheit. Bei breiteren Gewässern muss gefährt werden. Zusätzliches Pioniergerät muss in der Ausgangslage festgelegt werden. Fällt ein Pionierfahrzeugmodell aus, fällt auch das noch nicht eingesetzte Material aus. Ein vorsorgliches Auslagern (Abladen) von Material zur Verlustminimierung ist aus Einfachheitsgründen nicht gestattet.

Pioniergeräteeinheiten:

Eine Pioniergeräteeinheiten verfügt über keine Arbeitskräfte, führt aber auf ihrem Fahrzeugmodell die doppelte Pioniererstausrüstung mit. Mit den Pioniergeräteeinheiten kann der Materialpark von Pionieren dargestellt werden. Dies wird besonders bei breiten Wasserhindernissen erforderlich sein.

Plus- Minus Verzeichnis/ Punktezuschlag- Abzug:

- Eine Deckung (Feldstellung oder Gebäude) vermindert die Waffenwirkung um einen Punkt
- Ein Hochangriff von Flugzeugen vermindert die Waffenwirkung um einen Punkt.
- Granat- und Raketenwerfer mit einem Kaliber über 11 cm wirken gegen ungepanzerte Truppen mit +1.
- Waffen mit einem Kaliber von 15cm und Jagdbomber wirken mit +1,
- Waffen mit einem Kaliber von 20 cm und leichte Bomber wirken mit +2,
- Waffen mit einem Kaliber von 30 cm und mittlere Bomber wirken mit +3,
- Waffen mit einem Kaliber von 40 cm und schwere Bomber wirken mit +4.
- Im infanteristischen Nahkampf hat der Verteidiger einer Stellung oder eines Bauwerkes +1. (Gleichgültig wie lange er sich darin aufhält.)
- Die Panzernahbekämpfung in Orts- oder Waldfeldern wirkt mit +1
- Elitetruppen können entsprechend der Ausgangslage im infanteristischen Nahkampf ein +1 haben.
- Springen Fallschirmjäger in ein von feindlichen Truppen besetztes Feld, würfeln sie in diesem Feld mit -1
- Das überlegene Flugzeug würfelt mit +1, das weit überlegene mit +2.
- Der überlegene Panzer (die überlegene PAK) würfelt mit +1, der weit überlegene Panzer (PAK) mit +2.
- Die Verminderung der Schussentfernung im direkten Richten unter die Maximalschussweite erhöht die Waffenwirkung gegen harte Ziele um +1
- Alle Flachfeuerwaffen würfeln gegen ungepanzerte Fahrzeugmodelle und ähnliches mit +2.
- Im Nahkampf erhöht sich die Wirkung je beteiligter Figurenbasis um +1
- Mehrlingsfliegerabwehrkanonen über 2 cm wirken gegen Tiefflieger mit +1
- Minen und Sprengungen wirken gegen ungepanzerte Fahrzeugmodelle mit +2, gegen gepanzerte Fahrzeugmodelle mit normaler Chance.

Punktegleichheit:

Bei Punktegleichheit wird beim Gegenwürfeln normalerweise wiederholt. Das höhere Ergebnis entscheidet über den Erfolg. Anders als beim Feuern werden beim Gegenwürfeln die Würfel 1 und 2 (normalerweise Fehlleistung) doch zur Ermittlung des Siegers herangezogen. Das niedrigere Ergebnis fällt, ausgenommen bei Figuren, vollkommen weg.

Querbewegungen:

Eine Querbewegung ist eine Bewegung von Truppen in ein Feld, das bereits vor dem Beginn der Bewegung im Feuerbereich einer Flachfeuerwaffe lag und die Schussentfernung gleich bleibt. Sie berechtigt die passive Partei zu einem Gegenzug. Erfolgt ein Absetzen im Feuerbereich von Flachfeuerwaffen, sodass die Entfernung zum Feind **größer** wird, gibt es keinen Gegenzug.

Radargeräte:

Radargeräte oder Funkmessgeräte wurden im 2. Weltkrieg praktisch nur bei den Luft- und Seestreitkräften eingesetzt. Sie sind daher für taktische Spiele der Bodentruppen ohne Bedeutung.

Raketen:

Raketen spielten im 2. Weltkrieg auch auf taktischer Ebene nur eine geringe Rolle. Raketenwaffen fallen auf unterster Ebene in den Bereich Handfeuerwaffen (Panzerabwehr, Panzerfaust, Ofenrohr, Bazooka) im Artilleriebereich auf Raketenwerfer und bei der Fliegerbewaffnung in den Bereich Bordwaffen oder Panzerraketen (Panzerschlächter). Sie wirken wie entsprechend vergleichbare Rohrmaschinen. Gelenkte Raketen oder Fernraketen sind für taktische Spiele ohne Bedeutung.

Ränder, Ortsränder, Waldränder und Gewässerränder:

Steilfeuerwaffen und Bombenflugzeuge sind zur Abgabe eines Feuers auf Verdacht gegen Ränder berechtigt, wo sich feindliche Truppen getarnt aufgestellt haben könnten. Dabei müssen aber zumindest drei nebeneinanderliegende Felder mit etwa gleichartigem Feuer belegt werden. Feuern kleine Ziele von Wald- oder Ortsrändern, Bauwerken sowie Küsten oder Flussrändern sind sie erkannt. Sie werden aber eigentlich nicht selbst bekämpft, sondern die Ränder oder Bauwerke sind das Ziel. Daher ist die Bekämpfungsentfernung die des Bauwerkes oder der Linie.

Raum, Sichttoter, Schusstoter:

Durch das Gelände, (Höhenschichtlinien) Geländesymbole (Wälder, Bauwerke oder Felsen) kann ein sichttoter /schusstoter Raum für Flachfeuerwaffen entstehen. Die Sicht- und Schusslinie geht vom immer vom Mittelpunkt des Beobachtungs- oder Feuerstellungsfeldes zum Mittelpunkt des Zielfeldes. Höhenschichtlinien können nicht übersehen und von Flachfeuerwaffen von einem **niedrigeren** Standort nicht überschossen werden. Ein Herunter- oder Hinauffeuern ist aber uneingeschränkt möglich. In Wirklichkeit kann auch beim indirekten Feuer sowohl bei der Feuerstellung als auch beim Ziel durch das Gelände, Geländesymbole der Eigenart der Waffe und der Schussweite ein schusstoter Raum entstehen. Einfachheitshalber wird aber im indirekten Feuer **ohne** schusstote Räume gespielt.

Raumbedarf von Truppen:

Eine Einheit (Spielelement) beansprucht in der Regel ein ganzes Feld. Die Truppen sind möglichst eindeutig in ein Feld zu stellen und sollen die Feldgrenzen nicht überragen. Überragen Modelle ausnahmsweise doch die Feldgrenzen, gilt als Standort des Modells das Feld in welchem sich die Masse des Modells befindet. Bei Schiffmodellen ist für die Standortbestimmung der Bug maßgeblich. Am Ende eines Zuges soll sich daher grundsätzlich nur eine gleichartige Einheit einer Partei in einem Feld befinden. Ausgenommen davon sind Figuren- und Waffenbasen mit ihren Transport- und Zugfahrzeuge sowie, wenn dies vom Feind erzwungen (Niederhaltung, Flucht, Bewegungsgegenzug) wird. Durch einen Bewegungsgegenzug kann es zu „Stauungen, Verdrängungen“ kommen, wobei aber nur ein (1) Fahrzeug mit gleichartiger Waffenwirkung in einem Feld zum Stehen kommen darf. Der Verdrängte kann sich erforderlichenfalls dem Absetzen anschließen (Dominoeffekt). Jede „Stauung“ muss aber im nächsten Zug der aktiven Partei aufgelöst werden und es darf auch nur mit einer gleichartigen Truppe aus dem Feld gefeuert werden. Ist zum Bewegungsgegenzug aus anderen Gründen kein Platz muss eben darauf verzichtet werden. Das Durchziehen durch von eigenen Truppen besetzte Felder im freien Gelände ist aber uneingeschränkt möglich, solange die durchziehenden Truppen auch wieder ein freies Feld finden. Ein Durchziehen (Überspringen, Überholen) eigener

Fahrzeuge auf einer Straße, Enge oder Brücke ist aber nicht zulässig. Mit dieser Regel werden der Raumbedarf und die Leere des modernen Gefechtsfeldes nachempfunden und unrealistische Zusammenballungen verhindert. Befinden sich doch mehrere unterschiedliche Truppen im selben Feld, richtet sich das Feuer zwar gegen alle Truppen, wobei aber die Wirkung bedingt durch die Widerstandsfähigkeit unterschiedlich sein kann.

Reiter, Radfahrer, Motorradfahrer:

Reiter, Radfahrer und Motorradfahrer werden mit ihren Reittieren beziehungsweise Fahrzeugmodellen auf einer Basis dargestellt. Bewegen sich diese Truppen nur mit Figurengeschwindigkeit gelten sie automatisch als abgesessen. Die Marschgeschwindigkeit richtet sich nach der jeweiligen Geschwindigkeitstabelle. Hinsichtlich der Geländegängigkeit und bei Ausfällen zählen sie wie normale Figuren.

Ruhe- und Rastzeiten:

Ruhe- und Rastzeiten sind durch die Reduktion der Geschwindigkeiten bereits berücksichtigt. Sie werden daher nicht gespielt.

Sanitätsversorgung:

Wird nicht gespielt. Siehe Versorgung.

Scheinanlagen und Scheinstellungen:

Scheinanlagen und Scheinstellungen werden durch entsprechende Modelle und Figuren dargestellt. Sie können bei einem laufenden taktischen Spiel aber nicht errichtet werden und müssen in der Ausgangslage sowohl der Art als auch der Zahl vorgegeben werden. Die Spieler dürfen Scheinanlagen und Scheinstellungen nicht bewegen und auch koordinatenmäßig wie verdeckte Minen verwalten. In der Ausgangslage kann aber auch ein verdecktes oder teilverdecktes Spiel zugelassen werden. Beim verdeckten Spiel werden die nicht sichtbaren Truppen auf Karten, beim teilverdecken mit Symbolen und Phantomsymbolen (Dummies) auf dem Planspieltisch geführt. Die Phantomsymbole wirken dann ähnlich wie Scheinanlagen.

Scheinwerfer:

Grundsätzlich wird angenommen, dass Bewegungen von Fahrzeugmodellen bei Nacht mit Scheinwerfern durchgeführt werden. Bei Bewegungen mit Fahrscheinwerfern gelten die Taggeschwindigkeiten. Soll eine Bewegung aber ohne Scheinwerfer durchgeführt werden, ist dies anzusagen. Beim Fahren bei Nacht ohne Scheinwerfer kann in einem Zug nicht zwischen Fahrt mit Scheinwerfer und ohne Scheinwerfer gewechselt werden. Fahrzeugmodelle die sich nicht bewegen, haben grundsätzlich die Motoren abgestellt und die Scheinwerfer ausgeschaltet. Der Einsatz von Zielscheinwerfern (Flakscheinwerfern) oder gar mit Rotlicht (UHU) auf dem taktischen Gefechtsfeld war eine derartige Ausnahme, dass dies für das Spiel ausgeschlossen werden kann.

Schiedsrichter:

Die Regeln zum Spiel sind so gestaltet, dass ohne Schiedsrichter gespielt werden kann. Bei Streitfragen, insbesondere bei der Interpretation des Geländes kann aber ein Schiedsrichter durchaus zweckmäßig sein.

Schießen und Fahren:

Alle Truppen, ausgenommen Kampffahrzeugmodelle, Selbstfahrlafettenmodelle, Luft- und Wasserfahrzeugmodelle, können in einer Zeiteinheit **nur** Schießen **oder** Fahren. Kampffahrzeugmodelle und Selbstfahrlafettenmodelle können im selben Zug, wenn sie nicht mehr als die halbe Geländegeschwindigkeit (Gefechtsgeschwindigkeit) fahren, im **direkten** Richten sowohl fahren als auch Schießen. Wasser- und Luftfahrzeugmodelle können in einer Zeiteinheit sowohl fahren/fliegen, kämpfen/schießen.

Schiffsmodelle und Boote:

Die Regeln sind grundsätzlich nur für den Bedarf des Landkrieges mit Unterstützung durch See- und Luftstreitkräfte optimiert. Sie eignen sich daher auch nicht zur Austragung von reinen Seegefechten. Schiffsmodelle und Boote werden einfachheitshalber wie Landfahrzeugmodelle, nur eben auf dem Wasser gehandhabt. Unter dem Begriff Boote werden in diesem Regelwerk alle Wasserfahrzeugmodelle zusammengefasst, welche von Pionieren betrieben und auf Landfahrzeugmodellen transportiert werden können. Schiffsmodelle sind im Regelwerk Wasserfahrzeugmodelle die von See- oder Flusstreitkräften betrieben und nicht über Land transportiert werden können. Schiffsmodelle sind normalerweise mit verschiedenen Waffensystemen bewaffnet. Sie werden aber, analog zu den Landfahrzeugmodellen, als eine Feuereinheit betrachtet und können in einem Zug nur mit einem (1) Waffensystem wirken, auch wenn das Modell über mehrere Waffensysteme verfügen sollte.

Schiffsmodelle u. Boote, Einteilung, Eigenschaften, Leistung:

Boote sind Wasserfahrzeugmodelle, die von Pionieren betrieben und auf Landfahrzeugmodellen über Land transportiert werden können. Sie entsprechen einem PKW oder LKW, nur eben auf dem Wasser. Sie selbst sind wie Lastwagen unbewaffnet. In der Transportleistung und Widerstandsfähigkeit gegen direktes und indirektes Feuer entsprechen sie einem Lastwagen. Kleine Schiffsmodelle der See- oder Flusstreitkräfte, insbesondere Landungsfahrzeugmodelle, sind zumindest mit einer leichten Fliegerabwehrwaffe bewaffnet und entsprechen in der Transportleistung und Widerstandsfähigkeit gegen direktes und indirektes Feuer einem Schützenpanzermodell. Verfügen diese Schiffsmodelle auch über Kanonen (Kanonenboote), oder Raketenwerfer werden diese wie **leichte** Panzermodelle mit entsprechenden Panzerabwehrkanonen- oder Raketenwerferbewaffnung gehandhabt. Da sie über keine richtigen Feuerleitanlagen verfügen, können sie nur direktes Feuer gegen Land- und Seeziele abgeben. Verfügen sie über keine Landerampe, können sie nur Figuren an Land absetzen. Landungsfahrzeugmodelle mit Landerampen können zusätzlich zu den Figurenbasen auch ein Landfahrzeugmodell (z.B. Panzermodell) transportieren und an einer Küste absetzen. Größere Handels- oder Transportschiffsmodelle der Seestreitkräfte müssen, wenn sie über keine Landerampen verfügen, zur Küste mindestens eine LE Abstand halten. Sie sind zumindest mit einer leichten Fliegerabwehrkanone bewaffnet, die sie auch gegen Landziele im direkten Richten einsetzen können. Hinsichtlich der Widerstandsfähigkeit werden sie wie ein mittleres Panzermodell (-1) eingestuft. Sie können bis zu 5 Einheiten der Landstreitkräfte mit ihren Waffen- und Fahrzeugmodellen transportieren. Verfügen sie über Landerampen können sie diese Truppen auch an einer Küste absetzen. Ohne Landerampen müssen sie Figuren mit Beibooten an der Küste absetzen oder an Landemolen entladen. Schwere gezogene Waffen, Gerät oder Fahrzeugmodelle können ohne Landerampen nur an

Hafenmolen entladen werden. Größere Kriegsschiffsmodelle der Seestreitkräfte müssen zur Küste mindestens 1 LE Abstand halten und wirken, da sie über entsprechende Feuerleitanlagen verfügen, vorwiegend als Artillerieträger im indirekten Feuer. Sie sind sowohl mit leichten und schweren Allzweckgeschützen (Fliegerabwehrkanonen) sowie ab Kreuzer mit Artilleriegeschützen bewaffnet. Entsprechend ihrer Hauptbewaffnung werden sie einfachheitshalber als Zerstörer (Waffenwirkung +0 Widerstandsfähigkeit -1), leichte Kreuzer (Waffenwirkung +1 Widerstandsfähigkeit -2), schwere Kreuzer (Waffenwirkung +2 Widerstandsfähigkeit -2), Schlachtkreuzer (Waffenwirkung +3 Widerstandsfähigkeit -3) oder Schlachtschiffe (Waffenwirkung +4 Widerstandsfähigkeit -4) eingestuft. Zerstörer können bis zu 2 Einheiten, ab Kreuzer bis zu 5 Einheiten Figuren transportieren, die sie mit Beiboote an der Küste oder ohne Beiboote an einer Hafenmole an Land absetzen können.

Schiffsmodelle und Boote, Be- und Entladen:

Boote und Schiffsmodelle mit Landrampen können an Fluss- oder Küstenränder analog zu Landfahrzeugmodellen Be- und entladen werden. Schiffsmodelle ohne Landerampen können Figuren nur in Booten an der Küste absetzen. Schwere gezogene Waffen, Gerät oder Fahrzeugmodelle können ohne Landerampe nur an Hafenmolen Be- oder Entladen werden. Das Be- und Entladen kann aber mit Ausnahme einer Sturmlandung (analog Panzergrenadieren) nur **vor** der Bewegung eines Bootes oder Schiffsmodells erfolgen. Scheitert eine Sturmlandung (Angriff von Figuren) und das Wasserfahrzeug blieb außerhalb des Angriffsfeldes können sich die Figuren auf das Wasserfahrzeug zurückziehen. Erlaubt es die Feldteilung, (Wasser und Land in einem Feld) und ist das Feld von feindlichen Figuren besetzt, können Figuren auch aufgesessen auf einem Wasserfahrzeugmodell (wie Panzergrenadiere) in das Feld hineinfahren, absitzen und sofort in den Nahkampf eintreten. Binden sich im Falle des Scheitern eines Angriffes sowohl das Wasserfahrzeug als auch die Figuren im Angriffsfeld, können sich die Figuren auf das Wasserfahrzeugmodell zurückziehen. Das Wasserfahrzeug zählt dann spieltechnisch als eigenes Feld.

Schuss- und Sichtlinie:

Bedingt durch Geländesymbole kann die Schuss- und Sichtlinie eingeschränkt werden. Dabei gilt immer Feldmitte zu Feldmitte. Der exakte Standort des Modells im Feld ist dabei unwesentlich.

Schussweiten, Faustregel:

In Wirklichkeit bestehen zwischen den einzelnen Waffen und Ländern oft beträchtliche Unterschiede in den Schussweiten, Treff- und Vernichtungswahrscheinlichkeiten. Dabei kommt es nicht nur auf das Kaliber und die Rohrlänge, sondern auch auf zahlreiche andere Parameter wie z.B. Munition, Zieleinrichtung (Optik), Feuerleitanlage (Entfernungsermittlung), Lafettierung, Richtanlage und Stabilisierung an. Das alles zu berücksichtigen wäre aber für ein einfaches Spiel zu aufwändig. Es kommt vielmehr darauf an, die Relation der unterschiedlichen Waffen abzubilden. Im 2. Weltkrieg feuerten praktisch alle unlafettierten Waffen, einschließlich der leichten Maschinengewehre bis zu 1000 Meter (1 LE) und die lafettierten Waffen bis zu 2000 Meter (2 LE). Die Masse der Panzergefechte, auch der Königstiger, wurde auf Entfernungen unter 1000 Meter ausgetragen. Wesentliche Unterschiede der Waffen bestehen weniger in der Schussweite, sondern in der Wirkung im Ziel. Es ist also spieltechnisch realistischer, die Schussweiten gleich zu lassen, und nur die erhöhte Wirkung durch ein Plus auszudrücken. Die spielmäßigen Schussweiten der Waffen sind in der Schussweitentabelle aufgelistet. Um aber diese Tabelle möglichst nicht verwenden zu müssen, folgende Faustregeln.

Direkte Feuerwaffen:

- Nahkampfmitteln, selbes Feld
- unlafettierte Waffen (leichte Maschinengewehre und Handfeuerwaffen), 1 LE
- lafettierte Waffen mit Richtanlagen, 2 LE

Indirekte Feuerwaffen:

- Granatwerfer, Raketenwerfer, Mörser, Leichtgeschütze, Infanteriegeschütze = halbes Kaliber in LE
- Kanonen, Kanonenhaubitzen unter 21 cm, Schussweite = Kaliber x 1,5 in LE
- Haubitzen unter 21 cm Schussweite = Kaliber in LE
- Haubitzen sowie Kanonenhaubitzen und Kanonen über 21 cm Schussweite = Kaliber in LE

Harte Ziele im Flachfeuer:

- Die überlegene Waffe feuert mit +1, die weit überlegene mit +2
- Die stärkere Panzerung vermindert mit -1 die weit stärkere mit -2

Schussentfernung, Verminderte:

Bei der Bekämpfung harter Ziele wird die Waffenwirkung direkt feuender Waffen je Feld der Verringerung der Schussentfernung um einen Punkt erhöht.

Schussweitentabelle:

Bezeichnung:	Flachfeuer:	Steilfeuer:	Flugziele:
Infanterie:	1	/	/
sMG, FIAMG	2	/	2
le PAK, Pz, (2-4,9 cm)	2	/	/
m PAK, Pz, (5-8,4 cm)	2	/	/
s PAK, Pz, (7,5 überlang, 8,5-12,8 cm)	2	/	/
le u. m FlAK, (1,27 – 3,4 cm)	2	/	2
m FlAK, (3,5 - 4,9 cm)	2	/	3
s FlAK, (5-12,8 cm)	2	/	6
l GrW, RakW, (~ 5 cm)	/	2	/
m GrW, RakW, (~ 8 cm)	/	4	/
s GrW, RakW, (~ 12 cm)	/	6	/
üsGrW, RakW, (~ 15 cm)	/	8	/
lIG, Mörser, lGesch, (~ 8cm)	2	4	/
mIG, Mörser, lGesch, (~ 12 cm)	2	6	/
sIG, Mörser, lGesch, (~ 15 cm)	2	8	/
üsMörser, lGesch, (~ 20 cm)	2	20	/
lFH, (~ 10 cm)	2	10	/
mFH, (~ 12 cm)	2	12	/
sFH, (~ 15 cm)	2	15	/
üsFH, (~ 20 cm)	2	20	/
lFK, (~ 7,5 cm)	2	12	/
lFK, (~ 10 cm)	2	15	/
mFK, (~ 12 cm)	2	18	/
sFK, sKH, (~ 15 cm)	2	20	/
sFK, sKH, (~ 20 cm)	2	25	/
sFK, sKH, (~ 30 cm)	2	30	/
üsFK, üsFK, (~ 40 cm)	2	40	/

Schwenkbereich, technischer:

Manche Einzelwaffen haben in Wirklichkeit einen eingeschränkten technischen Schwenkbereich. Da im Spiel aber nicht mit Einzelwaffen gekämpft wird, sondern ein Modell eine ganze Einheit darstellt, bleibt der technische Schwenkbereich von Einzelwaffen, mit Ausnahme von bestimmten Bunkern, unberücksichtigt. Bestimmte Bunker haben absichtlich einen eingeschränkten Feuerbereich von 90°, damit sie direkt gegen die Scharten nur aus diesem Bereich bekämpft werden können. Die Einschränkung des Feuerbereiches solcher Bunker muss aus dem Modell ersichtlich sein.

Schwimmen:

Figurenbasen können durch Schwimmen keine Gewässer überwinden oder sich bei Flucht oder Ausfall des Wasserfahrzeuges retten. Sie gelten für das taktische Spiel durch Verlust ihrer Waffen und aus moralischen Gründen als ausgefallen.

Schwimmfahrzeuge:

Manche Landfahrzeugmodelle sind auch schwimmfähig. Sie können sich sowohl an Land als auch auf dem Wasser bewegen. Etwaige Schwierigkeiten beim Übergang von Land- zur Wasserfahrt wie Beschaffenheit der Ufer, Strömung u.s.w. bleiben aus Einfachheitsgründen unberücksichtigt. Wird zwischen Land- und Wasserfahrt gemischt, gilt die geringere Geschwindigkeit. Bei der Wasserfahrt können Land/Wasserfahrzeugmodelle aber wegen der unsicheren Schießplattform nur mit ihren Maschinenwaffen feuern.

Selbstfahrlafetten, Abgebaute Waffen von:

Selbstfahrlafetten sind Waffen, die auf Fahrzeugen montiert sind und auch von diesen aus feuern können. Gepanzerte Selbstfahrlafetten werden wie Panzerfahrzeuge behandelt. Ein Abbauen der Waffe von ihren Fahrzeugen ist während eines taktischen Spieles nicht möglich.

Sichtdeckung:

Eine Sichtdeckung ergibt sich aus der Geländedarstellung. Meist sind dies Höhenschichtlinien, Wälder, Felsen oder Bauwerke. Die Spieler können die Sichtdeckung durch entsprechende Aufstellung ihrer Figuren und Modelle ausnützen, sodass diese von feindlichen Flachfeuerwaffen nicht bekämpft werden können.

Sichtweitentabelle:

Ziel/Bedingung:	Tag/Licht LE:	Nacht LE:
Große Ziele aus der Luft oder auf dem Wasser:	8	2
Große Ziele im Gelände:	4	1
Getarnte große Ziele:	1	1
Kleine Ziele aus der Luft oder auf dem Wasser:	4	2
Kleine Ziele im Gelände:	2	selbes Feld:
Kleine Ziele an Orts- oder Waldrändern ohne Feuern:	1	selbes Feld:
Kleine Ziele an Orts- oder Waldrändern nach Feuern:	4	1
Kleine Ziele in Waldfeldern (rundherum Waldfelder):	selbes Feld	selbes Feld:
Kleine getarnte Ziele in Stellungen:	1	selbes Feld:
Kleine verborgene Ziele in Wäldern oder Bauten ohne Stellungen:	selbes Feld und würfeln,	selbes Feld und würfeln,

Siedlungen:

Siedlungen werden durch Bauwerkssymbole (Häuser) dargestellt. Entsprechend dem Darstellungsmaßstab der Modelle entspricht aber ein "Haus" nicht einem Haus, sondern einer ganzen Siedlung oder einem Ortsteil. Bei der Aufstellung von Bauwerkssymbolen ist darauf zu achten, dass diese eindeutig einem Feld zugeordnet werden können und möglichst mit den Feldgrenzen übereinstimmen. Bauwerke (Häuser) sind von Figuren mit tragbaren schweren Waffen uneingeschränkt passierbar und nutzbar. Fahrzeugmodelle und gezogene schwere Waffen können in Bauwerken aber nicht in Stellung gehen. Stoßen zwei Felder mit Bauwerkssymbolen in den Diagonalen zusammen, kann die Diagonale für Fahrzeuge und zur

Sicht und Feuer nicht genützt werden. Bauwerke bieten Figuren eine Deckung und den Verteidigervorteil, egal wie lange sie sich darin aufhalten.

Siedlungen, und Wälder, Durchkämmen von:

Figuren mit tragbaren Waffen können, wenn sie noch nicht gekämpft und keine Verteidigungsanlagen errichtet haben, versuchen sich in Ortschaften oder Wäldern zu verbergen. Zum Durchkämmen eines Feldes und Suche nach feindlichen Truppen ist eine Figurenbase erforderlich. Ein Durchkämmen mit Fahrzeugmodellen aller Art ist nicht möglich. Es dauert einen Zug und ist anzusagen. Beim ersten Durchkämmen von Figuren muss ausgewürfelt werden, ob sie erkannt wurden. Eine Wiederholung des Durchkämmen ist nicht zulässig.

Sicht- und Schusslinie:

Bedingt durch Geländesymbole kann die Sicht- und Schusslinie eingeschränkt werden. Dabei gilt immer Feldmitte zu Feldmitte. Der exakte Standort des Modells im Feld ist dabei unwesentlich.

Sonderfahrzeuge und Sonderwaffen:

In Wirklichkeit gibt es eine Menge von Sonderfahrzeugen und Sonderwaffen, die von den Regeln nicht erfasst wurden. Z.B. 80 cm Eisenbahngeschütz Gustav, Goliath, Minenhunde oder Sturmtiger u.s.w. Sollten solche bei einem Spiel ausnahmsweise auch eingesetzt werden, sind sie in der Ausgangslage festzulegen und ihre Leistungen zu beschreiben.

Sonnenaufgang Sonnenuntergang:

Bedingt durch die Spieltechnik gib es, entgegen der Wirklichkeit, wo Sonnenaufgang und Sonnenuntergang für beide Parteien gleichzeitig eintreten, eine vorziehende und eine nachziehende Partei. Dies kann besonders beim Tagesanbruch oder beim Hochgehen des Nebels zu Verwerfungen führen. Einfachheitshalber kann dann die passive Partei in der Art eines Begegnungsgefechtes (Gegenwürfeln) auf direkten Beschuss reagieren. Im Sinne einer einfachen Spielweise sind diese Schönheitsfehler aber in Kauf zu nehmen. Deshalb sind die Zugfolge und die anziehende Partei in der Ausgangslage festzulegen.

Spähtrupps:

Spähtrupps können, da Einheiten spieltechnisch nicht geteilt werden können, nicht dargestellt werden.

Sperren:

Eine Sperre ist ein überwachtes, künstliches Hindernis. Sperren sind meist bereits in der Ausgangslage vorgegeben, da ihr Bau über drei Stunden dauern würde. Alle Sperren bilden nur eine dünne Linie und bedecken daher nicht das ganze Feld. Auf dem taktischen Spielfeld können nur mit der Pionierausstattung und nur von Pionieren offene Sperren errichtet werden. Es sind dies: Geländeabsprengungen, (Trichter), Panzerminenfelder (offen), Schützenminenfelder (offen) und, Drahhindernisse. Erlaubt es das Gelände, können noch Brücken und Bäume (Baumsperren) gesprengt werden.

Sperrfeuer:

Sperrfeuer ist ein vorbereitetes, starres, zeitlich und räumlich begrenztes Feuer zur Abwehr von Angriffen. Ein Gegenzug (Sperrfeuer) indirekt feuern der Waffen ist nur möglich, wenn dies vorbereitet ist. Die Waffe darf daher in ihrem vorhergehenden Teilzug nichts anderes gemacht haben. Zur Kennzeichnung kann in das entsprechende Wirkungsfeld ein weißes Wirkungszeichen gestellt werden. (Keine Wirkung im eigenen Zug.) Die Wirkung wird erst im Gegenzug ausgewürfelt, wenn das Feld von einer feindlichen Truppe betreten wird oder eine bereits dort befindliche Truppe von ihrem Fahrzeugmodell absitzt. Der Grund zur Auslösung muss aber beobachtet werden können. Ein Störfeuer (unbeobachtet) ist praktisch fast unwirksam und daher nicht möglich. Deckungen vermindern die Sperrfeuerwirkung nicht, da sich die Truppe ja nicht in Deckung befinden kann. Fährt in derselben Teilzeiteinheit nochmals eine andere Truppe in dasselbe Feld, (z. B. Enge oder Brücke) kann der Gegenzug (Sperrfeuer) wie bei einer direkt feuern der Waffe wiederholt werden. Die Wirkung richtet sich aber nur gegen die neue Truppe.

Sperrkarte:

Die Sperrkarte im Sinne dieser Regeln ist die koordinatenmäßige Festlegung verdeckter Sperrmitteln. Sie soll vor allem als Nachweis einer ehrlichen Spielweise dienen.

Spiel, Offenes:

Das Planspiel wird grundsätzlich offen geführt. Ein verdecktes oder teilverdecktes Spiel ist schwierig aber möglich und in der Ausgangslage festzuschreiben. Das offene Spiel verlangt von den Spielern aber ein hohes Maß an Fairness, auf Truppen die eigentlich nicht aufgeklärt sind zu reagieren oder zu feuern. Jede Aktion muss logisch aus der Lage, dem Auftrag oder nach den Einsatzgrundsätzen begründet werden können. Besteht der Verdacht, dass Spieler die Grenzen der Fairness überschreiten, kann ein Schiedsrichter oder ein anderer Mitspieler als Schiedsrichter angerufen werden. In echten Grenzfällen soll der Würfel entscheiden. Das offene Spiel erlaubt daher im direkten Richten auch nur die Bekämpfung von erkannten Zielen und schränkt ein Feuer auf Verdacht indirekt feuern der Waffen auf begründete Ausnahmen ein.

Spielfeldrand:

Bei einem taktischen Spiel gelten Truppen, die über den Spielfeldrand geraten, freiwillig oder unfreiwillig, als einem anderen Kommando unterstellt und dürfen nicht mehr auf die Planspielplatte zurückkehren. (Praktisch wie verloren). Sollte dies einmal anders gehandhabt werden, ist dies in der Ausgangslage festzulegen. Verstärkungen können über den Spielfeldrand den Spielern zugeführt werden. Auch das ist in der Ausgangslage festzulegen.

Spiel, Operatives:

Eine Operation ist die Bewegung großer Verbände zum Zwecke der Schlacht und ihre Führung in der Schlacht. Im Sinne der vorliegenden Regeln wären dies alle Handlungen außerhalb der Planspielplatte. Sie können in die Ausgangslage einfließen. Ein operatives Spiel selbst ist mit diesen taktischen Regeln nicht möglich.

Spiel, Taktisches:

Die Taktik ist der Gebrauch der militärischen Mitteln zum Zwecke des Gefechtes. Taktik beginnt praktisch erst mit der Bataillonsebene und endet mit der Divisionsebene. Im Sinne der vorliegenden Regeln ist dies das Spiel auf der Planspielplatte.

Spiel, Verdecktes Teilverdecktes:

Bei einem verdeckten Spiel werden alle Maßnahmen und Befehle beider Parteien einem Schiedsrichter übermittelt, der diese auf einer eigenen Karte (Planspieltisch) darstellt und sie, so weit sie die Gegenpartei erkennen kann, den Spielern mitteilt. Auch wenn heute die Aufgabe des Schiedsrichters von einem Computer übernommen werden kann, ist dieser Ansatz zwar wirklichkeitsnäher aber sehr kompliziert. Die Regeln gehen daher grundsätzlich von einem offenen Spiel aus. Ein teilverdecktes Spiel ist schwierig aber doch noch handhabbar. Es muss dies aber in der Ausgangslage festgeschrieben werden. Dabei werden die Truppen des Verteidigers, solange sie sich nicht bewegen auf einer Karte eingezeichnet und erst bei Erkennen aufgestellt. Sollen Truppen auch bewegt werden, sind nummerierte Spielsteine mit einer begrenzten Anzahl von Phantomsteinen (Dummies) zu verwenden.

Sprengkommando:

Oft soll eine von Pionieren vorbereitete Sprengung erst später ausgelöst werden. Dazu ist eine beliebige Truppe als Sprengkommando erforderlich. Das Sprengkommando muss entweder im Sprengfeld selbst oder in einem angrenzenden Feld stehen und darf nicht niedergehalten sein. Bei der Auslösung der Sprengung muss wieder zumindest eine Vier (4+) gewürfelt werden. Die Sprengung selbst wirkt nicht gegen eigene Truppen, gegen feindliche Truppen aber wie Minen nach der Wirkungstabelle ohne dass nochmals gewürfelt wird.

Sprengladungen:

Eine Pionierkompanie verfügt über drei Sprengladungen zur Sprengung von Brücken, Bauwerken oder Bäumen. Zur Vorbereitung einer Sprengung ist eine Pioniereinheit und ein Pionierfahrzeugmodell erforderlich. Die Vorbereiten einer Sprengung dauert zumindest eine Zeiteinheit und dazu muss mindestens eine Vier (4+) gewürfelt werden. Zur Arbeit ist eine Pioniereinheit (Base) sowie ein Pionierfahrzeugmodell erforderlich. Das Pionierfahrzeugmodell muss entweder im Arbeitsfeld selbst, oder in einem angrenzenden Feld stehen. Die Sprengung kann aber auch später von einem Sprengkommando ausgelöst werden.

Standort eines Modelles im Feld:

Der exakte Standort des Modells im Feld ist unwesentlich. Bei der Bestimmung der Sicht- und Schusslinie gilt immer Feldmitte zu Feldmitte.

Stauungen, Verdrängungen:

Durch den Feind und bei einem Bewegungsgegenzug kann es zu „Stauungen, Verdrängungen“ kommen, da nur ein (1) Fahrzeug mit gleichartiger Waffenwirkung in einem Feld zum Stehen kommen darf. Der Verdrängte kann sich erforderlichenfalls dem Bewegungsgegenzug anschließen (Dominoeffekt). Ist zum Bewegungsgegenzug aus anderen Gründen kein Platz (ausreichende Standfläche) muss eben darauf verzichtet

werden. Jede „Stauung“ muss aber im nächsten Teilzug der aktiven Partei aufgelöst werden und es darf auch nur mit einer gleichartigen Truppe aus dem Feld gefeuert werden.

Steilfeuer- Flachfeuer:

Unter Steilfeuer versteht man allgemein ein Feuer mit hoher Flugbahn (z.B. Granatwerfer) mit Granaten und auf Entfernungen über zwei Längeneinheiten, welches in der Regel im indirekten Richten abgegeben wird. Da ein Direkttreffer sehr selten ist, wird eher eine Flächenwirkung angestrebt. Steilfeuer wirkt auch hinter Deckungen. Unter Flachfeuer versteht man allgemein ein Feuer mit niedriger Flugbahn welches im direkten Richten auf Entfernungen bis zwei Längeneinheiten (z.B. PAK) abgegeben wird. Angestrebt wird dabei in der Regel ein Direkttreffer. Flachfeuer wirkt nicht hinter Deckungen.

Stellung, Stellungszeichen:

Bedingt durch die Spieltechnik kommt es dazu, dass sich Truppen der passiven Partei, obwohl sie eigentlich in Bewegung sind, spieltechnisch immer stehen. Dies ist bei Figuren und gezogenen Waffen zu vernachlässigen, bei Kampffahrzeugmodellen und Selbstfahrlafettenmodellen aber von Bedeutung. Befinden sich Kampffahrzeugmodelle und Selbstfahrlafettenmodelle nicht in Stellung (kein Stellungszeichen) sind sie daher nur zu einem unechten Gegenzug (Begegnungsgefecht) oder Bewegungsgegenzug berechtigt. In der Verteidigung beziehen aber auch Kampffahrzeuge und Selbstfahrlafetten Stellungen, bewegen sich nicht und haben gegen Annäherungen das Recht zum Erstschuss. Kampffahrzeugmodelle und Selbstfahrlafettenmodelle die sich in ihrem Zug nicht bewegt haben, können mit einem Stellungszeichen gekennzeichnet werden. Nur ein Stellungszeichen berechtigt zu einem echten Gegenzug. Wird auf das Stellungszeichen vergessen, gilt die Truppe als in Bewegung. Mit der Tarnung von Kampffahrzeugen und Selbstfahrlafetten ist automatisch auch ein Stellungszeichen verbunden. Wird das Tarnsymbol entfernt, bleibt das Stellungszeichen erhalten.

Störfeuer:

Störfeuer ist ein nach Zeit- und Munitionseinsatz unregelmäßiges meist unbeobachtetes Feuer zur Behinderung des Feindes. Da dieses Feuer praktisch kaum echte Wirkung hat und die Spieler zum "Tricksen" verleitet, ist ein Störfeuer in diesem Spiel nicht zulässig.

Straße, Straßenfeld:

Die Straßen werden bei Standardspielen mit biegsamen Malerbändern in einer Breite von 1 bis 2 cm oder Straßensymbolen als „Einheitsstraßen“ dargestellt. Sie sollen möglichst in Feldmitte verlaufen und dürfen nicht über Diagonalen geführt werden. Normalerweise kann im freien Gelände durch von eigenen Truppen besetzte Felder aus Einfachheitsgründen unbegrenzt durchgezogen (übersprungen) werden. Ein Durchziehen (Überspringen, Überholen) eigener Fahrzeuge auf einer Straße, Enge oder Brücke ist aber nicht zulässig. Auf einer Straße, Enge oder Brücke stehende oder fahrende Fahrzeuge müssen diese erst zum Überholen verlassen. Reine Figurenbasen (Infanterie) sind von der Begrenzung nicht betroffen.

Straßen, Bau von:

Der Bau von neuen Straßen ist wegen des großen Zeitaufwandes in einem taktischen Spiel nicht möglich. Es können aber beschädigte Straßen instandgesetzt werden.

Sturmboote:

Sturmboote sind tragbare Pionierboote aus Gummi, Holz oder Leichtmetall, die mit Außenbordmotoren gefahren werden. Jede Pionierkompanie verfügt über drei Sturmboote. Hinsichtlich der Widerstandsfähigkeit und Transportleistung entsprechen sie einem LKW.

Sturmlandung:

Unter einer Sturmlandung versteht man das Anlanden von Truppen aus Transportfahrzeugmodellen (Schiffen oder Flugzeugen) die sich bereits bewegt haben unter Feindbedrohung. Kampffahrzeugmodelle, Selbstfahrlafettenmodelle und Figuren ohne schwere Waffen können sich bei Sturmlandungen, auch wenn sich die Transportfahrzeuge bereits bewegt haben, nach dem Entladen noch eine LE weit bewegen und auch noch kämpfen.

Sümpfe und Moore:

Sümpfe und Moore sind bei Standardgelände für alle Truppen unpassierbar. Neue Knüppeldämme können wegen des großen Zeitaufwandes in einem taktischen Spiel nicht errichtet werden. Sie müssen in der Ausgangslage bereits vorgegeben sein. Bestehende Knüppeldämme können aber bei Unterbrechung von allen arbeitsfähigen und nicht niedergehaltenen Truppen in einer Zeiteinheit und mindestens Würfel Vier (4+) wieder instandgesetzt werden.

Tagesanbruch:

Bedingt durch die Spieltechnik gib es, entgegen der Wirklichkeit, wo der Tagesanbruch für beide Parteien gleichzeitig eintritt, eine vorziehende und eine nachziehende Partei. Dies kann besonders beim Tagesanbruch oder beim Hochgehen des Nebels zu Verwerfungen führen. Einfachheitshalber kann dann die passive Partei in der Art eines Begegnungsgefechtes auf direkten Beschuss reagieren (gegenwürfeln). Im Sinne einer einfachen Spielweise sind diese Schönheitsfehler aber in Kauf zu nehmen. Deshalb sind die Zugfolge und die anziehende Partei in der Ausgangslage festzulegen.

Tageszeit:

In Standardspielen wird ein Tag in 24 Züge, davon 16 Tagzüge und 8 Nachtzüge geteilt. Einfachheitshalber gibt es keine Dämmerung, sodass es nur Tag oder Nacht gibt. Die Züge selbst sind aber nicht unbedingt Stunden gleichzusetzen, denn sie können nach Ausgangslage eine flexible Länge haben.

Tarnen:

Das Tarnen ist nur möglich, wenn dies außerhalb der Feindeinsicht und unmittelbaren Feindbedrohung (4 LE) erfolgen kann. Außerdem ist ein Eingraben getarnter Truppen nicht möglich. Das Eingraben muss also vor dem Tarnen erfolgen. Figuren und kleine Ziele können sich in jedem Gelände tarnen. Fahrzeug- und schwere Waffenmodelle nur, wenn sich im angrenzenden Feld ein Gebäude oder Wald befindet. (Orts- oder Waldrand). Das Tarnen dauert einen Zug und wird mit einem Tarnzeichen (Tarnnetz) dargestellt. Mit dem Tarnen ist bei Kampffahrzeugmodellen und Selbstfahrlafettenmodellen automatisch auch ein Stellungszeichen verbunden. Das Tarnzeichen wird entfernt, sobald sich die getarnte Truppe

bewegt oder feuert, das Stellsymbol bleibt. Getarnte Panzerabwehrkanonen sind auch nach dem Feuern schwer aufzuklären. Wenn die Beobachtung nicht aus einem Nachbarfeld erfolgt, ist nach dem Feuern erst auf Erkennen zu würfeln. Wird zumindest eine Vier (4+) gewürfelt, wird die PAK mit einem Zeichen markiert und kann bekämpft werden. Figuren, die sich in Häusern oder Wäldern getarnt verbergen, keine Stellungen errichtet haben und nicht kämpfen werden erst im selben Feld erkannt. Dabei muss beim **ersten** Durchkämmen ausgewürfelt werden ob sie erkannt sind. Kleine getarnte Ziele in Stellungen werden am Tage auf eine LE bei Nacht erst im selben Feld erkannt. Getarnte große Ziele werden bei Tag und Nacht auf eine LE erkannt. Getarnte Truppen dürfen, außer mit Feuer auf Verdacht, nicht bekämpft werden.

Tarnzeichen:

Als Tarnzeichen wird ein Tarnnetz verwendet.

Tauchen:

Ein Durchtauchen von Gewässern mit Kampffahrzeugen gab es im 2. Weltkrieg praktisch nur ein einziges Mal. Es wird daher nicht gespielt. Sollte dies ausnahmsweise doch gespielt werden, ist dies in der Ausgangslage zu regeln.

Teilung oder Vereinigung von Einheiten:

Normalerweise werden Einheiten nur durch ein (1) typisches Modell dargestellt. Ausnahmen hiervon sind Einheiten mit Figuren (z. B. Infanterieeinheiten) und schwere Waffen. Diese werden mit einer Figurenbase oder Waffenbase mit Figuren sowie einem Transport- oder Zugfahrzeugmodell dargestellt. Solange sich die Truppen auf ihren Fahrzeugmodellen befinden beziehungsweise gezogen werden, werden sie auch als **eine** (1) Einheit betrachtet, die nur geschlossen handeln kann. Erst mit dem Absitzen entstehen durch Teilung spieltechnisch mehrere Einheiten, (Figurenbase und Fahrzeugmodell) die dann selbständig handeln und ausfallen können. Mit dem Aufsitzen erfolgt dann spieltechnisch wieder die Vereinigung zu einer (1) Einheit.

Tiefangriff, Tiefflug:

Ein Tiefangriff ist ein Angriff von Flugzeugen innerhalb der Reichweite der leichten Fliegerabwehr und der Truppenabwehr. Einmotorige Flugzeuge können nur im Tiefflug angreifen. Mehrmotorige Flugzeuge, können sowohl im Tiefflug, als auch im Hochflug angreifen. Die Flughöhe ist vom Spieler anzugeben. In Wirklichkeit wird aus taktischen Gründen in der Regel auf dem Gefechtsfeld nur auf **angreifende** Flugzeuge gefeuert. Deshalb gibt es beim nur Überfliegen von Truppen sowohl im Tief- oder Hochflug keine Fliegerabwehr

Transport Land:

Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass von einem Transportmittel nur eine Einheit (Figurenbase, oder Waffenbase) transportiert oder gezogen werden kann. Ausnahmen davon sind mittlere und schwere Kampfpanzer, Sturmgeschütze, Schiffsmodelle und Transportflugzeuge. Mittlere und schwere Kampfpanzer sowie Sturmgeschütze können eine reine Figurenbase, aber keine schweren Waffen, aufsitzen lassen. Im Gefecht kann es aber durch Ausfälle zu Engpässen von Fahrzeugen kommen. Zugmittel von schweren Waffen können, solange ihre Waffe noch einsatzfähig ist, nicht zum Transport anderer Truppen

eingesetzt werden, da sich auf diesem ja die Munition befindet. Ein Ersatzzugfahrzeugmodell kann wie ein LKW eingesetzt werden. Die Transportleistung oder das Transportmittel muss aber zur bewegenden Waffe in einem vernünftigen Verhältnis stehen und etwa dem Originalfahrzeugmodell entsprechen.

Transport, Luft:

Analog zu den Kampfflugzeugen werden die Transportflugzeuge in leichte (1 Motor) mittlere (2-3 Motore) und schwere (4 Motore) unterteilt. Lastensegler sind entsprechend ihrer Größe wie Transportflugzeuge einzuteilen. Im Luftkampf würfelt das weit überlegene Flugzeug (Regel Jagdflugzeug) mit +2, ein unterlegenes Flugzeug (Transportflugzeug) mit normaler Chance. Unbewaffnete Transportflugzeuge können ein angreifendes Flugzeug nicht abschießen oder niederhalten, sondern nur durch passive Maßnahmen binden. Die Transportleistung von Transportmaschinen beträgt je Motor eine Figurenbase. Figurenbasen mit kleinen schweren Waffen (SMG, Granatwerfer, Leichtgeschütze, leichte PAK) zählen doppelt. Größere Waffen und PKW zählen dreifach, müssen aber auch räumlich in das Transportflugzeug passen. Düsenflugzeuge oder Turbinenflugzeuge werden jeweils um eine Kategorie höher eingestuft. Die Bewegungen der Transportflugzeuge erfolgt nach den Regeln der Luftstreitkräfte, (wie Bombenabwurf) ihre Abwehr nach den Regeln der Fliegerabwehr. Fallschirmjäger können aus niedergehaltenen Flugzeugen nicht abspringen.

Transport, Wasser:

Sturm- und Schlauchboote sowie Flöße können eine Figurenbase mit einer kleinen schweren Waffe (maximal leichte PAK) aufnehmen. Eisenbahnwaggons, Fähren aus Kriegsbrückengerät und Landungsfahrzeuge mit Rampe können eine komplette Einheit (Figuren + Waffe + Zugmittel) aufnehmen. Kleinere Kriegs- oder Handelsschiffe (etwa Schnellbootsgröße) können eine Figurenbase oder Figurenbase mit einer kleinen schweren Waffe aufnehmen. Größere Kriegs- oder Handelsschiffe können bei Zerstörergröße bis zu 2 Einheiten ab Kreuzergröße bis zu 5 Einheiten **Figuren** transportieren.

Transportfahrzeuge, Be- und Entladen von:

Das Be- und Entladen eines Transportfahrzeugmodells, mit schwerem Material, dauert einheitlich einen Zug. Kampffahrzeugmodelle, Selbstfahrlafettenmodelle und Infanterie (reine Figurenbasen) können sich bei **Sturmlandungen**, auch wenn sich die Wasserfahrzeuge bereits bewegt haben, nach dem Entladen noch eine LE weit bewegen und auch noch kämpfen.

Truppen, auf ungepanzerten Fahrzeugen:

Werden Truppen auf ungepanzerten Fahrzeugmodellen von direkt feuernden Waffen beschossen, würfeln diese mit +2. Bei wirkungsvollem Feuer auf ungepanzerte Landfahrzeuge sitzen Figuren sofort ab und suchen Deckung im Gelände. Wird eine Wirkungsstufe Sechs oder höher (6+) erreicht, wird der Ausfall der Figuren- oder Waffenbase mit einem Ausfallwurf ermittelt.

Truppenfliegerabwehr:

Jede **bewaffnete** Truppe hat die Möglichkeit zur Truppenfliegerabwehr. Die Truppenfliegerabwehr kann sich nur **gegen Tiefangriffe** selbst wehren und die Erfolgswahrscheinlichkeit ist sehr gering. Deshalb wird die Wirkung in zwei

Würfeldurchgängen ermittelt.(Zufallstreffer). Wird im ersten Würfeldurchgang eine Sechse gewürfelt, besteht Anspruch auf einen zweiten Würfel. Das Ergebnis des zweiten Würfeldurchganges gilt dann entsprechend der allgemeinen Wirkungstabelle.

Überholen, Überspringen eigener Fahrzeuge:

Durch von eigenen Truppen besetzte Felder kann im **freien** Gelände aus Einfachheitsgründen unbegrenzt durchgezogen (übersprungen) werden, solange nicht zwei gleichartige Modelle im selben Feld zum Stillstand kommen müssen. Ein Durchziehen (Überspringen, Überholen) eigener Fahrzeuge auf einer Straße, Enge oder Brücke ist aber nicht zulässig. Auf einer Straße, Enge oder Brücke stehende oder fahrende Fahrzeuge müssen diese erst zum Überholen verlassen. Reine Figurenbasen (Infanterie) sind von der Begrenzung nicht betroffen.

Überlegenheit, Unterlegenheit:

Das überlegene Modell würfelt mit +1, das weit überlegene Modell mit + 2 und in seltenen Fällen auch mit +3 oder 4. In analoger Weise würfelt das unterlegene Modell mit -1, das weit unterlegene mit - 2 und in seltenen Fällen mit -3 oder -4. Der Punktezuschlag wird aber nur wirksam, wenn zumindest eine Drei (3+) gewürfelt wird, da 1-2 eine Fehlleistung oder Gutleistung darstellen. Haben beide Parteien/Ziele Plus oder Minuspunkte wird, außer beim Nahkampf, gekürzt, sodass bei Gleichwertigkeit nicht gerechnet werden muss.

Überlegenheitsangriff:

Ein Überlegenheitsangriff entsteht, wenn mehrere Figurenbasen gleichzeitig eine andere Figurenbasis infanteristisch angreifen. Verfügt die überlegene Partei mehr als eine Figurenbasis hat sie je zusätzliche Figurenbasis ein +1. Wird ein Überlegenheitsangriff aus unterschiedlichen Feldern heraus geführt, ist die Gleichzeitigkeit anzusetzen. Scheitert ein Überlegenheitsangriff ist ein etwaiger Ausfallwurf aber nur gegen eine (1) Figurenbasis zulässig.

Überraschung:

Die Überraschung spielt in Wirklichkeit eine große Rolle. Sie kann bei einer einfachen, offenen Spielweise, ähnlich wie die Aufklärung, nicht dargestellt werden. Sie verlangt ein verdecktes Spiel mit allen Konsequenzen.

Überrollen:

Das Überrollen ist das Überfahren feindlicher Truppen, meist Waffenbasen, mit Kettenfahrzeugen, um diese zu zerstören. Voraussetzung ist aber, dass die Truppe (Waffe) auch durch das jeweilige Kettenfahrzeugmodell zerstört werden könnte. Beim Überrollen fährt das Kettenfahrzeugmodell in das feindliche Feld ein und der Spieler kündigt das Überrollen an. Das Kettenfahrzeugmodell würfelt dann mit normaler Chance. Figuren des Verteidigers können sich mit Panzernahkampfmitteln im Gegenzug wehren. Eine etwaige zuvor eingetretene niederhaltende Wirkung der Panzernahkämpfer fällt für die Dauer des Überrollens weg. Das höhere Ergebnis entscheidet über den Erfolg. Anders als beim Feuern werden Würfel 1 und 2 (normalerweise Fehlleistung) doch zur Entscheidungsfindung herangezogen. Gewinnt das Kettenfahrzeugmodell, ist der überrollte Gegenstand (Waffenbasis) vernichtet. Reine Figurenbasen verbleiben zwar im Feld, erleiden aber bei

einer Wirkungsstufe 6+ Verluste durch einen Ausfallswurf. Gewinnen die Figuren ist das Kettenfahrzeugmodell entsprechend niedergehalten oder gar ausgefallen.

Überschießen, von Truppen:

Eigene und feindliche Truppen können von allen Waffen überschossen werden, auch wenn dies optisch durch die Modellgröße als problematisch erscheinen mag. Die Darstellung der Truppen durch Modelle bringt es mit sich, dass diese maßstäblich viel, viel größer sind als es in Wirklichkeit der Fall wäre. In Wirklichkeit bringt die Größe/Höhe der zu überschießenden Truppen kaum Probleme. Es sind dies viel mehr die Freund- Feindkennung sowie die Rauch- und Staubentwicklung durch diese Truppen. Eine Berücksichtigung dieser Parameter würde aber sicher zu weit führen.

Überschießen, Herunterschießen, Hinaufschießen:

Geländesymbole wie Häuser, Felsen oder Wälder können nur von Steilfeuerwaffen überschossen werden. Höhenschichtlinien können von einem niedrigeren Standort mit Flachfeuerwaffen nicht überschossen werden. Hinter einer Höhenschichtlinie entsteht damit für Flachfeuerwaffen ein schusstoter Raum. Die Spieler können den schusstoten Raum durch entsprechende Aufstellung ihrer Figuren und Modelle ausnützen, sodass diese von feindlichen Flachfeuerwaffen nicht bekämpft werden können. Ein Herunter- oder Hinauffeuern von Höhenstufen ist aber uneingeschränkt möglich.

Übersetzmitteln, Bau von behelfsmäßigen:

Kommen Truppen in Wirklichkeit an ein Wasserhindernis und verfügen über keine Pionierunterstützung können sie das Wasserhindernis auch mit Behelfsmitteln überwinden. Sehr häufig finden sich im Lande selbst immer wieder unzerstörte Boote und ähnliches, die mit einem entsprechenden Zeitaufwand gesucht und auch ausgenützt werden können. Im Planspiel wird diese Möglichkeit durch den Bau von Flößen abgedeckt. Behelfsmäßig hergestellte oder gefundene Übersetzmittel (Flöße) für Figuren und leichte Waffen können von allen Figuren in einem Waldfeld oder Siedlungsfeld und einem angrenzenden Feld ab Würfel Vier (4+) hergestellt werden. Grenzt das Herstellungsfeld selbst nicht an das Gewässer, muss es von einem Fahrzeugmodell zum Gewässer transportiert werden. Ein Mannschaftstransport eines Floßes ist nicht möglich. Die Geschwindigkeit eines Floßes ist die eines Ruderbootes. Sollen in einer Lage auch einmal Wasserhindernisse mit Fahrzeug- und Kampffahrzeugmodellen auf Behelfsmitteln z.B. Flussschiffsmodellen und Schleppkähnen, vor allem aus historischen Gründen, überwunden werden können, muss dies in der Ausgangslage vorgegeben werden.

Verluste und Ausfälle:

Verluste und Ausfälle werden bei taktischen Lagen normalerweise einfach vom Planspieltisch genommen. Die Darstellung von Einheiten durch Modelle und Figurenbasen bringt es aber mit sich, dass diese die kleinsten Verlust- Ausfalldarstellungsmöglichkeiten sind. Der gleichzeitige Verlust oder Ausfall einer ganzen Einheit innerhalb nur eines Zuges ist in Wirklichkeit zwar selten, ergibt aber im Durchschnitt bei 20-30 Spielelementen ein wirklichkeitsnahes Ergebnis. Es ist aber auch möglich, dass durch die Waffenwirkung eine ganze Einheit so demoralisiert wird, dass sie in einem laufenden taktischen Spiel nicht weiter eingesetzt werden kann. Außerdem handelt sich bei den Ausfällen und Verlusten auch nicht nur um Totalausfälle und Tote, sondern auch um schwere Beschädigungen und Verwundete

die im laufenden Spiel nicht mehr wieder hergestellt werden können. Eine Besonderheit ist der Ausfall von Führungs- und Versorgungstruppen. Es wird grundsätzlich davon ausgegangen, dass bei Ausfall von Führungs- Fernmelde- oder Versorgungstruppen nach einiger Zeit andere Truppen deren Funktion übernehmen. Spieltechnisch müssen daher Führungs- Fernmelde- oder Versorgungstruppen unverzüglich durch ähnliche Figuren oder Modelle von Kampftruppen ersetzt werden. So wird gewissermaßen das Aufrücken in höhere Funktionen dargestellt.

Verpflegung:

Wird nicht gespielt, siehe Versorgung.

Versorgung:

In Wirklichkeit ist die Versorgung ein wesentlicher Teil der Führung und wird von eigenen Versorgungsstäben wahrgenommen. Im taktischen Planspiel müsste diese Aufgabe (Buchhaltung) zusätzlich von den taktischen Spielern übernommen werden. Bei einem einfachen Spiel ist das Spielen mit Versorgung aber zu aufwändig und wird daher **nicht** gespielt. Es wird vielmehr davon ausgegangen, dass die Truppe standardmäßig voll versorgt ist und die Versorgung (Führung sowie Durchführung) gewissermaßen im Hintergrund automatisch abläuft. Soll einmal aus historischen Gründen mit knappen Versorgungsgütern gespielt werden, ist die in der Ausgangslage eigens festzuschreiben.

Versorgungspunkte, Einrichten und Betrieb von:

Wird nicht gespielt. Siehe Versorgung.

Versorgungstruppen:

Versorgungstruppen werden erst ab Brigade/Regimentsebene durch ein geschlossenes Fahrzeugmodell (Plane) dargestellt. Versorgungseinrichtungen werden im Spiel zwar dargestellt aber nicht gespielt. Sie dienen hauptsächlich nur der Optik. Sollten sie angegriffen werden, sind sie verteidigungsfähig, aber nicht angriffsfähig. Keinesfalls dürfen sie wie Führungstruppen zu anderen Tätigkeiten wie z.B. Stellungsbau oder Aufklärung eingesetzt werden. Bei Ausfall von Versorgungstruppen **müssen** andere Truppen deren Funktion übernehmen. Spieltechnisch werden daher ausgefallene Figuren oder Modelle von Versorgungstruppen nicht bei diesen, sondern ähnliche Figuren oder Modelle bei Kampftruppen weggenommen.

Verstreuerung von Fallschirmjägern und Bomben:

Fallschirmjäger und Bomben bei Nacht können durch widrige Umstände verstreut werden. Die Streuung wird mit einem zehneitigen Würfel ausgewürfelt oder aus zehn Losen gezogen. Auf Würfel/Los 10 kann der Abwurfpunkt nicht gefunden werden. Das Flugzeug kann aber versuchen, einen zumindest zwei Längeneinheiten entfernten Ersatzabsetzpunkt anzufliiegen, wo dann nochmals die Abtrift zu würfeln ist. Auf Würfel 5 erfolgt das Absetzen (Abwurf) genau im beabsichtigten Feld. Auf Würfel 1 ein Feld nordwestlich, Würfel 2 ein Feld nördlich, Würfel 3 ein Feld nordostwärts, Würfel 4 ein Feld westlich, Würfel 6 ein Feld ostwärts, Würfel 7 ein Feld südwestlich, auf Würfel 8 ein Feld südlich und auf Würfel 9 ein Feld südostwärts.

Verteidigung:

Die Verteidigung ist eine Kampfart durch die unter Wahrung des Zusammenhaltes der eigenen Kräfte, der feindliche Angriff abgewehrt wird und möglichst starke Teile des Angreifers vernichtet werden. Sie wird in den verschiedenen Ländern noch in mehrere Unterarten unterteilt. In Wirklichkeit sollte nach einer alten Faustregel der Angreifer mindestens 1:3 überlegen sein, um zum Erfolg zu kommen. Jahrzehntelange Planspielerfahrungen brachten aber die Erkenntnis, dass im Planspiel eine Überlegenheit des Angreifers von 1: 1,3 ausreicht. Dies sollte vor allem in der Ausgangslage oder beim Nachspielen historischer Lagen berücksichtigt werden.

Verteidigung, Einrichten zur:

Das Einrichten zur Verteidigung ist in Wirklichkeit ein Vorgang der je nach Waffengattung, Truppengröße, Entfernung zum Feind, Feindeinwirkung und Gelände wesentlich länger dauert als es spielmäßig praktisch dargestellt werden kann. Es wäre aber spielmäßig äußerst langweilig und auch sehr kompliziert die unterschiedlichsten Verteidigungsfähigkeitsgrade auch nur annähernd wirklichkeitsnah berücksichtigen zu wollen. Das Einrichten zur Verteidigung wird daher nur durch den Stellungsbau der Figuren symbolisiert. Der Stellungsbau dauert zwei Züge und das Tarnen einen Zug. Alle anderen Aspekte bleiben einfachheitshalber unberücksichtigt.

Verteidigungsvorteil:

Von den vielen Vorteilen, die ein Verteidiger in Wirklichkeit hätte, wird nur der Nahkampf vorteil von Figuren in einer Stellung oder Deckung durch ein +1 berücksichtigt. Kampffahrzeugmodelle und Selbstfahrlafettenmodelle die sich nicht bewegen, können mit einem Stellungszeichen gekennzeichnet werden. Sie sind damit zu einem echten Gegenzug berechtigt.

Waffen:

Die Waffen werden grob in Handfeuerwaffen und lafettierte Waffen unterteilt. Handfeuerwaffen sind alle von einem Mann in einem Stück tragbare und einsetzbare Waffen. Sie sind bereits Teil der Figurenbase und werden nur insgesamt bewertet. Lafettierte Waffen können von einem Mann nicht mehr in einem Stück getragen werden. Sie werden mit einer Waffenbase mit Figuren als Einheit (Kompanie) dargestellt. Bei den lafettierten Waffen wird zwischen Flachfeuerwaffen und Steilfeuerwaffen unterschieden. Dazu können noch Waffen für einen besonderen Zweck kommen. (z.B. Fliegerabwehr) Flachfeuerwaffen bedürfen einer optischen Sichtlinie zum Ziel und werden im direkten Richten eingesetzt. Steilfeuerwaffen bedürfen nicht immer einer optischen Sichtlinie zum Ziel, sie können meist sowohl im direkten Richten als auch im indirekten Richten eingesetzt werden. Beim Einsatz im indirekten Richten bedürfen sie einer eigenen Feuerleitorganisation und einer zusätzlichen Munitionsausstattung. Die Feuerleitorganisation und zusätzliche Munitionsausstattung werden aber weder dargestellt noch gespielt. Es wird vielmehr davon ausgegangen, dass diese integrierte Teile der entsprechenden Einheiten sind. Deshalb wird ihr Einsatz im indirekten Richten spielmäßig auf Granatwerfer und Artillerie begrenzt.

Waffen und Gerät, Bewegen von:

Alle Waffen können von ihrer Bedienung innerhalb eines Feldes ohne Zugmittel bewegt werden. Tragbare Waffen und leichte Waffen (etwa leichte PAK und Leichtgeschütze) können auch im Mannschaftszug/Mannschaftstransport über eine Längeneinheit bewegt werden. Alle anderen schweren Waffen benötigen für die Fortbewegung über ein Zug- oder Transportmittel. Ist mit der Bewegung eine Teilung oder Vereinigung von Einheiten verbunden, z.B. Ab- oder Aufprotzen, oder Ab- oder Aufsitzen darf das Fahrzeugmodell höchstens mit halber Geschwindigkeit fahren. Grundsätzlich wird davon ausgegangen, dass von einem Transportmittel nur eine (1) Einheit (Figurenbase, oder Waffenbase) transportiert oder gezogen werden kann. Im Gefecht kann es aber durch Ausfälle zu Engpässen kommen. Dazu gilt folgendes: Zugmittel von schweren Waffen können, solange ihre Waffe noch einsatzfähig ist, nicht zum Transport anderer Truppen eingesetzt werden, da sich auf diesem ja die Munition befindet. Ein Ersatzzugfahrzeugmodell kann wie ein LKW eingesetzt werden. Die Transportleistung oder das Transportmittel muss aber zur bewegenden Waffe in einem vernünftigen Verhältnis stehen und etwa dem Originalfahrzeugmodell entsprechen.

Waffen und Gerät, Erbeuten von:

Bei einem taktischen Spiel werden erbeutete Gegenstände wie Verluste behandelt. Es wird davon ausgegangen, dass diese Gegenstände, wenn dies in der Ausgangslage nicht anders festgelegt wurde (z.B. Kommandounternehmen), von der Bedienung noch zerstört werden konnten.

Waffensysteme, Gemischte:

Bei der Nachbildung echter Organisationspläne kann auch die Darstellung gemischter Waffensysteme, und Einheiten erforderlich werden. In diesen Fällen z.B. schweren Kompanien muss man sich für eine Waffe/Modell entscheiden. Diese Mischung kann dann auf Brigadeebene wieder ausgewogen werden. Das erste Bataillon erhält z.B. als schwere Kompanie einen Granatwerfer, das zweite eine Panzerabwehrkanone, das dritte eine Fliegerabwehrkanone u.s.w.

Waffenwirkung:

In Wirklichkeit hängt die Waffenwirkung von sehr, sehr vielen unterschiedlichen Faktoren ab. Diese können sowohl von der wirkenden Truppe (Zustand, Waffe und Munition), Umweltbedingungen, Entfernung, als auch vom Ziel selbst abhängen. Die Berücksichtigung möglichst aller Faktoren wäre aber für eine einfache Spielweise zu aufwändig. Deshalb wird versucht, mit einfachen und im Prinzip gleichen Faustregeln das Auslangen zu finden. Die Wirkung wird, mit wenigen Ausnahmen, mit einem sechsflächigen Würfel ermittelt. Sie richtet sich nach der allgemeinen Wirkungstabelle. Die Wirkungstabelle geht grundsätzlich von einer **Gleichwertigkeit** der Nationen und der schießenden und der beschossenen Truppe aus. Durch ihre Art, Widerstandsfähigkeit, Größe, Kleinheit, Zahl oder taktischen Lage kann eine Truppe überhaupt nicht bekämpfbar, überlegen, unterlegen oder unterschiedlich empfindlich sein. Dies wird durch das Mindestkaliber, einen Punktezuschlag oder Punkteabzug beim Würfelergebnis ausgedrückt.

Waffenwirkung, Dauer:

Die Waffenwirkung wirkt in der Regel sowohl im Teilzug der agierenden Partei, als auch im Zug der passiven (nachziehenden) Partei. Wirkungszeichen werden jeweils am Ende eines Teilzuges der agierenden Partei entfernt, auch wenn die Wirkung im Gegenzug oder durch Gegenwehr eingetreten ist.

Waffenwirkung, Wiederholte:

Sollte eine Waffenwirkung, ausgenommen Nebel- oder Leuchtwirkung, nicht ausreichend erscheinen, kann sie entsprechend den Feuermöglichkeiten wiederholt werden. Das höchste Wirkungszeichen bleibt liegen.

Wald:

Wald wird bei europäischen Standardgelände mit Nadelbäumen (Hochwald) dargestellt. Zur Darstellung von Hochwald werden in der Regel 2 Bäume je Feld verwendet. Der Untergrund kann zur besseren Abgrenzung der Waldränder farblich hervorgehoben werden. Hochwald führt zur Beeinträchtigung von Sicht und Bewegung. Einzelne Laubbäume dienen bei Standardgelände nur der Geländeverzierung und stellen keine Behinderung dar. Sollte eine Lage in südlichen Breiten gespielt werden, kann Hochwald auch mit Laubbäumen (Palmen) dargestellt werden. Bei der Geländedarstellung sollten Wälder immer eindeutig einem Feld zugeordnet werden können. Waldfelder können nur von Fußtruppen mit tragbaren, nötigenfalls zerlegbaren, Waffen und Reitern passiert werden. In Wirklichkeit verhindert, vermindert oder erhöht Wald die Waffenwirkung. Dies hängt aber sehr stark von der wirkenden Waffe ab. Aus Einfachheitsgründen bleibt dies alles aber unberücksichtigt.

Waldkampf:

Beim Waldkampf wird zwischen dem Kampf am Waldrand und Kampf im Waldinneren unterschieden. Der Kampf im Waldinneren wird nach den Regeln des Nahkampfes durchgeführt, wobei Sicht nur im selben Feld besteht. Der Kampf gegen/vom Waldrand von der freien Seite her wird nach den Grundsätzen des Kampfes im freien Gelände und der Kampf von der Waldseite nach den Regeln des infanteristischen Nahkampfes durchgeführt.

Waldrand:

Ein Waldrandfeld beginnt am Waldrand und endet erst im Feldinneren mit der Feldbegrenzung. Der Waldrand kann zur besseren Abgrenzung farblich hervorgehoben werden. Der Waldrand gibt einerseits bessere Tarnmöglichkeiten, erhöht aber die Wahrscheinlichkeit eines Feuers auf Verdacht. Steilfeuerwaffen und Bombenflugzeuge sind zur Abgabe eines Feuers auf Verdacht berechtigt. Dabei müssen aber zumindest 3 nebeneinanderliegende Felder mit etwa gleichartigem Feuer belegt werden. Figuren, die an einem Waldrand oder Ortsrand in Stellung gehen werden erst aus dem Nachbarfeld erkannt.

Wasserfahrzeuge, Verhalten bei Beschuss, Niederhaltung von:

Ungepanzerte Wasserfahrzeugmodelle können mangels einer Deckung auch mit den Wirkungsstufen 3 und 4 eine Bewegung fortsetzen. Sie verhalten sich spieltechnisch wie gepanzerte Fahrzeugmodelle.

Wetter, Regen, Wolken und Nebel:

Normalerweise wird mit Standardwetter gespielt. (kein Regen, keine Wolken, kein Nebel). Sollte dies aber einmal erforderlich werden, insbesondere beim Nachspielen historischer Lagen, muss dies in der Ausgangslage eigens festgelegt werden.

Wirkungsfläche:

Die Wirkungsfläche ist normalerweise das ganze Feld. Befinden sich aber bei Flachfeuer Truppen am Hinterhang im sichttoten Raum, können sie von diesem nicht erfasst werden. Befinden sich im selben Feld unterschiedliche Zielarten, kann auch die Wirkung, unterschiedlich sein. Dies ist besonders bei harten Punktzielen der Fall. Bei Steilfeuer oder Bomben gegen harte Punktziele kann dann ein zweiter Würfeldurchgang (Zufallstreffer) erforderlich werden. Der Zufallstreffer ist gegen jedes harte Punktziel eigens zu erwürfeln.

Wirkungs- und Beobachtungsraum:

Alle Truppensymbole wirken und beobachten um 360 Grad, wenn dies nicht durch das Gelände eingeschränkt wird. Die Ausrichtung des Modells spielt dabei keine Rolle, Bestimmte Bunkermodelle können aber auf einen Wirkungs- und Beobachtungsraum von 90 Grad eingeschränkt sein.

Wirkungstabelle:

Würfel 1 und 2	Allgemeine Fehlleistung der feuernenden Truppe oder Gutleistung der beschossenen Truppe - keine Wirkung,
Würfel 3	rotes Niedergehaltenzeichen Ungepanzerte Truppe (ausgenommen Wasserfahrzeugmodelle) - geht in Deckung, arbeits- und bewegungsunfähig - Waffenwirkung -3 Gepanzerte Truppe - Bewegungen nur noch mit Geländegeschwindigkeit - Waffenwirkung - 3 Flugzeug - Waffenwirkung mit - 3.
Würfel 4	graues Niedergehaltenzeichen Wirkung wie Wirkung 3 nur Waffenwirkungsverminderung - 4
Würfel 5	schwarzes Niedergehaltenzeichen Ungepanzerte Truppe - geht in volle Deckung, arbeits- bewegungs- und feuerunfähig Gepanzerte Truppe - arbeits- bewegungs- und feuerunfähig - Selbsteinnebelung ist möglich Flugzeug abgedrängt.
Würfel 6	schwarzes Niedergehaltenzeichen Ungepanzerte Truppe und Fahrzeuge - geht in volle Deckung, arbeits- bewegungs- und feuerunfähig, - Ausfallwurf auf Figurenbasen - Fahrzeugmodell, ausgefallen Gepanzerte Truppe und Waffe - Kampffahrzeug oder Waffenmodell bei Direkttreffer ausgefallen - Flugzeug abgeschossen - Zufallstreffer von Bomben oder im von Steilfeuer auf ein hartes Punktziel möglich - Zufallstreffer der Truppenfliegerabwehr möglich
Würfel/Wirkung 7	Wie Würfel 6
Würfel/Wirkung 8	Wie Würfel 6

Wirkungswahrscheinlichkeit:

Die Wirkungswahrscheinlichkeit hängt in Wirklichkeit hauptsächlich von der Waffe, Feuerleitung, Ausbildungsstand, Munition, den entfernungsabhängigen Parametern Erkennungswahrscheinlichkeit, Treffwahrscheinlichkeit und Vernichtungswahrscheinlichkeit sowie dem Ziel ab. Wollte man dies alles berücksichtigen wären ein ständiges Nachsehen in Tabellen erforderlich. Bei den vorliegenden Regeln wird deshalb die Wirkungswahrscheinlichkeit mit einfachen Faustregeln und einem Plus- Minussystem und meist nur in einem Würfeldurchgang (Wahrscheinlichkeit 1: 6 =16%) Faustregeln statt Tabellen ermittelt. Ausnahmen davon sind der Ausfallswurf bei Figuren (Gesamtwahrscheinlichkeit 1:12, =8%), der Zufallstreffer (Gesamtwahrscheinlichkeit 1: 36 =3%) und der Glückstreffer (Gesamtwahrscheinlichkeit 1: 12 =8%).

Würfel:

Der Würfel ist eine einfache und rasche Methode Zufallsereignisse zu ermitteln. Vor allem gibt er den Spielern die Illusion das Ergebnis selbst irgendwie beeinflussen zu können. Diese Illusion stellt aber einen wesentlichen Reiz des ganzen Spieles dar. Fast jeder Spieler ist irgendwie auch ein Glücksspieler. Bei den vorliegenden Regeln wird grundsätzlich ein sechsflächiger Normalwürfel und selten ein zehinflächiger Würfel. (Fallschirmjäger, Flächenbombardierung). Die Wirkung selbst richtet sich nach der Wirkungstabelle.

Zielarten:

Es gibt Flächenziele und Punktziele. Flächenziele sind Figuren. Bei den Punktzielen gibt es weiche Punktziele z.B. ungepanzerte Fahrzeugmodelle, Flugzeuge und harte Punktziele wie z.B. Kampffahrzeugmodelle, schwere Waffenmodelle, Bunkermodelle und feste Bauwerke. Flächenziele und weiche Punktziele können von allen Waffen nach der Wirkungstabelle in einem Würfeldurchgang bekämpft werden. Harte Punktziele können in der Regel nur im Nahkampf (Panzer Nahkampf) oder im direkten Richten bekämpft werden, wobei aber ein Mindestkaliber erforderlich ist. Wird bei Steilfeuer oder mit Bomben auf harte Ziele unter Berücksichtigung des Punktezuschlages und Punkteabzuges zumindest eine Sechs (6+) erreicht und war das Mindestkaliber ausreichend, liegt auch die Möglichkeit eines Zufallstreffers (3%) vor.

Ziele, Erkennen von:

Das Erkennen von Zielen hängt in Wirklichkeit von sehr vielen Faktoren ab. Diese werden für das Spiel einfachheitshalber vor allem nur auf die Entfernung, Zielart, Tarnung und Tageszeit reduziert. Die in Wirklichkeit unterschiedlichsten Möglichkeiten des Standortes und der Beobachtungsmittel bleiben außer Betracht. Es werden kleine Ziele und große Ziele unterschieden. Kleine Ziele sind Figuren und Waffen die nicht höher als eine leichte Panzerabwehrkanone (ca. 1 Meter) sind. Räder, Krafträder oder Reiter zählen auch als ein kleines Ziel. Feuern kleine Ziele von Wald- oder Ortsrändern, Bauwerken sowie Küsten oder Flussrändern sind sie erkannt. Sie werden aber eigentlich nicht selbst bekämpft, sondern die Ränder oder Bauwerke sind das Ziel. Daher ist die Bekämpfungsentfernung die des Bauwerkes oder der Linie. Alle Steilfeuerwaffen außerhalb der direkten Sichtweite können beim Feuern von aufklärender Artillerie erfasst werden, wenn zumindest eine Vier (4+) gewürfelt wird. Aufgeklärte Steilfeuerwaffen werden mit einem Zeichen

(Aufklärungszeichen) markiert. Die Reichweite der aufklärenden Artillerie ist dieselbe wie ihre Schussweite. Mit Scheinwerfern fahrende oder beleuchtete Truppen werden wie am Tage gesehen/erkannt. Truppen im Nebel werden erst im selben Feld erkannt. Motorenlärm wird bei Nacht 3 Längeneinheit weit gehört, sodass solche Truppen beleuchtet werden können.

Zielfläche:

Zielfläche ist normalerweise das ganze Feld. Befinden sich aber bei Flachfeuer Truppen am Hinterhang im schusstoten Raum, können sie von diesem nicht erfasst werden. Wenn sich in einem Feld aber unterschiedliche Zielarten, z.B. Figuren, Fahrzeugmodelle und Waffen befinden, so kann auch die Wirkung unterschiedlich sein. Dies gilt auch für eine Anhäufung mehrere harter Ziele. Z.B. Panzermodell und SPW im selben Feld. Es werden dann sowohl der Panzer als auch der SPW vom Feuer erfasst.

Zielscheinwerfer:

Der Einsatz von Zielscheinwerfern (Flakscheinwerfern) gegen Bodenziele war und ist ein zweischneidiges Schwert, löst doch jedes Einschalten eines Scheinwerfers, bei gleicher Technologie, sofortige Gegenreaktionen gegen die Lichtquelle aus. Die nicht am Zug befindliche Partei müsste sofort, noch vor der Waffenwirkung, mit einem Gegenzug gegen die Lichtquelle reagieren können. Der Einsatz von Zielscheinwerfern gegen Bodenziele oder gar mit Rotlicht (UHU) auf dem taktischen Gefechtsfeld war im 2. Weltkrieg eine derartige Ausnahme, dass dies für das Spiel ausgeschlossen werden kann.

Zufallstreffer:

Ein Zufallstreffer ist eine sehr seltene, aber doch mögliche Wirkung auf ein hartes Punktziel bei Steilfeuer oder Bomben sowie gegen ein Flugziel bei der Truppenfliegerabwehr. Um gegen harte Ziele überhaupt wirken zu können, ist ein Mindestkaliber erforderlich. Wegen der geringen Wirkungswahrscheinlichkeit gegen Punktziele wird eine mögliche Wirkung erst in einem zweiten Würfeldurchgang ermittelt. Wird im ersten Würfeldurchgang unter Berücksichtigung der Widerstandsfähigkeit und Waffenwirkung eine Sechs (6+) erreicht, erfolgt erst ein zweiter Würfeldurchgang. Die nun im zweiten Würfeldurchgang erreichte Augenzahl entspricht der Wirkung auf das Ziel.

Züge, Reihenfolge der:

Bei der Durchführung eines Zuges ist folgende Reihenfolge (Phasen) einzuhalten. Erstens Luftstreitkräfte, zweitens Steilfeuer, drittens alle anderen Tätigkeiten. Die Art und Reihenfolge der Tätigkeiten innerhalb der Phasen kann der Spieler grundsätzlich selbst festlegen. Es hat sich dabei jedoch eine gewisse Systematik bewährt, nämlich Truppen von rechts nach links und von vorne nach hinten.

Züge, Verbessern abgeschlossener:

Ein einmal abgeschlossener Zug darf nicht mehr verbessert werden. Auch das Nachholen vergessener Züge ist nicht statthaft. Hat eine Partei ihren Zug abgeschlossen, meldet sie "FERTIG" und die Gegenpartei ist ihrerseits am Zuge.

Zugmittel:

Jede gezogene schwere Waffe bedarf eines entsprechenden Zugmittels. Das Zugmittel dient nicht nur zum Transport der Bedienung, sondern auch für die Munition. Zugmittel von schweren Waffen können, solange ihre Waffe noch einsatzfähig ist, nicht zum Transport anderer Truppen eingesetzt werden, da sich auf diesem ja die Munition befindet. Ein Ersatzzug- oder Transportmittel muss aber zur bewegenden Waffe in einem vernünftigen Verhältnis stehen und muss etwa dem Originalfahrzeugmodell entsprechen. Im Spiel dürfen nur Fahrzeugmodelle als Zugmittel verwendet werden, die sowohl leistungsmäßig als auch für den Munitions- und Mannschaftstransport geeignet sind. Fehlt ein entsprechendes Fahrzeugmodell kann diese Waffe nur ortsfest eingesetzt werden.

Zündversager:

In Wirklichkeit kann es bei Sprengungen aller Art zu Zündversagern kommen. Die Wahrscheinlichkeit eines nicht reparablen Zündversagers ist aber so gering, dass es nicht gespielt wird. Die Auslösung der Sprengung gelingt auf Würfel 4+. Will eine Partei aber eine Sprengung verhindern, kann sie dies durch Niederhaltung der Sprengkommandos versuchen. Als Sprengkommando kann jede kämpfende Einheit verwendet werden. Das Sprengkommando muss entweder im Sprengfeld selbst oder in einem angrenzenden Feld stehen und darf nicht niedergehalten sein. Die Sprengung selbst wirkt gegen Truppen wie Minen nach der Wirkungstabelle.

Inhaltsverzeichnis

Wiener Planspielregeln 2022	1
A Spielvorbereitung:	1
Einleitung:.....	1
Zweck:	1
Spielansatz:.....	1
Darstellung von Truppen:	2
Basieren von Truppen:	2
Darstellung des Geländes:	3
Zeit Relation:	3
Spielzubehör:.....	4
Spielablauf, Zugfolge:.....	4
Ausgangslage Szenario:	5
Gleichwertigkeit der Nationen:	5
Spielvorbereitung:.....	6
Armeestärken, Spielausstattung:.....	6
Normgliederungen, Spielgliederungen:.....	6
Deutsche Panzerdivision 43:.....	7
Deutsche Motorisierte Infanteriedivision 43:	8
Russische Panzerdivision 43:	9
Russische Motorisierte Schützendivision 43:.....	11
Bezugsquellen für Modelle:	12
Regellexikon:	13
B Regellexikon:.....	14
Ab- oder Aufprotzen, Ab- oder Aufsitzen:.....	14
Absetzen:.....	14
Absitzen bei Niederhaltung:	14
Absitzen zum Nahkampf:	14
Angriffsarten:.....	15
Angriff, von Infanterie:	15
Angriffswiederholung:.....	15
Arbeit:.....	15
Artillerie:.....	16
Artillerie, bei der Panzerbekämpfung:	16
Artilleriebeobachter:	16
Aufklärung:	16

WIENER PLANSPIELRUNDE

Aufklärung, aus der Luft:	16
Aufklärung, indirekt feuernder Waffen:.....	17
Ausfälle und Verluste:	17
Ausfallwurf, Moraltest:.....	17
Barrikaden:	17
Bauwerke feste, Bekämpfung und Zerstörung von:.....	17
Befehlsgebung, Befehlsverzug:	17
Befestigungen:.....	18
Behelfsbrücken:.....	18
Beobachtungs- und Wirkungsraum:.....	18
Bergen von Fahrzeugen:.....	18
Betriebsmittelverbrauch:	18
Beute:	19
Bewegung:.....	19
Bewegung Gleichzeitigkeit:	19
Bewegungen von Luftfahrzeugen:	19
Bewegungen, operative:	20
Bewegungsgegenzug:	20
Bomben:	20
Boote:	20
Brücken:.....	20
Brückenbau, Abbau Instandsetzung:.....	21
Bunker:	21
Diagonale:.....	22
Eingegrabenzeichen:	22
Einheit:.....	22
Eisenbahnzüge, Panzerzüge,	22
Elitetruppen:.....	22
Engen:	22
Erkennen von Truppen	23
Erkennen, getarnter Truppen:.....	23
Fahren (Bewegen) und Schießen/Feuern:.....	23
Fähren:.....	23
Fahrzeuge:	24
Fallen:	24

Fallschirmjäger:	24
Fehlleistungen, Friktion:	24
Feindstellungen, Nutzen von:	25
Feldbefestigungen:	25
Felder, besetzte, Durchziehen durch:	25
Felder, Teilung durch Geländelinien:	25
Feldstellungen:	25
Feuer:	26
Feuer, Direktes:	26
Feuer, Indirektes:	26
Feuer, Unbeobachtetes:	26
Feuer, Unterbrechung vor dem Sturm:	27
Feuer, Verraten durch:	27
Feuer, von Landfahrzeugen und Wasserfahrzeugen:	27
Feuer, Wiederholung:	27
Feuereinheiten:	27
Feuerzusammenfassungen:	27
Figuren:	28
Figuren, Mehr als eine Base:	28
Figuren, Verborgene:	28
Flachfeuer- Steilfeuer:	28
Flächenziele:	28
Flammenwerfer:	29
Flammhindernisse:	29
Fliegerabwehr:	29
Flöße:	29
Flucht:	29
Flugbetrieb:	30
Flugmeldedienst:	30
Flugplan:	30
Flugplätze, Bau von:	30
Flugplätze, Leistungsfähigkeit:	30
Flugzeuge, Bewaffnung von:	30
Flugzeuge, Einteilung:	30
Flugzeuge, Reichweite von:	31

Flugzeuge, Rollstrecke von:	31
Flugzeuge, Schleppen von:	31
Flugzeuge, Transportleistung:	31
Flugzeuge, Wartung von:.....	31
Führungs- und Versorgungseinrichtungen:.....	31
Furten:	31
Gebäude:	32
Gebirgskampf:	32
Gefangene und Beute:.....	32
Gefechtsfeldbeleuchtung:.....	32
Gefechtsform:.....	32
Gefechtsgeschwindigkeit:	33
Gegenstoß:	33
Gegenwehr, Gegenwürfeln:	33
Gegenzug:.....	33
Gegenzug, echter:	33
Gegenzug unechter / Begegnungsgefecht:	34
Gelände, Passierbarkeit, Unpassierbarkeit:	34
Geländeteile, Wegschieben von:.....	34
Geländeverstärkung:	34
Geschwindigkeit:	35
Geschwindigkeitstabelle:	35
Gewässer:	36
Gewässer, Überwinden von:	36
Gleichzeitigkeit von Bewegungen:	36
Glückstreffer:.....	36
Hauptwaffensystem:	37
Hindernisse:.....	37
Hindernisse, Ausgefallene Fahrzeugmodelle als:	37
Hindernisse, Bau von:.....	37
Hindernisse, Drahhindernisse:	38
Hindernisse, gegen Panzer:	38
Hindernissen, und Sperren, Räumen von:.....	38
Hinterhang:.....	39
Hochangriff, Hochflug:	39

Höhenschichtlinien:.....	39
Horchgeräte:.....	39
Infanterie:.....	39
Infanterieangriff:	40
Infanteristischer, Einsatz von Nichtinfanteristen:	40
Instandsetzung:	40
Jagdschutz:	40
Jäger, Überlegenheit:	40
Jahreszeit:.....	40
Kampffahrzeuge:	40
Kampffahrzeuge, Einnebeln bedrängter:	41
Kampffahrzeuge, Höchstzahl in einem Feld:.....	41
Knüppeldämme:	41
Kriegsbrücken, Bau- und Abbau von:	41
Kurzkanonen, Leichtgeschütze, Granatwerfer, Raketenwerfer:	42
Kürzung, des Würfelergebnisses:	42
Küste, Anlandung:	42
Landungsboot:.....	42
Längeneinheiten:.....	42
Langrohrkanonen:	42
Lastensegler:.....	42
Laubbäume und Büsche, Bedeutung:	43
Leuchtbrände:	43
Luftangriffe gegen Bodenziele:	43
Luftaufklärung:	43
Luftkampf:	44
Luftlandetruppen:	44
Luftlandung:	44
Luftraumbeobachtung:.....	45
Luftstreitkräfte:	45
Luftwaffeneinsatzmodus:.....	46
Mannschaftszug:	46
Massierung, Zielanhäufung in einem Feld:	46
Mehrfachwirkung:	47
Mindestkaliber:	47

Minen:	47
Minen, gegen Infanterie:.....	47
Minen, gegen Panzer:.....	47
Minenräumpanzer:.....	48
Minensuche:	48
Modelle:	48
Modelle, die in Feldern nicht Platz finden:	48
Moral:	48
Munition und Betriebsmittel:.....	48
Nachtkampf:	48
Nacht und Nebel, Sichtweite:.....	49
Nacht, Hörweite bei:	49
Nacht, Luftangriffe bei:	49
Nacht, Luftkampf bei:.....	49
Nachtkampf, Beleuchtung im:.....	49
Nadelbäume, Bedeutung:	50
Nahkampf:.....	50
Nebel:	51
Niederhaltung:.....	51
Niederhaltungsstufen:.....	52
Ortskampf:.....	52
Panzer Allgemein:.....	52
Panzer und Bunker, Einteilung:	52
Panzer, Mitfahren auf:	53
Panzergräben:	53
Panzergranadiere:	53
Panzerjäger:.....	54
Panzernahbekämpfung:	54
Panzerschlächter:	54
Partei, Nachziehende Vorziehende:	54
Partisanen:.....	54
Pioniere:	55
Pioniererstausrüstung:	55
Pioniergeräteeinheiten:	55
Plus- Minus Verzeichnis/ Punktezuschlag- Abzug:	56

Punktegleichheit:.....	56
Querbewegungen:.....	56
Radargeräte:.....	56
Raketen:.....	57
Ränder, Ortsränder, Waldränder und Gewässerränder:.....	57
Raum, Sichttoter, Schusstoter:.....	57
Raumbedarf von Truppen:	57
Reiter, Radfahrer, Motorradfahrer:	58
Ruhe- und Rastzeiten:	58
Sanitätsversorgung:.....	58
Scheinanlagen und Scheinstellungen:	58
Scheinwerfer:	58
Schiedsrichter:.....	58
Schießen und Fahren:.....	59
Schiffsmodelle und Boote:	59
Schiffsmodelle u. Boote, Einteilung, Eigenschaften, Leistung:	59
Schiffsmodelle und Boote, Be- und Entladen:.....	60
Schuss - und Sichtlinie:	60
Schussweiten, Faustregel:.....	61
Schussweitentabelle:.....	62
Schwenkbereich, technischer:.....	62
Schwimmen:	62
Schwimmfahrzeuge:.....	63
Selbstfahrlafetten, Abgebaute Waffen von:	63
Sichtdeckung:	63
Sichtweitentabelle:.....	63
Siedlungen:.....	63
Siedlungen, und Wälder, Durchkämmen von:	64
Sicht- und Schusslinie:	64
Sonderfahrzeuge und Sonderwaffen:	64
Sonnenaufgang Sonnenuntergang:	64
Spähtrupps:	64
Sperrungen:	64
Sperrfeuer:	65
Sperrkarte:.....	65

Spiel, Offenes:	65
Spielfeldrand:	65
Spiel, Operatives:.....	65
Spiel, Taktisches:	66
Spiel, Verdecktes Teilverdecktes:.....	66
Sprengkommando:.....	66
Sprengladungen:	66
Standort eines Modelles im Feld:.....	66
Stauungen, Verdrängungen:	66
Steilfeuer- Flachfeuer:.....	67
Stellung, Stellungszeichen:.....	67
Störfeuer:	67
Straße, Straßenfeld:.....	67
Straßen, Bau von:	67
Sturmboote:	68
Sturmlandung:.....	68
Sümpfe und Moore:	68
Tagesanbruch:	68
Tageszeit:.....	68
Tarnen:	68
Tarnzeichen:	69
Tauchen:	69
Teilung oder Vereinigung von Einheiten:	69
Tiefangriff, Tiefflug:	69
Transport Land:	69
Transport, Luft:.....	70
Transport, Wasser:	70
Transportfahrzeuge, Be- und Entladen von:	70
Truppen, auf ungepanzerten Fahrzeugen:.....	70
Truppenfliegerabwehr:.....	70
Überholen, Überspringen eigener Fahrzeuge:.....	71
Überlegenheit, Unterlegenheit:	71
Überlegenheitsangriff:	71
Überraschung:	71
Überrollen:	71

Überschießen, von Truppen:	72
Überschießen, Herunterschießen, Hinaufschießen:	72
Übersetzmitteln, Bau von behelfsmäßigen:	72
Verluste und Ausfälle:	72
Verpflegung:	73
Versorgung:	73
Versorgungspunkte, Einrichten und Betrieb von:	73
Versorgungstruppen:	73
Verstreuung von Fallschirmjägern und Bomben:	73
Verteidigung:	74
Verteidigung, Einrichten zur:	74
Verteidigungsvorteil:	74
Waffen:	74
Waffen und Gerät, Bewegen von:	75
Waffen und Gerät, Erbeuten von:	75
Waffensysteme, Gemischte:	75
Waffenwirkung:	75
Waffenwirkung, Dauer:	76
Waffenwirkung, Wiederholte:	76
Wald:	76
Waldkampf:	76
Waldrand:	76
Wasserfahrzeuge, Verhalten bei Beschuss, Niederhaltung von:	77
Wetter, Regen, Wolken und Nebel:	77
Wirkungsfläche:	77
Wirkungs- und Beobachtungsraum:	77
Wirkungstabelle:	78
Wirkungswahrscheinlichkeit:	79
Würfel:	79
Zielarten:	79
Ziele, Erkennen von:	79
Zielfläche:	80
Zielscheinwerfer:	80
Zufallstreffer:	80
Züge, Reihenfolge der:	80

WIENER PLANSPIELRUNDE

Züge, Verbessern abgeschlossener:	80
Zugmittel:	81
Zündversager:.....	81