



WHITE STAR RISING

TAKTISCHE KÄMPFE IM ZWEITEN WELTKRIEG AUF ZUGEBENE



LNL PUBLISHING



INHALT

1.0 Allgemeines	5		
1.1 Die Würfel	5		
1.2 Die Spielsteine	5		
1.2.1 Die Einheiten: Definitionen	5		
1.2.2 NATO-Symbole	6		
1.3 Ziele	6		
1.3.1 Weiche Ziele	6		
1.3.1.1 Infanterie	6		
1.3.1.1.1 Motorisierte/mechanisierte Infanterie	6		
1.3.1.2 Geschütz-Batterien	6		
1.3.1.3 Granatwerfer	6		
1.3.2 Hauptquartiere (HQ)	6		
1.3.2.1 Hauptquartier-Sektionen (SHQ)	7		
1.3.2.2 HQ-Kampf	7		
1.3.2.3 HQ-Ersatz	7		
1.3.2.4 HQ-Befehlswert	7		
1.3.3 Harte Ziele	7		
1.3.3.1 Gepanzerte Fahrzeuge	7		
1.3.3.2 Aufklärungseinheiten	7		
1.3.4 Unterstützungswaffen	8		
1.3.4.1 Zuweisung von Unterstützungswaffen	8		
1.3.4.2 Zerstörung von Unterstützungswaffen	8		
1.3.4.3 Unterstützungswaffen im Kampf	8		
1.3.5 Die Farben der Spielsteine	8		
1.4 Das Stapeln von Einheiten	8		
1.5 Formationen	8		
1.6 Moral	8		
1.6.1 Moraltest	8		
1.7 Die unterschiedlichen Marker	8		
1.7.1 Formations-Marker	8		
1.7.2 Rundenende-Marker	9		
1.7.3 Administrative Marker	9		
2.0 Spielaufbau	9		
3.0 Spielablauf	9		
3.1 Operationsphase	9		
3.2 Marker-Entfernungsphase	9		
3.2.1 Wenn eine Formation nicht aktiviert wird	9		
4.0 Der Impuls einer Formation	9		
4.1 Aufräumen	9		
4.2 Befehls-Status	9		
4.3 Reorganisation	10		
4.4 Operationen	10		
5.0 Bewegung	10		
5.1 Gestapelte Einheiten	10		
5.2 Einheiten transportieren	10		
5.2.1 Laden	10		
5.2.2 Abladen	10		
5.2.3 Feuer	11		
5.2.4 Kampfergebnisse	11		
6.0 Kampf	11		
6.1 Feuerkampf	11		
6.1.1 Erweiterte Reichweite	12		
6.1.2 Reduzierte Reichweite	12		
6.1.3 Unterstrichene Reichweite	12		
6.1.4 Verbesserte Feuerstärke (+)	12		
6.1.5 Verdeckt	13		
6.1.6 Maximaler Verteidigungsbonus	13		
6.1.7 Kampfergebnisse	13		
6.2 Gelegenheits-Feuer	13		
6.3 Sturmangriff	13		
6.3.1 Infanterie-Bonus gegen gepanzerte Fahrzeuge	14		
6.3.1.1 Infanterie-Bonus in Städten	14		
6.4 Überrennen	14		
7.0 Die Sichtlinie	15		
7.1 Sichtlinien in der Ebene (Stufe 0)	15		
7.2 Sichtlinien auf dem Hügel (Stufe 1)	15		
7.3 Die Ermittlung von Sichtlinien	15		
8.0 Befestigungen	15		
8.1 Schützengräben	15		
8.2 Minen	15		
8.2.1 Die Platzierung von Minen und ihre Angriffe	16		
8.2.2 Das Entfernen von Minen	16		
9.0 Chaos	16		
10.0 Schicksalspunkte	16		
11.0 Fortgeschrittenen- und Zusatz-Regeln	16		
11.1 Flak-Einheiten	16		
11.2 Artillerie	17		
11.2.1 Artillerieschläge mit Sprenggranaten	17		
11.2.2 Rauch	17		
11.3 Luftunterstützung	17		
11.3.1 Flak-Feuer des Verteidigers	17		
11.3.2 Das Ziel angreifen	17		
11.4 Die Platzierung von Unterstützungswaffen	18		
12.0 Szenarien	18		
12.1 Szenario-Layout	18		
12.2 Allgemeine Szenario-Regeln	18		
13.0 Die Formationen	34		
Deutsches Reich	34		
USA	34		
Großbritannien	34		
14.0 Beteiligte	35		

NOTIZEN:

GEHEIM!

„aufbewahren!“

WHITE STAR RISING

White Star Rising ist ein Simulationsspiel auf Zugebene, das Kämpfe in Europa in der Endphase (1944-45) des Zweiten Weltkrieges nachstellt. Es ist das erste Spiel der **Nations at War**-Reihe. *White Star Rising* enthält Spielsteine für amerikanische, britische und deutsche Truppen, diese Spielregeln mit 16 Szenarien, vier Spielpläne, eine Spielhilfe und vier Würfel.

1.0 ALLGEMEINES

Die Spielsteine repräsentieren Infanteriezüge (40-60 Mann), Artilleriebatterien (3-5 Geschütze) oder Züge gepanzerter Fahrzeuge (3-5 Panzer oder Schützenpanzer). Jede Spielrunde stellt 5 bis 10 Minuten Echtzeit dar; jedes Sechseckfeld misst von Seite zu Seite rund 150 Meter.

Deutsch	Englisch
2 cm Vierling	Quad 20mm
Artillerieschlag	Barrage
Aufklärung	Rec, Recon
Außer Befehlsreichweite	Out of Command
ausgewählte Formation	designated formation
Fallschirmjäger, FsJg	Para
Flak	AA
Granatwerfer	Mortar, MTR
Infanterie	Infantry
LKW	Truck
Mechanisierte oder motorisierte Infanterie	Arm Inf
Minen	Mines
Offizier	Officer
Operationen beendet	Ops complete
Pak	ATG
Panzer	Armor
Pionier	Engineer, Pioneer
Rauch	Smoke
Schicksal	Fate
Schützengraben	Improved Position
schweres MG	Hvy MG
Spielrundenanzeiger	Turn
Wirbelwind	Whirbel

Deutsch	Englisch
Wrack	Wreck
zerschlagen	disrupted

1.1 DIE WÜRFEL

Jeweils mehrere Würfel ermitteln die Resultate von Feuerkampf, Sturmangriff, Panzer-, „Schutzwürfen“ und anderen Spielfunktionen.

1.2 DIE SPIELSTEINE

White Star Rising enthält zwei Arten von Spielsteinen: 1). Kampfeinheiten, wie z.B. *Hellcat* Panzerjäger, deutsche Infanterie, Stukas usw. und 2). Marker, die administrative Funktionen erfüllen (z.B. Zerschlagen-Marker oder Formationen-Marker).

1.2.1 DIE EINHEITEN: DEFINITIONEN

Die Spielhilfe enthält eine illustrierte Beschreibung – hier eine kurze Einführung:

- » **Volle Stärke:** Spielsteine mit „voller Stärke“ haben ihre komplette Ausrüstungs- und Mannschaftsstärke. Dies wird mit einem farbigen, horizontalen Band hinter dem Fahrzeug- oder Einheitsymbol gekennzeichnet.
- » **Reduzierte Stärke:** Spielsteine mit „reduzierter Stärke“ haben nur noch einen Teil ihrer Ausrüstungs- und Mannschaftsstärke. Dies wird mit einem weißen, horizontalen Band hinter dem Fahrzeug- oder Einheitsymbol gekennzeichnet.
- » **Panzerbrechende Feuerstärke:** Sie repräsentiert die Anzahl von Würfeln, die eine Einheit wirft, wenn sie ein *hartes* Ziel angreift.
- » **Feuerstärke mit Sprenggranaten:** Sie repräsentiert die Anzahl von Würfeln, die eine Einheit wirft, wenn sie ein *weiches* Ziel angreift.
- » **Luftunterstützungs-Feuerstärke:** Diese goldfarbene Zahl repräsentiert die Anzahl von Würfeln, die ein Flugzeug wirft, wenn sie ein Bodenziel (hart oder weich) angreift.
- » **Flak-Feuerstärke:** Diese blaue Zahl repräsentiert die Anzahl von Würfeln, die eine Einheit wirft, wenn sie ein Flugzeug angreift.
- » **Trefferzahl:** Ein Spieler muss diese Zahl oder höher würfeln, um das Ziel zu treffen.
- » **Reichweite:** Die normale Reichweite der Waffe. Die meisten Waffen dürfen bis zur doppelten Reichweite feuern („erweiterte Reichweite“). Dies verringert jedoch die Effektivität (siehe 6.1.1). Einheiten, deren



Reichweite unterstrichen ist, dürfen nicht weiter als diese unterstrichene Entfernung feuern und weisen ansonsten keine Reichweite-Veränderungen auf.

- » **Panzerung:** Der Panzerungswert eines *harten* Ziels. Dies ist die Anzahl zu würfelnder Würfel, um festzustellen, wie viele Treffer des Angreifers ignoriert werden.
- » **Schutzzahl:** Ein Spieler muss diese Zahl oder höher würfeln, um einen einzelnen Treffer zu ignorieren.
- » **Bewegungsfaktor/-typ:** Diese Zahl gibt an, wie viele Bewegungspunkte eine Einheit besitzt. Ein eingekreister Bewegungsfaktor bedeutet, dass die Einheit Infanterie und Unterstützungswaffen transportieren kann (siehe 5.2).
- » **Sturmangriffs-Stärke:** Sie repräsentiert die Anzahl von Würfeln, die eine Einheit wirft, wenn sie einen Sturmangriff ausführt.

1.2.2 NATO-SYMBOL

Die so genannten NATO-Symbole werden verwendet, um bestimmte Einheitentypen zu identifizieren: Infanterie, Pak-Geschütze, Granatwerfer, schwere MGs usw. Die Spielhilfe enthält eine Liste der in *White Star Rising* verwendeten NATO-Symbole.

1.3 ZIELE

White Star Rising enthält drei Arten von Zielen:

- (a) **Weiche Ziele:** Dies sind alle Einheiten, die ein NATO-Symbol aufweisen.
- (b) **Harte Ziele:** Dies sind alle Einheiten, die eine Fahrzeugsilhouette aufweisen.
- (c) **Flugzeuge:** Dies sind die Einheiten, die eine Flugzeugsilhouette aufweisen.

Achtung: Die Art des Ziels wird durch die oben liegende Seite des Spielsteins angezeigt. **Beispiel:** Ein abgessener Zug Panzergrenadiere ist ein weiches Ziel (der Spielstein zeigt das NATO-Infanterie-Symbol). Derselbe Zug aufgesessen (der Spielstein zeigt ein Halbkettenfahrzeug) ist ein hartes Ziel.

1.3.1 WEICHE ZIELE

Weiche Ziele werden durch Feuerstärke mit Sprenggranaten angegriffen. Sie weisen ein NATO-Symbol auf ihrem Spielstein auf. Weiche Ziele schließen Infanteriezüge, Granatwerfer und Geschützbatterien ein.

1.3.1.1 INFANTERIE

Infanterie fährt aufgesessen in Halbkettenfahrzeugen, wird aus der Luft abgesetzt (per Gleiter oder Fallschirm) oder marschiert zu Fuß ins Gefecht. Sie kämpft mit Gewehren, Maschinenpistolen. Maschinengewehren und leichten panzerbrechenden Waffen. Im Spiel enthalten sind amerikanische, britische und deutsche Infanterie. Ihr Spielstein weist jeweils ein NATO-Symbol auf. Infanterie und motorisierte/mechanisierte Infanterie stellen die einzigen Einheiten dar, die Unterstützungswaffen im Kampf einsetzen dürfen (siehe 1.3.4).



1.3.1.1.1 MOTORISIERTE/MECHANISIERTE INFANTERIE

Einheiten mit dem Symbol für motorisierte/mechanisierte Infanterie (siehe rechts) verfügen über eigene Transportfahrzeuge (siehe 5.2). Liegt das NATO-Symbol oben, handelt es sich um ein weiches Ziel, liegt das Fahrzeug oben, handelt es sich um ein hartes Ziel. Eliminierte motorisierte/mechanisierte Infanterie wird durch einem Wrack-Marker ersetzt.



1.3.1.2 GESCHÜTZ-BATTERIEN

Hier handelt es sich um Pak-Geschütze, wie das deutsche 8,8 cm- oder das amerikanische 57 mm-Geschütz, mit denen feindliche Panzer beschossen werden, sowie um diverse Geschütze, wie den deutschen 2 cm-Vierling (ein Flak-Geschütz, das auch gegen Bodenziele eingesetzt wurde).



1.3.1.3 GRANATWERFER

Granatwerfer haben das NATO-Granatwerfer-Symbol auf ihrem Spielstein. Sie können normal auf Einheiten innerhalb ihrer Sichtlinie (SL) oder auf Ziele, die von besonderen Einheiten ihrer Formation gesehen werden, feuern. Siehe 6.1 für Details.



1.3.2 HAUPTQUARTIERE (HQ)

Hier handelt es sich um die Hauptquartiere der Formationen. Sie stellen 3-10 Personen dar und/oder – abhängig vom Typ des Zuges – 1-2 gepanzerte Fahrzeuge. Hauptquartiere *müssen* in einem Feld mit mindestens einer Einheit ihrer Formation bleiben und dürfen sich nur bewegen, wenn sie von mindestens einer Einheit ihrer Formation begleitet werden. Wurden alle Einheiten im Feld des HQs eliminiert, ist das





Hauptquartier ebenfalls eliminiert. Hauptquartiere werden beim Feld-Stapellimit nicht berechnet; es darf sich aber pro Feld nur ein HQ oder eine HQ-Sektion (siehe 1.3.2.1) aufhalten. Um effektiv zu kämpfen, muss sich eine Formation innerhalb der Befehlsreichweite des Hauptquartiers gleichen Namens aufhalten (siehe 1.5 und 4.0). Hauptquartiere können nicht *direkt* als Ziel ausgewählt werden (siehe 1.3.2.2).

1.3.2.1 HAUPTQUARTIER-SEKTIONEN (SHQ)

HQ-Sektionen stellen einen Teil des Hauptquartiers da, z.B. den kommandierenden Offizier oder seinen Stellvertreter. Eine Einheit der Formation des SHQ, die innerhalb der Befehlsreichweite des SHQ ist, steht unter Befehl, wenn das SHQ seinerseits innerhalb der Befehlsreichweite des HQs ist. SHQ fungieren genau wie HQ, mit folgenden Ausnahmen:



- » Ein SHQ muss unter Befehl stehen, um andere Einheiten unter Befehl zu stellen. Ein SHQ steht unter Befehl (siehe 4.2), wenn es sich innerhalb der auf dem HQ aufgedruckten *doppelten* Befehlsreichweite befindet.
- » Ein SHQ hat nur eine Stärkestufe (d.h., keine reduzierte Stärke) und kann nicht ersetzt werden, wenn es eliminiert wird.
- » Ein SHQ hat keinen Moralwert. Wie die anderen Einheiten der Formation, verwendet es die Moral des Formations-HQ, selbst wenn das HQ bereits eliminiert wurde.

1.3.2.2 HQ-KAMPF

Hauptquartiere dürfen *nicht* direkt per Feuerkampf (siehe 6.1 und 6.2), Sturmangriff (siehe 6.3) oder Überrennen (siehe 6.4) angegriffen werden. Wenn jedoch ein Angriff mindestens eine Einheit im Feld, in dem sich das HQ aufhält, zerschlägt oder reduziert, wird mit einem Würfel gewürfelt. Wird eine 1 (oder weniger; s.u.) gewürfelt, wird das HQ auf die Rückseite gedreht. Befindet es sich dort bereits, ist es eliminiert. Bei einer 2-6 passiert dem HQ nichts. 2 wird vom Würfelwurf abgezogen, wenn mindestens eine der Einheiten im Feld des HQs durch den Angriff eliminiert wurde. Wurden *alle* Einheiten im Feld des HQs durch den Angriff eliminiert, wird das HQ ebenfalls eliminiert. Befindet sich noch kein Wrack-Marker im Feld, wird das zerstörte Fahrzeugs-HQ (ein HQ mit Fahrzeugsilhouette) mit einem Wrack-Marker ersetzt. HQs sind niemals zerschlagen.

Hauptquartiere können *nicht* angreifen; können aber ihren Befehlswert zur Feuerstärke (oder zur Sturmangriffsstärke bei einem Sturmangriff) einer beliebigen angreifenden Einheit im Feld addieren.

1.3.2.3 HQ-ERSATZ

Eliminierte HQs werden, mit der reduzierten Seite nach oben, während der nächsten Marker-Entfernungs-Phase im Feld des SHQ

der Formation (so es eins gibt) wieder eingesetzt. Das SHQ wird dann entfernt. Existiert kein SHQ, wird das eliminierte HQ, mit der reduzierten Seite nach oben, während der nächsten Marker-Entfernungs-Phase in einem beliebigen Feld, das eine Einheit des Typs und der Formation des HQs enthält, wieder eingesetzt. Existiert keine Einheit des HQ-Typs mehr, kann das HQ auch nicht ersetzt werden. In diesem Fall muss jede Einheit der Formation des eliminierten HQs von nun an würfeln, um zu aktivieren (siehe 4.2).

Beispiel: Wenn das CCA-HQ eliminiert wird, wird es, mit der reduzierten Seite nach oben, in der nächsten Marker-Entfernungs-Phase im Feld des CCA-SHQs (welches entfernt wird) wieder eingesetzt, wenn dieses im Spiel ist. Ist das SHQ nicht im Spiel, wird das CCA-HQ, mit der reduzierten Seite nach oben, in einem beliebigen Feld eingesetzt, das einen M4A1 CCA-Zug enthält. Sind weder SHQ noch ein M4A1-Zug im Spiel, kann das CCA-HQ nicht ersetzt werden.

1.3.2.4 HQ-BEFEHLSWERT

Hauptquartiere dürfen ihren Befehlswert von Reorganisations-Würfelwürfen bei *allen* Einheiten abziehen, die im Feld des HQs versuchen, sich zu reorganisieren.

1.3.3 HARTE ZIELE

Harte Ziele werden durch panzerbrechende Feuerstärke angegriffen. Harte Ziele haben auf dem Spielstein *nur* die Silhouette des Fahrzeugs und kein NATO-Symbol. Eine Einheit, die sowohl ein NATO-Symbol als auch eine Silhouette aufweist, z.B. ein Zug LKWs, ist ein weiches Ziel (siehe 1.3.1).



1.3.3.1 GEPANZERTE FAHRZEUGE

Wie der Name schon sagt, weisen diese Fahrzeuge Panzerungen auf und besitzen entweder Räder oder Ketten. Jeder Spielstein, der nur eine Fahrzeugsilhouette besitzt (und kein NATO-Symbol), ist ein gepanzertes Fahrzeug. Gepanzerte Fahrzeuge sind *harte* Ziele

1.3.3.2 AUFKLÄRUNGSEINHEITEN

Aufklärungseinheiten sind besondere gepanzerte Fahrzeuge, die neben der Silhouette ein „R“ (für Recon) aufweisen. Sie besitzen spezielle Fähigkeiten:



Unabhängig: Aufklärungs-Züge agieren unabhängig. Deshalb werden sie als unter Befehl stehend gewertet (siehe 4.2), wenn sie sich innerhalb der *doppelten* Befehlsreichweite des HQs befinden.

Bestens ausgebildet: Aufklärungs-Züge können Artillerie- oder Granatwerferfeuer für Einheiten derselben Formation anfordern. Sie fungieren hier also wie ein HQ.



Beobachter: Feindliche Einheiten, die sich innerhalb von vier Hexen *und* in der Sichtlinie der Aufklärungseinheit befinden, sind *nicht* verdeckt (siehe 6.1.5).

1.3.4 UNTERSTÜTZUNGSWAFFEN

Schwere Maschinengewehre und Bazookas / Panzerschreck / PIAT gelten als Unterstützungswaffen („Support Weapon“). Sie erhöhen die Kampfkraft von Infanterie-Zügen. Das NATO-Symbol auf dem Spielstein zeigt die Art der Unterstützungswaffe an.



1.3.4.1 ZUWEISUNG VON UNTERSTÜTZUNGSWAFFEN

Unterstützungswaffen werden vor Szenariobeginn einem Infanterie-Zug zugeteilt. Dazu werden sie unter den Infanterie-Zug-Spielstein gelegt. Unterstützungswaffen können während eines Szenarios *nicht* weitergegeben werden.

1.3.4.2 ZERSTÖRUNG VON UNTERSTÜTZUNGSWAFFEN

Unterstützungswaffen können niemals das Ziel in einem Kampf sein. Wenn der Zug, der die Unterstützungswaffe besitzt, eliminiert wird, wird der Spielstein der Unterstützungswaffe ebenfalls vom Spielplan entfernt. Infanterie-Züge feuern mit ihren Unterstützungswaffen, wenn sie auch die auf dem Spielstein aufgedruckte Feuerstärke verwenden.

Hinweis: Unterstützungswaffen repräsentieren nicht unbedingt eine zusätzliche Waffe, sondern erfahrene MG- oder Panzerschreck-Schützen des Zugs. Es handelt sich also um eine besondere Fähigkeit.

1.3.4.3 UNTERSTÜTZUNGSWAFFEN IM KAMPF

Die Feuerstärke und die Reichweite der Unterstützungswaffe werden zum Infanterie-Zug, der die Waffe besitzt, hinzuaddiert, wenn der Zug feuert.

Beispiel: Ein Zug addiert 1 zu seiner Reichweite und zu seiner Feuerstärke mit Sprenggranaten, wenn er ein schweres Maschinengewehr besitzt. Sowohl Bazooka als auch Panzerschreck haben nur ein rotes „+“ anstelle der Verbesserungen für Feuerstärke und Reichweite, die bei einem schweren Maschinengewehr zu sehen sind. Das „+“ erlaubt es der besitzenden Einheit, einen zusätzlichen Würfel einzusetzen, wenn es rote (panzerbrechende) Feuerstärke verwendet (siehe 6.1.4).

1.3.5 DIE FARBEN DER SPIELSTEINE

Amerikanische Einheiten sind grün, deutsche Wehrmachtseinheiten grau, deutsche Waffen-SS ist schwarz und britische Einheiten sind hellbraun.

1.4 DAS STAPELN VON EINHEITEN

Bis zu zwei Kampfeinheiten dürfen in einem Feld gestapelt sein. Dieses Limit gilt jederzeit! Marker, Wracks, Unterstützungswaffen und HQs zählen *nicht* gegen dieses Limit. HQs und SHQs können *nicht* im selben Feld stapeln.

Beispiel: Zwei Infanterieeinheiten sind in einem Straßenfeld gestapelt. Die heranfahrende Panzereinheit muss die Straße verlassen und um den Stapel herumziehen. Sie kann nicht durch die beiden Einheiten ziehen.

1.5 FORMATIONEN

Jede Formation besteht aus einem Hauptquartier und den unterstellten Einheiten. Alle Einheiten einer Formation haben dieselbe Bezeichnung. Sie werden aktiviert, wenn ihr Formations-Marker gezogen wird. Dies schließt Einheiten ein, die per Szenariobeschreibung der Formation unterstellt sind.

1.6 MORAL

Der Begriff „Moral“ umfasst den Ausbildungsstand und den psychologischen Status einer Einheit. Einheiten verwenden stets den Moralwert ihres HQs, wenn sie einen Moraltest vornehmen müssen.

Eine Einheit ist entweder in gutem Zustand oder zerschlagen. Einheiten in gutem Zustand sind voll kampfbereit. Zerschlagene Einheiten sind ungeordnet und hatten Verluste durch Feindfeuer. Ihre Kampfkraft ist stark eingeschränkt.

1.6.1 MORALTEST

Wenn ein Moraltest vorgenommen werden muss, wird mit zwei Würfeln gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Moralwert der Formation, besteht die Einheit den Moraltest.

Beispiel: Alle Einheiten des amerikanischen Combat Command A (CCA) haben einen Moralwert von 7.

1.7 DIE UNTERSCHIEDLICHEN MARKER

1.7.1 FORMATIONS-MARKER

Die Formations-Marker werden gemäß den Szenariobeschreibungen in ein Behältnis (Kaffeetasse oder Stoffbeutel) gepackt. Wenn ein Spieler einen Formations-Marker zieht, *muss* diese Formation aktiviert werden.



1.7.2 RUNDENENDE-MARKER

Diese werden zu den Formations-Markern gemäß den Szenariobeschreibungen in das Behältnis gelegt. Wenn der *zweite* Rundenende-Marker gezogen wird, endet die Spielrunde.



1.7.3 ADMINISTRATIVE MARKER

Hierbei handelt es sich um *Operationen beendet* („Ops complete“), *zerschlagen* („disrupted“), *außerhalb Befehlsreichweite* („out of command“) und weitere Marker. Sie werden wie unten beschrieben verwendet.



2.0 SPIELAUFBAU

Nach Auswahl eines Szenarios werden die Spielsteine anhand der Szenariobeschreibung aufgebaut. Die Formations- und Rundenende-Marker werden ebenfalls gemäß den Szenariobeschreibungen in ein Behältnis gepackt.

3.0 SPIELABLAUF

3.1 OPERATIONSPHASE

Die Spieler ziehen abwechselnd einen Marker aus dem Behältnis (es spielt im Grunde keine Rolle, wer dies macht...). Wird ein Rundenende-Marker gezogen, wird er beiseite gelegt. Der zweite gezogene Rundenende-Marker beendet die Spielrunde. Diese endet ebenfalls, wenn sich keine Formations-Marker mehr im Behältnis befinden. Nun beginnt die Marker-Entfernungsphase. Wenn eine Formation gezogen wird, *muss* sie vom Spieler für Bewegung und Kampf aktiviert werden. Diese Aktivierung wird Formations-Impuls genannt; die Formation ist zudem die aktive Formation.

Zur Erinnerung: Ein Spieler muss die gezogene Formation aktivieren. Der Formations-Marker darf nicht in das Behältnis zurückgelegt werden.

3.2 MARKER-ENTFERNUNGSPHASE

Alle Operationen beendet-Marker („Ops complete“) werden vom Spielplan entfernt. Anschließend werden Rauch-Marker angepasst oder entfernt, eliminierte Hauptquartiere ersetzt und alle Formations- und Rundenende-Marker wieder in das Behältnis gepackt (**Ausnahme:** siehe 3.2.1).

3.2.1 WENN EINE FORMATION NICHT AKTIVIERT WIRD

Wenn eine Formation in einer Spielrunde nicht aktiviert wurde, behält der Besitzer alle Rundenende-Marker *bis auf einen* in seinem Besitz, wenn die Formations- und Rundenende-Marker ins Behältnis zurückgelegt werden. Er gibt diese Rundenende-Marker ins Behältnis, direkt nachdem die betreffende Formation aktiviert wurde. Hat ein Spieler sogar zwei oder drei Formationen, die in der vorherigen Spielrunde nicht aktiviert wurden, behält er die Rundenende-Marker in seinem Besitz, bis *alle* betreffenden Formationen aktiviert wurden. Haben beide Seiten Formationen, die nicht aktiviert wurden, halten beide je 1 Rundenende-Marker in der folgenden Runde zurück.

Beispiel: Der amerikanische Spieler hat die 2/16 Infanterie und die 4/51 Panzer: der deutsche Spieler Schützen-Battalion 107. Außerdem gibt es zwei Rundenende-Marker im Szenario. In Spielrunde 4 wird das 107. aktiviert, anschließend beide Rundenende-Marker gezogen. In Spielrunde 5 behält der amerikanische Spieler so lange einen Rundenende-Marker in seinem Besitz, bis sowohl die 4/51 Panzer als auch die 2/16 Infanterie aktiviert wurden und gibt seinen Rundenende-Marker anschließend ins Behältnis.

4.0 DER IMPULS EINER FORMATION

Wenn eine Formation aktiviert wurde, führt der entsprechende Spieler folgende Aktivitäten mit den Einheiten der Formation und eventuell unterstellten Einheiten aus. Alle Aktivitäten werden in folgender Reihenfolge ausgeführt.

4.1 AUFRÄUMEN

Alle *Operationen beendet* („Ops complete“) und *Außer Befehlsreichweite* („Out of Command“) Marker werden von der Formation entfernt.

4.2 BEFEHLS-STATUS

Nun wird der Befehls-Status von allen Einheiten der Formation überprüft. Einheiten, die sich innerhalb der Befehlsreichweite des HQs der Formation oder des SHQs (das wiederum selbst in der doppelten Befehlsreichweite des HQs sein muss), stehen unter Befehl. Einheiten, die sich außerhalb der Befehlsreichweite befinden (dies schließt Einheiten ein, deren HQ permanent eliminiert wurde, 1.3.2.3), müssen einen normalen Moraltest mit zwei Würfeln ausführen. **Beispiel:** Eine Einheit der Kampfgruppe Beck muss 7 oder niedriger würfeln, um den Test zu bestehen.



Für jedes Feld, *nicht* für jede einzelne Einheit wird ein Test ausgeführt. Wird der Test bestanden (indem kleiner/gleich der auf dem HQ der Formation angezeigten Moral der Formation gewürfelt wird), stehen *alle* Einheiten im Feld unter Befehl. Wird der Test nicht bestanden, stehen alle Einheiten im Feld nicht unter Befehl und ein *Außer Befehlsreichweite-* („Out of Command“) Marker wird auf sie platziert. Einheiten, die nicht unter Befehl stehen, dürfen sich im Impuls der Formation weder bewegen noch feuern. Sie können jedoch Gelegenheits-Feuer während des Impulses einer feindlichen Formation ausführen (siehe 6.2).

Alle Einheiten, die von außerhalb des Spielplans ins Spiel treten, gelten während ihrer ersten Aktivierung als unter Befehl stehend.

Beispiel: Ein abgesessener Infanterie-Zug und ein Sherman-Zug von Combat Command A befinden sich im selben Feld. Der Spieler würfelt eine 8, besteht den Test nicht und platziert einen Außer Befehlsreichweite-Marker auf den Einheiten.

4.3 REORGANISATION

Es wird versucht, zerschlagene Einheiten der Formation wieder zu reorganisieren.

Jede Einheit, die unter Befehl steht, reorganisiert, wenn sie mit zwei Würfeln einen Moraltest besteht (kleiner/gleich dem Moralwert der Einheit würfelt).

Einheiten, die nicht unter Befehl stehen, addieren 1 zum Moraltest-Würfelwurf.

Alle Einheiten, die sich im Feld mit dem HQ oder dem SHQ der Formation befinden, dürfen den Befehlswert des HQs bzw. des SHQs vom Würfelwurf abziehen.

Einheiten, die den Moraltest bestehen, entfernen den Marker.

4.4 OPERATIONEN

Jetzt führen die Einheiten der Formation, die unter Befehl stehen, Operationen aus (Bewegung, Feuer, Sturmangriff usw.).

5.0 BEWEGUNG

Die Bewegungsfähigkeit einer Einheit zeigt abstrakt ihre „Geschwindigkeit“ an. In jedem Impuls der Formation kann eine Einheit maximal ihre volle Bewegungsfähigkeit einsetzen – aber nicht mehr. Die Bewegung ist freiwillig. Eine Einheit, die ihre Bewegung beendet hat, erhält einen *Operationen beendet* („Ops complete“) Marker. Einheiten, die sich bewegt haben, dürfen nicht feuern.

5.1 GESTAPELTE EINHEITEN

Einheiten, die den Impuls der Formation zusammen in einem Feld beginnen, dürfen sich zusammen bewegen und jederzeit Einheiten

vom Stapel „abtrennen“. So „abgetrennte“ Einheiten dürfen später bis zum Erreichen ihrer maximalen Bewegungsfähigkeit weiterziehen. Einheiten ziehen in angrenzende Felder und bezahlen dafür die auf der Geländetabelle aufgeführten Bewegungskosten. Einheiten dürfen ein mit feindlichen Einheiten besetztes Feld betreten, müssen dann jedoch entweder einen Sturmangriff ausführen (siehe 6.3) oder überrennen (siehe 6.4). Einheiten, die sich bewegen, können Gelegenheits-Feuer auslösen (siehe 6.2).

5.2 EINHEITEN TRANSPORTIEREN

Motorisierte (deutsche Panzergrenadiere) und mechanisierte Infanterie (Amerikaner und Briten), Geschütze und Granatwerfer-Batterien sind entweder aufgesessen oder abgesessen (im Falle von Geschützen angehängt oder feuerbereit). Einheiten gelten als aufgesessen, wenn die Fahrzeugseite des Spielsteins zu sehen ist. Sie sind abgesessen, wenn das NATO-Symbol zu sehen ist. Transportierte Einheiten, entweder geladen oder abgeladen, die eliminiert werden, werden durch einen Wrack-Marker ersetzt.



5.2.1 LADEN

Motorisierte und mechanisierte Infanterie, Geschütze und Granatwerfer-Batterien wechseln von abgesessen zu aufgesessen, indem sie ihr Vorhaben ankündigen, den Spielstein auf die Fahrzeugseite drehen und 3 Bewegungspunkte ausgeben. Wenn die Einheit eine Unterstützungswaffe besitzt (nur bei Infanterie möglich), behält sie diese.

Zerschlagene Infanterie, zerschlagene Geschütze und zerschlagene Granatwerfer-Batterien können nicht laden.

5.2.2 ABLADEN

Motorisierte und mechanisierte Infanterie, Geschütze und Granatwerfer-Batterien wechseln von aufgesessen zu abgesessen, indem sie ihr Vorhaben ankündigen, den Spielstein auf die Seite mit dem NATO-Symbol drehen und 3 Bewegungspunkte ausgeben.

Zerschlagene Infanterie, zerschlagene Geschütze und zerschlagene Granatwerfer-Batterien *können* abladen.

Achtung: Beim Auf- oder Absitzen werden die 3 Bewegungspunkte von der Seite der Einheit abgezogen, auf die gewechselt wird. Wenn also ein mechanisierter Infanterie-Zug aufsitzt, werden 3 Bewegungspunkte von der Seite mit dem M3 Halbkettenfahrzeug abgezogen und der Einheit verbleiben noch 2 Bewegungspunkte. Wenn dasselbe M3 Halbkettenfahrzeug seinen mechanisierten Infanterie-Zug absitzen lässt, werden die 3 Bewegungspunkte von der Seite mit dem NATO-Symbol abgezogen und der Einheit verbleiben keine Bewegungspunkte.



Hinweis: Zerschlagene Einheiten können abladen, aber nicht aufladen, da ersterer Vorgang aus einem Fahrzeug deutlich einfacher zu bewerkstelligen ist.

5.2.3 FEUER

Die transportierenden Einheiten können mit aufgesessener Infanterie oder Geschützen/Granatwerfern normal feuern. Infanterie, Geschütze und Granatwerfer feuern nicht.

5.2.4 KAMPFERGEBNISSE

Transportierte/gezogene Einheiten nehmen dieselben Ergebnisse hin wie die sie transportierende Einheit. **Beispiele:** Wenn ein Transporter zerschlagen ist, ist die aufgesessene Infanterie auch zerschlagen. Wenn sich ein Transporter reorganisiert, reorganisiert sich auch die transportierte Infanterie. Wird ein Transporter reduziert, wird auch die aufgesessene Infanterie reduziert. Wird ein Transporter eliminiert, wird auch die aufgesessene Infanterie eliminiert. *Dies sollte selbstverständlich sein, da es sich ja um denselben Spielstein handelt.*

Die oben liegende Seite einer motorisierten oder mechanisierten Infanterie bestimmt, was für ein Ziel der Spielstein darstellt. Liegt die Fahrzeugseite oben, handelt es sich um ein *hartes* Ziel; liegt das Infanterie-NATO-Symbol oben, handelt es sich um ein *weiches* Ziel.

6.0 KAMPF

White Star Rising enthält vier verschiedene Arten von Kampf: Feuerkampf, Gelegenheits-Feuer (eine Art des Feuerkampfs), Sturmangriff und Überrennen.

6.1 FEUERKAMPF

Während des Impulses der Formation dürfen alle Einheiten in gutem Zustand, die keinen *Operationen beendet*- („Ops complete“) Marker aufweisen und über eine Sichtlinie (SL) zu einer feindlichen Einheit innerhalb ihrer Reichweite verfügen, diese angreifen (Ausnahmen werden weiter unten behandelt). Während des Impulses einer feindlichen Formation dürfen feindliche Einheiten, die sich innerhalb der SL und Reichweite von eigenen Einheiten in gutem Zustand bewegen, die zudem keinen *Operationen beendet*- („Ops complete“) Marker aufweisen, beschossen werden. Dies wird *Gelegenheits-Feuer* genannt und unter 6.2 beschrieben.

Eine Einheit kann während des Impulses der Formation nur *einmal* mit *entweder* der panzerbrechenden Feuerstärke gegen harte Ziele *oder* der Feuerstärke mit Sprenggranaten gegen weiche Ziele angreifen. Eine feindliche Einheit kann jedoch von *unterschiedlichen* Einheiten mehrfach angegriffen werden. Eine Einheit, die Feuerkampf ausgeführt hat, bekommt anschließend einen *Operationen beendet* („Ops complete“) Marker. Jede Einheit greift einzeln an – mit Ausnahme von Unterstützungswaffen.

Infanterie-Züge müssen ihre Unterstützungswaffen einsetzen, wenn sie ihre „eigene“ Feuerstärke einsetzen (die auf dem Spielstein aufgedruckte Feuerstärke) oder sie geben die Gelegenheit auf, mit den Unterstützungswaffen zu feuern. Einheiten *müssen* niemals feuern.

Eine Einheit kann nicht auf eine feindliche Einheit feuern, wenn die SL zu dieser blockiert ist (siehe 7.0); sie kann aber *immer* auf eine angrenzende Einheit feuern.

Es existieren zwei Arten von Zielen:

- » **Harte Ziele** (jeder Spielstein mit einer Fahrzeugsilhouette),
- » **Weiche Ziele** (Infanterie, Pak-Geschütze, Granatwerfer usw. – alles, was ein NATO-Symbol aufweist).

Harte Ziele besitzen eine Panzerung und eine Schutzzahl auf ihrem Spielstein. Weiche Ziele haben diese Werte nicht. Angreifer setzen ihre panzerbrechende Feuerstärke gegen harte Ziele ein und ihre Feuerstärke mit Sprenggranaten gegen weiche Ziele.

Um eine feindliche Einheit anzugreifen, muss der Angreifer

- (a) eine Sichtlinie zum Ziel haben (siehe 7.0),
- (b) innerhalb der erlaubten Reichweite zum Ziel sein.

Die Reichweite wird ermittelt, indem die Felder zwischen Angreifer und Ziel gezählt werden. Dabei wird das Zielfeld gezählt, das Angreiferfeld jedoch nicht.

Der Angreifer würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die der entsprechenden Feuerstärke der angreifenden Einheit entspricht (panzerbrechende gegen harte Ziele; Sprenggranaten gegen weiche Ziele). Jedes Würfelergbnis, das größer/gleich der *Trefferzahl* des Angreifers ist, trifft das Ziel.

Hinweis: Ist eine Einheit mit einem HQ gestapelt wird dessen Befehlswert als zusätzliche Würfel eingerechnet..

Handelt es sich um ein hartes Ziel, würfelt der Besitzer eine Anzahl von Würfeln, die der Panzerung des Ziels plus dem Verteidigungsbonus des Geländes, in dem sich das Ziel befindet (siehe die Geländetabelle) entspricht. Jedes Würfelergbnis, das gleich groß oder größer ist als die Schutzzahl des Ziels, reduziert die Angreifer-Treffer um eins.

Handelt es sich um ein weiches Ziel, würfelt der Besitzer eine Anzahl von Würfeln, die dem Verteidigungsbonus des Geländes, in dem sich das Ziel befindet (siehe die Geländetabelle) entspricht. Jedes Würfelergbnis, das 5 oder größer ist, reduziert die Angreifer-Treffer um eins.

Befinden sich zwei Einheiten des Verteidigers im Feld, wählt der Angreifer, auf welches Ziel er feuert.

Beispiel: Ein M4A3E8 „Easy Eight“ Sherman-Zug greift einen Panther-Zug in einem Wald an. Da die Panther harte Zeile darstellen, verwenden die Shermans ihre panzerbrechende Feuerstärke (3; Trefferzahl: 4). Also würfeln die Amerikaner mit drei Würfeln – sie erzielen eine 6, eine 4 und eine 3; also 2 Treffer. Die Panther erhalten für den Wald einen Bonus von einem Würfel. Sie haben eine Panzerung von 3 und eine Schutzzahl von 5. Deshalb würfeln die Deutschen mit 4 Würfeln und erzielen eine 3, eine 2, eine 4 und eine 6. Einer der Treffer wird ignoriert. Der verbliebene amerikanischer Treffer zerschlägt den Panther-Zug.

Granatwerfer, die sowohl weiche als auch harte Ziele beschießen dürfen, gehen etwas anders vor.

Sie feuern jeweils auf ein *Feld*, nicht auf eine einzelne Einheit. Granatwerfer schießen auf Felder innerhalb ihrer Sichtlinie. Dazu verwenden sie eine ihrer Feuerstärke entsprechende Würfelanzahl. Jedes Würfelergebnis, das gleich groß oder größer ist als die Feuerstärke, trifft. Der Verteidiger würfelt eine Anzahl von Würfeln, die dem Verteidigungsbonus für weiche Ziele entspricht (siehe die Geländetabelle). Ist mindestens eine der Einheiten im Feld ein hartes Ziel, wird mit einem zusätzlichen Würfel gewürfelt. Jede 5 oder größer reduziert die Anzahl der Granatwerfer-Treffer um eins. Der Besitzer der Einheiten würfelt einmal pro Zielfeld. Granatwerfer-Treffer werden gleichmäßig verteilt (siehe 11.2.1). Granatwerfer dürfen auch auf Felder feuern (nicht aber per Gelegenheits-Feuer), die *nicht* in ihrer Sichtlinie liegen, solange ein HQ, ein SHQ oder eine Aufklärungseinheit derselben Formation eine Sichtlinie zum Zielfeld hat. Dieses Feuer wird wie ein Artillerieschlag (siehe 11.2) mit der Feuerstärke des Granatwerfers behandelt. Nach dem Feuern wird der Granatwerfer mit einem *Operationen beendet* („Ops complete“) Marker versehen. Die das Zielfeld „beobachtende“ Einheit darf Operationen normal weiter ausführen. Granatwerfer greifen nur das Zielfeld und nicht auch noch die sechs angrenzenden Felder an wie Artillerie (siehe 11.2). Granatwerfer sind gegen harte und weiche Ziele genauso effektiv.

Beispiel: Eine amerikanische 81mm Granatwerfer-Batterie greift ein Ebenenfeld an, das 10 Felder entfernt liegt und eine Tiger-Zug und einen Infanterie-Zug enthält. Der Granatwerfer würfelt eine 4 und eine 6 und erzielt einen Treffer. Der Verteidiger würfelt mit einem Würfel, da sich Panzer im Feld befinden. Würden im Feld nur zwei Infanterie-Züge stehen, würden sie auch keinen Verteidigungswürfel bekommen. Der Verteidiger würfelt eine 4, zu wenig, um einen Treffer zu negieren. So wird der einzelne Treffer zufällig verteilt. Der deutsche Spieler würfelt mit einem Würfel und erklärt, dass bei einer geraden Zahl die Infanterie getroffen wird. Er würfelt eine 3 (ungerade) und muss den Tiger-Zug zerschlagen.

6.1.1 ERWEITERTE REICHWEITE

Alle Einheiten/Waffensysteme, deren Reichweite *nicht* unterstrichen ist, dürfen bis zur doppelten, aufgedruckten Reichweite feuern. Wird auf eine Entfernung größer als die aufgedruckte Reichweite gefeuert, spricht man von *erweiterter Reichweite*. Wenn eine Einheit auf erweiterte Reichweite feuert, wird ihre Trefferzahl um 1 erhöht. Ist die unmodifizierte Trefferzahl bereits 6, wird stattdessen die Feuerstärke um 1 reduziert. Hat die Einheit eine Feuerstärke von 1 und eine Trefferzahl von 6, kann sie *nicht* auf erweiterte Reichweite feuern.

Beispiel: Ein M4A1 Sherman hat (bei gepanzerter Feuerstärke) eine Trefferzahl und eine Reichweite von je 5. Feuert der Sherman auf ein Ziel, das 6-10 Felder entfernt liegt, erhöht sich seine Trefferzahl auf 6.

6.1.2 REDUZIerte REICHWEITE

Alle Einheiten/Waffensysteme, deren Reichweite *nicht* unterstrichen ist, sind zielsicherer, wenn sie auf kurze Reichweite feuern. Wenn sie auf eine Entfernung feuern, die nur die Hälfte (abgerundet) der aufgedruckten Reichweite ausmacht, wird die Trefferzahl um 1 verringert.

Beispiel: Ein Panzer IV hat (bei gepanzerter Feuerstärke) eine Trefferzahl von 4 und eine Reichweite von 6. Feuert der Panzer IV auf ein Ziel, das maximal 3 Felder entfernt liegt, verringert sich die Trefferzahl von 4 auf 3.

6.1.3 UNTERSTRICHENE REICHWEITE

Einheiten, deren Reichweite unterstrichen ist, dürfen nicht weiter als die aufgedruckte Reichweite feuern. Zudem erhalten sie keinen Vorteil, wenn sie auf reduzierte Reichweite schießen.

6.1.4 VERBESSERTE FEUERSTÄRKE (+)

Einige Einheiten besitzen eine verbesserte Feuerstärke oder eine verbesserte Sturmangriffsstärke. Diese Einheiten weisen ein „+“ hinter ihrer Feuerstärke bzw. ihrer Sturmangriffsstärke auf. Sie würfeln mit einem zusätzlichen Würfel. Der Besitzer entscheidet, welche Würfel „zählen“; die Einheit kann aber nur so viele Treffer erzielen, wie die *nicht-verbesserte* Feuerstärke bzw. die Sturmangriffsstärke anzeigt.

Beispiel: Ein Fallschirmjäger-Zug würfelt mit vier Würfeln bei einem Sturmangriff. Der Besitzer kann die besten drei der vier Würfelergebnisse auswählen.

6.1.5 VERDECKT

Befindet sich das *feindliche* Ziel im selben Feld wie ein Wrack- oder ein Schützengraben-Marker oder in einem Wald, in einer Stadt, in welligem oder bebautem Gelände (nur Infanterie!) und:

- » ist *nicht* unter einem Operationen beendet-Marker,
- » bewegt sich *nicht*,
- » ist *nicht* angrenzend zu einer *eigenen* Einheit in gutem Zustand,
- » ist *nicht* innerhalb der Sichtlinie und innerhalb von 4 Feldern von einer eigenen Aufklärungseinheit (siehe 1.3.3.2) in gutem Zustand,

dann ist das Ziel *verdeckt*.

Verdeckte Einheiten nutzen das Gelände bestens aus und haben ihre Positionen nicht durch das Abfeuern ihrer Waffen preisgegeben. Sie erhalten einen Verteidigungsbonus von 1 Würfel.

Beispiel: Eine Infanterie-Einheit in einer Stadt erhält normalerweise einen Verteidigungsbonus von 2 Würfeln. Ist die Einheit verdeckt, bekommt sie einen Bonus von 3 Würfeln.

6.1.6 MAXIMALER VERTEIDIGUNGSBONUS

Harte Ziele können maximal 2 Würfel als Verteidigungsbonus erhalten – unabhängig vom Gelände, in dem sie sich befinden und unabhängig davon, ob sie verdeckt sind. *Weiche* Ziele können beliebig viele Würfel als Verteidigungsbonus erhalten.

6.1.7 KAMPFERGEBNISSE

Zerschlagen („disrupted“): Der erste Treffer zerschlägt eine Einheit (**Ausnahme:** HQs und SHQs). Ist eine Einheit bereits zerschlagen oder nimmt mehr als einen Treffer hin, wird sie zusätzlich reduziert (siehe Reduzierung unten).



Zerschlagene Einheiten dürfen nicht feuern, können sich aber bewegen. Sie dürfen sich jedoch nicht näher (oder angrenzend) zu einer feindlichen Einheit in ihrer Sichtlinie bewegen. Sind sie bereits angrenzend, dürfen sie von der feindlichen Einheit zurückziehen, sofern dieses Zurückziehen die Einheit nicht näher zu einer anderen Einheit in ihrer Sichtlinie bringt. Sie dürfen Infanterie abladen (siehe 5.2.2).

Zerschlagene Einheiten dürfen einen Gegenangriff beim Sturmangriff ausführen. Ihre Sturmangriffs-Trefferzahl wird aber auf 6 erhöht. Sie können in guten Zustand zurückversetzt werden, wenn sie zu Beginn des Impulses ihrer Formation einen Moral-Test bestehen.

Reduzierung: Jeder Treffer bei einer zerschlagenen Einheit reduziert diese. Sie bleibt zudem zerschlagen. Eine Einheit auf voller Stärke wird auf die (schwächere) Rückseite gedreht; eine reduzierte Einheit wird eliminiert. Befindet sich nicht bereits ein Wrack-Marker im Feld, wird das *erste* eliminierte harte Ziel im Feld durch einen Wrack-Marker ersetzt. Es kann nur einen Wrack-Marker pro Feld geben. Einige schwache Einheiten weisen auf ihrer Rückseite einen Wrack-Marker auf.

6.2 GELEGENHEITS-FEUER

Gelegenheits-Feuer ist eine Art von Feuerkampf, die *während* der feindlichen Bewegung stattfindet. Wenn eine feindliche Einheit *ein neues Feld betritt*, das innerhalb der Sichtlinie und der Reichweite einer eigenen Einheit in gutem Zustand und ohne Operationen beendet-Marker ist, kann die eigene Einheit die sich bewegende Einheit angreifen. Sie tut dies gemäß obiger Feuerregeln und nachdem die feindliche Einheit das neue Feld betreten hat. Die sich bewegende Einheit (oder Einheiten) dürfen *pro betretenem Feld* nur *einmal* angegriffen werden. Einheiten, die einen zerschlagen-Marker bekommen, müssen ihre Bewegung beenden. Einheiten, die Gelegenheits-Feuer ausführen, erhalten anschließend einen Operationen beendet-Marker.

6.3 STURMANGRIFF

Einheiten führen einen Sturmangriff aus, indem sie in ein feindlich besetztes Feld ziehen. Der Sturmangriff wird ausgeführt, sobald die angreifende Einheit (oder die Einheiten) das Verteidiger-Feld betreten. Beide Seiten dürfen so viele Einheiten im Feld haben, wie das Stapellimit (siehe 1.4) erlaubt. Die das Feld betretenden Einheiten sind die *Angreifer*, die sich bereits im Feld befindlichen Einheiten die *Verteidiger*.

Jede angreifende Einheit würfelt mit einer der Sturmangriffs-Stärke entsprechenden Anzahl von Würfeln. Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch oder größer ist als die Sturmangriffs-Trefferzahl, trifft das Ziel. Die Treffer werden aber nicht sofort zugeordnet. Erst erfolgt der Gegenangriff des Verteidigers. Er würfelt eine Anzahl von Würfeln, die den Sturmangriffs-Stärken seiner Einheiten entspricht. Jedes Würfelergebnis, das gleich hoch oder größer ist als die Sturmangriffs-Trefferzahl, trifft das Ziel.

Achtung: Sind die Verteidiger bereits zerschlagen, wenn der Angreifer ihr Feld betritt, wird ihre Trefferzahl beim Gegenangriff auf 6 erhöht.

Nun ordnen beide Seiten die Treffer zu. *Alle* Einheiten im Feld müssen *einen* Treffer hinnehmen, bevor eine Einheit einen *zweiten* Treffer erhält und alle Einheiten müssen zwei Treffer hinnehmen, bevor eine Einheit eliminiert wird. Wenn eine ungerade Anzahl von Treffern hingenommen werden muss, wird der zusätzliche Treffer zufällig zugeordnet. Treffer haben dieselben Auswirkungen wie beim Feuerkampf (siehe 6.1). Wird der Verteidiger komplett eliminiert, bleibt der Angreifer im Feld. Erhält der Verteidiger mehr Treffer als der Angreifer, zieht sich der Verteidiger um ein Feld

WHITE STAR RISING

zurück und der Angreifer bleibt im Feld. Ist der Verteidiger nicht eliminiert und muss weniger oder dieselbe Anzahl an Treffern hinnehmen wie der Angreifer, muss der Angreifer sich zum Feld zurückziehen, aus dem er gekommen ist. Wenn eine Seite HQs hat, werden mögliche HQ-Treffer wie in 1.3.2.2 beschrieben gehandhabt.

Beispiel: Wenn die mit dem HQ gestapelten Einheiten einen Treffer erhalten, wird mit einem Würfel gewürfelt. Bei einer 1 ist das HQ reduziert oder eliminiert, wenn es bereits reduziert war.

Wenn sich der Verteidiger zurückziehen muss, muss er versuchen, weg vom Feld zu ziehen, aus dem der Angreifer gekommen ist. Der Verteidiger darf nicht a) in ein feindlich besetztes Feld ziehen, b) in ein Feld ziehen, das angrenzend zu einer feindlichen Einheit ist (**Ausnahme:** das Feld, das nun vom Angreifer besetzt ist). Kann sich der Verteidiger nicht zurückziehen, wird er eliminiert.

Beim Sturmangriff verbessert ein HQ (dies gilt für Angreifer und Verteidiger) die Sturmangriffs-Stärke einer einzelnen Einheit um seinen Befehlswert. Das HQ selbst greift nicht an.

Beispiel: Ein Sdkfz 251-Zug der Kampfgruppe Beck mit dem Panzer IV Beck-HQ auf voller Stärke würde drei Würfel würfeln – einen für die Sturmangriffs-Stärke der Sdkfz 251-Zug und zwei für den Befehlswert des HQs.

Nach dem Sturmangriff erhalten sowohl Angreifer als auch Verteidiger Operationen beendet-Marker.

Einheiten, auf deren Sturmangriffs-Trefferzahl ein Stern folgt, dürfen keinen Sturmangriff initiieren (sich in ein feindlich besetztes Feld bewegen). Sie dürfen jedoch einen Gegenangriff ausführen. Einheiten ohne Sturmangriffs-Stärke dürfen bei einem Sturmangriff weder angreifen noch gegenangreifen. Sie müssen aber ganz normal Treffer hinnehmen und sich, wenn sie nicht eliminiert werden, aus dem Feld zurückziehen.

6.3.1 INFANTERIE-BONUS GEGEN GEPANZERTE FAHRZEUGE

Wenn Infanterie einen Sturmangriff gegen ein Feld ausführt, in dem sich nur gepanzerte Fahrzeuge befinden (siehe 1.3.3.1) oder gegen einen Sturmangriff verteidigt, der *ausschließlich* von gepanzerten Fahrzeugen ausgeführt wird, wird die Sturmangriffs-Trefferzahl der Infanterie um 1 reduziert (z.B. von 4 auf 3).

6.3.1.1 INFANTERIE-BONUS IN STÄDTEN

Wenn Infanterie einen Sturmangriff gegen ein Feld ausführt, in dem sich nur gepanzerte Fahrzeuge befinden, oder gegen einen Sturmangriff verteidigt, der *ausschließlich* von gepanzerten Fahrzeugen ausgeführt wird, *und* die Infanterie greift ein Stadtfeld an oder verteidigt in einem Stadtfeld, wird die Sturmangriffs-Trefferzahl der Infanterie um 1 reduziert (z.B. von 4 auf 3) *und* der

Sturmangriffs-Stärke um 1 erhöht (z.B. von 3 auf 4). Mit anderen Worten, erhöht in eine Stadt angreifende oder dort verteidigende Infanterie gegen ausschließlich gepanzerte Fahrzeuge ihre Sturmangriffs-Stärke um 1 und reduziert ihre Trefferzahl ebenfalls um 1.

Hinweis: Panzer sollten in einer Stadt nur gegen Infanterie vorgehen, wenn sie selbst Infanterieunterstützung haben.

Zerschlagene Infanterie erhält die Boni aus 6.3.1 und 6.3.1.1 *nicht*.

6.4 ÜBERRENNEN

Gepanzerte Fahrzeuge können versuchen, weiche Ziele (siehe 1.3.1) in einem Ebene- oder Hügel-Feld während der eigene Bewegung zu überrennen. Dazu zieht der Spieler die Einheit durch das Feld und bezahlt – zusätzlich zu den normalen Geländekosten – einen weiteren Bewegungspunkt. Nach diesem Überrennen muss die Einheit genügend Bewegungspunkte haben, um das Feld in ein angrenzendes Feld zu verlassen. Dieses Feld darf nicht feindlich besetzt sein.

Jedes überrennende gepanzerte Fahrzeug (oder Stapel von gepanzerten Fahrzeugen) *verdreifacht* seine Sturmangriffs-Stärke und würfelt mit einer Anzahl von Würfeln, die dem verdreifachten Wert entspricht. Jeder Würfel, der gleich groß oder höher ist als die Sturmangriffs-Trefferzahl des Angreifers, trifft das Ziel. Die Treffer werden aber nicht sofort zugeordnet. Alle Einheiten im Feld, die in gutem Zustand sind, dürfen nun die überrennenden gepanzerten Fahrzeuge mit ihrer nicht-modifizierten Sturmangriffs-Stärke angreifen. Verteidiger, die bereits zerschlagen sind, wenn der Angreifer ihr Feld betritt, haben ihre Trefferzahl auf 6 erhöht.

Nun ordnen beide Seiten ihre Treffer zu. *Alle* verteidigenden Einheiten im Feld müssen *einen* Treffer hinnehmen, bevor eine Einheit einen *zweiten* Treffer erhält. Treffer werden wie beim Feuerkampf (siehe 6.1) verteilt. Werden angreifende gepanzerte Fahrzeuge zerschlagen oder reduziert, dürfen sie das Feld nicht verlassen, sondern müssen ins Feld zurück, aus dem sie gekommen sind. Ein gepanzertes Fahrzeug in gutem Zustand kann so oft überrennen, wie seine Bewegungspunkte erlauben. Sie dürfen jedoch dasselbe Feld nicht mehr als einmal im selben Impuls überrennen.



7.0 DIE SICHTLINIE

Um eine feindliche Einheit im Feuerkampf anzugreifen, muss der Angreifer eine Sichtlinie (SL) zum Zielfeld haben. Ein Angreifer kann immer in ein angrenzendes Feld hinein angreifen. Es gibt zwei „Höhenstufen“ in *White Star Rising*: Ebene (Stufe 0) und Hügel (Stufe 1). Befindet sich eine Einheit auf einem Hügel- oder bewaldeten Hügel-Feld, ist sie auf Stufe 1. Ansonsten befindet sie sich auf Stufe 0.



Rote Linien stellen blockierte Sichtlinien dar; die blau-grünen sind nicht blockiert.

7.1 SICHTLINIEN IN DER EBENE (STUFE 0)

Ist der Angreifer in der Ebene, kann er eine feindliche Einheit nicht beschießen, wenn sich zwischen ihm und Zielfeld *verdeckendes* Gelände befindet. Verdeckendes Gelände ist a) ein Wald- oder Stadt-Feld oder Hügelrücken, zu dem weder der Angreifer noch das Ziel angrenzend sind; b) 2 oder mehr wellige Felder oder Felder mit Wracks (oder eine Kombination dieser Felder). Gelände im Angreifer- und Zielfeld beeinflusst niemals die SL.

7.2 SICHTLINIEN AUF DEM HÜGEL (STUFE 1)

Befindet sich der Angreifer auf Stufe 1, kann es eine feindliche Einheit nicht beschießen, wenn die SL einen Hügelrücken kreuzt – es sei denn, das Ziel befindet sich ebenfalls auf einem Hügel oder entweder der Angreifer oder das Ziel sind angrenzend zum Hügelrücken. Wenn sich sowohl Angreifer als auch Verteidiger auf einem Hügel-Feld befinden, ist die Sichtlinie blockiert, wenn sich verdeckendes Gelände zwischen Angreifer und Ziel befindet. Verdeckendes Gelände ist a) ein bewaldetes Hügel- oder Stadt-Feld oder b) 2 oder mehr Hügel-, welliges Gelände- oder Wrack-Felder (oder eine Kombination dieser Felder).

Befindet sich der Angreifer auf Stufe 1, darf er nicht auf eine feindliche Einheit auf Stufe 0 feuern, die sich direkt hinter (d.h. angrenzend zu) einem Wald- oder Stadt-Feld aufhält. Es wird

angenommen, dass das Ziel hinter dem Wald- oder Stadt-Feld ist, wenn die SL vom Angreifer zum Verteidiger das Wald- oder Stadt-Feld kreuzt, bevor es das Ziel-Feld erreicht.

Befindet sich der Angreifer auf Stufe 1, darf er nicht auf eine feindliche Einheit auf Stufe 0 feuern, wenn ein Hügel zwischen Angreifer und Ziel-Feld liegt.

7.3 DIE ERMITTLUNG VON SICHTLINIEN

Um zu ermitteln, ob eine Sichtlinie blockiert ist, wird gedanklich eine gerade Linie von der Mitte des Angreifer-Feldes zur Mitte des Verteidiger-Feldes gezogen. Passiert die Linie ein oder mehr verdeckende Geländefelder, ist die SL blockiert und es kann nicht gefeuert werden. Die Linie muss dabei *nicht* die Silhouette des Waldes, der Stadt usw. berühren. Wenn die Linie genau an einer Sechseckfeld-Kante eines verdeckenden Geländes entlang läuft (z.B. an einem Stadtfeld), ist die SL *nicht* blockiert. Verläuft die Linie entlang der gemeinsamen Kante von zwei Feldern mit verdeckendem Gelände, ist die SL blockiert. Für diese Regel gilt das zweite Feld mit welligem Gelände oder eine Kombination von Feldern mit welligem Gelände und Wracks als verdeckendes Gelände.

8.0 BEFESTIGUNGEN

White Star Rising enthält die „Befestigungen“ Schützengräben und Minen, die die Verteidigung verbessern.

8.1 SCHÜTZENGRÄBEN

Schützengräben („improved positions“) werden in den Szenariobeschreibungen zugeordnet. Ein Schützengraben kann in einem beliebigen Feld platziert werden. Er negiert den ersten Treffer bei einem Feuerkampf oder Sturmangriff. Schützengräben bleiben für die Dauer des Szenarios auf dem Spielplan.



Beispiel: Ein Tiger-Zug erzielt zwei Treffer gegen einen Infanterie-Zug in einem beliebigem Schützengraben in einem Wald. Der Graben negiert den ersten Treffer, anschließend würfelt die Infanterie mit 1 Würfel für den Wald (siehe die Geländetabelle), um den zweiten Treffer zu negieren. **Anderes Beispiel:** Ein Infanterie-Zug in einem Schützengraben muss bei einem Sturmangriff 2 Treffer hinnehmen. Der erste Treffer wird durch den Graben negiert.

8.2 MINEN

In den Szenariobeschreibungen wird festgelegt, ob die Spieler Minen-Marker („Mines“) erhalten.



8.2.1 DIE PLATZIERUNG VON MINEN UND IHRE ANGRIFFE

Der den Marker besitzende Spieler darf eine Mine in ein bisher nicht besetztes Feld legen, unmittelbar nachdem die andere Seite eine Einheit ins Feld bewegt hat. Die Mine greift mit 2 Würfeln an und trifft bei einer 5 oder 6. Das Ziel setzt keine Verteidigungswürfel ein. Nun werden Treffer zugeordnet. Wenn mehr als eine Einheit den Minenangriff ausgelöst haben, müssen zwei beteiligte Einheiten je einen Treffer hinnehmen, bevor eine Einheit zwei Treffer hinnimmt. Hat ein Feld mit mehr als einer Einheit einen Treffer erhalten, wird zufällig ermittelt, welche Einheit getroffen wurde. Obwohl HQs *nicht* direkt von Minen angegriffen werden können, muss das HQ wegen einer Reduzierung (siehe 1.3.2.2) würfeln, wenn eine andere Einheit im Feld einen Treffer erhielt.



Nur *eine* Mine kann in ein Feld gelegt werden. Minen werden jede Einheit angreifen, die später das betreffende Feld betritt. Angriffe durch Minen finden vor Gelegenheits-Feuer statt. Minen greifen nicht an, wenn Einheiten das Feld verlassen.

8.2.2 DAS ENTFERNEN VON MINEN

Eine Infanterie- oder Pionier-Einheit, die ihren Formations-Impuls angrenzend zu einer schon platzierten Mine beginnt, kann versuchen, das Minenfeld zu räumen. Infanterie würfelt mit 1, Pioniere mit 2 Würfeln. Bei *einer* erwürfelten geraden Zahl, wird der Minen-Marker entfernt. Einheiten, die versuchen, ein Minenfeld zu räumen, erhalten anschließend einen Operationen beendet-Marker.

9.0 CHAOS

Die Beschreibungen einiger Szenarien erwähnen einen *Chaos*-Marker, der zu Spielbeginn zu den anderen zu ziehenden Markern ins Behältnis gelegt wird. Wird der Chaos-Marker gezogen, würfelt einer der Spieler mit 2 Würfeln und überprüft die Chaostabelle auf der Spielhilfe.



Wenn die Szenariobeschreibungen es nicht anders festlegen, wird der Chaos-Marker aus dem Spiel entfernt, nachdem er gezogen und seine Auswirkungen umgesetzt wurden. In einigen Fällen ist der Spieler betroffen, dessen Formations-Marker als Nächstes gezogen wird (endet die Spielrunde, bevor eine weitere Formation gezogen wird, wird das Ergebnis des Chaos-Markers ignoriert und er zurück ins Behältnis gelegt).

10.0 SCHICKSALSPUNKTE

Trotz aller Anstrengungen der Generäle, Feldwebel, Schützen und der Spieler werden die Schlachten nicht immer von der Seite mit den besten Waffen, den meisten Soldaten oder der besten Ausbildung gewonnen, sondern durch unvorhergesehene Aktionen oder schicksalshafte Begebenheiten. Die Schicksalspunkte in *White Star Rising* stellen dies dar.



Erhält eine Seite in einem Szenario Schicksalspunkte, dürfen sie wie folgt verwendet werden:

- » 1 Punkt: einen Würfelwurf wiederholen – jeden Würfelwurf zu jeder Zeit.
- » 1 Punkt: Um das Ergebnis eines Würfels um 1 zu erhöhen *oder* zu verringern.
- » 2 Punkte: Um den Operationen beendet-Marker von einer eigenen Einheit zu entfernen.
- » 2 Punkte: Um einen geraden gezogenen Marker ins Behältnis zurückzulegen, bevor er verwendet wird.
- » 1 Punkt: Um ein Feld unter Befehl zu stellen. Dieser Punkt kann bezahlt werden, nachdem der Befehlsstatus erwürfelt wurde (siehe 4.2).

Der verteidigende Spieler hat *immer* die letzte Gelegenheit, Schicksal einzusetzen, um das Ergebnis für eine eigene Einheit zu verändern.

11.0 FORTGESCHRITTENEN- UND ZUSATZ-REGELN

Folgende Regeln führen einige neue Mechanismen ins Spiel ein und erhöhen seinen Detailgrad.

11.1 FLAK-EINHEITEN

Flak-Einheiten in *White Star Rising* sind der amerikanische M-16, der britische Crusader AA, der deutsche Wirbelwind (alles gepanzerte Fahrzeuge) sowie der deutsche 2 cm-Vierling. Die *blaue* Zahl ist die Flak-Feuerstärke gegen Flugzeuge. Mit ihr können auch harte Ziele (siehe 1.3) auf *maximal* normaler Reichweite angegriffen werden. In diesem Fall ist die Trefferzahl 6. Flak-Einheiten können zudem Sprenggranaten verschießen und einen Sturmangriff ausführen (siehe die Spielsteine).



Die Spielsteine stellen 1-2 Fahrzeuge oder Geschütze dar und haben nur einen Stärkelevel. Wenn sie im Kampf reduziert werden müssen, werden sie stattdessen durch einen Wrack-Marker ersetzt.



11.2 ARTILLERIE

Artillerieschläge werden in den Szenariobeschreibungen erwähnt. „1 x 4⁵“ heißt dabei, dass einmal (1 ist die Anzahl der Artillerieschläge) mit einer Feuerstärke von 4 und einer Trefferzahl von 5 gefeuert wird. Es gibt zwei Arten von Artillerie: Sprenggranaten und Rauch.

Bis zu zwei Artillerieschläge dürfen als *erste* Aktion von HQs, SHQs oder Aufklärungseinheiten (siehe 1.3.3.2) der aktiven Formation auf ein Feld innerhalb der Sichtlinie angefordert werden. Dazu wird das Zielfeld benannt und mit einem Würfel gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 2-6 trifft der Artillerieschlag das Zielfeld. Bei einer 1 war der Artillerieschlag wirkungslos und hat keine Auswirkungen. Artillerieschläge betreffen *alle* Einheiten im Zielfeld *und* in den sechs angrenzenden Feldern. Es wird dann einzeln für jedes Feld, nicht für jede Einheit gewürfelt (s.u.). Je nach Art des Artillerieschlags unterscheiden sich die Auswirkungen, die Artillerieschläge anfordern, werden *nicht* mit einem Operationen beendet-Marker versehen. Sie dürfen sich im selben Impuls bewegen, feuern, einen Sturmangriff ausführen, müssen den oder die Artillerieschläge aber als ihre *erste* Aktion anfordern.

11.2.1 ARTILLERIESCHLÄGE MIT SPRENGGRANATEN

Um einen (erfolgreichen) Artillerieschlag mit Sprenggranaten auszuführen, wird der entsprechende Marker („Barrage“) auf das Zielfeld gelegt. Anschließend wird für jedes Feld mit einer der Feuerstärke des Schlags entsprechenden Anzahl an Würfeln gewürfelt. Jedes Ergebnis, das gleich groß oder größer ist als die Trefferzahl des Schlags, trifft die Einheit(en).



Für jedes Feld, das Einheiten enthält, würfelt der beschossene Spieler mit einer Anzahl von Würfeln, die dem Verteidigungsbonus des Geländes für *weiche* Ziele entspricht (siehe die Geländetabelle). Ist mindestens eine der Einheiten im Feld ein *hartes* Ziel, wird ein zusätzlicher Würfel geworfen. Jede 5 oder 6 negiert einen Treffer des Angreifers. Es gibt keinen Bonus, wenn eine Einheit verdeckt ist. Es wird einmal pro Feld, nicht pro Einheit gewürfelt.

Nun werden Treffer zugeordnet. Erhält ein Feld mit zwei Einheiten eine ungerade Trefferzahl, wird zufällig ermittelt, wer den ungeraden Treffer hinnimmt. Alle beschossenen Einheiten müssen einen Treffer hinnehmen, bevor eine Einheit zwei Treffer hinnehmen muss usw.

Obwohl HQs nicht direkt von Artillerie angegriffen werden können, wird für ihre Reduzierung (siehe 1.3.2.2) gewürfelt, wenn eine andere Einheit im Feld einen Treffer erhält. Anschließend wird der Marker entfernt.

11.2.2 RAUCH

Um einen (erfolgreichen) Rauch-Artillerieschlag auszuführen, wird ein Rauch („Smoke“) 2-Marker ins Zielfeld gelegt. Dieser Marker blockiert die SL ins Feld, durch es und aus ihm und allen angrenzenden Feldern heraus für alle Einheiten und auf beiden Höhenstufen.



In der folgenden Marker-Entfernungsphase werden alle Rauch 2-Marker auf die Rauch 1-Seite gedreht. Rauch 1-Marker, die zu Beginn der Marker-Entfernungsphase auf dem Spielplan sind, werden ganz entfernt.

11.3 LUFTUNTERSTÜTZUNG

Luftunterstützung wird in *White Star Rising* durch Flugzeug-Spielsteine dargestellt. Wenn ein Szenario Luftunterstützung enthält, wird der entsprechende Spielstein herausgesucht. Zu Beginn der benannten Spielrunde wird der Flugzeug-Spielstein ins Behältnis gelegt. Wird er gezogen, muss er vom Besitzer eingesetzt werden. Wird der Marker vor dem Ende der Spielrunde nicht gezogen, bleibt er für die kommende Runde im Behältnis.



11.3.1 FLAK-FEUER DES VERTEIDIGERS

Wird der Luftunterstützungs-Spielstein gezogen, muss er vom Besitzer eingesetzt werden. Er legt ihn ins Zielfeld. Der andere Spieler kann ihn nun mit allen Flak-Einheiten in gutem Zustand, die keinen Operationen beendet-Marker aufweisen, angreifen. Dazu werden die *blaue* Feuerstärke und die Regeln für Feuerkampf (siehe 6.1) herangezogen. Flak-Einheiten haben immer eine SL zum Flugzeug. Jeder Luftangriff hat einen „Panzerungs“-Wert in der oberen rechten Ecke des Spielsteins. Mit diesem kann das Flugzeug versuchen, Treffer der Flak zu negieren. Ein nicht-negierter Treffer zerschlägt das Flugzeug und lässt es abdrehen. Nun würfelt der Besitzer mit einem Würfel. Bei einer 1-3 fliegt das Flugzeug zurück zum Flugplatz (der Luftunterstützungs-Spielstein wird aus dem Spiel entfernt). Bei einer 4-6 wandert er in der Marker-Entfernungsphase zurück in das Behältnis. Zwei Treffer zerstören das Flugzeug – der Spielstein wird entfernt.

11.3.2 DAS ZIEL ANGREIFEN

Nachdem das Flak-Feuerausgeführt wurde und das Flugzeug weder abdrehte noch zerstört wurde, würfelt der Angreifer mit 1 Würfel, um die Zielgenauigkeit zu ermitteln. Bei einer 1 wurde das Ziel verpasst und der andere Spieler bestimmt ein angrenzendes Feld als tatsächliches Zielfeld. Bei einer 2 wird das Ziel teilweise getroffen – die *goldfarbene* Luftunterstützungs-Feuerstärke wird um 1 Würfel reduziert. Bei einer 3-6 trifft der Angriff das Ziel mit der goldfarbenen Luftunterstützungs-Feuerstärke. Es wird mit einer der



Feuerstärke entsprechenden Anzahl an Würfeln gewürfelt. Jedes Ergebnis, das gleich groß oder größer ist als die Trefferzahl des Flugzeugs, trifft das Ziel.

Der verteidigende Spieler würfelt nun mit einer Anzahl von Würfeln, die dem Verteidigungs-Bonus des Geländes für *weiche* Ziele entspricht (siehe die Geländetabelle). Ist das Ziel verdeckt, wird mit einem zusätzlichen Würfel gewürfelt. Jede gewürfelte 5 oder 6 negiert einen Treffer des Flugzeugs. Es wird einmal pro Feld, nicht pro Einheit gewürfelt.

Nun werden Treffer zugeordnet. Erhält ein Feld mit zwei Einheiten eine ungerade Trefferzahl, wird zufällig ermittelt, wer den ungeraden Treffer hinnimmt. Alle beschossenen Einheiten müssen einen Treffer hinnehmen, bevor eine Einheit zwei Treffer hinnehmen muss usw.

Obwohl HQs nicht direkt von Flugzeugen angegriffen werden können, wird für ihre Reduzierung (siehe 1.3.2.2) gewürfelt, wenn eine andere Einheit im Feld einen Treffer erhält.

Der Angreifer würfelt nun mit einem Würfel, um den Status des Flugzeugs zu ermitteln. Ist das Ergebnis $>$ als die Anzahl der erzielten Treffer (bevor der Verteidiger Verteidigungswürfel eingesetzt hat; s.o.), wandert der Spielstein zu Beginn der nächsten Spielrunde zurück ins Behältnis und kann erneut eingesetzt werden. Ist das Ergebnis \leq der Anzahl der erzielten Treffer, wird der Spielstein aus dem Spiel entfernt.

11.4 DIE PLATZIERUNG VON UNTERSTÜTZUNGSWAFFEN (ZUSATZREGEL)

Diese Regel ersetzt das Platzieren der Unterstützungswaffen in den Grundregeln.

Unterstützungswaffen werden erst gelegt, wenn sie *das erste Mal* feuern. Dann bleiben sie bis zum Szenarioende bei ihrem Zug. Wird jedoch ein eigener Infanterie-Zug eliminiert, *bevor* alle Unterstützungswaffen platziert wurden, würfelt der Spieler mit einem Würfel. Bei einer 1 darf der andere Spieler eine beliebige, noch nicht platzierte Unterstützungswaffe eliminieren. Für jeden weiteren eliminierten Infanterie-Zug wird eins vom Würfelergebnis abgezogen.

Beispiel: Der deutsche Spieler besitzt ein noch nicht platziertes schweres MG. Der amerikanische Spieler eliminiert den zweiten deutschen Infanterie-Zug. Der deutsche Spieler würfelt mit 1 Würfel und zieht eins für den zweiten eliminierten Infanterie-Zug ab. Er würfelt eine 2 und der amerikanische Spieler eliminiert das deutsche schwere MG.

12.0 SZENARIEN

White Star Rising weist zwei Szenario-Arten auf. Die Basis-Szenarien werden nur mit den Grundregeln gespielt. Nachdem die Spieler die Grundregeln verinnerlicht haben, sollten sie nochmals Abschnitt 11 lesen und die Fortgeschrittenen-Szenarien versuchen.

12.1 SZENARIO-LAYOUT

Titel: Wird gefolgt von einer Kurzbeschreibung.

Hintergrund: Eine knappe historische Einführung in das Szenario.

Truppen und Aufbau: Jedes Szenario listet die teilnehmenden Formationen, z.B. Combat Command A (CCA) und die Einheiten, die Teil der Formation sind (und den Namen der Formation auf ihrem Spielstein haben) oder der Formation *unterstellt* wurden. Wenn nicht anders angegeben, wird der Formations-Marker jeder aufgeführten Formation in das Behältnis gelegt. Außerdem werden Unterstützung durch Artillerie und Luftwaffe benannt. Der Aufbau gibt an, wo die Spielsteine auf dem Spielplan aufgesetzt werden.

Schlachtfeld: Hier wird aufgeführt, welche Spielpläne verwendet werden und wie sie aneinandergelagt werden.

Spieldauer und Marker: Hier wird angegeben, wie lange das Szenario andauert, die Zahl der Rundenende-Marker und weitere Informationen zu Markern.

Siegbedingungen: Sie müssen erfüllt werden, um das Szenario zu gewinnen.

Szenario-Sonderregeln: Hier werden Sonderregeln aufgeführt.

Szenario-Variationen: Einige Szenarien weisen Variationen auf, die einen anderen Zugang zum Szenario bieten.

12.2 ALLGEMEINE SZENARIO-REGELN

Kontrolle: Um ein Feld zu kontrollieren, muss der Spieler eine Einheit im Feld haben oder der letzte Spieler gewesen sein, der mit einer Einheit durch das Feld gezogen ist. Ein Spieler beginnt ein Szenario automatisch mit der Kontrolle über alle Felder, in denen er theoretisch Einheiten aufbauen könnte. Kontrolle wird am Ende der Marker-Entfernungsphase ermittelt.



12.2.1 BASIS-SZENARIO 1: NOVILLE, BELGIEN

19. Dezember 1944 - Noville ist eine der Ortschaften, die die äußere Verteidigung von Bastogne verankerten. Noville wurde von einer gemischten Infanterie-/Panzertruppe unter dem Kommando von Major Desobry und dem 1. Bataillon der 507. Parachute Infantry verteidigt. Die Amerikaner hielten allen Angriffen von Teilen der deutschen 2. Panzer-Division mehr als 36 Stunden lang stand. Mark H. Walker

DEUTSCHE

Platzieren ihre Einheiten nach den Amerikanern:

- Elemente von Kampfgruppe Beck: 1 x HQ, 2 x Panzer IV, 2 x Panther, 3 x Panzergrenadiere, 1 x schweres MG. Werden in oder östlich von Reihe Q aufgesetzt.
- Weitere Elemente von Kampfgruppe Beck: 1 x SHQ, 1 x Tiger I, 1 x StuG III, 1 x Panzergrenadiere. Sie treten gemäß der Szenario-Sonderregeln ins Spiel ein.

Unterstützung: 1 Schicksalspunkt

AMERIKANER

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Elemente der 507. Paratroops: 1 x HQ, 2 x Fallschirmjäger, 1 x 60mm Granatwerfer, 1 x Bazooka. **Unterstellt:** 1 x M18, 1 x 57mm Pak. Werden in beliebigen Wald-Feldern innerhalb von zwei Feldern von K8 aufgesetzt
- Elemente von CCA: 1 x HQ, 1 x M4A3E8, 2 x M4A1, 2 x mechanisierte Infanterie, 1 x schweres MG, 1 x M5A1. **Unterstellt:** 1 x 81mm Granatwerfer. Werden in oder westlich von Reihe M aufgebaut.

Unterstützung: 4 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Spielplan A.

Spieldauer: 8 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Um zu gewinnen, muss der deutsche Spieler alle Felder von Ste Jeanne kontrollieren. Ansonsten gewinnt der amerikanische Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Der Spieleintritt des zweiten Elements der Kampfgruppe Beck wird zufällig ermittelt. Immer, wenn Kampfgruppe Beck aktiviert wird, würfelt der deutsche Spieler mit 1 Würfel. Bei einer 1-2 tritt das Element in den Feldern J1, K1 oder L1 ins Spiel; bei einer 3-4 in J12, K11 oder L12, bei einer 5 in U6, und bei einer 6 tritt das Element nicht ins Spiel ein. Der deutsche Spieler würfelt in diesem Fall bei der nächsten Aktivierung der Kampfgruppe erneut.



Die amerikanischen M18-Panzerjäger gehörten zu den schnellsten Panzerjägern des Krieges und bewährten sich bei Noville ganz besonders. Im Szenario darf daher der M18-Zug entweder feuern und dann noch drei Bewegungspunkte ausgeben *oder* drei Bewegungspunkte ausgeben und anschließend feuern. In beiden Fällen wird die Trefferzahl des M18-Zugs um 1 erhöht.

Szenario-Variation: Wenn beide Spieler zustimmen, wird zu Beginn von Spielrunde 5 ein Chaos-Marker ins Behältnis gelegt.

12.2.2 BASIS-SZENARIO 2: LE HAUDERIE UND MONTMAR TIN-EN GRAIGNES, FRANKREICH

12. Juni 1944 - Das 175. Regiment der 29. Infanterie-Division hatte den Auftrag, die Ortschaften von Le Hauderie und Montmar Tin-En Graignes den Deutschen zu entreißen. Das 175. erwartete in dieser Gegend nur leichten Widerstand und lief dann in einen Hinterhalt von Elementen der 17. Waffen-SS und der 352. Division. Ralph Ferrari

DEUTSCHE

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Elemente von Kampfgruppe Dauer: 1 x HQ, 4 x Panzergrenadiere, 1 x 75mm Pak. **Unterstellt:** 1 x schweres MG. Werden innerhalb von 2 Feldern von einem beliebigen Feld von Kleinestad aufgesetzt.
- Elemente von Schützen-Bataillon 107: 1 x HQ, 4 x Infanterie. **Unterstellt:** 1 x Pioniere, 1 x 81mm Granatwerfer, 1 x schweres MG. Werden innerhalb von 2 Feldern von einem beliebigen Feld von Ste Jeanne aufgesetzt.

AMERIKANER

Platzieren ihre Einheiten nach den Deutschen:

- 2/16. Infanterie: 1 x HQ, 9 x Infanterie, 1 x 57mm Pak, 1 x 81mm Granatwerfer. **Unterstellt:** 1 x schweres MG. Werden innerhalb von 1 Feld von R05 auf Spielplan A aufgesetzt.
- Elemente der 73. Aufklärung: 1 x HQ, 3 x mechanisierte Infanterie, 1 x M8. **Unterstellt:** 1 x schweres MG. Werden in beliebigen Stadtfeldern von Ville Sur Le Fleuve, östlich der Vire, aufgesetzt.

Unterstützung: 2 Schicksalspunkte

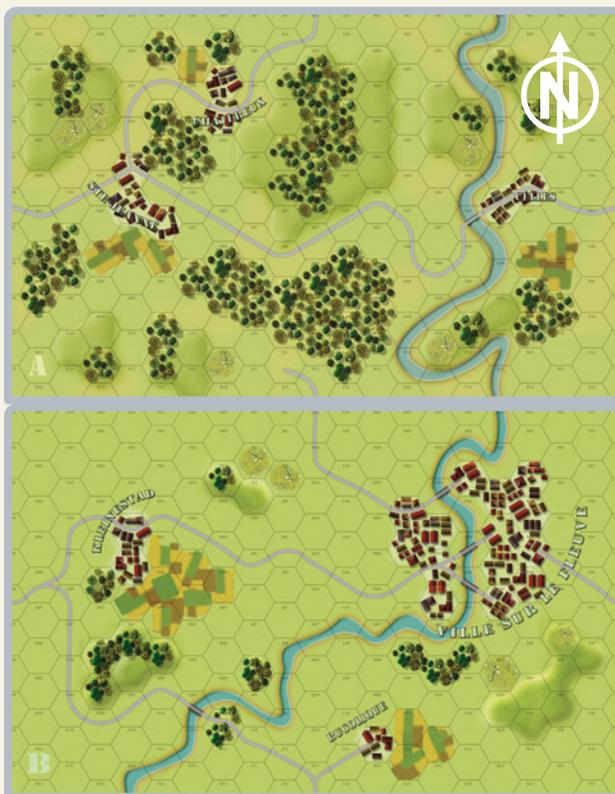
Schlachtfeld: Spielplan A und B.

Spieldauer: 8 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der amerikanische Spieler muss alle Felder von entweder Ste Jeanne oder Kleinestad kontrollieren. Ansonsten gewinnt der deutsche Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Eliminierte HQs können, wenn sie ersetzt werden, auf eine beliebige Einheit der Formation gelegt werden (sie müssen nicht auf einer Einheit selben Typs platziert werden).

Die 2/16. Infanterie beginnt das Szenario mit der ersten Aktivierung; anschließend bekommt die 73. Aufklärung die zweite Aktivierung. Ihre Formations-Marker werden in Spielrunde 1 nicht ins Behältnis gelegt (sie werden nur zu Beginn der Runde in obiger Reihenfolge aktiviert). Ihre Formations-Marker wandern zu Beginn von Runde 2 ins Behältnis.



12.2.3 BASIS-SZENARIO 3: VIERVILLE, FRANKREICH

7. Juni 1944 - Das 2. Bataillon der 507. Paratroops hatte die Aufgabe, mit einer kleinen Truppe den Ort Vierville zu halten. Die Deutschen, die die Bedeutung des Ortes kannten, schickten Elemente des Grenadier-Regiments 1058, um ihn zu nehmen. Es kam zu einem harten Gefecht. Ralph Ferrari

DEUTSCHE

- Elemente von Schützen-Bataillon 107: 1 x HQ, 6 x Infanterie, 1 x schweres MG. Sie treten in Spielrunde 1 vom südlichen Rand von Spielplan B ins Spiel ein.
- Elemente von Kampfgruppe Beck: 1 x HQ, 3 x Panzergrenadiere, 2 x schweres MG. Sie treten in Spielrunde 3 vom südlichen Rand von Spielplan B ins Spiel ein.

AMERIKANER

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Elemente der 507. Paratroops: 1 x HQ, 4 x Fallschirmjäger, 1 x schweres MG. Werden in beliebigen Ville Sur Le Fleuve-Feldern aufgesetzt.
- Weitere Elemente der 507. Paratroops: 2 x Fallschirmjäger. Sie treten in Spielrunde 4 vom östlichen Rand von Spielplan B ins Spiel ein.

Schlachtfeld: Spielplan B.

Spieldauer: 9 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der deutsche Spieler muss alle Felder von Ville Sur Le Fleuve am Spielende kontrollieren. Ansonsten gewinnt der amerikanische Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Die Fluss-Felder auf dem Plan existieren in diesem Szenario nicht.

Schützen-Bataillon 107 beginnt das Spiel mit der ersten Aktivierung. Der Formations-Marker des Bataillons wird außerdem für Spielrunde 1 ins Behältnis gelegt. So könnte es in Runde 1 zweimal aktiviert werden.

Die Panzergrenadiere haben keine Fahrzeuge. Sie sind also stets abgesessen (weiches Ziel), haben keine verbesserte Feuerstärke (siehe 6.1.4) und werden nach der Eliminierung nicht durch einen Wrack-Marker ersetzt.



12.2.4 BASIS-SZENARIO 4: KÖLN, DEUTSCHLAND

6. März 1945 - Im März 1945 rollten amerikanische Einheiten, darunter auch einige der ersten in Europa auftauchenden M26-Panzer, in die Ruinen von Köln. Hier wartete deutsche Infanterie mit Panzerunterstützung. Matt Lohse

DEUTSCHE

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Elemente von Kampfgruppe Beck: 1 x HQ, 1 x Panther. **Unterstellt:** 3 x Infanterie (von Schützen-Bataillon 107), 1 x Panzerschreck. Werden in Ville Sur La Fleuve aufgesetzt. Eine Einheit muss in der Stadt in den Reihen N oder O (inklusive) von Spielplan B aufsetzen.

Verstärkungen:

- Elemente von Kampfgruppe Beck: 1 x Panther (reduzierte Stärke); Aufbau gemäß Szenario-Sonderregeln.

Unterstützung: 2 Schicksalspunkte

AMERIKANER

Platzieren ihre Einheiten nach den Deutschen:

- Elemente von CCA: 1 x HQ, 2 x M4A1, 2 x M4AE8. **Unterstellt:** 1 x M26, 4 x Infanterie (von 4/16. Infanterie). Werden zwischen den Reihen C und U (inklusive) von Spielplan D aufgebaut.

Unterstützung: 4 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Spielplan B und D; blaugrüner Hintergrund: US-Aufbau; roter Hintergrund: deutscher Aufbau.

Spieldauer: 8 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der amerikanische Spieler gewinnt, wenn er Feld Q04 von Spielplan B (die Kathedrale) kontrolliert und mindestens eine Einheit in einem Stadtfeld in den Reihen N oder O von Spielplan B hat. Ansonsten gewinnt der deutsche Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Wegen der Trümmer in den Straßen, kosten Stadtfelder für weiche Ziele 2 und für harte Ziele 3 Bewegungspunkte. Straßen, die komplett durch ein Feld gehen, reduzieren diese Kosten jeweils um 1. Alle Einheiten erhalten einen Verteidigungsbonus von 2.



Die Amerikaner dürfen das Szenario mit einer Aktivierung des CCA beginnen. Nehmen sie diese Option wahr, wird der Marker des CCA erst zu Beginn von Runde 2 ins Behältnis gelegt (die Formation kann *nicht* zweimal in Runde 1 aktiviert werden). Nehmen sie diese Option nicht wahr, wird der CCA-Formations-Marker in Runde 1 ins Behältnis gelegt.

Wenn eliminiert, darf das deutsche HQ gemäß der HQ-Ersatz-Regeln auf jedem Panther-Spielstein zurück ins Spiel kommen.

Der deutsche Spieler kann die Panther-Verstärkungs-Zug (reduziert) in einem beliebigen Stadtfeld von Ville Sur La Fleuve, das keine amerikanische Einheit enthält, aufsetzen. Er kann den Panther aufsetzen, wenn er entweder 1) Gelegenheits-Feuer ausführen könnte oder 2) während eines Impuls der Kampfgruppe Beck. Sofort nach seinem Aufsetzen muss der Panther feuern. Dieser Angriff wird mit einer Ausnahme normal ausgeführt: Nachdem der Panther seine Angriffswürfel gewürfelt hat (siehe 6.1), wird 1 zusätzlicher Treffer hinzuaddiert – bevor der Verteidiger darum würfelt, die Panther-Treffer zu negieren. **Beispiel:** Der Panther würfelt eine 4, eine 5, und noch eine 4. Dies sind auf normaler Reichweite drei Treffer. Zu ihnen wird *nur beim ersten Angriff des Panthers* 1 weiterer Treffer addiert (= 4 Treffer total). Der Verteidiger versucht nun, diese Trefferzahl zu reduzieren.

12.2.5 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 1: CHAUMONT, BELGIEN

23. Dezember 1944 - US General Patton gab seinen Kommandeuren, bevor sie versuchten, die in Bastogne eingeschlossene 101. Airborne Division zu entsetzen, als letzte Worte mit auf den Weg, „Drive like Hell“. Als Teil des Angriffs des 3. Corps auf Bastogne, traf das 8. US Tank Btl. und CCB der 10. US Armored Infantry bei Chaumont auf Elemente von Regiment 14 der 5. deutschen Fallschirm-Division, die von Sturmgeschützen unterstützt wurde. Ralph Ferrari

DEUTSCHE

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Elemente von Fallschirmjäger-Zug 3: 1 x HQ, 5 x Fallschirmjäger. **Unterstellt:** 1 x 75mm Pak. Werden innerhalb von 3 Feldern von E05 aufgesetzt.
- Elemente von Panzer-Zug 172: 1 x HQ (Panzer IV), 5 x Panzer IV. Werden in Runde 1 in Feld K01 eingesetzt.

Unterstützung: 1 x 4⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.

AMERIKANER

Platzieren nach den Deutschen ihre Einheiten:

- Elemente der 4/51. Panzer: 1 x HQ, 4 x M4A1, 2 x M4A3E8. Werden in Runde 1 in den Feldern A6 und A11 aufgesetzt.

- Elemente des CCA: 1 x HQ, 5 x M4A1, 2 x M4A3E8, 5 x mechanisierte Infanterie. Werden in Runde 1 in den Feldern A6 und A11 aufgesetzt.

Unterstützung:

- 2 x 4³ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 1 x P-47 Luftunterstützung.

Schlachtfeld: Spielplan A; nur die Reihen A bis K (inklusive) sind spielbar.

Spieldauer: 9 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Zu Beginn von Spielrunde 5 wird ein Chaos-Marker ins Behältnis gelegt.

Siegbedingungen: Der amerikanische Spieler muss alle Felder von Ste Jeanne und Chateaux kontrollieren und mindestens vier Einheiten aus Feld K0 vom Spielfeldrand ziehen (HQs zählen nicht als erfolgreich herausgezogene Einheiten). Ansonsten gewinnt der deutsche Spieler.



12.2.6 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 2: BASTOGNE, BELGIEN

25. Dezember 1944 - Nachdem der Befehlshaber der 101. US Airborne Division, General McAuliffe, die deutsche Aufforderung zur Kapitulation gelesen hatte, lachte er und sagte: „Nuts“. Diese Einstellung, niemals aufzugeben, zeigte sich auch bei den Kämpfen. Am 25. Dezember 1944 bereiteten sich Teil der 101. US Airborne Division auf den bevorstehenden Angriff durch Elemente der deutschen Grenadiere vor. Ralph Ferrari

DEUTSCHE

Platzieren nach den Amerikanern ihre Einheiten:

- Elemente von Kampfgruppe Beck: 1 x HQ, 1 x Tiger, 1 x Panzer IV, 5 x Panzergrenadiere, 1 x schweres MG. **Unterstellt:** 1 x 81mm Granatwerfer. Betreten in Runde 1 den östlichen Rand des Spielplans.

Unterstützung: 3 x 4⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.

AMERIKANER

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Elemente der 507. Paratroops: 1 x HQ, 6 x Fallschirmjäger, 1 x 60mm Granatwerfer, 2 x schweres MG. **Unterstellt:** 1 x 57mm Pak. Werden zwischen den Reihen K und M (inklusive) aufgesetzt.

Unterstützung: 4 x Schützengraben

Schlachtfeld: Spielplan A.

Spieldauer: 10 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der deutsche Spieler muss mindestens drei Einheiten vom westlichen Spielfeldrand ziehen (das schwere MG zählt hierbei nicht, wohl aber das HQ) und mindestens drei US-Einheiten eliminieren (reduzierte Einheiten zählen nicht), um zu gewinnen. Ansonsten gewinnt der amerikanische Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Die Hügel- und Flussfelder auf dem Plan existieren im Szenario nicht.

Kampfgruppe Beck beginnt das Szenario. Ihr Formations-Marker wird in Runde 1 nicht ins Behältnis gelegt (sie kann nur einmal aktivieren).



12.2.7 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 3: SÜDWESTLICH VON CARENTAN, FRANKREICH

13. Juni 1944: In den Außenbezirken von Carentan griffen Waffen-SS Panzergrenadiere und Fallschirmjäger amerikanische Fallschirmjäger an. Nachdem der deutsche Angriff abgewiesen war, kam es zu einem Gegenangriff, der aber bald stecken blieb. Nun kam Combat Command A der 2. US Panzer-Division ins Spiel. Es brach durch die Verteidigung und wurde von den abziehenden Deutschen „Roosevelt's Metzger“ genannt. Ralph Ferrari

DEUTSCHE

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Elemente von Kampfgruppe Dauer: 1 x HQ, 3 x Panzergrenadiere, 1 x StuG III, 1 x schweres MG, 1 x Panzerschreck. Werden innerhalb von 1 Feld von Kleinestad aufgesetzt.
- Elemente der Fallschirmjäger-Zug 3: 1 x HQ, 4 x Fallschirmjäger, 1 x Panzerschreck. **Unterstellt:** 1 x 75mm Pak. Werden innerhalb von 1 Feld von Ville Sur Le Fleuve aufgesetzt.
- Weitere Elemente von Kampfgruppe Dauer: 1 x Panzergrenadiere, 1 x Panther. Treten in Runde 3 über die Straße am westlichen Spielplanrand B ins Spiel ein. Diese Elemente von Kampfgruppe Dauer stehen immer unter Befehl.

Unterstützung:

- 1 x 3⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 2 Schicksalspunkte

AMERIKANER

Platzieren nach den Deutschen ihre Einheiten:

- Elemente der 507. Paratroops: 1 x HQ, 8 x Fallschirmjäger, 1 x 60mm Granatwerfer, 1 x schweres MG, 1 x Bazooka. **Unterstellt:** 1 x 57mm Pak. Werden in oder innerhalb von 1 Feld von Ste Jeanne und/oder in oder innerhalb von 1 Feld von Celles aufgesetzt.
- Elemente von Combat Command A: 1 x HQ, 2 x M4A1, 1 x M4A3E8. Treten in Runde 1 auf der Straße am östlichen Rand von Spielplan A ins Spiel ein.

Unterstützung:

- 2 x 4⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 1 x 4³ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 2 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Spielplan A und B.

Spieldauer: 10 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

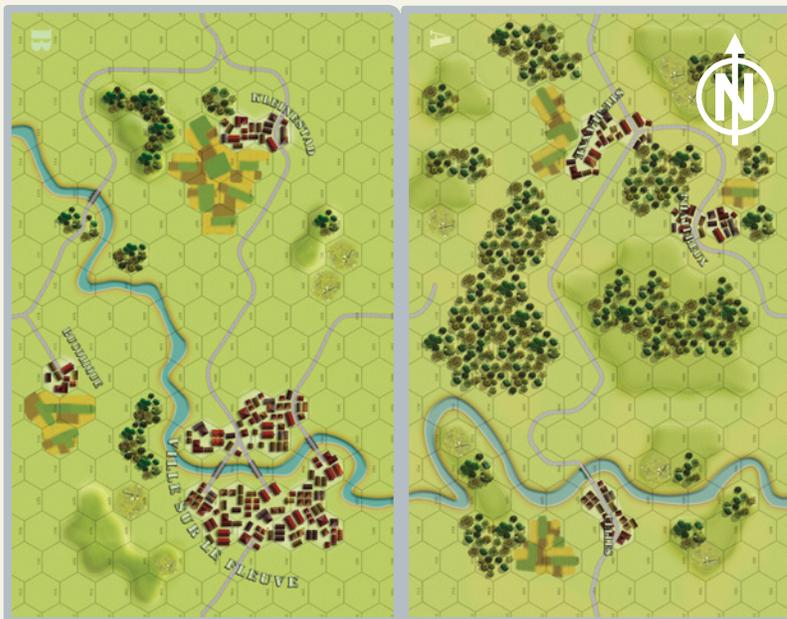
Siegbedingungen: Der amerikanische

Spieler muss am Ende von Runde 10

mindestens 10 Felder von Ville Sur Le Fleuve kontrollieren. Ansonsten gewinnt der deutsche Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Die Flussfelder auf beiden Spielplänen existieren in diesem Szenario nicht – das andere Gelände im Feld zählt.

Die Panzergrenadiere besitzen keine Fahrzeuge. Sie können nicht aufsitzen, ihre Feuerstärke ist nicht verbessert (siehe 6.1.4), und nach ihrer Eliminierung wird kein Wrack-Marker platziert.



12.2.8 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 4: REMAGEN, DEUTSCHES REICH

7. März 1945 - Nachdem Sprengladungen nicht explodierten, eroberten Elemente der 9. US Panzer-Division die Ludendorff-Rheinbrücke und durchbrachen diese wichtige Verteidigungslinie im Westen. Matt Lohse

DEUTSCHE

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Schützen-Bataillon 107: 1 x HQ, 6 x Infanterie. **Unterstellt:** 1 x StuG III, 1 x 50mm Pak, 1 x Wirbelwind, 1 x Pioniere. Werden innerhalb von 5 Feldern von Celles aufgesetzt. Nur maximal 2 Einheiten dürfen östlich des Flusses aufgesetzt werden.

Unterstützung:

- 1 x Stuka-Luftunterstützung; siehe die Szenario-Sonderregeln.
- 2 Schicksalspunkte

AMERIKANER

Platzieren nach den Deutschen ihre Einheiten:

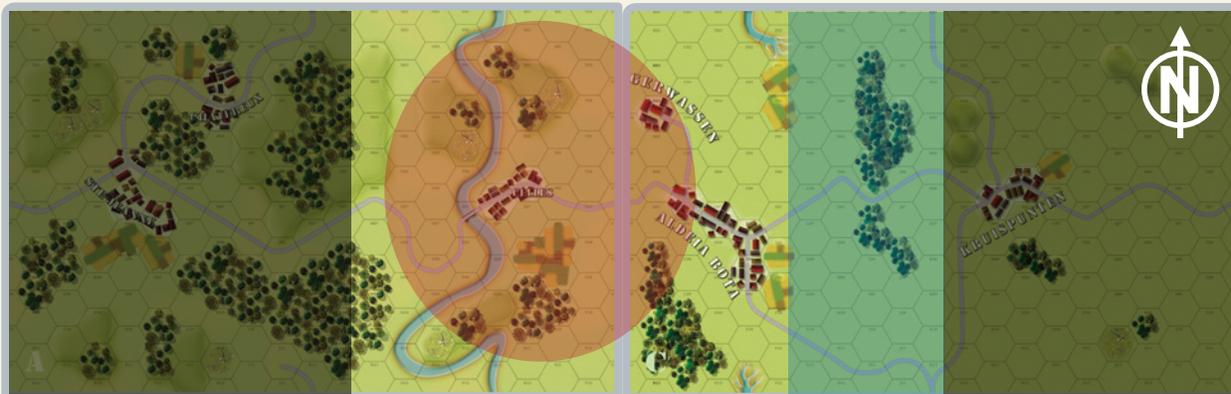
- 73. Aufklärung: 1 x HQ, 1 x M20, 2 x M8, 2 x M10, 3 x mechanisierte Infanterie. **Unterstellt:** 1 x M16.

Werden in den Reihen F bis K (inklusive) von Spielplan C aufgesetzt.

Unterstützung:

- 1 x 3⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 1 x P-47-Luftunterstützung. Der Spielstein darf frühestens in Runde 2 ins Behältnis gelegt werden.
- 2 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Spielplan A, Reihen M bis U, Spielplan C, Reihen A bis K. Blaugrüner Bereich = US-Aufbau; roter Bereich = deutscher Aufbau.



Spieldauer: 8 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der amerikanische Spieler gewinnt, wenn er am Spielende die intakte Brücke kontrolliert. Ansonsten gewinnt der deutsche Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Der Stuka-Spielstein kommt eine Runde, nachdem die erste amerikanische Einheit bis auf 3 Felder an die Brücke gekommen ist, ins Spiel.

Die Brücke sprengen: Die deutsche Pionier-Einheit muss 3 aufeinanderfolgende Runden, in denen sie nicht zerschlagen sein darf, an einer Seite der Brücke verbringen, um die Sprengladungen anzubringen. In der darauffolgenden Runde kann der deutsche Spieler versuchen, sie zu sprengen. Dies macht er, während Btl. 107 aktiviert ist (die Pionier-Einheit muss an einer Seite der Brücke sein!). Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Bei einer 1-2 ist die Brücke zerstört und keine Einheit darf sie mehr überqueren. Bei einer 3-6 hat die Zerstörung nicht geklappt. Die Deutschen dürfen in der nächsten Spielrunde einen neuen Versuch unternehmen.

In allen folgenden Runden zerstört eine 1-5 die Brücke. Sobald eine amerikanische Einheit die Brücke überquert hat, kann diese nicht mehr zerstört werden.

Der amerikanische Spieler aktiviert die 73.Aufklärung als erste Formation. Dazu muss er ihren Marker nicht aus dem Behältnis ziehen. Nach dieser ersten Aktivierung, geht es normal weiter. So kann die 73.Aufklärung in Runde 1 zweimal aktiviert werden.

12.2.9 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 5: HÜRTGENWALD, DEUTSCHES REICH

November 1944 - Als die Amerikaner im Herbst 1944 zur deutschen Reichsgrenze vorrückten, trafen sie im Gebiet des Hürtgenwaldes auf heftigen Widerstand. Eigentlich sollten Angriff hier nur deutsche Kräfte binden; stattdessen entwickelte sich eine langwierige Schlacht, die auf beiden Seiten immer mehr Truppen verschlang. Matt Lohse

DEUTSCHE

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Schützen-Bataillon 107: 1 x HQ, 6 x Infanterie, 1 x 81mm Granatwerfer, 2 x schweres MG, 1 x Panzerschreck
Unterstellt: 1 x StuG III, 1 x StuG III (von Kampfgruppe Beck), 1 x Pionier, 1 x 50mm Pak, 5 x Schützengräben. Werden auf Spielplan A zwischen den Reihen E und U (inklusive) aufgesetzt – siehe auch die Szenario-Sonderregeln.

Unterstützung:

- 2 x 3⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 1 Mine
- 4 Schicksalspunkte

AMERIKANER

Platzieren nach den Deutschen ihre Einheiten:

- Elemente der 2/16. Infanterie: 1 x HQ, 9 x Infanterie, 1 x 57mm Pak, 1 x 81mm Granatwerfer, 2 x schweres MG.
- Elemente der 4/51. Panzer: 1 x HQ, 3 x M4A1, 1 x schweres MG. **Unterstellt:** 2 x Pioniere, 1 x M5 (von CCA).

Beide Formationen betreten den Plan in beliebigen Feldern von Reihe A in Runde 1.

Unterstützung:

- 3 x 5⁵ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 5 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Spielplan A. Der große Hügel nördlich der Straße/östlich von Chateaux ist Höhe 137. Blaugrüner Hintergrund = US-Aufbau; roter Hintergrund = deutscher Aufbau.

Spieldauer: 10 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der amerikanische Spieler hat vier Ziele:

- Die Kontrolle über Höhe 137, (Felder J05, J06, K02-K06, L03-L05).
- Die Kontrolle über sowohl Chateaux als auch Ste. Jeanne.
- Die Kontrolle über Celles und die Brücke über den Fluss (P07).
- Mindestens zwei Einheiten mit voller Stärke müssen über den östlichen Spielplanrand hinweg ziehen (M4-Einheiten zählen doppelt, HQs zählen gar nicht).



Der Gewinner wird anhand der vom amerikanischen Spieler erfüllten Ziele ermittelt:

0 Ziele erfüllt:	deutscher deutlicher Sieg
1 Ziel erfüllt:	deutscher knapper Sieg
2 Ziele erfüllt:	Unentschieden
3 Ziele erfüllt:	amerikanischer knapper Sieg
4 Ziele erfüllt:	amerikanischer deutlicher Sieg

Szenario-Sonderregeln: Die deutschen Schützengräben müssen zu Szenariobeginn nicht besetzt werden.

Schützengräben dürfen nicht in Stadtfeldern aufgesetzt werden.

Die 2/16. wird in Runde 1 zuerst aktiviert. Der Formations-Marker bleibt aber im Behältnis; so kann die Formation in Runde 1 zweimal aktiviert werden.

Die Amerikaner erhalten einen Marker *ausgewählte Formation* ("designated formation"). Mit diesem Marker kann eine der beiden amerikanischen Formationen aktiviert werden (**Ausnahme:** Er kann die 2/16. *nicht* in Runde 1 aktivieren). Keine amerikanische Formation kann jedoch zweimal pro Runde aktiviert werden (**Ausnahme:** die 2/16. in Runde 1). Wird während einer Runde ein Formations-Marker für eine bereits zuvor aktivierte Formation gezogen, wird er bis zur Marker-Entfernungsphase beiseite gelegt.

12.2.10 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 6: ELSENBORN, DEUTSCHES REICH

18. Dezember 1944 - Elemente der 276. Volksgrenadier-Division und der 12. SS-Panzer-Division griffen im Rahmen der Ardennenoffensive Teile der 2. US Division zwischen Krinkelt und Rocherath an. Mark H. Walker

AMERIKANER

Platzieren zuerst ihre Einheiten:

- Elemente von Combat Command A: 1 x HQ, 1 x SHQ (M4A3E8), 5 x M4A1, 2 x M4A3E8, 2 x M5, 5 x mechanisierte Infanterie, 1 x 81mm Granatwerfer, 1 x 60mm Granatwerfer, 1 x schweres MG, 2 x Bazooka.
Unterstellt: 1 x 57mm Pak, 1 x M4/105. Werden in beliebigen Feldern von Spielplan A aufgesetzt.

Unterstützung:

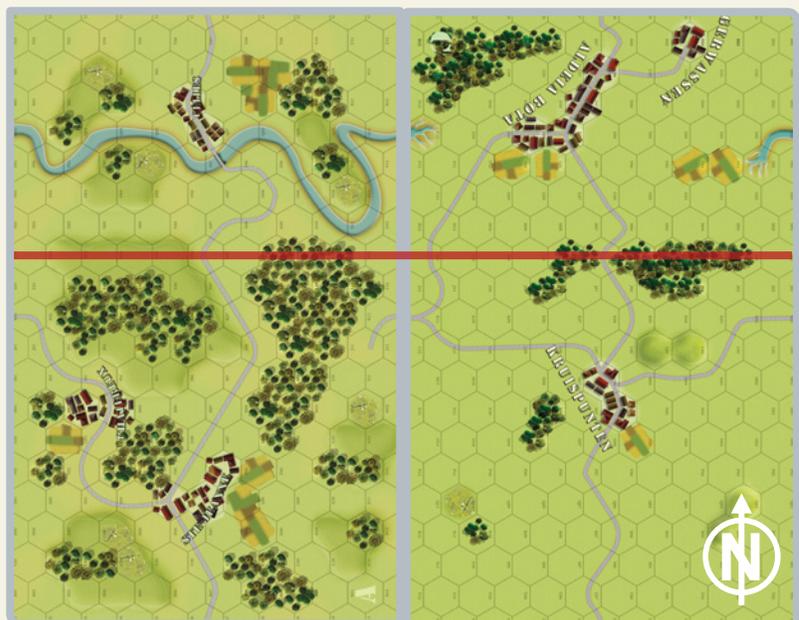
- 2 x 3⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 3 Schicksalspunkte

DEUTSCHE

Platzieren nach den Amerikanern ihre Einheiten:

- SS Kampfgruppe Dauer: 1 x HQ, 1 x Wirbelwind, 4 x Panther, 1 x StuG III, 4 x Panzergrenadiere, 1 x 75mm Pak, 1 x Jagdpanther, 1 x schweres MG, 1 x Panzerschreck. **Unterstellt:** 1 x Königstiger.
- Schützen-Bataillon 107: 1 x HQ, 6 x Infanterie, 1 x schweres MG, 1 x Panzerschreck. **Unterstellt:** 1 x StuG III, 1 x 81mm Granatwerfer.

Werden in beliebigen Feldern von Spielplan C, jedoch mehr als 3 Felder entfernt von Spielplan A, aufgesetzt.



Unterstützung:

- 1 x 3⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 2 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Spielplan A und Spielplan C.

Spieldauer: 8 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der deutsche Spieler gewinnt, wenn er am Spielende zwei der drei Städte auf Spielplan A kontrolliert. Kontrolliert er eine Stadt, endet das Szenario unentschieden. Ansonsten gewinnt der amerikanische Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Kampfgruppe Dauer wird zuerst in Runde 1 aktiviert. Ihr Formations-Marker wird aber aus dem Behältnis entfernt (so dass sie nicht nochmals in Runde 1 aktiviert werden kann).

Kampfgruppe Dauer darf sich nicht nördlich der roten Begrenzungslinie bewegen. Sie kann in die roten Feldern ziehen, nur nicht hinüber. Schützen-Btl. 107 darf sich nicht südlich der roten Begrenzungslinie bewegen. Auch sie kann in die roten Feldern ziehen, nur nicht hinüber.

Nur das HQ der Kampfgruppe Dauer kann den deutschen Artillerieschlag anfordern.

12.2.11 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 7: OMAHA BEACH, NORMANDIE, FRANKREICH

6. Juni 1944 - Im Unterschied zur Landung an Utah Beach trafen die Elemente der 29. und 1. US-Infanterie-Divisionen auf heftigen Widerstand an Omaha Beach. Obwohl der Angriff schließlich glückte, stand der Ausgang hier lange auf Messers Schneide. Matt Lohse

DEUTSCHE

Platzieren zuerst ihr Einheiten:

- Elemente von Schützen-Bataillon 107: 1 x HQ, 6 x Infanterie, 2 x schweres MG. **Unterstellt:** 1 x 20mm Vierling, 1 x 88mm Pak, 1 x 50mm Pak, 1 x 81mm Granatwerfer. Werden in beliebigen Nicht-Strand-Feldern von Spielplan D aufgesetzt.

Unterstützung:

- 3 Schicksalspunkte
- 2 Minen
- 4 x Schützengräben

AMERIKANER

Platzieren nach den Deutschen ihre Einheiten:

- Elemente der 2/16. Infanterie: 1 x HQ, 9 x Infanterie, 2 x schweres MG. **Unterstellt:** 1 x Pioniere.
- Elemente der 4/51. Panzer: 1 x HQ, 4 x M4A1 (siehe die Szenario-Sonderregeln).

Beide Formationen werden beliebig in folgenden Hexen aufgesetzt: I11, J11, K10, L11, M10, N11, O10, P11, Q10, R11, S10, T10.

Verstärkungen:

- Elemente der 2/16. Infanterie: 1 x 57mm Pak, 1 x 81mm Granatwerfer.

Beide Einheiten kommen in Runde 3 ins Spiel. In dieser Runde stehen sie automatisch unter Befehl. Sie werden in I11, J11, K10, L11, M10, N11, O10, P11, Q10, R11, S10 oder T10 aufgesetzt, wenn der 2/16.-Formations-Marker aus dem Behältnis gezogen wird.

Unterstützung:

- 3 x 3⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 4 Schicksalspunkte
- 1 x P-47 Luftunterstützung. Der Spielstein wird zu Beginn von Runde 2 ins Behältnis gelegt.



Schlachtfeld: Spielplan D. Der spielbare Bereich umfasst die Reihen E bis U (inklusive). Blaugrüner Bereich = US-Aufbau; roter Bereich = deutscher Aufbau.

Spieldauer: 8 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der amerikanische Spieler gewinnt, wenn er alle drei Felder von Saarbourg kontrolliert und keine deutsche Einheit am Spielende innerhalb von 2 Feldern von einem Strand-Feld ist. Ansonsten gewinnt der deutsche Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Schützen-Btl. 107 aktiviert zuerst in Runde 1. Sein Marker bleibt aber im Behältnis, so dass es in Runde 1 zweimal aktiviert werden kann. Wird der Marker bis zum Ende der Runde nicht gezogen, darf der deutsche Spieler keinen Rundenende-Marker für Runde 2 zurückhalten.

Um die Probleme der Amphibien-Panzer zu simulieren, wird vor dem Aufbau für jede M4A1-Einheit mit einem Würfel gewürfelt. Bei einer 1 oder 2 ist die betreffende Einheit reduziert. Für das HQ wird nicht gewürfelt.

Nur maximal 2 Artillerieschläge dürfen pro Spielrunde angefordert werden. Der amerikanische Spieler darf den ersten Artillerieschlag vor allen Aktivierungen in Runde 1 ausführen (einschließlich der Aktivierung von Schützen-Btl. 107).

12.2.12 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 8: NORMANDIE, FRANKREICH

27. Juni 1944 - Elemente der britischen 11. Panzer-Division versuchten, ihren Brückenkopf über den Fluss Odon auszuweiten. Dies wollte SS-Panzer-Regiment 12 zu verhindern. Der britische Angriff bildete den Auftakt für mehrwöchige, harte Kämpfe um das Höhengelände (Höhe 112) südlich des Flusses. Mark H. Walker

DEUTSCHE

Platzieren zuerst ihr Einheiten:

- Elemente von Kampfgruppe Dauer: 1 x HQ, 2 x Panther, 2 x Panzergrenadiere, 1 x schweres MG, 1 x 75mm Pak, 1 x Wirbelwind.

Werden in oder innerhalb von 1 Feld von Ste Jeanne, Chateaux oder Feld AK7 (bewaldeter Hügel im Zentrum von Spielplan A) aufgesetzt.

Verstärkungen:

- Elemente von Kampfgruppe Dauer: 1 x Panther, 1 x Panzergrenadiere, 1 x schweres MG oder Panzerschreck – nach Wahl des Spielers. Treten in Runde 4 am südlichen Rand von Spielplan A, östlich des Flusses, ins Spiel ein, wenn der Dauer-Formations-Marker gezogen wurde. Beide Einheiten stehen in dieser Runde unter Befehl.
- Weitere Elemente von Kampfgruppe Dauer: 1 x Panther, 1 x Panzergrenadiere. Treten in Runde 6 am südlichen Rand von Spielplan A, östlich des Flusses, ins Spiel ein, wenn der Dauer-Formations-Marker gezogen wurde. Beide Einheiten stehen in dieser Runde unter Befehl.

Unterstützung: 4 Schicksalspunkte.

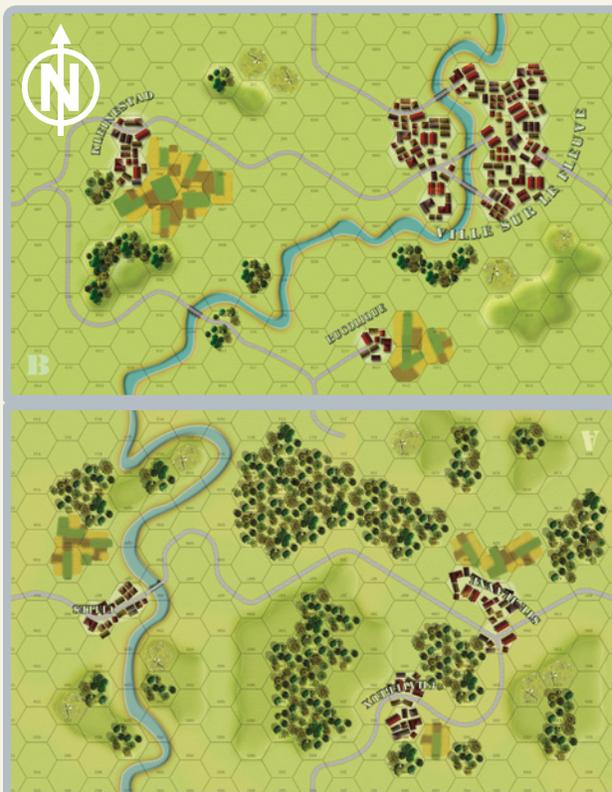
BRITEN

Platzieren nach den Deutschen ihre Einheiten:

- Element der Wellstone Guards (WSG): 1 x HQ, 4 x mechanisierte Infanterie, 2 x Firefly, 1 x M5, 3 x Cromwell, 1 x Sherman M4A4
- **Unterstellt:** 1 x Churchill VII, 1 x 17Pdr Pak. Werden in beliebigen Wald-, bebauten oder Stadt-Feldern südlich des Flusses auf Spielplan B aufgesetzt

Unterstützung: • 2 Schicksalspunkte

- 1 x Typhoon-Luftunterstützung. Der Spielstein wird zu Beginn von Runde 2 ins Behältnis gelegt.



- 1 x 3⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.

Schlachtfeld: Spielplan A und Spielplan B.

Spieldauer: 8 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis. Je 1 Chaos-Marker wird zu Beginn der Runden 2 und 5 ins Behältnis gelegt.

Siegbedingungen: Der britische Spieler bekommt 2 Siegpunkte für die Kontrolle über jede der folgenden „Gebiete“:

- Alle Felder des bewaldeten Hügels um AK7 auf Spielplan A.
- Ste Jeanne.
- Chatereaux.

Der deutsche Spieler erhält 1 Siegpunkt für:

- Jedes Brückenfeld, das er auf Spielplan A und B kontrolliert.
- Der britische Spieler erhält keine Siegpunkte für Brückenfelder; der deutsche Spieler keine Punkte für die Gebietskontrolle – aber man kann der anderen Seite die Punkte verwehren. Zur Siegerermittlung werden die Punkte beider Seiten verglichen.

Deutlicher britischer Sieg	Die Briten haben 4-5 Punkte mehr als die Deutschen.
Taktischer britischer Sieg	Die Briten haben 2-3 Punkte mehr als die Deutschen.
Unentschieden	Die Briten haben 0-1 Punkte mehr als die Deutschen.
Deutscher Sieg	Die Briten haben weniger Punkte als die Deutschen.

Szenario-Sonderregeln: Die britische 17Pdr Pak ist immer unter Befehl stehend.

12.2.13 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 9: LUNEVILLE, FRANKREICH

September 1944: Als amerikanische Aufklärungskräfte südlich von Nancy vorrückten, prallten sie auf deutsche Aufklärer der 15. Panzergrenadier-Division. Dies war der Beginn der Schlacht um Luneville, die sich über mehr als eine Woche erstreckte. Die Ortschaft wechselte dabei mehrfach den Besitzer. Matt Lohse

AMERIKANER

Werden wie folgt aufgesetzt:

- 73. Aufklärung: 1 x HQ, 2 x M8, 2 x M10, 1 x M20, 3 x mechanisierte Infanterie. **Unterstellt:** 2 x M5 (vom CCA). Betreten den Spielplan in Runde 1 über den westlichen Spielplanrand.

Unterstützung:

- 1 x P-47 Luftunterstützung. Der Spielstein wird zu Beginn von Runde 4 ins Behältnis gelegt.
- 2 Schicksalspunkte

DEUTSCHE

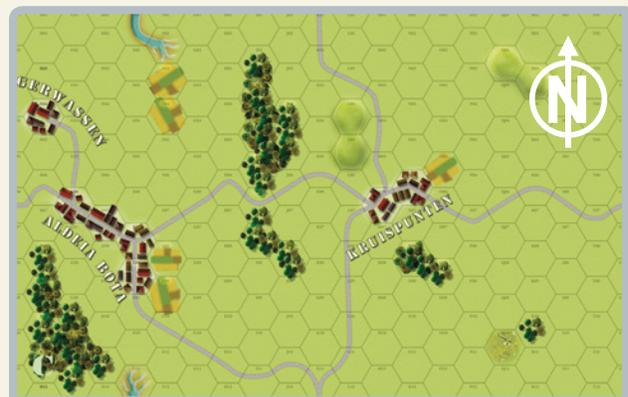
Werden wie folgt aufgesetzt:

- Aufklärungs-Zug 4: 1 x HQ, 2 x Puma, 1 x Sdkfz 234/4, 1 x StuG III, 2 x Panzergrenadiere. Betreten den Spielplan in Runde 1 über den östlichen Spielplanrand.
- **Unterstellt:** 1 x Wirbelwind, 1 x Infanterie (von Schützen-Btl. 107), 1 x 50mm Pak. Diese Einheiten beginnen in Kruispunkten, sind aber Teil der Aufkl.Abt.4 und gelten in Runde 1 als automatisch unter Befehl stehend.

Unterstützung: 2 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Spielplan C.

Spieldauer: 6 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis. 1 Chaos-Marker wird zu Beginn der Runde 4 ins Behältnis gelegt.



Siegbedingungen: Der amerikanische Spieler gewinnt, wenn er beide Kreuzspalten-Felder kontrolliert. Der deutsche Spieler gewinnt, wenn er beide Felder kontrolliert. Kontrollieren beide Spieler je 1 Feld, endet das Spiel unentschieden.

Szenario-Sonderregeln: Die 73. Aufklärung aktiviert zuerst. Ihr Marker wird aus dem Behältnis gelassen (die Formation kann in Runde 1 nur einmal aktiviert werden).

12.2.14 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 10: WESTLICH VON PADERBORN, DEUTSCHES REICH

29. März 1945 - Nach einer Serie von Luftangriffen rückte Combat Command A vor. Die angeblich zerstörten deutschen Tiger-Panzer entpuppten sich als voll funktionstüchtig. Jim Snyder

DEUTSCHE

Werden zuerst aufgesetzt:

- schwere Panzer-Zug 501: 1 x HQ, 3 x Tiger. **Unterstellt:** 1 x Wirbelwind. Werden in den Feldern von of Ville Sur Le Fleuve aufgesetzt.

Verstärkungen:

- 1 x Jagdpanther, der schweren Panzer-Zug 501 unterstellt. Betreten in Runde 4 auf der Straße bei U06 (Ostseite) den Spielplan und stehen in dieser Runde unter Befehl.

Unterstützung: • 3 Schicksalspunkte

AMERIKANER

Werden wie folgt aufgesetzt:

- Elemente des Combat Command A: 1 x HQ, 4 x M4A1, 1 x M4A3E8, 2 x M5. **Unterstellt:** 1 x M-10 (der 73. Aufklärung). Betreten in Runde 1 über den westlichen Rand Spielplan B.

Verstärkungen:

- Weitere Elemente des Combat Command A: 1 x SHQ. **Unterstellt:** 1 x M26, 1 X M36, 1 x M18. Betreten in Runde 4 über den westlichen Rand Spielplan B und stehen in dieser Runde unter Befehl.

Unterstützung:

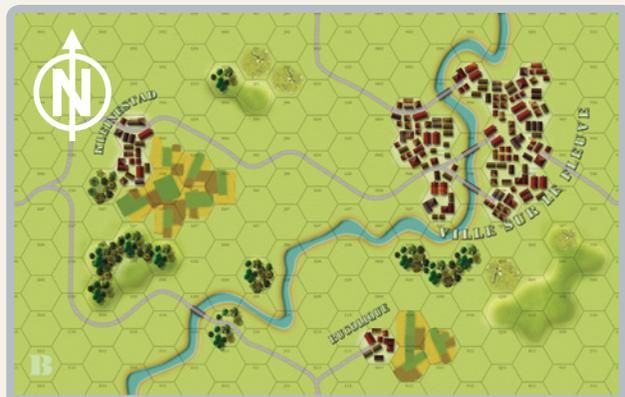
- 1 x P-47 Luftunterstützung. Der Spielstein wird zu Beginn von Runde 4 ins Behältnis gelegt.
- 3 Schicksalspunkte
- 1 x 3⁴ Artillerieschläge mit Sprenggranaten.
- 1 x Artillerieschlag mit Rauch.

Schlachtfeld: Spielplan B.

Spieldauer: 10 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis. Je 1 Chaos-Marker wird zu Beginn der Runden 4 und 8 ins Behältnis gelegt.

Siegbedingungen:

- Jeder deutsche Panzer-Zug eliminiert: 2 amerikanische Punkte
- Jeder amerikanische Panzer-Zug eliminiert: 1 deutschen Punkt
- HQs, Wirbelwind, P-47: 0 Punkte
- Jeder amerikanische Panzer-Zug (volle Stärke oder reduziert), der über den östlichen Rand des Spielplans hinweg zieht: 2 amerikanische Punkte
- Jeder deutsche Panzer-Zug (volle Stärke oder reduziert), der über den westlichen Rand des Spielplans hinweg zieht: 1 deutscher Punkt



- Der Gewinner muss mindestens 5 Punkte haben.
- Deutlicher Sieg: Mindestens 6 Punkte mehr als die andere Seite.
- Knapper Sieg: Mindestens 3 Punkte mehr als die andere Seite.
- Unentschieden: Alle anderen Ergebnisse.

Szenario-Sonderregeln: Der amerikanische Spieler darf wählen, welche Formation zuerst aktiviert wird. Dieser Marker wird in Runde 1 nicht ins Behältnis gelegt.

Die amerikanischen M18-Panzerjäger gehörten zu den schnellsten Panzerjägern des Krieges. Im Szenario darf daher der M18-Zug entweder feuern und dann noch drei Bewegungspunkte ausgeben *oder* drei Bewegungspunkte ausgeben und anschließend feuern. In beiden Fällen wird die Trefferzahl des M18-Zugs um 1 erhöht.

12.2.15 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 11: BIÉVILLE, NORMANDIE, FRANKREICH

6. Juni 1944 - Die Wellstone Guards fanden an Sword Beach nur wenig Widerstand vor und pausierten, um Tee zuzubereiten. Dabei wurden sie von einem Panzergegnstoß überrascht. Jim Snyder

BRITEN

Werden zuerst aufgesetzt:

- Elemente der Wellstone Guards (WSG): 1 x HQ, 3 x Cromwell, 1 x Sherman M4A4, 2 x Firefly, 1 x M5, 3 x mechanisierte Infanterie. Werden in beliebigen Feldern der Reihen K, L und M auf Spielplan C aufgesetzt.

Unterstützung: 1 x Typhoon Luftunterstützung. Der Spielstein wird zu Beginn von Runde 2 ins Behältnis gelegt. Ist er zu Beginn von Runde 6 noch im Spiel, wird er entfernt. 4 Schicksalspunkte

DEUTSCHE

Werden nach den Briten aufgesetzt.

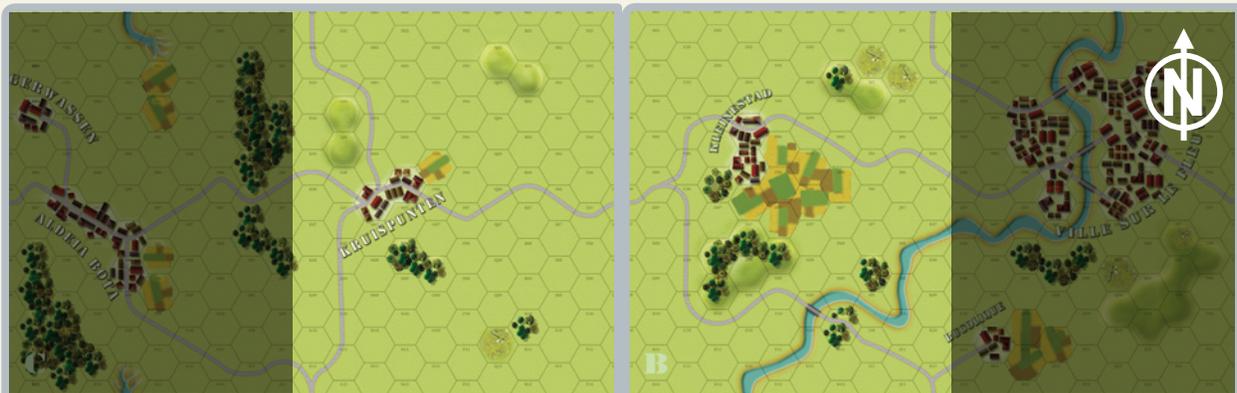
- Elemente der Panzer-Zug 172: 1 x HQ, 5 x Panzer IV. **Unterstellt:** 1 x Wirbelwind, 1 x Tiger (der schweren Panzer-Zug 501). Werden in beliebigen Feldern der Reihen H bis K (inklusive) von Spielplan B aufgesetzt.

Verstärkungen:

- Aufklärungs-Zug 4: 1 x HQ, 2 x Puma, 1 x SdKfz 234/4, 1 x StuG III, 2 x Panzergrenadiere, 1 x schweres MG. **Unterstellt:** 1 x Pioniere. Treten in Runde 5 über den östlichen Rand von Spielplan B ins Spiel ein (Reihe K).

Unterstützung: 4 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Spielplan C, (Reihen K bis U); Spielplan B (Reihen A bis K).



Spieldauer: 10 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis. 1 Chaos-Marker wird zu Beginn der Runde 4 ins Behältnis gelegt.

Siegbedingungen:

- Deutscher deutlicher Sieg: Mindestens 3 Panzer-Züge werden über den westlichen Rand der britischen Startzone hinweg gezogen.
- Deutscher knapper Sieg: Mindestens 2 Panzer-Züge werden über den westlichen Rand der britischen Startzone hinweg gezogen.
- Unentschieden: 1 deutscher Panzer-Zug wird über den westlichen Rand der britischen Startzone hinweg gezogen.
- Britischer knapper Sieg: Keine deutschen Einheiten ziehen über den westlichen Rand der britischen Startzone hinweg.
- Britischer deutlicher Sieg: Keine deutschen Einheiten ziehen über den westlichen Rand der britischen Startzone hinweg und mindestens 2 britische Panzer-Züge werden nicht eliminiert.

Szenario-Sonderregeln: Die Felder K01 and K02 (Straße, Spielplan B) existieren in diesem Szenario nicht (es sind hier Ebenenfelder).

12.2.16 FORTGESCHRITTENEN-SZENARIO 12: ARNHEIM, NIEDERLANDE

September 1944 - Als Teil von Operation *Market-Garden* versuchte die britische 1. Luftlande-Division, die Straßenbrücke in Arnheim zu nehmen. Dies gelang rasch, dann wurden die Briten jedoch eingeschlossen und mussten sich gegen Angriffe von zwei deutschen Divisionen wehren. Matt Lohse

BRITEN

Werden zuerst aufgesetzt:

- Elemente der 7. Paratroops: 1 x HQ, 6 x Fallschirmjäger, 1 x schweres MG, 2 x Piat. **Unterstellt:** 1 x 6 Pdr Pak. Werden in beliebigen Feldern von Ville Sur Le Fleuve, zu beiden Seiten des Flusses, aufgesetzt.

Unterstützung: 1 x Typhoon Luftunterstützung. Der Spielstein wird zu Beginn von Runde 2 ins Behältnis gelegt. 4 Schicksalspunkte

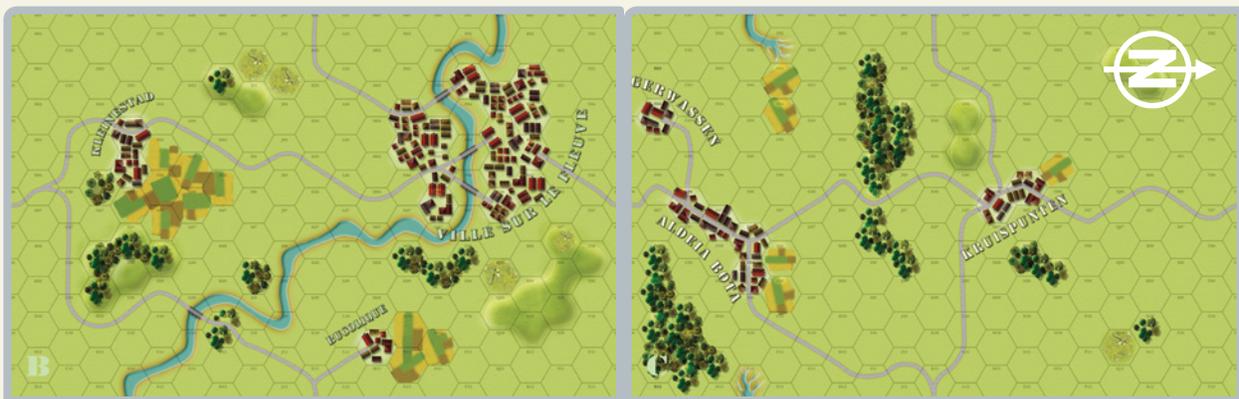
DEUTSCHE

Werden nach den Briten aufgesetzt.

- Elemente von Kampfgruppe Dauer: 1 x HQ, 3 x Panther, 1 x StuG III, 3 x Panzergrenadiere, 1 x Wirbelwind. Werden in beliebigen Feldern in den Reihen D und U (inklusive) von Spielplan C aufgesetzt.
- Elemente von schwerer Panzer-Zug 501: 1 x HQ, 2 x Tiger I. Werden in beliebigen Feldern in den Reihen A und I (inklusive) von Spielplan B aufgesetzt.

Unterstützung: 2 Schicksalspunkte

Schlachtfeld: Nur die Brücke in Feld P05 (Spielplan B) ist intakt. Blauer Hintergrund = britischer Aufbau; roter Hintergrund = deutscher Aufbau.



Spieldauer: 8 Spielrunden. 2 Rundenende-Marker kommen ins Behältnis.

Siegbedingungen: Der britische Spieler gewinnt, wenn mindestens eine Fallschirmjäger-Einheit am Spielende eine Seite der Brücke kontrolliert (entweder Feld O05 oder Q04 von Spielplan B). Ansonsten gewinnt der deutsche Spieler.

Szenario-Sonderregeln: Die Brücke darf von keiner Seite gesprengt werden.



13.0 DIE FORMATIONEN

Im Folgenden sind die in *White Star Rising* enthaltenen Formationen aufgeführt. Dabei handelt es sich nicht um eine exakte Wiedergabe der Sollstärken von deutschen, amerikanischen und britischen Bataillonen im Zeitrahmen 1944/45. Dies wäre unrealistisch; Formationen auf dieser Ebene gingen fast nie mit ihrer kompletten Stärke in die Schlacht.

DEUTSCHES REICH

KAMPFGRUPPE BECK

1 x HQ, 1 x SHQ, 1 x Tiger I, 3 x Panther, 3 x Panzer IV, 1 x StuG, 5 x Panzergrenadiere, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

AUFKLÄRUNGS-ZUG 4

1 x HQ, 2 x Puma, 1 x Sdkfz 234/4, 1 x StuG, 2 x Panzergrenadiere, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

SCHÜTZEN-BATAILLON 107

1 x HQ, 6 x Infanterie, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

FALLSCHIRM-ZUG 3

1 x HQ, 7 x Fallschirmjäger, 1 x Formations-Marker. **Moral = 8**

PANZER-ZUG 172 (1944)

1 x HQ (Panzer IV-Silhouette), 6 x Panzer IV, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

PANZER-ZUG 172 (ENDE 1944/1945)

1 x HQ (Panther-Silhouette), 5 x Panther, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

SCHWERE PANZER-ZUG 501

1 x HQ, 3 x Tiger I, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

KAMPFGRUPPE DAUER (WAFFEN-SS)

1 x HQ, 1 x Wirbelwind, 4 x Panther, 1 x StuG III, 4 x Panzergrenadiere, 1 x 75mm Pak, 1 x Jagdpanther, 1 x Formations-Marker. **Moral = 8**

UNTERSTELLTE EINHEITEN

3 x schweres MG/Panzerschreck, 1 x Königstiger, 1 x StuG III, 1 x 75mm Pak, 1 x 88mm Pak, 1 x 50mm Pak, 1 x Wirbelwind, 1 x 20mm Vierling, 2 x Pioniere, 1 x 81mm Granatwerfer, 1 x Stuka Luftunterstützung, 1 x Jagdpanther

USA

COMBAT COMMAND ALPHA (CCA)

1 x HQ, 1 x SHQ, 5 x M4A1, 2 x M4A3E8, 2 x M5A, 5 x mechanisierte Infanterie, 1 x 81mm Granatwerfer, 1 x 60mm Granatwerfer, 1 x M7, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

507TH PARATROOPS

1 x HQ, 8 x Fallschirmjäger, 1 x 57mm Pak, 1 x 60mm Granatwerfer, 1 x Formations-Marker. **Moral = 8**

73. AUFKLÄRUNG (RECON)

1 x HQ, 1 x M20, 2 x M8, 2 x M10, 3 x mechanisierte Infanterie, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

2/16. INFANTERIE

1 x HQ, 9 x Infanterie, 1 x 57mm Pak, 1 x 81mm Granatwerfer, 1 x Formations-Marker. **Moral = 6**

4/51. ARMOR

1 x HQ, 1 x M24, 4 x M4A1, 2 x M4A3E8, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

UNTERSTELLTE EINHEITEN

1 x M7, 2 x M18, 1 x M36, 1 x 81mm Granatwerfer, 1 x M4/105, 3 x schweres MG/Bazooka, 3 x Infanterie, 1 x 76mm Pak, 1 x 57mm Pak, 2 x Pioniere, 2 x LKWs, 1 x M16, 2 x P-47 Luftunterstützung

GROSSBRITANNIEN

WELLSTONE GUARDS (WSG)

1 x HQ Firefly, 1 x M5, 3 x Cromwell, 5 x Firefly, 5 x mechanisierte Infanterie, 1 x Formations-Marker. **Moral = 7**

7TH PARATROOPS

1 x HQ, 6 x Fallschirmjäger, 1 x 3" Granatwerfer, 1 x Formations-Marker. **Moral = 8**

UNTERSTELLTE EINHEITEN

1 x 6 Pdr Pak, 1 x Achilles, 1 x Churchill VII, 2 x Comet, 1 x Crusader Flak MKII, 2 x Sherman M4A4, 3x Piat, 2 x LKW, 1 x 17 Pdr Pak, 2 x Thyphoon-Luftunterstützung

WHITE STAR RISING

14.0 BETEILIGTE

Spieldesign: Mark H. Walker

Szenariodesign: Ralph Ferrari, Jim Snyder, Matt Lohse, Mark H. Walker

Graphik & Layout: Marc von Martial, Olivier Revenu, Pete Abrams, Guy Riessen

Spieltester: Ralph Ferrari, Roger Lewis, Jeff Lewis, Matt Lohse, Al Pernisek, Greg Porter, Terrence Rideau, Jim Snyder, Mark H. Walker



L N L P U B L I S H I N G



Copyright © Lock 'n Load Publishing, LLC 2010
WWW.LOCKNLOADGAME.COM