

# Grenadiere

Armee  
D.Reich  
1943-1945



Sonderregeln: Blitzkrieg: In einer Bewegungsphase pro Spiel dürfen drei Einheiten zusätzlich zu ihrer regulären Bewegung, eine weitere Bewegung vollführen.

**--- Tutorial-Armee ---**



Die Grenadierkompanie muss aus mindestens einer HQ-Einheit und zwei Kerneinheiten bestehen.



HQ	1
Kern	1
Kern-Unterstützung	1
Gepanzerte Unterstützung	1
Feuer-Unterstützung	0
Kavallerie	1
Luftunterstützung	0

## Kompaniemoral

5	4	3	2	1

# HQ

# Hauptquartier

Oberstleutnant  
D.Reich  
1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

Sonderregeln:

**Hierarchie:** Die gesamte Armee ist dem Leutnant unterstellt. Der Oberstleutnant ist dem Hauptmann unterstellt. Es muss mindestens 1 Platoon gestellt werden.



**Funker:** Ein Grenadier darf für +5 Punkte zu einem Funker aufgewertet werden.


**Sanitäter:** Ein Grenadier darf für +5 Punkte zu einem Sanitäter aufgewertet werden.

**Eiserne Freunde:** Alle Modelle des Trupps dürfen alle fehlgeschlagenen Moral- und Motivationstets 1x wiederholen.

**i** Das Hauptquartier besteht aus einem Oberstleutnant sowie zwei Grenadiern. Das HQ darf für je 10 Punkte pro Modell von 2 weiteren Grenadiern begleitet werden.



	B	T	Rang		Information
Leutnant	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
MP18	SMG	3	4	10"	-
Fernglas	Equip.	-	-	72"	Entarnt einen Sniper in Reichweite im Sichtfeld des Trägers
	B	T	Rang		Information
Grenadier	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
Maschinenpistole	SMG	3	4	10"	-
Gewehr 41/43	Gewehr	1	5	24"	-
Modell 24	Granate	1	10	10"	Explosion +3

	60 Punkte	+10	+10
1	2	3	4
			5

# Kern Grenadiere

HQ-Sektion  
D.Reich  
1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

Sonderregeln:

**Hierarchie:** Die HQ-Sektion darf nur aufgestellt werden, wenn ihr mindestens zwei bis maximal drei Squads unterstellt werden.

**Funker:** Ein Grenadier darf für +5 Punkte zu einem Funker aufgewertet werden.

**Sanitäter:** Ein Grenadier darf für +5 Punkte zu einem Sanitäter aufgewertet werden.



Das Hauptquartier besteht aus einem Oberst-leutnant sowie zwei Grenadiern. Das HQ darf für je 10 Punkte pro Modell von 2 weiteren Grenadiern begleitet werden.



	B	T	Rang		Information
Leutnant	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
MP18	SMG	3	4	10"	-
Mauser	Pistole	1	3	10"	
	B	T	Rang		Information
Grenadier	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
Maschinenpistole	SMG	3	4	10"	-
Gewehr 41/43	Gewehr	1	5	24"	-
Modell 24	Granate	1	10	10"	Explosion +3"
Modell 39	Granate	1	20	10"	Explosion +3"

	80 Punkte	+10	+10
1	2	3	4
			5

# Kern Grenadiere

SQUAD  
D.Reich  
1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

## Sonderregeln:

Hierarchie: Grenadier-Squads müssen einer HQ-Sektion unterstellt werden und ein Platoon bilden. Ein Platoon besteht aus maximal einer HQ-Sektion und minimal zwei bis maximal drei Squads.



Ein Squad besteht aus einem Unteroffizier und vier Grenadiern. Es können

1. - bis zu 5 weitere Grenadiere hinzugefügt ODER
2. - ein leichtes Unterstützungsteam angeschlossen werden  
(Das Unterstützungssquad zählt dann nicht mehr als separates Squad).



	B	T	Rang		Information
Unteroffizier	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
MP18	SMG	3	4	10"	-
Mauser	Pistole	1	3	10"	-
	B	T	Rang		Information
Grenadier	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
Gewehr 41/43	Gewehr	1	5	24"	-
Modell 24	Granate	1	10	10"	Explosion +3"
Modell 39	Granate	1	20	10"	Explosion +3"



80 Punkte

+10 +10 +10 +10 +10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

# Kernunterstützung Unterstützung

Squad  
D.Reich  
1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

Sonderregeln:

**Kern unterstützen:** Ein Unterstützungs-Squad, welches ein Kern-Squad ergänzt, besteht aus drei bis fünf Grenadiern. Der Unteroffizier wird durch einen Grenadier ersetzt.

**Platoon:** Ein bis maximal drei Squads können ein autarkes Platoon bilden.

Jedes Squad darf eine der Teamwaffen tragen.


Wird ein Platoon gebildet, muss ein Squad als HQ bestimmt werden. Das HQ wird automatisch um einen Unteroffizier ergänzt (max. 6 Modelle im „HQ“-Team).

**Teamwaffe:** Das Team kann mit einer leichten oder mittleren Teamwaffe ausgerüstet werden.

**i** Ein Team besteht aus drei Grenadiern. Bis zu zwei weitere Grenadiere können für je +10 Punkte hinzugefügt werden.



	B	T	Rang		Information
Unteroffizier	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
MP18	SMG	3	4	10"	-
Mauser	Pistole	1	3	10"	-
	B	T	Rang		Information
Grenadier	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
Gewehr 41/43	Gewehr	1	5	24"	-
MG42	MG	4	8	32"	Team/Schwer
MG131	MG	4	8	32"	Team/Schwer
MG30/34	MG	3	8	28"	Team

	80 Punkte	+10	+20	Unteroffizier, wenn die Kernunterstützung als Platoon gespielt wird.	
1	2	3	4	5	6

--- Tutorial-Armee ---

## Sonderregeln:

**Schürzen:** Das Sturmgeschütz darf für +15Punkte Seitenschürzen erhalten. Wird das StuG von der Seite getroffen, würfle einen W10. Bei einem Ergebnis von 6-10 zählt der Panzer als nicht getroffen. Wird diese Seite erneut getroffen, wird der Treffer wie gewohnt abgehandelt.



Die Crew eines StuG IV besteht aus vier Personen. Wird der Kommandant ausgeschaltet, verliert das Sturmgeschütz einen Befehlspunkt.



Front

Seite

Hinten

Oben

Rang

Befehle

Panzerung

50

30

30

19

Ausgebildet

3

Wirkungsgrad

15

5

5

0



Langsam

Mittel

Schnell

Information

Geschwindigkeit

3

6

10

-



Typ

FR

DS

RW

Information

7,5cm Stuk 40 L/48

Geschütz

1

106

72"

Geschützwanne

MG 34

MG

3

5

24"

-



200 Punkte

Kommandant

Richtschütze

Ladeschütze

Fahrer

Sonderregeln:

**Hierarchie:** Dieses Squad operiert ohne eigenes HQ und kann sich an andere Squads anschließen.

**Unsichtbar:** Bevor ein Scharfschützen-Team beschossen werden darf, muss es entdeckt werden. Es gilt solange als "Vollständig verdeckt" (nicht sichtbar), bis es sich bewegt, geschossen oder ein Gegner sich an das Modell heranbewegt hat. Ein Scharfschütze oder das Team darf sich wieder „unsichtbar“ machen, wenn es sich außerhalb des Sichtbereiches des Gegners bewegt. Im Idealfall nachts oder in hoher Deckung (die Modelle müssen als vollständig verdeckt gelten).


**Zum Töten ausgebildet:** Ein Scharfschütze darf gezielt einzelne Modelle beschießen.

--- Tutorial-Armee ---



Der Scharfschütze operiert autonom.



	B	T	Rang		Information
Scharfschütze	6"	1	Ausgebildet		-
Equipment	Typ	FR	DS	RW	Information
Gewehr43	SG	1	6	24"	Panik
Mauser	Pistole	1	3	10"	-



100 Punkte

1

2

3

4

Armee  
**Grenadiere**

Armee-Deck  
D.Reich  
1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

**WORLD WAR II**  
**TACTICS**

