

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	1-2
Kern	2-3
Kern-Unterstützung	0-2
Gepanzerte Unterstützung	0-2
Feuer-Unterstützung	0
Kavallerie	0-1
Luftunterstützung	0

Kompaniemoral

5	4	3	2	1

HQ

Hauptquartier

Hauptmann
D.Reich
1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

Sonderregeln:

Hierarchie: Die gesamte Armee 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.

Weitere Sonderregeln befinden sich auf einer weiteren Karte.



Das Hauptquartier besteht aus einem Hauptmann sowie zwei Grenadiern. Das HQ darf für einen Befehlspunkt von bis zu 2 weiteren Grenadiern begleitet werden.



	B	T	Rang			Information
Hauptmann	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	



1 Befehlspunkt

1 Befehlspunkt

1

2

3

4

5

HQ Hauptquartier

Hauptmann
.Reich
1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

Sonderregeln:

Halten und Sterben: Alle Modelle im Umkreis von 10 Zoll des Hauptmanns müssen alle fehlgeschlagenen Tests die auf die Psyche gewürfelt werden 1x wiederholen. Misslingt auch dieser Test, wird das Modell, welches den Test nicht bestanden hat, exekutiert (Bei einem misslungenem Squadtest wird der Wurf für jedes einzelne Modell wiederholt). Das Modell kann nur ausgeschaltet werden, wenn sich das betreffende Modell in Sichtweite befindet.

Blitzkrieg: Alle Infanteriemodelle (außer immobil etc.) dürfen einmal pro Spiel gleichzeitig eine zusätzliche Bewegung in Richtung gegnerische Tischkante durchführen. Gibt es mehrere gegnerische Tischkanten, sucht sich der angreifende Spieler eine der Kanten aus. Es darf sich nicht in zwei verschiedene Richtungen fortbewegt werden. Diese Regel ist nicht gültig, wenn der deutsche Spieler den Verteidiger in einer Mission spielt.



Diese Karte ergänzt den Hauptmann um Sonderregeln.



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 einen Befehlspunkt von bis zu 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

	1 Befehlspunkt	1 Befehlspunkt		
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 einen Befehlspunkt von bis zu 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"



1 Befehlspunkt

1 Befehlspunkt

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"

	1 Befehlspunkt					1 Befehlspunkt				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Kernunterstützung Unterstützung

Platoon
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: Zwei bis maximal drei Squads können ein autarkes Platoon bilden.

Dafür muss jedes Squad mit der gleichen „Teamwaffe“ ausgerüstet werden!

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 einen Befehlspunkte 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

 1 Befehlspunkt	1 Befehlspunkt		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

110
/140

72"

Geschützwanne

MG 34

MG

3

5

24"

-



3 Befehlspunkte

Kommandant

Richtschütze

Ladeschütze

Fahrer

Panzer IV

Panzer IV Ausf. H D.Reich 1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

Sonderregeln:

Kriegsheld: Der Kommandant darf für einen Befehlspunkt vor Beginn des Spieles zu einem Veteranen aufgewertet werden. Der Panzer IV erhält einen weiteren Befehlspunkt. Wird der Kommandant ausgeschaltet, verliert der Panzer IV drei anstatt zwei Befehlspunkte.



Die Crew eines Panzer IV besteht aus fünf Personen. Wird der Kommandant ausgeschaltet, verliert der Panzer IV zwei Befehlspunkte.



Front

Seite

Hinten

Oben

Rang

Befehle

Panzerung

80

30

30

20

Ausgebildet

3

Wirkungsgrad

15

5

5

0



Langsam

Mittel

Schnell

Information

Geschwindigkeit

3

6

10

-



Typ

FR

DS

RW

Information

7,5-cm-KwK 40
L/43

Geschütz

1

110/
140

72"

-

MG 34

Gewehr

3

5

24"

-



3 Befehlspunkte

Kommandant

Richtschütze

Ladeschütze

Fahrer

Co-Fahrer

--- Tutorial-Armee ---

Sonderregeln:

Kriegsheld: Der Kommandant darf für einen Befehlspunkt vor Beginn des Spieles zu einem Veteranen aufgewertet werden. Der Panzer IV erhält einen weiteren Befehlspunkt. Wird der Kommandant ausgeschaltet, verliert der Panzer IV drei anstatt zwei Befehlspunkte.



Die Crew eines Panzer IV besteht aus fünf Personen. Wird der Kommandant ausgeschaltet, verliert der Panzer IV zwei Befehlspunkte.



Front

Seite

Hinten

Oben

Rang

Befehle

Panzerung

30

20

20

10

Ausgebildet

3

Wirkungsgrad

8

5

5

0



Langsam

Mittel

Schnell

Information

Geschwindigkeit

3

8

12

-



Typ

FR

DS

RW

Information

5cm-KWK 39 L/60

Geschütz

1

40/70

72"

-

MG 34

Gewehr

3

5

24"

-

3 Befehlspunkte



Kommandant

Richtschütze

Ladeschütze

Fahrer

Co-Fahrer

--- Tutorial-Armee ---**Sonderregeln:****Hierarchie:** Dieses Squad operiert ohne eigenes HQ und kann sich keinen anderen Squads anschließen.**Funker:** Ein Grenadier darf für +5 Punkte zu einem Funker aufgewertet werden.**Das Aufklärungs-Squad besteht aus einem Unteroffizier und drei Grenadiern/Aufklärern.****B****T****Rang****Information**

Unteroffizier

6"

1

Veteran

-

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**

Kampfmesser 42

Messer

-

-

-

+1 auf Treffer im Nahkampf

M30 Drilling

Shotgun

2

7

8"

-

Panzerfaust

AT

1

22

24"

Explosion +3"

Modell 43

Granate

1

10

10"

zerstört Fahrzeugketten

Gewehr 41/43

Gewehr

1

5

24"

-

**1 Befehlspunkt**

1

2

3

4

Armee
Grenadiere

Armee-Deck
D.Reich
1943-1945

--- Tutorial-Armee ---

WORLD WAR II
TACTICS

