

Ende der Runde

- x Beim Beginn einer neuen Partie überspringen.
- x Stapelgrenzen prüfen: 2. er Feld, HQ / General / Held nicht mitgerechnet. Einheiten eliminieren, bis die Grenze erreicht ist.
- x Wirf alle Karten aus der Kartenleiste ab.
- x Wenn die Rundenleiste ein Mischen anzeigt, mische alle abgeworfenen Karten in das Deck zurück.
- x Bewege den Rundenmarker auf der Rundenleiste (Turn Track) einen Schritt weiter.
- x Fortsetzen der nächsten Phase (US-Amphibien) bis
 - v entweder die US-Division einen katastrophalen Verlust erleidet (Spielende)
 - oder
 - v das Ende des Szenarios eintritt (Berechnung der Siegpunkte).

D-Day at Omaha Beach - Flipbook v3.1

Danksagungen

Inspiriert wurde ich durch das Flipbook für RAF: Battle of Britain 1940 (ebenfalls von John Butterfield). Dieses hochfunktionelle und intelligent gestaltete Flipbook - basierend auf früheren Arbeiten von Erin Sparks (rockhpi auf BGG) - beschleunigt den Prozess der Spielbewältigung wirklich. Nach RAF habe ich mich für DDaOB entschieden, und viele Male sehnte ich mich nach einem Flipbook für dieses Spiel, das so viel komplexer ist. RAF fühlt sich wie ein Spiel mit hohem Simulationswert an, während sich DDaOB wie eine Simulation mit spielerischen Aspekten anfühlt. Schließlich beschloss ich, selbst eines zu machen. Ich möchte Gordon Watson (domus_ludorum on boardgamegeek) meinen Dank dafür aussprechen, dass er mir erlaubt hat, seine phänomenalen Spielhilfen für DDaOB als Grundlage für die Tabellen in diesem Flipbook zu verwenden. Und natürlich an John Butterfield für sein hervorragendes Spiel.

Jan Tuijp

Verwendung

Dieses Flipbook ist kein Ersatz für das ursprüngliche Regelbuch. Es ist als Begleitung während des Spiels gedacht. Es versucht, in komprimierter Form alle relevanten Regeln und Tabellen für eine bestimmte Phase anzubieten. Diejenigen, die neu im Spiel sind, werden dieses Flipbook nützlich finden und vielleicht auch erfahrene Spieler, die schon eine Weile nicht mehr gespielt haben. Es enthält alle Regeln für die ersten 16 Runden, aber nicht die optionalen Regeln. Die Geländeeffekt-Tabelle wird zweimal ausgedruckt, um bei Zug- und Kampfhandlungen leicht nachschlagen zu können. Jede Phase beginnt auf einer neuen Seite, und um alle Seiten relevant zu machen, d.h. um das "Umblättern" auf ein absolutes Minimum zu reduzieren, habe ich die erste Seite für die Phase "Ende der Runde" verwendet.

Jan Tuijp

Legende

Freie Aktionen sind dunkelblau markiert

- x Aktionen sind durch ein x gekennzeichnet.
- o Optionale Aktionen oder Wahlmöglichkeiten sind mit einem o gekennzeichnet.
- v Bedingungen / Anforderungen sind mit einem v gekennzeichnet.
- > Notizen sind mit einem > gekennzeichnet.

Wichtige Regeln, die leicht übersehen werden, sind rot markiert.

FoF = Schussfeld (Field of Fire)

Deutsche Kommunikation *1

Eine deutsche Einheit oder Position befindet sich in Kommunikation, wenn sie einen Weg von beliebiger Länge zu einem Ausgangshex durch eigenes oder unkontrolliertes Territorium (nicht durch ein unwegsames Hexfeld, einen Strand oder einen an den Strand angrenzenden Pavillon) verfolgen kann.



Ausgangs Hex

- > Die an die deutsche Einheit angrenzende Hex ist **noch** in Kommunikation.
- > Wenn die deutsche Position von den USA kontrolliert, aber unbesetzt ist, kann sie immer noch in Kommunikation stehen.
- > Eine besetzte deutsche Verstärkungsposition kann die Kommunikation durch 1 angrenzendes **Bocage**-Hex verfolgen, auch wenn das Hexfeld von den USA kontrolliert (aber nicht besetzt) wird.
- > Zu Beginn der **deutschen Feuer-Phase** ändert sich der festgelegte Kommunikationsstatus während der Phase nicht.
- > Während der **US-Angriffsphase** wird der Kommunikationszustand zum Zeitpunkt des Angriffs bestimmt.

**1 Auf vielen Seiten wird auf die deutsche Kommunikation verwiesen. Anstatt diesen Abschnitt bei all diesen Gelegenheiten zu wiederholen, ist er hier der Einfachheit halber abgedruckt.*

Amphibische Landung (siehe Regelbuch 5.)

Schritt 1: Anlandekontrollen



- x Landungskarte für Sektor ziehen (zuerst für den Ost-, dann für den Westsektor)
- x Querverweis US-Einheiten Zielsymbole (▲◆●) in Strand-Landeböden mit Landetabellen durchführen.
 - > Das HQ und die Generäle prüfen nicht auf Landegefahren, aber das Hauptquartier kann von Unterwasserminenexplosionen betroffen sein. Wenn sie mit einer treibenden Einheit gestapelt sind, können sie sich dafür entscheiden, mit ihr zu treiben.
 - > Bei der Landung in einem Tide-Level-Change-Turn (Veränderung der Gezeiten) - Landeinheiten landen auf der neuen Gezeitenlinie, bereits gelandete Einheiten haben bis zum Ende der Runde Zeit, um einer steigenden Flut auszuweichen, oder werden eliminiert (Ausnahme: Einheiten mit Climb-Cliff-Marker).

x Runde 1-3

		A	B	C	D
Panzer (Tank)	Runde 1	Einheit erscheint in Runde 2	Eliminiert	Verliere 1 Stufe	Verlier 1 Stufe & drifte 2 boxen nach Osten
	Runde 2-3	Kein Effekt	drifte 1 Box nach Osten	Verliere 1 Stufe	drifte 3 boxen nach Osten
Infanterie	Ausgenommen DG & CH	drifte 4 boxen nach Osten	drifte 2 Boxen nach Osten	drifte 9 Boxen nach Osten	Kein Effekt
Infanterie & Rangers	Nur DG & CH	Kein Effekt	drifte 1 Box nach Osten	drifte 4 Boxen nach Osten	drifte 1 box nach Westen

- > Einheiten, die über die östlichste oder westlichste Box hinausdriften, sind verspätet - 2 Runden später auf den Turn Track stellen.

x Runde 4-14

	A	B	C	D
Infanterie&Ranger	Kein Effekt (1)	drifte 1 Box nach Osten	drifte 4 Boxen nach Osten	drifte 1 box nach Westen
DUKW Artillerie	Eliminiert	Verliere 1 Stufe	Verliere 2 Sufen	Kein Effekt
Artillerie, AntiAircraft & Anti-Tank	Verzögert - platziere Einheit 3 Runden später auf der Rundenleiste	drifte 2 boxen nach Osten	Verliere 1 Stufe	Kein Effekt

(1) Rangers können optional 1 bis 4 Boxen freiwillig nach Osten driften

- > Einheiten, die über die östlichste oder westlichste Box hinausdriften, sind verspätet - 2 Runden später am Turn Track stellen.

x Runde 15 +

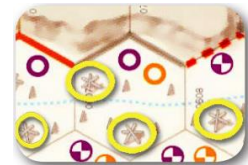
	A	B	C	D
Infanterie	Nicht auf Landegefahren überprüfen, aber Minen können treffen			
DUKW Artillerie	Eliminiert	Verliere 1 Stufe	Verliere 2 Sufen	Kein Effekt
Artillerie, AntiAircraft & Anti-Tank	Verzögert - platziere Einheit 3 Runden später auf der Rundenleiste	Verzögert bis zum 7. Juni / Aus dem Spiel nehmen	Kein Effekt	Verliere 1 Stufe

- > Einheiten, die über die östlichste oder westlichste Box hinausdriften, sind verspätet - 2 Runden später am Turn Track stellen.

Amphibische Landung (siehe Regelbuch 5.)

Schritt 2: Unterwasserminenexplosion

- v Ausführen, wenn die Landekarte das explodierende Minensymbol aufweist ()
 - > Ausnahme-HAUPTQUARTIER: Wenn eine HQ-Einheit die einzige verfügbare Einheit ist, die durch eine Minenexplosion Verluste erleidet, verliert sie keinen Schritt. An der Stelle wird verzögert; platziere das HQ 2 Runden später auf der Rundenleiste.
 - > Ausnahme Generäle: Generäle sind von Minenexplosionen nicht betroffen.
 - > Runde 1-6: Keine Kontrolle erforderlich. Weiter zu Schritt 3.
 - > Runde 7-16: Wenn Strand nicht geräumt - entfernen Sie 1 Stufe von einer Einheit Ihrer Wahl.

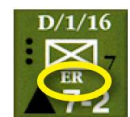
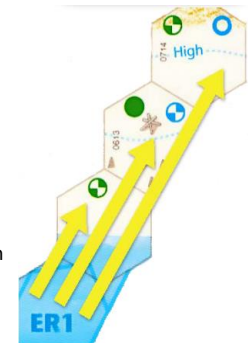


Schritt 3: Landung von US Einheiten

- x Alle Einheiten in Strandlandeboxen landen (bewegen Sie jede Einheit von der Box zum Wasserlinien-Hex das dem aktuellen Gezeitenniveau entspricht)
 - > Einheiten, die über die Sektorgrenze landen, wechseln zur anderen Division für den Rest des Spiels. Legen Sie einen Befehlsübertragungsmarker (Command Transfer Marker) auf die Einheit.

Schritt 4: Neues Platzieren von Einheiten in den Strandlandeboxen

- x Platziere die Einheiten von der Rundenleiste in die dafür vorgesehenen Landeboxen.
 - > Freiwillige Verzögerung - Ab Runde 7 kannst du die Ankunft einer Einheit verzögern.
 - > Jede verspätete Einheit, die nach Runde 10 eintritt, kann in jeder Strandbox in beiden Sektoren platziert werden.
 - > Wenn eine Einheit eine Bezeichnung, aber keine Nummer hat, lege sie in eine beliebige Box dieser Bezeichnung.
 - > Wenn eine Einheit nur eine Divisionsnummer (1. oder 29.) hat, platziere sie in einer beliebigen Beach Landing Box in diesem Sektor.
 - > Nur Ranger-Infanterie darf in CH-Landeboxen platziert werden (obwohl andere Einheiten dort abdriften können).
 - > Strandlandeboxen ohne ID-Buchstaben dürfen nur als Folge von Drift besetzt werden.
 - > Generäle dürfen nicht allein platziert werden, wenn andere Einheiten in der gleichen Runde eintreffen sollen.
 - > Max. 2 Einheiten pro Beach Landing Box (Generäle/HQ-Einheiten zählen nicht)



Bezeichnung

1. Ereignisphase

- x **Runde 2-16:** Zieh eine Ereigniskarte und führe das für den aktuellen Zug aufgeführte Ereignis aus. Bei Ereignissen auf Tiefenmarker, Verstärkungen oder Kampfgruppe Meyer, beachte folgendes:

Platzieren von Tiefenmarker

- > Einige Ereignisse erfordern die Platzierung von US Helden und deutsche Tiefenmarker. Platziere die Tiefenmarkierung im gleichen Sektor, wenn möglich.
- x Ziehe einen Tiefenmarker vom entsprechenden Pool.
 - o Ziehe für einen WN-Tiefenmarker vom WN Tiefenmarkerpool.
- x Platziere geheim die Tiefenmarker unter deutscher Einheit ohne Tiefenmarkierung. Verwende die folgenden Prioritäten:
 - 1 Wähle eine deutsche Einheit, die die wenigsten Hexfelder zu einer US Einheit steht.
 - 2 Wenn zwei oder mehr Einheiten Punkt 1 entsprechen, gehe wie folgt vor:
 - a. Ein-Hexfeld zur WN-Position
 - b. Dann in zwei-Hexfeld zur WN Position
 - c. Dann in Verstärkungspositionen
 - > wenn mehr als eine Einheit möglich: platziere Tiefenmarker zu der Einheit mit der niedrigsten ID (keine ID = 0)
 - > zwei oder mehr Positionen haben die gleiche Zahl: Platziere Marker in Position mit niedrigstem Buchstaben
 - > Deutsche Einheit muss in Kommunikation sein, um Tiefenmarker zu erhalten
 - > Gestörte Einheiten können Tiefenmarkierung erhalten
 - > Wenn der im Ereignis benannte Sektor keine deutsche Einheit enthält, die für den Erhalt von Tiefenmarker berechtigt ist, platziere die Tiefenmarkierung mit der Einheit in anderen Sektoren.
 - > Wenn keiner der Sektoren über eine förderfähige Einheit verfügt, wird kein Tiefenmarker platziert.
 - > Eine Tiefenmarkierung darf nur in deutsch besetzten Stellungen platziert werden
 - > Tiefenmarkierungen besetzen Hexfelder nie auf eigene Faust
 - > Tiefenmarkierungen können mit einer deutschen Einheit platziert werden, die durch Angriff oder Sperre die Tiefenmarkierung verloren hat.



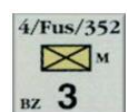
Verstärkungsposition

Verstärkungen

- v **Verstärkungseinheit muss in Kommunikation sein**
- v **Einheit darf nicht auf Verstärkungspositionen ohne ID platziert werden**
- x Ziehe Einheit aus dem TR-Pool für jede Verstärkung
 - > Wenn der TR-Pool leer ist, ziehe stattdessen aus dem DR-Pool. **DR-Einheiten gehen ins Spiel mit Tiefenmarkierung (Gebäude oder Mobil).**
 - > **Wenn sowohl der TR-Pool als auch der DR-Pool leer sind, wird die Verstärkung nicht ins Spiel kommen. Wenn während eines Ereignisses der Verstärkungspool leer wird, hat das keine Verstärkung mehr zur Folge hat. Prioritäten auf das Spielbrett anstelle des Sektors anwenden.**
- x Stellen Sie die Einheit (verdeckt) ohne Tiefenmarkierung in leerer Verstärkungsposition in Kommunikation in die aufgeführte Zone. Wähle eine bestimmte Position nach folgenden Prioritäten aus:
 - 1 Position neben einer US-Einheit. Platzieren Sie in der niedrigsten nummerierten Position, wenn 2 oder mehr nebeneinander liegen.
 - 2 Position innerhalb von 2 Hex der US-Einheit. Platzieren Sie in der niedrigsten nummerierten Position, wenn 2 oder mehr qualifizieren.
 - 3 Die niedrigste nummerierte Position
- > Wenn keine Positionen in der aufgelisteten Zone die Kommunikation verfolgen können, erscheint keine Verstärkungseinheit

Kampfgruppe Meyer

- x Wähle zufällig 4 Einheiten und 2 Tiefenmarkierungen von KG Meyer aus. Platzieren Sie Einheiten in DR-Pool- und Tiefenmarkierungen im Feld Mobile-Depth-Box. Werden alle 8 KG Meyer-Einheiten freigegeben, werden nachfolgende KG Meyer-Ereignisse ignoriert.



Deutsche Feuerphase

Schritt 1: Position Feuer

Positions Feuer



Artillerie Feuer

- x Ziehe eine Karte für den Sektor

	- x Jede Position, die mit der dargestellten Farbe übereinstimmt, feuert, wenn sie von einer ungestörten deutschen Einheit besetzt wird (mit oder ohne Tiefenmarkierung) - x Wenn die deutsche Einheit gestört ist, entferne den Marker Gestört (disrupted)
	- x Positionen mit Doppelsymbol, die der dargestellten Farbe entsprechen, feuern, wenn sie von einer ungestörten deutschen Einheit mit einer Tiefenmarkierung belegt werden. - x Wenn die deutsche Einheit gestört ist, entferne den Marker Gestört (disrupted)
	x Rüstungstrefferbonus (alle gepanzerten US-Einheiten im Feuerfeld der Position gelten als nicht gepanzert).
	x Führungstrefferbonus (ein Held / General / HQ in der Position "intensives Feuer" oder "stetiges Feuer" wird getroffen, wenn die Treffergrenze der Stellung durch andere Verluste nicht erreicht wird)
	Aktuelles US Zielsymbol

- > WN-Stellungen in zwei Hexfeldern gelten als eine Stellung (alle Einheiten müssen unterbrochen werden, um Feuer zu verhindern)
- > Deutsche Stellungen dürfen über Grenzen hinweg feuern
- > Punkte erscheinen auf der Seite des Hex, die der vorstehenden Position am nächsten liegt.

Anwenden von Treffer:

- > #Mögliche Treffer = #Anzahl der deutschen Einheiten und Tiefenmarkierungen (z.B 2 Einheiten und 1 TM = 3 mögliche Treffer)
- > Wenn 2-stufige reguläre Infanterie (nicht Ranger) auf 1 Stufe reduziert wird, setzen Sie den 2-Stufen-Marker in das Verlustkästchen seiner Division (katastrophaler Verlust);
- > den reduzierten Marker im Spiel lassen.
- > US-Einheiten werden max. einmal pro Runde getroffen (können auch gestört werden)
- > Held getötet = Marker auf Inspiriert (Inspired) umdrehen.
- > General getroffen = Marker zu leicht verwundet (lightly wounded) umdrehen; beim 2. Treffer wird der General getötet.
- > Führungseinheiten werden nicht gestört.
- > **HQ-Treffer = unorganisiert: zwei Runden später auf die Rundenleiste (Turn Track) legen**
- > **Wenn eine Einheit mit einem Held/Inspirierten Marker eliminiert wird, wird auch der Marker eliminiert (optional: Held darf opfern)**
- > Versuche, so viele US-Einheiten wie möglich zu treffen! Die Anführer werden zuletzt getroffen!

- x Beschuss auflösen *1

Feuer-Punkt im von den US besetzten Hex	Feuer von WN-Position oder aufgedeckter Verstärkung	Feuer von nicht aufgedeckter Verstärkungsposition
Intensiver Feuer 	US-Einheiten jedes Typs und Zielsymbols verlieren eine Stufe.	US-Einheiten jedes Typs und Zielsymbols verlieren eine Stufe und werden gestört
Stetiges Feuer 	Nicht gepanzerte US-Einheiten mit dem Zielsymbol verlieren eine Stufe.	Nicht gepanzerte US-Einheiten mit dem Zielsymbol verlieren eine Stufe und werden gestört
Sporadisches Feuer 	Nicht gepanzerte US-Einheiten mit dem Zielsymbol werden gestört.	
Konzentriertes Ziel: US-Einheiten in einem Feld mit fünf oder mehr Stufen werden unabhängig von ihrem tatsächlichen Symbol als mit dem Zielsymbol übereinstimmend betrachtet.		
Auswahlpriorität:    die Einheit wählen, die der Feuereinheit am nächsten ist, dann die Einheit mit den meisten Schritten		

- x Entferne den "gestört" Marker von jeder deutschen Position, deren Farbe auf der Feuerkarte erscheint, unabhängig davon, ob die Einheit eine Tiefenmarkierung hat oder nicht.

*1 Eine gestörte Position kann nicht feuern

Deutsche Feuerphase

Schritt 2: Artillerie Beschuss

- x **Runde 1-3:** Nichts passiert. Fahre mit der nächsten Phase fort.
- x **Runde 4-32:** Prüfung auf Artilleriefeuer
Zählt alle ungestörten Artillerieeinheiten im Sektor (sowohl WN als auch Sektor-Artilleriebox), die die auf der Karte aufgeführten Kaliber haben.

Gesamt ≥ Artilleriewert: 1 US-Einheit mit derzeit ♦ ▲ ● im Sektor ist getroffen:

Prioritäten setzen

- | | | |
|---|--------------------------|-----------------|
| 1 | Infanterieeinheit | Strand-Landebox |
| 2 | Nicht-Infanterie-Einheit | Strandhex |
| 3 | Nicht-Infanterie-Einheit | Strand-Landebox |
| 4 | Infanterieeinheit | Strandhex |

Wählen Sie die Einheit mit den meisten Schritten!

- > Wenn alle Artilleriebeobachter-Stellungen unter US-Kontrolle stehen *1, kippe die entsprechende Einheit im Artillerie-Sektor-Kasten auf ihre inaktive Seite
- > Wenn eine AOP besetzt wird oder sich in deutscher Kommunikation befindet, kehre die Einheit wieder auf ihre aktive Seite zurück
- > Garnisonen dürfen nicht durch Mörser-/Artilleriefeuer ins Visier genommen werden



Artillerie

Kaliber

(Oben Beispiel: Wenn 4 oder mehr Einheiten im Sektor sind, die die angeführten Kaliber, aufweisen, wird 1 US Einheit getroffen.)

Beobachter Position

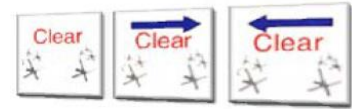


Sektor Artillerie-Box

*1 Generäle, Helden,  und  kontrollieren keine Hexfelder. Alle anderen US-Einheiten kontrollieren Felder, die sie besetzen. Infanterie mit 2 oder 3 Stufen und Panzerung jeder Stufenstufe kontrolliert besetzte Felder und alle angrenzenden Felder, auch wenn sie gestört sind. US-Einheiten kontrollieren auch vom hochgelegenen Gelände aus, aber nicht zum höhergelegenen Gelände.

US-Ingenieur und HQ-Phase

Ingenieur



- x **Runde 1:** Keine Ingenieure am Strand. Weiter zur nächsten Phase (US-Aktion)
- x **Runde 2-6:** Ebbe (Niedriger Gezeitenstand). Bis zu zwei Hindernisse entfernen
Platzieren Sie "Clear" Markierung(en) in ein oder zwei Strandhindernisfelder pro Sektor, die nicht unter Beschuss stehen.
- x **Runde 7-15:** Mittlerer Gezeitenstand. Ein Hindernis überwinden.
Platzieren Sie pro Sektor, der nicht unter Beschuss steht, einen Clear-Marker in ein Strandhindernis-Hexfeld
- x **Runde 16:** Flut. (Hoher Gezeitenstand). Weiter zur nächsten Phase (US-Aktion)

US Aktionsphase

- > Nicht mehr als 1 Aktion pro Einheit!!!
- > Stapelungsgrenzen bedenken (2 pro Feld, ohne HQ/General/Held)
- x **Runde 1-16:** Führe **zwei reguläre** Aktionen und **beliebige freie** Aktionen aus

Bewegungsaktionen

- x Chart zu Geländeeffekten beachten

Freie Bewegungsaktionen

- o Ranger Infanterie Einheiten 
- o Eine Einheit mit einem Held oder "Inspired" Marker
- o Eine Einheit mit einem Klettern, Klettern Felsen oder gestört Marker
- o HQ Einheiten und Generäle
- o Eine Einheit, die ein HQ / General befehligt *1
- o Eine Infanterieeinheit führt einen Selbsterhaltungszug *2 durch.

Reguläre Bewegungsaktionen

- o **Bewege 1 Hexfeld** (alle Einheiten)
 - > Infiltrationszug *3: eine Schusskarte ziehen - wenn Farben, Tiefenart und aktuelle  übereinstimmen (von jeder infiltrierten deutschen Stellung) eine Stufe entfernen (konzentriertes Ziel *4 **gilt nicht!**)
- o **Kletter bei einem "Bluff" Terrainfeld** (Infanterie, Generäle, HQs) - sich über einen Bluff bewegen und Markierung "Klettern" setzen
 - > Infanterie - platziere einen Climb Marker
 - > HQs, Generäle – keinen Climb Marker setzen (kreuze Bluff Terrain in einem Zug)
- o **Klettern beenden (bei Bluff-Terrain)** – (**frei**) entferne Climb Marker aus voriger Runde
- o **Auf Felsen klettern** – den Climb Marker mit dem Climb Cliff Marker austauschen (**nur Infanterie**)
- o **Felsen weiter klettern** – (**frei**) dreh den Climb Cliff Marker um.
- o **"Gestört" Marker entfernen** (**frei - Aktion nur möglich für jede Einheit mit einem gestört Marker**)

- *1 Einheit(en), die zu Beginn der Aktionsphase bei oder neben der HQ-Einheit oder dem General gestapelt sind, haben das Kommando. Sobald das Hauptquartier/General sich bewegt, bietet es keine freien Aktionen mehr an.
- *2 Eine Infanterieeinheit in einem Strand-Hexfeld darf eine Selbsterhaltungsbewegung als freie Aktion durchführen, die darin besteht, die Einheit vom Strand-Hexfeld, in das benachbarte Strand-Hexfeld zu bewegen, das näher an einer schützenden Sechseckseite liegt. Wenn das Zielfeld kein Strand-Hexfeld ist oder gleich weit oder weiter von einer schützenden Sechseckseite entfernt ist, gilt der Zug nicht als Selbsterhaltungszug. Kieselstein-, Seemauer-, Hang-, Steilufer- und skalierbare Klippen-Hexfelder sind schützende Sechseckseiten. Scharfe Klippen sind es nicht.
- *3 Infiltrationsversuch: Bewegung der US-Einheit von einem Feld neben und in FoF der nicht gestörten deutschen Stellung in ein anderes solches Feld. Das HQ bzw. der General kann nicht alleine infiltrieren.
- *4 US-Einheiten mit insgesamt fünf oder mehr Stufen werden normalerweise als konzentriertes Ziel betrachtet (mit dem Symbol auf der Feuerkarte, unabhängig von den tatsächlichen Symbolen auf den Spielsteinen der Einheiten).

Diagramm zu Geländeeffekten

Bewegung Infanterie; Anführer & andere Einheiten

☐ ☐ ☐ = movement infantry, leaders & other

= German defense (1)

Deutsche Defensive (1)

WaterLine(2) Beach Beach Obstacle Pavilion / Draw High Ground	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ Yes		
Woods / Orchard	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ No, unless entered via road	unit and depth strength doubled	Einheiten- und Tiefmarker- stärke verdoppelt
Buildings	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ Yes	unit and depth strength doubled	
Bocage	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ No, unless entered via road	unit and depth strength doubled	Nein, außer bei Einfahrt über die Straße
Rough	☐ No ☐ ☐ No ☐ ☐ No		
Hedge hexside Seawall hexside	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ No, unless entered via road		
Shingle hexside Anti-Tank Ditch Anti-Tank Wall	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ No	unit strength doubled; depth not (3)	
Slope hexside	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ No, unless crossed by a road	unit and depth strength doubled (3)	
Bluff hexside	☐ Yes, conduct climb action ☐ ☐ Yes (4) ☐ ☐ No, unless crossed by a road	attack prohibited (5)	Ja, eine Kletteraktion durchführen Angriff verboten (5)
Scaleable Cliff hexside	☐ Yes, conduct climb action ☐ ☐ No ☐ ☐ No	attack prohibited	
Sheer Cliff hexside	☐ No ☐ ☐ No ☐ ☐ No	attack prohibited	
Primary Road Secondary Road Trail	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ Yes (6)	tank units can move more than 1 hex through road hexes (17.2)	
Mined Road hex	☐ Yes ☐ ☐ Yes ☐ ☐ No	treat as a normal road if in range of an engineer base	als normale Straße behandeln, wenn in Reichweite einer Ingenieur- basis

- 1 Nicht kumulativ
- 2 Falls nicht untergetaucht
- 3 Nur wenn alle US-Einheiten durch dieselbe Sechseckseite angreifen.
- 4 Anführer erhalten keinen Climb Marker, wenn sie einen Bluff durchqueren.
- 5 US-Einheiten in großer Höhe können über einen Bluff hinweg angreifen. Die Deutschen verteidigen sich, als ob sie über den Abhang angegriffen hätten.
- 6 Wenn sich eine Einheit entlang einer Straße bewegt, darf sie Gelände überqueren, das sonst verboten war.

US Aktionsphase

Kampf-Aktionen

- > Eine deutsche Stellung kann von einer beliebigen Anzahl von Einheiten gleichzeitig angegriffen werden, aber nur einmal pro Phase (und kann angegriffen oder mit Sperrfeuer belegt werden, nicht beides)

Schritt 1: Konsultiere das Terrain-Effekt-Diagramm

Schritt 2: Kampfhandlung wählen



Freie Kampf-Aktionen

- o Ranger-Infanterie-Einheiten
- o Eine Einheit mit einem Helden oder Inspiriert-Marker
- o HQ-Einheiten und Generäle
- o Eine Einheit unter dem Kommando eines HQ/General *1
- o Flottensperrfeuer

Reguläre Kampfhandlungen (Infanterie-Angriff/Sperrfeuer)

Infanterieangriff (denke an die Auswirkungen auf das Gelände!)

- > HQ-Einheiten und Generäle sind von den Ergebnissen eines Angriffs nicht betroffen.
- > Einheiten in voller Stärke sind im Besitz ALLER Waffen, außer MG.
- > Held(en) stellen **einen** Waffen-Joker *2 zur Verfügung **ODER** erhöhen Ihre Angriffsstärke um **einen Punkt** (Wahl).
- v Nur kann angreifen (muss benachbart sein!)
- Andere Einheiten können unterstützen/sich anschließen, wenn sie die Aktion(en) dafür haben:
- o Schwere Infanterie (muss in Reichweite sein *3)
 - > wenn nicht benachbart, kann DE, BG nicht verwendet werden
 - v darf über Bluff/Klippe Sechseckseite angreifen (nur wenn eine andere Infanterie Position von angrenzender Sechseckseite durch erlaubte Sechseckseite angreift)
- o
 - v muss in Reichweite *3 liegen **UND**
 - v benachbarte **ODER**
 - v benachbart zur angreifenden Infanterie **ODER**
 - v Im Befehl **ODER**
 - v angreifende Infanterie ist im Kommando
- o
 - v muss in Reichweite sein *3 **UND**
 - v NICHT benachbart **UND**
 - v Im Kommando des HQ (nicht General), das auch min. 1 angreifende Infanterie befiehlt **UND**
 - v ungepanzerte Artillerie () darf nicht in FoF *4 sein, es sei denn, alle Deutschen werden gestört
- o Marinefeuer kann einbezogen werden:
 - v wenn im Besitz von Marinefeuermarkierung **UND**
 - v 1 Infanterie hat Funk **ODER** ist im Kommando des HQ **ODER** ein Held gibt seinen Joker aus
 - x Die Stärke der Markierung für Seefeuer (9) wird zur Angriffsstärke addiert.
 - x Marine-Feuermarkierung verwerfen
 - x alle Waffenanforderungen für Marinefeuer, Artillerie und Sprengungen erfüllt sind



- *1 Einheiten, die zu Beginn der Aktionsphase mit oder neben einer HQ-Einheit oder einem General gestapelt sind, haben das Kommando. Sobald sich das HQ/General bewegt, bietet es keine freien Aktionen mehr an.
- *2 Die Wirkung ist nicht kumulativ. Zwei Helden bieten 1 Joker ODER 1 zusätzliche Angriffsstärke für einen bestimmten Angriff.
- *3 Beschränkung Fernkampf im Hochland: Eine US-Einheit in einem Strand- oder Pavillon/Zug-Hexfeld darf kein Fernkampf-Feuer gegen eine von den Deutschen besetzte Stellung im Hochland führen, es sei denn, diese Stellung projiziert ein FoF in mindestens ein Strand-Hexfeld (die Stellung befindet sich am Steilufer mit Blick auf den Strand).
- *4 Die Spieler sollten sich wahrscheinlich bis Runde 17 nicht mit ungepanzten Artillerieangriffen beschäftigen, da die Anforderungen praktisch unmöglich zu erfüllen sind.

Diagramm zu Geländeeffekten

Bewegung Infanterie; Anführer & andere Einheiten

☐ ☐ ☐ = movement infantry, leaders & other

☒ = German defense (1)

Deutsche Defensive (1)

    	☐ Yes ☐ Yes ☐ Yes
 Woods / Orchard	☐ Yes ☐ Yes ☐ No, unless entered via road ☒ unit and depth strength doubled
 Buildings	☐ Yes ☐ Yes ☐ Yes ☒ unit and depth strength doubled
 Bocage	☐ Yes ☐ Yes ☐ No, unless entered via road ☒ unit and depth strength doubled
 Rough	☐ No ☐ No ☐ No
  Hedge hexside Seawall hexside	☐ Yes ☐ Yes ☐ No, unless entered via road
   Shingle hexside Anti-Tank Ditch Anti-Tank Wall	☐ Yes ☐ Yes ☐ No ☒ unit strength doubled; depth not (3)
 Slope hexside	☐ Yes ☐ Yes ☐ No, unless crossed by a road ☒ unit and depth strength doubled (3)
 Bluff hexside	☐ Yes, conduct climb action ☐ Yes (4) ☐ No, unless crossed by a road ☒ attack prohibited (5)
 Scaleable Cliff hexside	☐ Yes, conduct climb action ☐ No ☐ No ☒ attack prohibited
 Sheer Cliff hexside	☐ No ☐ No ☐ No ☒ attack prohibited
   Primary Road Secondary Road Trail	☐ Yes ☐ Yes ☐ Yes (6) tank units can move more than 1 hex through road hexes (17.2)
 Mined Road hex	☐ Yes ☐ Yes ☐ No treat as a normal road if in range of an engineer base

Einheiten- und Tiefmarker-
stärke verdoppelt

Nein, außer bei Einfahrt über
die Straße

Ja, eine Kletteraktion durchführen
Angriff verboten (5)

als normale Straße behandeln,
wenn in Reichweite einer Ingenieur-
basis

- 1 Nicht kumulativ
- 2 Falls nicht untergetaucht
- 3 Nur wenn alle US-Einheiten durch dieselbe Sechseckseite angreifen.
- 4 Anführer erhalten keinen Climb Marker, wenn sie einen Bluff durchqueren.
- 5 US-Einheiten in großer Höhe können über einen Bluff hinweg angreifen. Die Deutschen verteidigen sich, als ob sie über den Abhang angegriffen hätten.
- 6 Wenn sich eine Einheit entlang einer Straße bewegt, darf sie Gelände überqueren, das sonst verboten war.

US Aktionsphase

Panzersperrfeuer *1 (Distanzangriff ohne Infanterieunterstützung)

- > Sperrfeuer darf nur von einem Panzer geführt werden
- > Du darfst die Stärken von Panzern nicht in einem Sperrfeuer vereinen.
- > Ein von den Deutschen besetztes Feld kann in einer einzigen US-Aktionsphase Ziel von mehr als einem Sperrfeuer sein, darf aber nicht angegriffen und beschossen werden in der gleichen Phase.
- > Sperrfeuer gegen Zwei-Hex-WN-Stellung betrifft nur die Einheiten im Zielhex
- > **Nicht enthüllte** Verstärkungseinheiten dürfen nicht angegriffen werden.
- ✓ **Der Panzer muss in Reichweite sein, darf aber nicht an das Ziel-Sechseck angrenzen UND**
- ✓ **Der Panzer muss sich in FoF des Zielhex befinden**
- ODER**
- Ungestörte Infanterieeinheit besetzt ein Feld in FoF des Zielhexes (als Beobachter).
- ✓ **Beobachtet eine Infanterieeinheit, muss entweder ein Panzer oder eine beobachtende Einheit im Kommando des HQ /General stehen.**
- Ziehe eine Feuer-Karte und lösen Sie den Angriff mittels US-Sperrfeuertabelle auf:

US-SPERRFEUER TABELLE (ziehen Sie eine Karte, um jedes Sperrfeuer zu auflösen)				
Feuer Karte zeigt	Deutsche Tiefe?	Stärke der US-Sperrfeuereinheit		
		1,2	3 bis 5	6 und mehr
Weder die Farbe der deutschen Position noch die Farbe des Zielsymbols der Sperrfeuer-Einheit.	Entweder/Oder	Kein Effekt	Kein Effekt	Kein Effekt
Nur das Ziel-Symbol der Sperrfeuer-Einheit.	Ja	Kein Effekt	Kein Effekt	Deutsche Einheit gestört
	Nein		Deutsche Einheit gestört	
Die deutsche Position hat nur die Farbe.	Ja	Kein Effekt	Deutsche Einheit gestört	Deutsche Einheit gestört
	Nein	Deutsche Einheit gestört		
Sowohl die Farbe der deutschen Position als auch das Zielsymbol der Sperrfeuereinheit.	Entweder/Oder	Deutsche Einheit gestört	Deutsche Einheit gestört	Deutsche Einheit gestört und Tiefenmarker entfernen

GELÄNDE DEFENSIVETABELLE	
Deutsche Verteidigung gegen US-Angriff	
Einheit & Tiefe (x2)	Gebäude, Bocage, Hang (hs), Bluff abwärts (hs)
Einheit (x1), Tiefe (x1)	Bäume/Obstgarten, Kiesboden (hs), Panzerabwehrgraben/Wal (hs)
Einheit & Tiefe (x1)	Strand, Pavillon, Unwegsames Gelände, Hochland, Seedeich (hs), Hecke (hs)
Angriff verboten	steile Klippe (hs), kletterbare Klippe (hs), Bluff-aufwärts (hs)

Marine - Sperrfeuer

- > Deutsche Einheiten werden nicht durch Seesperrfeuer eliminiert.
- > Verstärkungspositionen mit nicht aufgedeckten Einheiten dürfen nicht durch Seefeuer angegriffen werden.
- > Ein einzelnes Feld darf in derselben US-Aktionsphase nicht Ziel von Sperrfeuer und Angriff sein.
- ✓ Eine ungestörte US-Infanterieeinheit mit Funk oder unter dem Kommando des HQ muss sich in der FoF des Ziels befinden.
- Marine-Feuermarkierung ausgeben, um Seeschlachtfeuer gegen die deutsche WN-Stellung zu führen (offenbart oder nicht offenbart) oder offenbarte Verstärkungsposition (freie Aktion).
- Platzieren Sie einen "gestört" Marker auf die Einheit im Hex - wenn sich ein Tiefenmarker im Hex befindet, entfernen Sie ihn aus dem Spiel.
- Marine-Marker ablegen.



Schritt 3: Angriff auflösen

- Enthülle die **deutsche Einheit**, wenn sie nicht enthüllt ist. Nicht **enthüllte Tiefenmarker** nicht enthüllen.
- Addiere Gesamtstärke der angreifenden Einheiten und vergleiche sie mit der Summe der aufgedeckten deutschen Einheiten und Marker (prüfe auf Geländeeffekte am Gelände Wirkungsdiagramm - Angriff durch mehrere Sechseckseiten, erwäge das günstigste - zum US-Hex)
- Waffen auf der US-Waffentabelle überprüfen (beachten Sie Helden-Joker/Angriffswert)
- US-Angriffstabelle prüfen und Ergebnisse anwenden
- > Wenn Sie zwei benachbarte Felder (WN) angreifen, greifen Sie jeweils nur ein Feld auf einmal an; die deutschen Einheiten im anderen Feld helfen der Verteidigung in keiner Art und Weise und sind vom Ausgang des Angriffs nicht betroffen.
- > Kein "Vorrücken nach dem Kampf" (Einheiten nach einem Angriff nicht bewegen)

*1 Beschränkung des Fernkampfes im Hochland: Eine US-Einheit in einem Strand- oder Pavillon/Zug-Hexfeld darf kein Fernkampf-Feuer gegen eine von den Deutschen besetzte Stellung im Hochland führen, es sei denn, diese Stellung projiziert ein FoF in mindestens ein Strand-Hexfeld (d.h. die Stellung befindet sich am Steilufer mit Blick auf den Strand).

US Aktionsphase

US-Waffen-Tabelle			
Infanterie volle Stärke oder Ranger Infanterie	 	BZ - Panzerfaust BG - Bangalore Torpedo BR - Browning autom. Gewehr DE - Sprengkörper - Mörser Funk	MO RD -
Infanterie mit Reichweite 2 die vom angrenzenden Feld angreifen		MG - alles oben genannte plus Maschinengewehr	
Infanterie mit Reichweite 2, die von einem nicht benachbarten Feld oder über einen Steilhang angreift		Nur BZ, MO, RD, BR und MG	
Panzer		AR - Artillerie Panzerfaust - wenn im Umkreis von 3 Feldern vom Ziel im Umkreis von 3 Feldern vom Ziel	BZ - MG BR - wenn
		Flugabwehr	 MG, BR
		Artillerie	 AR, MO und DE
		Panzerabwehr	 AR und BZ
		HQ	RD
		Makierung für Marinefeuer	 NA - Marine Artillerie: AR und DE
Anmerkungen: > FL = flankierend: US-Einheiten müssen das von den Deutschen besetzte Feld von min. zwei Feldern aus angreifen, die an das Ziel, aber nicht aneinander angrenzen. Wenn sowohl deutsche Einheit als auch Tiefenmarker die Flankenforderung auflisten, müssen die US-Einheiten aus mindestens drei an das deutsche Feld angrenzenden Feldern angreifen, um die Anforderung zu erfüllen. Die drei Felder dürfen nebeneinander liegen. > Der Helden-Joker kann für eine beliebige fehlende Waffenanforderung einspringen, mit Ausnahme von FL			

US-Angriffstabelle				
Hast du die erforderlichen Waffen?	US-Angriffsstärke	Deutsche Einheiten & Markierungen im besetzten Feld		
		Einheit allein	Einheit & verdeckter Tiefenmarker	Einheit & aufgedeckter Tiefenmarker
NEIN	weniger oder gleich	US-Angreifer gestört und Deutschland bekommt Tiefenmarker	US Angreifer gestört & deutsche Einheit nicht enthüllt	US Angreifer gestört
	größer, aber nicht doppelt	Deutsche Einheit bekommt Tiefenmarker	US Angreifer gestört	Kein Effekt
	mindestens doppelt	Deutsche Einheit ist gestört	Deutsche Einheit ist gestört	Deutsche gestört & optionale Zermürbung
JA	weniger	Deutschland bekommt Tiefenmarker	US Angreifer gestört	Kein Effekt
	gleich	Deutsche Einheit ist gestört	Kein Effekt	Deutsche Einheit gestört
	größer, aber nicht doppelt	Deutsche Einheit ist besiegt	Enthüllen Sie die Tiefenmarker; vergleichen Sie erneut und konsultieren Sie die Spalte rechts	Tiefenmarkierung eliminiert & Einheit gestört
	mindestens doppelt	Deutsche Einheit ist besiegt		Tiefenmarkierung eliminiert & Einheit gestört

*1 Wenn die Tiefenmarkierung eine taktische Verstärkung erfordert, wird die deutsche Einheit besiegt.

- > **US-Angreifer gestört:** Setze den unterbrochenen Marker auf jede US-Einheit, die vom benachbarten Feld aus angreift.
- > **Optionale Zermürbung:** Spieler darf Schritt von benachbarter angreifender US-Einheit entfernen und deutschen Tiefenmarker eliminieren.
- > Deutsche Einheit bekommt Tiefenmarker: (siehe Schritt 4: Tiefe)
- > Deutsche Einheit **besiegt:** wenn es sich bei der besiegten Einheit um eine WN-Einheit handelt, 716. Division oder nicht In Kommunikation, Einheit aus dem Spiel entfernen; wenn 352. & in Kommunikation, Rückzug (mit der Vorderseite nach unten in den Verstärkungskasten der Abteilung legen).
- > Tiefenmarkierung **eliminiert:** Tiefenmarkierung aus dem Spiel entfernen
- > **Deutsche gestört:** Setzen Sie die "gestört" Markierung auf die deutsche Einheit
- > Deutsche **Einheit nicht enthüllt:** Deutsche Einheit auf nicht enthüllte Seite umdrehen

US Aktionsphase

Schritt 4: Tiefe

- x Wenn die Deutschen durch einen erfolglosen Angriff an Tiefe gewinnen, ziehe aus dem entsprechenden Tiefenmarkierungs-Pool.

- o Für WN-Einheit, aus dem WN-Depth-Pool ein Marker nehmen.

Wenn die WN-Tiefenmarkierung die **taktische Verstärkung (Tactical Reinforcement)** anzeigt (und der TR-Pool nicht leer ist):

1. Tiefenmarkierung aus dem Spiel entfernen
2. Platziere die Einheit aus dem TR-Pool auf eine unbesetzte deutsche Verstärkungsposition, die der WN-Position der entfernten Tiefenmarkierung am nächsten liegt, auch wenn die Verstärkungsposition keine ID-Nummer hat.
3. Wenn 2 oder mehr Positionen gleich weit voneinander entfernt sind: Platziere die Verstärkung an der Position, die der US-Einheit am nächsten liegt. Wenn immer noch gleich weit entfernt: Verstärkung an niedriger nummerierter Position platzieren (kein ID=0)



- o Für Verstärkungseinheit im Gebäude-Hexfeld, aus dem Building-Depth-Pool ziehen (oder Mobile, wenn das Building-Depth-Pool leer ist)
 - o Für Verstärkungseinheiten in jeder anderen Art von Hexfeld, ziehen Sie aus einem Mobile Depth-Pool.
 - > Wenn der WN-Depth-Pool leer ist, wählen Sie die Einheit in der Verstärkungsposition
 - > Wenn der Mobile-Depth-Pool leer ist, wird keine Tiefenmarkierung hinzugefügt.
 - > Wenn nur ein Marker übrig bleibt, aber zwei benötigt werden, wenden Sie Prioritäten auf die Karte statt auf den Sektor an.

- x Platziere verdeckt (nicht enthüllt) den Tiefenmarker unter eine deutsche Einheit, die noch keinen Tiefenmarker hat.

Verwenden Sie die folgenden Prioritäten:

1. Wählen Sie die deutsche Einheit, die der US-Einheit am nächsten in Hexfeldern steht
 2. Wenn zwei oder mehr Einheiten gleich weit entfernt sind, wählen Sie die Einheit:
 - a. Ein-Hexfeld zur WN-Position
 - b. Dann in zwei-Hexfeld zur WN Position
 - c. Dann in Verstärkungspositionen
 - > bei mehr als einer Einheit: Tiefenmarkierung an die Position mit der niedrigsten ID setzen (keine ID = 0)
 - > zwei oder mehr Positionen mit der gleiche Zahl: Markierung an die Stelle mit dem niedrigsten Buchstaben setzen
- > Deutsche Einheit muss in Kommunikation stehen, um Tiefenmarkierung zu erhalten
 - > Gestörte Einheiten können eine Tiefenmarkierung erhalten
 - > Wenn es in dem im Ereignis genannten Sektor keine deutsche Einheit gibt, die zum Erhalt der Tiefenmarkierung berechtigt ist, platzieren Sie die Tiefenmarkierung zusammen mit der Einheit in einem anderen Sektor
 - > Wenn keiner der beiden Sektoren eine geeignete Einheit hat, wird keine Tiefenmarkierung gesetzt
 - > Eine Tiefenmarkierung darf nur an einer von Deutschen besetzten Position platziert werden
 - > Tiefenmarker besetzen niemals ein Feld allein
 - > Tiefenmarkierungen dürfen bei der deutschen Einheit platziert werden, die die Tiefenmarkierung durch Angriff oder Sperrfeuer verloren hat



- x Zur nächsten Phase übergehen (Ende der Runde - siehe Seite 1)