ASL Guide

Inhaltsverzeichnis

- 1 Allgemein
- 2 Thema
- 3 Scale
  - 3.1 Konventionen
  - 3.2 Ein Beispiel
  - 3.3 Basis Regeln
    - 3.3.1 Index
    - 3.3.2 Kapitel A
    - 3.3.3 Kapitel B
    - 3.3.4 Kapitel C
    - 3.3.5 Kapitel D
    - 3.3.6 Kapitel E
  - 3.4 Spezialregeln
    - 3.4.1 Kapitel H
    - 3.4.2 Kapitel J
    - 3.4.3 Kapitel K
    - 3.4.4 Kapitel F
    - 3.4.5 Kapitel G
    - 3.4.6 Kapitel I, L, M
    - 3.4.7 Kapitel N
    - 3.4.8 Kapitel O bis T
    - 3.4.9 Kapitel Z
- 4 HASL Modules
  - 4.1 Wikis

Advanced Squad Leader Hier findet ihr einen Guide zu ASL...

1 Allgemein

Advanced Squad Leader oder auch kurz ASL genannt ist ein im 2. Weltkrieg angesiedeltes CoSim. Über sogenannte "Third Party Products" (also "nicht-offizielle" MMP/AH Produkte) wird dieser Zeitraum etwas ausgedehnt, beispielsweise auf den Spanischen Bürgerkrieg oder den Koreakrieg. Auch einige wenige offizielle Szenarien gehen über den 2. Weltkrieg hinaus.

Das Spiel wurde erstmals im Jahr 1985 von Avalon Hill veröffentlicht. Advanced Squad Leader ist ein komplett neu entwickelte Version des im Jahr 1977 von John Hill entwickelten Spiels Squad Leader.

2 Thema

Taktische Gefechte im Zweiten Weltkrieg

Je nach Scenario kämpfen auf ein bis zwei Quadratkilometern 100 bis 500 Soldaten, Offiziere und 1 bis 20 Fahrzeuge, sowie jegliches historisches Kriegmaterial vom Landungsboot bis zur Rauchgranate.

3 Scale

Spielsteine (Counter) 1/2 Zoll

- Einzelne Offiziere (Leader, im Bild 8-0)
- Gruppen (Squads) von 5 oder 10 Soldaten (im Bild 4-5-8 Russische Squad)
- Geschützbedienungen, Fahrzeugbesatzungen (Crews)
- Waffen (MGs, Flammenwerfer u.a) (im Bild LMG)

Spielsteine (Counter) 5/8 Zoll

- individuelle Geschütze, Panzer und andere Fahrzeuge (im Bild 75LL Panther Panzer)
- 40 Meter per Hexfeld
- 2 Minuten pro Spielzug

== ASL Rulebook ==
Ein Ringbuchordner mit Tabellen und 200 Seiten englische Regeln in Kapitel von A bis Z unterteilt. Das ASL Rulebook ist einzeln zu kaufen und stellt für sich kein vollständiges Spiel dar. Es ist derzeit in der Version zwei verfügbar, die sich durch eine größere Schriftart und überarbeitete Regeln und Beispiele auszeichnet.

3.1 Konventionen

- Ein besonderes dreieckiges Zeichen (^) wird im Regelbuch verwendet um Würfe zu kennzeichnen die nicht von einem Squadleader-Spielstein modifiziert werden können.
- 'DR' steht für 2 x D6, (es wird die Summe gebildet)
- 'dr' für 1 x D6
- 'ADJACENT' steht für benachbarte felder die von einander aus betreten werden könnten
- 'adjacent' meint Hexfelder die aneinander grenzen.
- niederig (2) würfeln ist gut und hoch (12) würfeln ist schlecht

3.2 Ein Beispiel

Die Regeln sind nicht einfach und es dauert seine Zeit bis man sich an die Art wie die Regeln geschrieben sind gewöhnt hat. Daher ein Beispiel(keine Regel) aus dem Regelbuch:

Image not found or type unknown
EX_D.JPG 2.33 EX: A CE moving PzKpfw VIE in 1L1 with VCA K1-K2 spends 1/2 MP (shown in red) to enter K1 along the road, and therein spends one MP to change its VCA from J0-J1 to J1-K2. It then moves into K2 using VBM along hexside K2-J1 at a cost of two more MP. Its CAFP is K2-J1-J2. It may now spend one MP to change its VCA, plus two MP to continue VBM in K2 along the K2-J2 hexside, to reach its new CAFP K2- K3-J2 at a total cost of 61/2 MP; or it may leave the K2-J2-J1 CAFP become BU and enter the building in J2 at a cost of half its MP allotment (shown in yellow) and a Bog Check (8.21) with a +5 DRM, at a total cost of 91/2 MP; or it mayspend one MP to change its VCA to J2-J1, which will allow it to Bypass into J2 for another two MP to reach CAFP J2-J1-I2 (shown in blue) at a total cost of 61/2 MP; or it may Stop, Start in

Reverse, and use Reverse Movement into K1 for a total of 91/2 MP.

Und hier die Übersetzung: 2.33 Beispiel: Ein Panzerkampfwagen 6 Ausführung E (Tiger) in Bewegung in Feld L1 auf Board 1, dessen Luke geöffnet ist(CE) und mit seinem Bug(VCA) auf die K1-K2 Hexseite zeigt gibt einen halbe Bewegungspunkt aus um über die Straße in das Feld K1 zu fahren (in Rot dargestellt). Darin gibt er einen weitern Bewegungspunkt aus um seinen Bug(VCA) von Hexseite J0-J1 nach J1-K1 zu drehen. Danach fährt er unter Verwendung von Fahrzeug-Hexseiten-Bewegung (Vehicular Bypass Movement kurz VBM) auf den Feldeckpunkt (CAFP) der Felder K2-J1-J2 und verbraucht dabei zwei weiter Bewegungspunkte. Nun kann er einen Bewegungspunkte verbrauchen um seinen Bug zu drehen sowie zwei weitere um auf der K2-J2 Hexseite den Eckpunkt der Felder K2-K3-J2 zu ereichen. Insgesammt hätte er damit 6.5 Bewegungspunkte verbraucht. Oder aber er hätte seine Luke schließen können (BU) um für die hälfte seiner verfügbaren Bewegungspunkte in das Gebäude in Feld J2 hinein zufahren. (in gelb dargestellt) Dort hätte er dann für Steckenbleiben des Fahrzeugs (näheres in Kapitel 8.5) gewürfelt mit einem Wurfmodifizierer von plus 5. Insgesamt hätte diese Bewegung 9.5 Bewegungspunkte verbraucht. Oder aber er hätte einen Bewegungspunkt verbraucht um sich Richtung J2-J1 zu drehen, was ihm erlauben würde J2 seitlich zu passieren und zwei weitere Bewegungspunkte kosten würde Für insgesamt 6.5 Bewegungspunkte (in blau dargestellt) Oder aber er hätte stoppen könnnen , rückwärts wieder anstarten und rückwärts in Feld K1 fahren können. Dies würde 9.5 Bewegungspunkte kosten.

3.3 Basis Regeln

Kenntnis von Kapitel A und Teile von Kapitel B reichen aus um erste Szenarien zu spielen. Daher sind diese auch im ASL Starter Kit #1 aufbereitet welches für den Einstieg in das Spielsystem gedacht ist.

3.3.1 Index

28 Seiten Index mit Verweisen auf Regelabschnitte Hier sind auch alle Abkürzungen in ihrer ausgeschrieben Form aufgeführt.

3.3.2 Kapitel A

57 Seiten Basisregeln:

die Spielsequenz in 8 Phasen

- 1. Reparieren
- 2. Feuern (Figuren die hier feuern bewegen sich nicht weiter)
- 3. Bewegen aller Figuren (dabei kann auf sie gefeuert werden)
- 4. Verteidugungsfeuer des anderen Spielers
- 5. Angriffsfeuer der Bewegten Figuren,
- 6. Flucht (Einheiten werden durch das Feuer zerrütet und laufen vor dem feind weg)
- 7. ein Feld vorrücken (auch in den Nahkampf)
- 8. Nahkampf, dann ist der nächste Spieler am Zug

Infanterie Regeln:

- Sichtlinien (es wird mit einem Faden gemessen ob ein Hinderniss die Sicht zwischen zwei Hexfeldern blockiert)
- Infanterie Regeln für Moral, Offiziere
- Feuer von Geweheren und MPs
- Feuer von Maschinengewehren (Dauerfeuer, Feuerlinien, Heißschießen, Fehlfunktionen)
- Flammenwerfer, Sprengtaschen
- reparieren von Waffen
- unquallifiziertes Bedienen von erbeuten Waffen
- Bewegung (Das tragen von Waffen verlangsamt die Bewegung, Rennen, über die Straße Hasten, vorsichtig Anschleichen, vor Angst Weglaufen...)
- Flüchten von Einheiten und Gefangennahme
- Nahkampf zwischen Infanterie, Überraschungsangriffe
- Nahkampf der Infanterie mit Panzern (man muß schauen ob die sich das trauen)
- 4 Arten Rauch der sich mit dem Wind ausbreitet (Infanterie-Rauchgranaten, Rauchgranaten von Geschützen...)
- Verwundungen von Offizieren
- Besonderheiten der Nationen (Briten, Finnen, Franzosen usw. die in den einzelenen Modulen geliefert werden)
- Ausrasten von Einheiten (Die 'Berserker' sind dann nicht mehr vom Spieler steuerbar)
- Tarnung (Concealment) gibt es nicht in den Starterkits
- Bewegung auf Hexseiten (Bypass Movement) gibt es nicht in den Starterkits
- den Scharfschützen (jeder Spieler hat nur einen Sniper der eher zufällig zuschlägt) gibt es nicht in den Starterkit

3.3.3 Kapitel B

42 Seiten Regeln für 33 Geländearten:

- Holz- und Stein- Häuser, Stockwerke, Fabriken, Dächer, Treppenhäuser (im Bild rechts als weiße Quadrate zu erkennen)
- Brücken, Hecken, Mauern
- Hügel, Klippen, Gräben
- Bäume, Büsche, Wälder, Weizenfelder je nach Jahreszeit
- Panzer- und Personen- Minen, Stacheldraht, Bunker
- sich je nach Windrichtung und Witterungsbedingungen ausbreitendes Feuer

3.3.4 Kapitel C

(Wird im ASL Starter Kit #2 aufbereitet)

23 Seiten ballistische Regeln für:

- Artillerie (Funkverbindung, Korrektursalven)
- Kanonen und Mörser, (Kaliber werden in mm angegeben)
- der To Hit und To Kill Prozess (man muß erst treffen, danach schaut man ob die Granate die Panzerung
- an der betroffenen Stelle knackt)
- während des Fahren feuern, auf fahrende Ziele feuern, auf kurz gesehene Ziele feuern...

- verschiedene Munitionsarten (HE,AP und andere)
- leichte Panzer Abwehrwaffen (Bazookas, Panzerfäuste...)
- zwei Arten von Schüssen (in die Gegend feuern oder gezielt schießen)
- anvisieren von Zielen

3.3.5 Kapitel D

(Wird im ASL Starter Kit #3 aufbereitet) 24 Seiten Fahrzeugregeln für:

- Panzer, Sturmgeschütze, Halbketten (offene und geschlossene Fahrzeuge)
- Motorräder mit Beiwagen, Jeeps, LKWs (ziehen von Geschützen)
- getrennte Feuerbereiche von Rumpf und Turm (Panzertürme können sich drehen)
- sechs Panzerturmarten mit drei Turmdrehgeschwindigkeiten,
- sechs Panzerungswerte pro Fahrzeug (für Rumpf und Turm je Front, Seite, hinten)
- Bug- Coaxial- Luftabwehr- MGs (letztere sind nur zu gebrauchen wenn die Turmluke geöffnet ist)
- Steckenbleiben und wieder flott machen von Fahrzeugen. (Rollt ein Panzer in einen Wald hinein bleibt eine Bresche)
- Aussteigen der Panzerbesatzung, (abgeschoßene Panzer bleiben manchmal als brennendes Wrack auf dem Feld zurück)
- Überfordern des Motors

3.3.6 Kapitel E

25 Seiten zusätzliche Regeln für:

- Wetter, Luftunterstützung, Nacht,
- Boote, Ski, Gleiter, Fallschirme, Gummiboote...

3.4 Spezialregeln

Einige zusätzliche Regelkapitel F,G sowie O,P,Q,R,S,T und Z werden nicht mit dem ASL Rulebook ausgeliefert, sondern sind den einzelnen Modulen, Historischen Modulen oder ASL-Journals beigefügt. Kapitel H wird von allen Modulen erweitert in dem neue Seiten für Fahrzeuge hinzugefügt werden. z.B.kommen in Yanks die Fahrzeuge und Kanonen der Amerikaner hinzu.

3.4.1 Kapitel H

8 Seiten Regeln um eigene Scenarien zu entwerfen.

164 Seiten für die historisch genaue Beschreibung der unzähligen, individuellen Fahrzeuge und Geschütze.

Spielrelevanten Besonderheiten wie:

- die 5 Türme des T35
- Krokodil mit und ohne Tankanhänger

(Dieses sehr detailierte und umfangreiche Material wird oft von PC-Game-Herstellern als Grundlage verwendet)

3.4.2 Kapitel J

Eine Seite für Besonderheiten beim Spiel mit Deluxeboards

3.4.3 Kapitel K

43 Seiten, humoristischer selbstlern Kurs. Sehr empfehlenswert wenn man schon ein wenig Spielen kann bzw. vorher die Starterkits gespielt hat.

- alle 8 Tage des Trainingslager sind komplett im Rulebook enthalten.
- man muß vor dem Kursus schon die Regeln kennen.
- es werden aufbauend die wichtigsten Regeln aus den Kapitel A-D behandelt.
- Man wird während des Kurses auf Regelkenntnis geprüft,
- danach werden die einzelnen Regeln nochmals verdeutlicht.

Ein früherer Versuch den Einstieg in ASL zu erleichtern.

3.4.4 Kapitel F

(ASL Modul West of Alamein)

Alle Regeln für den Wüstenkrieg:

- Sand, Dünen, Wadis, Hammadawüste
- Sonnenblindheit
- von Fahrzeugen aufgewirbelter Staub...

3.4.5 Kapitel G

(ASL Module 'Code of Bushido' und 'Gung Ho!')

Regeln für den Kampf im Pazifik:

- Chinesen, Japaner, Tank Hunter Heros, Marines
- Seelandungen, driftende Landungsboote
- Dschungel, Kunai-Grass, Panji, Bambus, Reisfelder
- Hölenkomplexe...

3.4.6 Kapitel I, L, M

Kapitel I, L und M gibt es bisher nicht

3.4.7 Kapitel N

Armory, eine grafische Auftsellung aller ca. 12.000 Counter

3.4.8 Kapitel O bis T

Zusätzliche Regeln für je ein HASL Modul

3.4.9 Kapitel Z

Zusätzliche Regeln für HASL Mini-Module

== ASL Mapboards ==
54 geomorphe Kartenbretter die mit den einzelnen Modulen geliefert werden

== ASL Module ==
In den Modulen sind Kartenbretter und Spielsteine enthalten sowie zusätzliche Regeln die im Regelbuch abgeheftet werden können. Alle Module erweitern Kapitel H.

- 1—Beyond Valor (1985)
- 2—Paratrooper (1986)
- 3—Yanks (1987)
- 4—Partisan! (1987)
- 5—West of Alamein (1988)
- 5—For King and Country (2004)
- 6—The Last Hurrah (1988)
- 7—Hollow Legions (1989)
- 8—Code of Bushido (1990)
- 9—Gung Ho! (1991)
- 10—Croix de Guerre (1992)
- 11—Doomed Battalions (1998)
- 12—Armies of Oblivion (2006)

Beschreibung und Bilder von allen Modulen

== Deluxe ASL ==
ASL mit sehr großen Hexfeldern, die ehemals für Minaturen gedacht waren.

- 1—Streets of Fire
- 2—Hedgerow Hell

4 HASL Modules

HASL steht für die "Historical Advanced Squad Leader" Module. Enthalten sind Kampangen auf besonderen großen Mapboards mit historisches Gelände. Die extrem zeitaufwendigen Kampangen vereinen in sich eine dynamische Menge von Scenarien.

Folgende HASL Module gibt es:

- 1—Red Barricades (1989)
- 2—Kampfgruppe Peiper I (1993)
- 3—Kampfgruppe Peiper II
- 4—Pegasus Bridge (1996)
- 5—A Bridge Too Far
- 6—Blood Reef: Tarawa
- 7—Operation Watchtower (historical study)
- 8—Operation Veritable (2002) (historical study)
- 9—Valor of the Guards (2006)

== Solitaire ASL ==
kein Text

== ASL Links ==

=== ASL Mitspieler ===
Weltweit gibt es schätzungsweise 10.000 Spieler, die meisten natürlich in den USA Aber auch in fast jeder deutschen Großstadt gibt ASler die auf der Suche nach neuen Mitspielern sind. Erfahrungs gemäß sind sie meist gern bereit ihr Wissen an 'Newbies' weiterzugeben.

* Weltkarte auf der sich ASL-Spieler eingetragen haben
* noch eine Weltkarte

* International Player Directory for ASL (MMP)
* ASL Player Directory (VFTT)
* ASL/ASLSK VASL Guild (BGG) - ASL-Spieler, die über VASL spielen wollen

4.1 Wikis

* Wikipedia-Eintrag - Was ist ASL?
* ASL Wiki von David Ramsey
* ASL WebDex Wiki
* Deutsche Übersetzung von Jay Richardson's ASL SK Tutorials

=== ASL generell ===
* ASL auf BoardgameGeek (BGG)
* Desperation Morale Center (Mark Pitcavage) - alles über ASL
* ASL WebDex - alles über ASL
* ASL Zone - viele ASL Links
* ASL Oktoberfest - die größte ASL Con, mit einer Menge hilfreicher Links (USA)
* Grenadier - ASL Con (Deutschland)
* umfangreiches ASL Szenario Archiv von David Ramsey (USA)
* Remote On-Line Automated Record (ROAR) - Balance der ASL-Szenarien
* ASL FAQ Intro von Skip Kreitz (USA)
* View from the Trenches - ASL in England
* ASL Club Wien
* VASL - kostenlos ASL online spielen über VASSAL

=== einige ASL Verlage ===
* Multi-Man Publishing (MMP)
* Heat of Battle (HOB)
* Critical Hit (CH)
* Lone Canuck Publishing - viele günstige Szenario-Packs (Kanada)
* Bounding Fire Productions

=== aktuelle ASL Magazine ===
* ASL Journal von MMP (USA)
* Schwerpunkt + Rally Point von Sherry Productions (USA)
* Dispatches from the Bunker (USA) - Free Download der Magazine #1-10
* Le Franc Tireur (Frankreich)
* ASL Sweden Magazine (Schweden)

=== aktuelle ASL Online- Magazine ===
* View From The Trenches - Fanzine mit mehr als 70 PDF-Ausgaben zum freien Download (England)
* Banzai!! - Fanzine des Texas ASL Club mit mehr als 50 PDF-Ausgaben zum freien Download (USA)

=== (fast) alle aktuellen ASL Produkte ===
* Übersicht aus der Desperation Morale Seite von Mark Pitcavage (USA)

=== ASL Foren ===
* GameSquad Forum - die zentrale Diskussions-Plattform
* ASL Diskussionen auf Consimworld
* letzte ASL Mailing List Einträge
* ASL Forum bei Armchair General

=== ASL Podcasts, Blogs, etc... ===
* The 2 Half Squads (ASL-MP3-Podcast in Englisch)
* Blind Hex (ASL-Blog in Englisch)

* Triple Point Blank Fire (ASL-Blog in Englisch) - geeignet für Beginner und Starter-Kit-Spieler
* ASL Trainings-Sessions (von Russ Gifford, in Englisch) - geeignet für Beginner und Starter-Kit-Spieler

=== ASL Downloads ===
* Scenariolisten, Sequence of Play, uvm. aus dem GameSquad Forum