

BIELEFELDER SPIELKULTUR



FLAMES OF WAR KAMPAGNENHANDBUCH - OPERATION CRUSADER -

Historischer Hintergrund

Nachdem britische Truppen die italienische Armee in Nord Afrika vernichtend geschlagen und Libyen besetzt hatten begann das Empire Truppen aus Afrika zur Verteidigung Griechenlands abzuziehen. Zu diesem Zeitpunkt erreichte Rommels Afrikakorps Tunesien in der Operation Sonneblume und es gelang Rommel die sich zurückziehenden britischen Truppen bis an die ägyptische Grenze zu verfolgen. Hier jedoch stellte die von den Italienern errichtete und von Truppen des Commonwealth besetzte Festung Tobruk ein unüberwindbares Hindernis für das weitere Vorrücken dar. Von Tobruk aus ist ein 40 km Abschnitt der wichtigen Küstenstrasse, der Via Balbia, zu überwachen und somit war ein wichtiger Nachschubweg für Rommel in Gefahr. Ungeachtet dieser Tatsache und in fester Überzeugung, dass es nur eine Frage der Zeit sein könnte, bis sich die Briten vollständig aus Tobruk und schließlich aus ganz Afrika zurückziehen würde setzte Rommel seinen Angriff auf Tobruk und in Richtung Ägypten fort. Die britischen Truppen hatten jedoch ihren Rückzug gestoppt und setzten alles daran Rommel hier an der Grenze zu stoppen und Tobruk um jeden Preis zu halten.

Wie wird die Schlacht ausgehen? Wird es den deutsch-italienischen Verbänden gelingen bis nach Ägypten vorzustoßen und die Festung Tobruk zu nehmen oder werden die alliierten Streitkräfte mit der Operation Crusader Erfolg haben und den Gegner aus der Cyreneika vertreiben können? Es liegt an dir.

Teilnehmer

Spieler

Die Kampagne ist für 10 Spieler ausgelegt.

- 5 Spieler bilden die Achsenmächte.
- 5 Spieler bilden die Alliierten.
- Die Achsenmächtespieler sowie die Alliiertenspieler bilden Teams (Seiten) die sie nicht verlassen können.
- Teampartner können nicht bekämpft werden.

Auswahl der Armeelisten

In der FoW Zeitrechnung korrekt wäre eine Auswahl der Einheiten nach Early War. Dies ist momentan nur mit den inoffiziellen Playtest Listen möglich. Hierbei sollten die Kampfgruppen der Achsenmächte aus den Regeln für deutsche oder italienische Streitkräfte und die Kampfgruppen der Alliierten aus den Regeln für Streitkräfte des Commonwealth zusammengestellt werden.

Da die Zeitperiode Early War aktuell nicht von Battlefront angeboten wird, wird die Kampagne von der Bielefelder Spielkultur mit Kampfgruppen, welche nach den Mid War Intelligence Handbooks für Nordafrika (**Afrika** und **North Africa**), sowie den zugehörigen PDFs, zusammengestellt werden, gespielt. Auch der Einsatz amerikanischer Truppen ist möglich, was historisch nicht korrekt ist, aber die Vielfalt an Armeen erhöht.

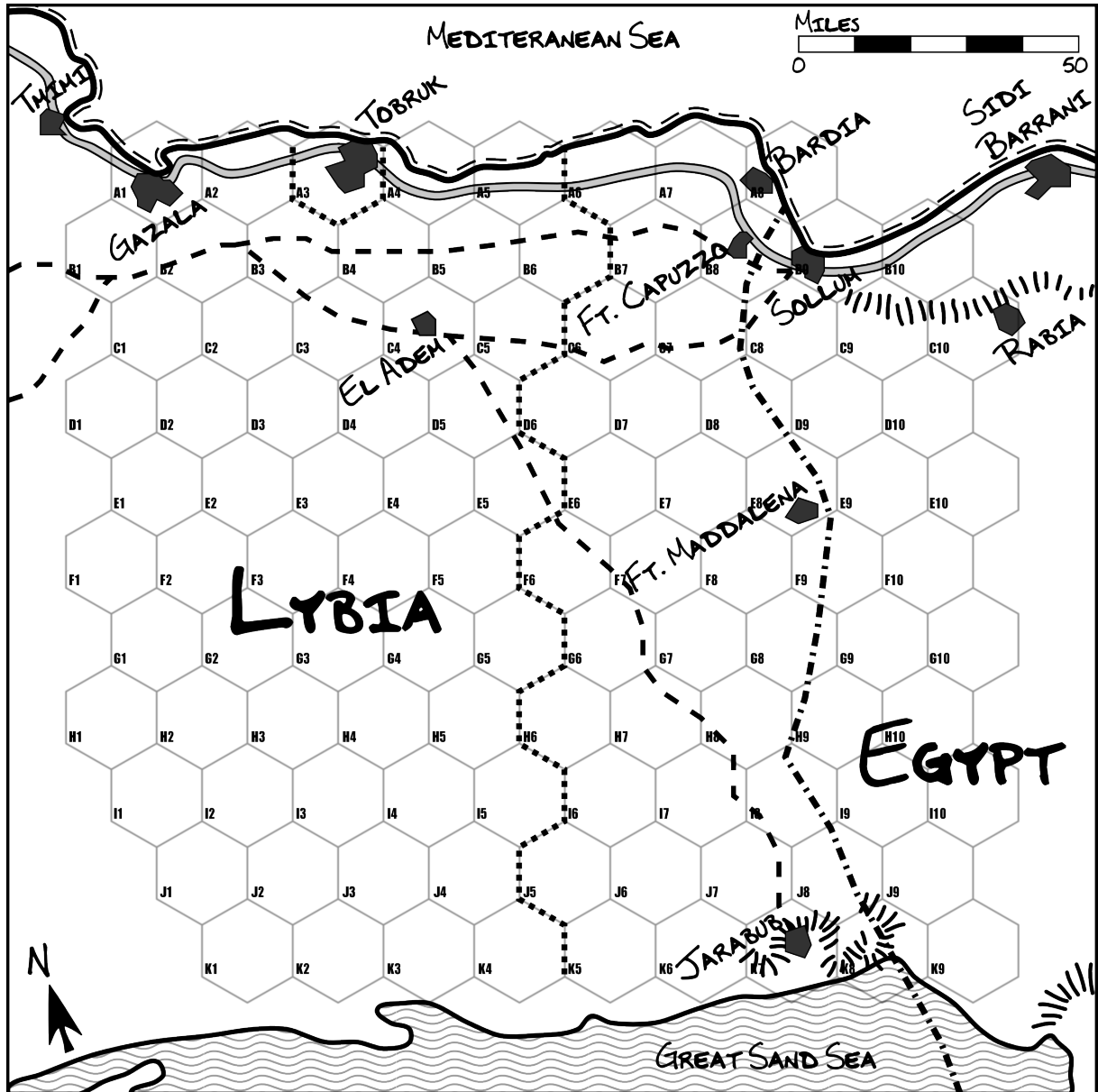
Ziel der Kampagne

Das Ziel der Kampagne ist es allen beteiligten Spielern möglichst viel Spaß zu bringen und die FoW Spiele in einen größeren Kontext zu setzen.

Zudem gewinnt die Seite, welche nach acht Kampagnenzügen die meisten Siegpunkte angehäuft hat. Aber Gewinnen ist ja eh zweitrangig.

Die Kampagnenkarte

Im folgenden ist die Kampagnenkarte dargestellt, die für die **Operation Crusader** Kampagne genutzt wird. Sie besteht aus 106 Hexfeldern. Jedes Feld ist entweder unter Kontrolle der Achse oder der Alliierten. Die kontrollierende Nation wird durch Marker angezeigt.



Zu Beginn der Kampagne befinden sich die Felder links der gepunkteten Linie in Besitz der Achse, die rechts der Linie in Besitz der Alliierten. Eine Ausnahme bildet die Festung Tobruk, welche von den Alliierten gehalten wird.

Besondere Hexfelder

Die Kampagnenkarte umfasst einige besondere Hexfelder, welche das Spielgeschehen nachhaltig beeinflussen können:

El Adem (C4, 4 Siegespunkte)

In der Wüste an zwei wichtigen Versorgungsrouten gelegen stellt El Adem einen strategisch wichtigen Punkt abseits der Küstenstrasse dar. Zudem kann die Seite, welche El Adem besetzt

hält, von diesem günstig gelegenen Flugfeld fast jeden Ort in der Wüste erreichen und somit den Nachschub des Gegners stören und Luftunterstützung für die Bodentruppen bereitstellen. Jeder Spieler der El Adem hält, bekommt ab der 3. Runde in der er das Flugfeld hält zusätzlich Sporadic Air Support für eine seiner Kampfgruppen.

Sollum (B9, 3 Siegespunkte)

Sollum ist das Tor nach Ägypten. Fällt Sollum in die Hände der Achsenmächte so steht ihnen der Weg nach Osten offen. Ist Sollum jedoch in der Hand der Alliierten bedeutet dies, dass sie den Ansturm der Achsenmächte brechen konnten.

Der Spieler der Sollum hält bekommt aufgrund der moralischen Auswirkungen auf die Bevölkerung/den Gegner pro Runde einen zusätzlichen Siegespunkt.

Die Festung Tobruk (A3, 5 Siegespunkte)

Die Festung Tobruk wurde von den Alliierten hart erkämpft und noch härter verteidigt. Auch jetzt sind sie nicht gewillt sie den Achsenmächten kampflos zu übergeben. Alles verfügbare Material wird bereitgestellt, um diese Bastion im Feindesland zu halten und zu verstärken.

Die Achsenmächte haben ihrerseits das Bestreben diese Gefahr für die Versorgungslinien auszuschalten und den für die Versorgung der Truppen wichtigen Hafen von Tobruk zurückzuerobern. Koste es was es wolle.

Die Festung Tobruk gewährt dem verteidigenden Spieler einen Bonus von 25 Befestigungspunkten bis zum Maximum von 2000 Punkten pro Kampfgruppe. Zusätzlich bekommt der Spieler, der eine Kampfgruppe in der Festung besitzt, 1W6 x 25 Versorgungspunkte für eine seiner Kampfgruppen in Tobruk oder einem Angrenzenden Feld. Weiterhin zählt Tobruk als Depot, welches nicht zerstört werden kann. Wechselt die Festung den Besitzer, so generiert sie in der folgenden Runde keine zusätzlichen Versorgungspunkte, da der Hafen zunächst von Minen befreit werden muss. Wird eine Kampfgruppe in Tobruk angegriffen kann der verteidigende Spieler wählen statt der ermittelten Mission die Mission **Trench Fight** zu spielen.

Die Seite, welche am Ende des 8. Spielzuges ein oder mehrere besondere Hexfelder kontrolliert, erhält einmalig die entsprechenden Siegespunkte.

Kampfgruppen

Kampfgruppen sind Marker auf der Kampagnenkarte, die Streitkräfte darstellen und einen zugewiesenen Punktwert haben.

- Der zugewiesene Punktwert muss dokumentiert und allen Spielern zugänglich gemacht werden.
- Jede Kampfgruppe muss mindestens einen Punktwert von 500 haben. Sollte das nicht der Fall sein löst sich die Kampfgruppe sofort auf.
- Jede Kampfgruppe darf maximal einen Punktwert von 2000 haben. Sollte das nicht der Fall sein, wird die Größe sofort auf 2000 Punkte reduziert.
- Jeder Spieler kann maximal 5 Kampfgruppen besitzen.
- Wenn ein Spieler keine Kampfgruppe mehr besitzt:
 - Erhält er im nächsten Spielzug automatisch Initiative 12.
 - und kein Depot hat, wählt er automatisch im nächsten Spielzug das Ereignis: Nachschublieferrung.
 - und ein Depot hat, wählt er automatisch im nächsten Spielzug das Ereignis: Täuschungsmanöver.
 - Generiert er automatisch im nächsten Spielzug 600 Punkte Nachschub.
 - Muss er im nächsten Spielzug eine neue Kampfgruppe aufstellen.

Die Kampagne beginnen

Zu Beginn der Kampagne:

- wird eine Initiativereihenfolge ermittelt.
- kontrolliert jede Seite die auf der Karte dargestellten Hexfelder.
- platziert jeder Spieler in Initiativereihenfolge ein Depot in dem von seiner Seite kontrollierten Gebiet.
- verfügt jeder Spieler über 3500 Punkte Nachschub die nach Initiativereihenfolge in drei Kampfgruppen organisiert und auf Hexfeldern der eigenen Seite platziert werden.

Danach beginnt der erste Spielzug.

Spielzugablauf (in dieser Reihenfolge):

1. INITIATIVE
2. EREIGNISSE
3. NACHSCHUB ANFORDERN
4. KAMPFGRUPPEN BEWEGEN
5. NACHSCHUB ZUTEILEN
6. GEFECHTE DURCHFÜHREN

1. Initiative

Zu Beginn jedes Kampagnenspielzuges würfeln alle Spieler zeitgleich Ihre Initiative aus.

- Die Initiative zeigt an in welcher Reihenfolge die Spieler ihre Aktionen (Spielzugablauf) durchführen.
- Die Initiative wird mit 2W6 ermittelt.
- Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Initiative so werfen diese Spieler ihre Würfel erneut.
- Wenn keine gleichen Ergebnisse mehr vorliegen wird die Initiativereihenfolge festgelegt.

2. Ereignisse

In Initiativereihenfolge wählen die Spieler jeweils ein Ereignis aus. Jedes Ereignis kann nur einmal pro Kampagnenspielzug gewählt werden.

- Ein Spieler darf nicht zweimal hintereinander das gleiche Ereignis wählen.
- Ein Spieler dokumentiert jede Runde die gewählten Ereignisse.
- Eine Kampfgruppe kann nur von einem Ereignis betroffen werden/profitieren.
- Die Ereignisse treten laut Beschreibung in Kraft

A. Täuschungsmanöver

Wähle einen gegnerischen Spieler. Er darf dich in dieser Runde nicht angreifen.

B. Perfekte Aufklärung

In allen deinen Schlachten diese Runde muss dein Gegner seine gesamte Armee zuerst aufstellen (außer Ambush, Sniper, etc).

C. Alles oder nichts

Jede Schlacht die du diese Runde gewinnst, gibt dir zwei zusätzliche Siegespunkte. Für verlorene Schlachten bekommst du dafür gar keine Siegespunkte.

D. Strategisches Bombardement

Die gegnerische Seite muss sofort für jedes seiner Depots einen W6 werfen. Für jede 1 muss sie ein eigenes Depots ihrer Wahl von der Karte entfernen.

E. Nachschubliefierung

Du darfst sofort ein Depot in dem von deiner Seite kontrolliertem Gebiet platzieren.

F. Leere Depots

Wähle einen gegnerischen Spieler. Er darf in dieser Runde keinen Nachschub generieren.

G. Spionage

Wähle einen gegnerischen Spieler. Er muss diese Runde seine Armeeliste auswählen und dir zeigen bevor Du Deine Armeeliste auswählst.

H. Vertauschte Befehle

Bestimme eine gegnerische Kampfgruppe. Diese Kampfgruppe darf sich in diesem Spielzug nicht bewegen.

I. Blitzkrieg

Bestimme eine eigene Kampfgruppe. Sie darf diese Runde jeden Würfelwurf für die Bewegung einmal wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend.

J. Munitionsmangel

Bestimme eine gegnerische Kampfgruppe. Alle Waffen dieser Kampfgruppe mit einer Firepower von 3+ reduzieren ihre ROF für diese Runde um 1 (ROF 1 bleibt unverändert). Die Modifikation für „bewegen und schießen“ (+1) entfällt (ausgenommen Waffen mit Grundwert ROF1). Artilleriebatterien zählen so, als hätten sie ein Geschütz weniger, mit allen daraus folgenden Modifikationen für Bombardments.

K. Treibstoffmangel

Bestimme eine gegnerische Kampfgruppe. Alle motorisierten Einheiten dieser Kampfgruppe reduzieren ihre Bewegungsreichweite um 5cm für diese Runde.

L. Raiding Party

Eine Kampfgruppe mit maximal 850 Punkten kann vom Spieler in eine Raiding Party Kampfgruppe konvertiert werden. Der Marker wird durch einen entsprechenden Raiding Party Marker ersetzt.

Eine Raiding Party kann sich automatisch 2 Felder bewegen und erhält auf den Bewegungswurf ab dem 3. Feld +1 auf den Würfelwurf. Raiding Parties können besetzte und unbesetzte feindliche Gebiete durchqueren, besetzen diese aber nicht. Die Bewegung kann auch in einem vom Gegner besetzten Gebiet enden, ohne dass es zum Kampf kommt, es sei denn, eine gegnerische Raiding Party ist im Gebiet.

Raiding Parties können nur dazu eingesetzt werden, gegnerische Depots, die besonderen Kartenfelder oder gegnerische Raiding Parties anzugreifen. Anderen Kampfgruppen im Felde stellen sich Raiding Parties nicht.

Ein Depot kann von jeder Kampfgruppe verteidigt werden, die im Versorgungsbereich des Depots ist. Der Verteidiger darf zur Verteidigung des Depots keine Panzerkompanie aufstellen. Dasselbe gilt für die Festung Tobruk, Sollum und El Adem, nur dass sich in diesem Fall die Kampfgruppe direkt auf dem angegriffenen Feld befinden muss.

Gespielt werden im Falle einer normalen verteidigenden Kampfgruppe die Mission **The Raid** (Sting of the Scorpion), im Falle einer gegnerischen Raiding Party die Mission **Encounter**.

Die Raidingparty zerstört das gegnerische Depot wenn mindestens 4 der 5 Objectives zerstört wurden. Im Falle der besonderen Kartenfelder negiert der erfolgreiche Raid (4 von 5) die positiven Effekte für die nächste Runde.

M. Sandsturm

Wähle eine eigene angreifende Kampfgruppe. Diese Kampfgruppe nutzt einen leichteren Sandsturm um den Gegner anzugreifen. Die Mission wird unter Anwendung der Nachtkampfgeln gespielt.

3. Nachschub anfordern

Jeder Spieler generiert $(W6+1) \times 100$ Punkte an Truppen pro Runde. Der Nachschubumfang wird in Initiativereihenfolge ausgewürfelt. Nachschub kann nicht über mehrere Runden angehäuft werden. Wird er in der aktuellen Runde nicht verbraucht, verfällt er.

4. Kampfgruppen bewegen

- Spieler bewegen ihre Kampfgruppen in Initiativereihenfolge.
- Eine Kampfgruppe kann sich maximal 4 Hexfelder weit bewegen.
- Für jedes Hexfeld, um das sich eine Kampfgruppe bewegen soll, ist ein erfolgreicher Bewegungstest erforderlich (siehe unten).

Bewegungs-Wurf (W6)

Bewegung	Erforderlicher Wurf
1. Feld	Automatisch
2. Feld	4+
3. Feld	5+
4. Feld	6+

Bewegungs-Wurf (W6) für Raiding Parties

Bewegung	Erforderlicher Wurf
1. Feld	Automatisch
2. Feld	Automatisch
3. Feld	4+
4. Feld	5+

Modifikationen auf den Bewegungswurf:

Strassenverlauf folgen: +2
Pistenverlauf folgen: +1

- Auf einem Hexfeld darf immer nur eine Kampfgruppe stehen, es sei denn sie wurde angegriffen bzw. greift an.
- Eine Kampfgruppe darf nicht auf ein Hexfeld bewegt werden auf der sich eine eigene Kampfgruppe oder eine der eigenen Seite befindet.
- Bewegt ein Spieler eine seiner Kampfgruppen auf ein Hexfeld, das von einer gegnerischen Kampfgruppe besetzt ist, so findet ein Gefecht statt (siehe 6. Gefechte durchführen).
- Es ist nicht möglich mehr als eine eigene und eine gegnerische Kampfgruppe an einem Gefecht teilhaben zu lassen.
- Bewegt sich eine Kampfgruppe auf ein Hexfeld, auf dem sich ein gegnerisches Depot aber keine gegnerische Kampfgruppe befindet und beendet dort seine Bewegung, so wird das Depot zerstört. Entferne es von der Karte.
- Bewegt sich eine Kampfgruppe auf oder durch ein Hexfeld der gegnerischen Seite ohne dabei in Kontakt mit einer gegnerischen Kampfgruppe zu kommen, so wechselt die Kontrolle über das Hexfeld. Wechsele den Marker entsprechend aus.
- Kampfgruppen können sich nicht bewegen wenn sie in der aktuellen Runde bereits angegriffen wurden.

5. Nachschub zuteilen

Kampfgruppen die sich auf oder ein Hexfeld um ein Depot der eigenen Seite befinden und nicht in ein Gefecht verwickelt sind, können Nachschub erhalten.

- Der erwürfelte Nachschub kann in beliebiger Höhe aufgeteilt und an beliebig viele eigene Kampfgruppen verteilt werden.
- Mit Nachschub versorgte Kampfgruppen addieren den erhaltenen Nachschub zu ihrer Gesamtstärke dazu (beachte die Maximalgröße für Kampfgruppen).
- Ein Spieler kann sich entscheiden, eine neue Kampfgruppe zu erschaffen, indem er mindestens 500 Punkte ausgibt und einen neuen Kampfgruppenmarker auf oder ein Hexfeld um ein Depot der eigenen Seite platziert.
- Nicht vergebener Nachschub verfällt am Ende der Runde.

6. Gefechte durchführen

Befinden sich zwei gegnerische Kampfgruppen auf einem Hexfeld, so findet ein Gefecht statt.

- Ein Gefecht wird als Flames of War Tabletopspiel ausgetragen.
- Die Kampfgruppen müssen zu diesem Zweck nicht, wie üblich, die gleiche Punktgröße haben.
- Gewählte Ereignisse treten wie beschrieben in Kraft.
- Das gespielte Szenario wird mit zwei W6 zufällig ermittelt (siehe Tabelle unten).

Szenario-Wurf (2 W6)

Wurf	Szenario
2	Free for All
3	Trench Fight
4	Delaying Action
5	Hasty Attack
6	Breakthrough
7	Hold the Line
8	Consolidate
9	Counter Attack
10	King of the Hill
11	Envelopment
12	Encounter

Optionale Regeln:

- Haben beide Spieler eine Tank Company, dann können sie statt der erwürfelten Mission **Armoured Encounter** spielen, sofern beide damit einverstanden sind.
- Beträgt der Punktwert des Verteidigers nur 60% oder weniger des Punktwerts des Angreifers, dann kann der Verteidiger bestimmen, dass statt der erwürfelten Mission **Clean Sweep** gespielt wird.
- Hat der Angreifer eine Luftlandkompanie, dann kann er bestimmen, dass statt der erwürfelten Mission **Seize and Hold** oder **Death from Above** gespielt wird.
- Die zu spielende Mission muss noch während des Kampagnenzugs festgelegt werden.

Modifikationen

- Der Spieler mit der höheren Initiative darf den Würfelwurf um +1 oder -1 modifizieren. Ein modifiziertes Ergebnis von 1 oder 13 ist nicht möglich.
- Angreifer in den Szenarien ist immer der Spieler dessen Kampfgruppe sich auf der Kampagnenkarte zuletzt auf das umkämpfte Hexfeld bewegt hat.
- Die Spieler erhalten nach dem Gefecht Siegespunkte, die sie zu ihren bisher erhaltenen Siegespunkten addieren. Die Höhe der Siegespunkte wird auf der **FoW Victory Points Table** ermittelt (kleines Regelbuch S.149). Die erhaltenen Siegespunkte müssen für alle Spieler zugänglich dokumentiert werden.
- Die besiegte Kampfgruppe muss sich direkt nach dem Gefecht auf ein freies angrenzendes Hexfeld der eigenen Seite bewegen. Hierfür ist kein Bewegungstest notwendig. Der kontrollierende Spieler entscheidet auf welches Hexfeld sich die Kampfgruppe bewegt. Ist kein freies angrenzendes Hexfeld der eigenen Seite vorhanden, so darf der siegreiche Spieler ein freies angrenzendes Hexfeld seiner Seite bestimmen.
- Ist keines der angrenzenden Hexfelder unbesetzt und
 - eines oder mehrere der angrenzende Felder von Kampfgruppen der eigenen Seite besetzt, so zieht sich die besiegte Kampfgruppe hinter die eigenen Linien zurück. Stelle die besiegte Kampfgruppe auf dem oder angrenzend an das nächste Depot der eigenen Seite wieder auf.
 - das umkämpfte Feld ausschließlich von gegnerischen Kampfgruppen umstellt ist wird die Kampfgruppe vollständig aufgegeben. Entferne die besiegte Kampfgruppe als zerstört vom Spielfeld.
- Die besiegte Kampfgruppe zieht 25% von ihrer Gesamtstärke ab (runde Brüche ab). Die neue Gesamtstärke der Kampfgruppe muss allen Spielern zugänglich dokumentiert werden. Gibt es in einer Mission mit der **Fair Fight** Sonderregel keinen Sieger, so zählen beide beteiligten Kampfgruppen als besiegt.
- Die siegreiche Kampfgruppe zieht 10% von ihrer Gesamtstärke ab (runde Brüche ab). Die neue Gesamtstärke der Kampfgruppe muss allen Spielern zugänglich dokumentiert werden.

Die Kampagne basieren auf den Kampagnenregeln des Spieltriebs Frankfurt. An dieser Stelle noch einmal herzlichen Dank für die Bereitstellung dieses tollen Regelsatzes. Für weitere Informationen und den Regeln zur Frankfurter Kampagne: www.spieltrieb-frankfurt.de

Changelog von Version 1.2 der Frankfurter Kampagnenregeln

- Kampagnenkarte und historischen Hintergrund eingefügt
- Besondere Kartenfelder angepasst
- Bewegungstabellen geändert (da keine Flüsse oder Hügel auf Kampagnenkarte)
- Ereignis *Unterstützung aus dem Divisionshauptquartier* entfernt, da es nach North Africa hinfällig ist
- Regelung für den Rückzug von Kampfgruppen aus vollständig umstellten Feldern hinzugefügt
- Regelergänzung für Unentschieden in Missionen mit der *Fair Fight* Regel