

## Flames of War Kartenkampagne (Frankfurter Kampagne)

verfasst von Azrael überarbeitet von Markus, Version 1.2, Stand Januar 2009

### Teilnehmer

- Die Kampagne ist für 10 Spieler ausgelegt.
- 5 Spieler bilden die Achsenmächte (Deutschland/Italien).
- 5 Spieler bilden die Alliierten (USA/UK).
- Die Achsenmächtespieler sowie die Alliiertenspieler bilden Teams (Seiten) die sie nicht verlassen können.
- Teampartner können nicht bekämpft werden.
- Ziel der Kampagne: **Eine Menge Spaß.**
- Gewinner ist die Seite die nach 8 Kampagnenzügen die meisten Siegespunkte gesammelt hat.



### Die Kampagnenkarte

- Die Karte besteht aus 84 Hexfeldern.
- Jedes Hexfeld ist entweder unter Kontrolle der Achse oder der Alliierten, angezeigt durch Marker.
- Besondere Hexfelder:
  - Der Überseehafen (4 Siegespunkte):  
Jeder Spieler der den Hafen hält, bekommt ab der 3. Runde in der er den Hafen hält zusätzlich 1W6 x 25 Punkte für eine seiner Kampfgruppen im Hafen oder einem an den Hafen angrenzenden Feld.
  - Der Flughafen (4 Siegespunkte)  
Jeder Spieler der den Flughafen hält, bekommt ab der 3. Runde in der er den Flughafen hält zusätzlich Sporadic Air Support für eine seiner Kampfgruppen.
  - Die Stadt (3 Siegespunkte)  
Der Spieler der die Stadt hält bekommt aufgrund der moralischen Auswirkungen auf die Bevölkerung/den Gegner pro Runde einen zusätzlichen Siegpunkt.
  - Die Festung (3 Siegpunkte)  
Die Festung gewährt dem verteidigenden Spieler einen Bonus von 50 Befestigungspunkten bis zum Maximum von 2000 Punkten pro Kampfgruppe.
- 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: Nachschublieferung.
  - 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 42 zusammenhängende 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 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 zeit-

gleich 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. Unterstützung aus dem Divisionshauptquartier

- Du darfst in allen deinen Schlachten diese Runde so viele Divisional-Support-Auswahlen einsetzen wie du möchtest (normale Punktkosten).

### B. Täuschungsmanöver

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

### C. Perfekte Aufklärung

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

### D. Alles oder nichts

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

## E. 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.

## F. Nachschublieferrung

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

## G. Leere Depots

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

## H. Spionage

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

## I. Vertauschte Befehle

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

## J. Blitzkrieg

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

## K. 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.

## L. Treibstoffmangel

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

## M. 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, den Flughafen, den Überseehafen 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 den Flughafen und Überseehafen, nur dass sich in diesen beiden Fällen 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 des Überseehafens und des Flughafens negiert der erfolgreiche Raid (4 von 5) die positiven Effekte für die nächste Runde.

## N. Sandsturm

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

## 3. Nachschub anfordern

- Jeder Spieler generiert (W6+1)x100 Punkte an Truppen pro Runde.
- Der Nachschubumfang wird in Initiativreihenfolge 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 Initiativreihenfolge.
- Eine Kampfgruppe kann sich maximal 4 Hexfelder weit bewegen.
- Für jedes Hexfeld, das sich eine Kampfgruppe bewegen soll, ist ein erfolgreicher Bewegungstest erforderlich (siehe unten).

### Bewegungs-Wurf (W6)

Bewegung	Erforderlicher Wurf
1. Feld	Automatisch
2. Feld	3+
3. Feld	4+
4. Feld	5+
<b>Modifikationen (kumulativ):</b>	
Bewegung in ein Flussfeld -1	
Bewegung in ein Bergfeld -1	
Straßenverlauf folgen +1	

### Bewegungs-Wurf (W6) für Raiding Parties

Bewegung	Erforderlicher Wurf
1. Feld	Automatisch
2. Feld	Automatisch
3. Feld	3+
4. Feld	4+
<b>Modifikationen (kumulativ):</b>	
Bewegung in ein Flussfeld -1	
Bewegung in ein Bergfeld -1	
Straßenverlauf 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).

ab (runde Brüche ab). Die neue Gesamtstärke der Kampfgruppe muss allen Spielern zugänglich dokumentiert werden.

## 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 die Luftlandmission aus D-1 gespielt wird.

### 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 dasumkämpfte 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.
- Die besiegte Kampfgruppe zieht 25% von ihrer Gesamtstärke ab (runde Brüche ab). Die neue Gesamtstärke der Kampfgruppe muss allen Spielern zugänglich dokumentiert werden.
- Die siegreiche Kampfgruppe zieht 10% von ihrer Gesamtstärke

## Change Log

### v.1.1

- Nachschub für Spieler ohne Kampfgruppen korrigiert
- Szenarioliste und optionale Regeln von TWReuter eingefügt
- Nachschub-Würfelregeln korrigiert

### v.1.2. (Markus)

- Spieleranzahl erhöht
- Anzahl der Hexfelder verdoppelt
- Sonderregeln für Flughafen, Überseehafen, Stadt und Festung ergänzt
- Startpunktezahl von 3000 auf 3500 erhöht
- Ereignisse K-N ergänzt
- Bewegungstabelle für Raiding Parties eingefügt

© 2009 Spieltrieb Frankfurt