

Flames of War Kartenkampagne (Frankfurter Kampagne)

verfasst von Azrael, Version 1.0, Stand März 2008

Teilnehmer

- Die Kampagne ist für 6 Spieler ausgelegt.
- 3 Spieler bilden die Achsenmächte (Deutschland/Italien).
- 3 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 12 Kampagnenzügen die meisten Siegespunkte gesammelt hat.



Die Kampagnenkarte

- Die Karte besteht aus 42 Hexfeldern.
- Jedes Hexfeld ist entweder unter Kontrolle der Achse oder der Alliierten, angezeigt durch Marker.
- Besondere Hexfelder:
 - Der Überseehafen (4 Siegespunkte)
 - Der Flughafen (4 Siegespunkte)
 - Die Stadt (3 Siegespunkte)
 - Die Festung (3 Siegespunkte)
- Die Seite, welche am Ende des zwölften 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 21 zusammenhängende Hexfelder.
- platziert jeder Spieler in Initiativereihenfolge ein Depot in dem von seiner Seite kontrollierten Gebiet.
- verfügt jeder Spieler über 3000 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 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 Initiativreihenfolge 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.
- 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.



3. Nachschub anfordern

- Jeder Spieler generiert $(W6+1) \times 100$ 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+

Modifikationen (kumulativ):
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 einem W6 zufällig ermittelt (siehe Tabelle unten).

Szenario-Wurf (2 W6)

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

Wurf	Szenario
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 Luftlandemission aus D-1 gespielt wird.

Modifikationen

- Der Spieler mit der höheren Initiative darf den Würfelwurf um +1 oder -1 modifizieren. Ein modifiziertes Ergebnis von 0 oder 7 ist nicht möglich.
- Angreifer in den Szenarien ist immer der Spieler dessen Kampfgruppe sich auf der Kampagnenkarte zuletzt auf dasunkämpfte 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 ab (runde Brüche ab). Die neue Gesamtstärke der Kampfgruppe muss allen Spielern zugänglich dokumentiert werden.

Change Log

v.1.1

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

© 2008 Spieltrieb Frankfurt