

Marne 1918 – Friedensturm

Basis- und Fortgeschrittenenregel (Spielsequenz)

| | |
|---|--|
| Verwaltungssequenz | |
| Ereignisse (C) | Ziehe 3 Ereignisse (4 bei Regelbesonderheit) Max. auf Hand: Frankreich: 3 ; Deutschland: 4 |
| Offensiven (D) | Offensivereignis Armee-Artillerie auf der Karte oder in Strategischer Reserve |
| Nachschub (9.0) | Kontrolle von Nachschublinien HQ darf sich zum nächsten Nachschubpunkt bewegen Einheiten ohne Nachschub: <ul style="list-style-type: none"> • darf nicht angreifen • darf sich nur bewegen, um schnell Nachschub zu bekommen • werden in der nächsten Kontrolle vernichtet, wenn sie schon einen OOS marker haben Unterstützungseinheiten werden ohne OOS sofort entfernt |
| <i>Alliierte Doktrin (E.2)</i> | |
| <i>Verstärkungen (G)</i> | <i>Ankunft der Verstärkungen in der Strategischen Reserve</i> |
| Operationssequenz | |
| Wetter (10.0) | Der Initiativ-Spieler würfelt mit 2 Würfeln |
| <u>BEWEGUNG (I)</u> | Erreichen einer feindlichen ZOC: Stop Ignorieren einer ZOC nur Stoßtruppen in Abnutzungsphase möglich |
| * Luftunterstützung (17.0) | Abfangen, Gebiet bestreichen, Observation, Bombardement, Rückflug zum HQ |
| * Loslösen (11.2.3) | Eine Einheit darf aus feindlicher ZOC gelöst werden |
| * Brückenbau (11.2.4) | 3 Versuche um Brücken zu bauen (1-4=Erfolg). Maximal 3 Brücken gleichzeitig auf Karte. Übergangsverbot für HQ und Artillerie |
| * Brückenzerstörung / Instandsetzung (11.2.5) | Zerstörung nur von Brücken über großen Flüssen (1-4=zerstört) Instandsetzung (1-4=Erfolg) |
| * Gewaltmarsch (11.2.6) | Doppelte Bewegungspunkte (außer Panzer), wenn <ul style="list-style-type: none"> • Einheit ist nicht desorganisiert • Bewegung nur auf Straße • Immer min. Abstand von 2 Hex zu einer feindlichen Einheit (Kampf- oder Unterstützung) Bei erklärter Offensive wird die Einheit nach Marsch desorganisiert. Nicht erlaubt in der Abnutzungs-Phase |
| * Setze Marker | |
| * Reserve (11.2.8) | Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> • Nur Einheiten voller Stärke • Einheiten, die sich noch nicht bewegt haben • Einheit ist nicht in ZOC • Innerhalb Bombardierungsreichweite eigener Armee- |

| | Artillerie in Offensiv-Modus |
|---|--|
| * Loslösung vom Kampf (11.2.7) | Einheiten in ZOC, die sich noch nicht bewegt haben, können nicht kämpfen, sich aber aus der ZOC lösen |
| * Strategische Reserve (I.1) | Nur Einheiten, die sich noch nicht bewegt haben, und in keiner ZOC sind. Brauchen Transportpunkte |
| KAMPF (12.0) | |
| 1. Erklärung der Kämpfe | Der Phasenspieler erklärt die beteiligten Angriffseinheiten und die Ziele |
| 2. Artillerie | Armee-Artillerie in Offensivmodus darf bei bis zu 4 Kämpfen mitwirken |
| 3. Verteidigungs-Artillerie | Der Verteidiger erklärt seine beteiligten Artillerie und „Gegenfeuer“-Einheiten |
| 4. Angreifer-Gegenfeuer | Der Angreifer erklärt seine „Gegenfeuer“-Einheiten |
| 5. Auflösung des Bombardements | |
| 6. Anzeigen der Führungs-Einheiten | Die Angriffs-Führungseinheit: <ul style="list-style-type: none"> • Muß eine Moral von mind. 4 haben • darf nicht desorganisiert sein • muß in Kommandoreichweite sein |
| 7. Bestimmung der Kampf-Verhältnisse | Das letzte Verhältnis muß mind. 1:2 betragen. Wenn nicht, wird der Kampf annulliert und der Angreifer verliert drei Kampfstufen |
| 8. Kampfauflösung | |
| 9. Taktische Koordination | Erst der Verteidiger, dann der Angreifer s. Spielerhilftafel |
| 10. Verluste abführen | Erst der Verteidiger, dann der Angreifer Rückzug: <ul style="list-style-type: none"> • zuerst Richtung Nachschubpunkt • ZOC = 1 Verluststufe • 2 oder 3 Hexe Rückzug = Desorganisiert Vortsoß: <ul style="list-style-type: none"> • Nur Einheiten voller Stärke • Nicht desorganisiert • Stoßtruppen können ZOC ignorieren Ausnutzungs: <ul style="list-style-type: none"> • Nur Einheiten voller Stärke • Nicht desorganisiert |
| Loslösen vom Kampf (13.0) | Möglichkeit der Loslösung von Einheiten vom Kampf unter Marker (13.0) |
| Ausnutzung und Reserve (14.0) | Kampf in der Ausnutzung <ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeit von Ausnutzungskämpfen je nach Taktischer Koordination • Angreifer darf nur „Gegenfeuer“-Artillerie benutzen • Verteidiger keine Artillerie Bewegung in der Ausnutzung <ul style="list-style-type: none"> • Einheiten mit Ausnutzungs Markern +1/2 Bewegung Reserve <ul style="list-style-type: none"> • Einheiten mit Reserve Marker Bewegung +2 |

| | |
|-------------------------------------|---|
| | |
| <i>Strategische Bewegung (I.1)</i> | <p><i>Bewegungspunkte sind nötig für:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Bewegung der Einheiten per Zug</i> • <i>Transfer einer Einheit von der Karte zur Strategischen Reserve Box oder „Tank management track“</i> • <i>Transfer einer Kampfeinheit von der Karte zu den „Unit management tracks</i> • <i>Transfer einer Einheit von der Strategischen Reserve Box auf die Karte</i> |
| Ausrichten der Marker (14.3) | <p>Das Ausrichten führen die Spieler gleichzeitig durch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entfernen von RG Markern, wenn die Einheit in keiner ZOC ist • DG Marker werden auf RG gedreht • Entfernen von verbliebenen Ausnutzungs und Reserve Markern • Entfernen von Loslösung vom Kampf Markern • Entfernen von „pinned „ Markern |
| Siegpunktsequenz | |
| <i>Management der Einheiten (N)</i> | <i>Einheiten werden rekonstruiert</i> |
| Siegpunkte | Die Spieler überprüfen ihre Siegpunkte |