

Operation Overlord - FoW Normandiekampagne 2008

WoW/Keepers

Inhaltsverzeichnis

1	Abwicklung und Teilnahmebedingung	1
1.1	Periode: Late War	1
1.2	Kampagnenende, Siegbedingungen	2
1.3	Zeitlicher Ablauf	2
2	Strategischer Ablauf	2
2.1	Karte	2
2.2	Spielzugabfolge	3
2.3	Reserveaktionen	3
2.4	Umkämpfte Sektoren	4
3	Gefechte	4
3.1	Angriffe	5
3.2	Armeegröße	5
3.3	Bocage	5
3.4	Ablauf der Gefechte	6
3.5	Missionstabelle für Angriffe	7
3.6	Missionstabelle für Durchbruchsangriffe	7
3.7	Missionstabelle für umkämpfte Sektoren	7

1 Abwicklung und Teilnahmebedingung

Eingeladen sind abgesehen von den FoW-Spielern der WoW/Keepers die Spielgruppen Salzburg/Oberndorf und Klagenfurt, deren Vertreter (El Cid und constable) wenn möglich bei der Koordination mithelfen. Weitere Spielergruppen bekunden ihr Interesse bitte übers Forum.

1.1 Periode: Late War

Bei dem Anmeldung anzugeben:

Land: US (inklusive französischer Einheiten), GB (inklusive Polen), Deutschland

Eine Nachnennung (nach Beginn der Kampagne) ist jederzeit möglich.

Armeelisten werden aus Festung Europa, den normandiebezogenen Büchern sowie passenden pdfs von der Battlefront Homepage ausgewählt.

1.2 Kampagnenende, Siegbedingungen

Ende nach 28 Spielrunden (4 Spielwochen oder 3. Juni) oder bis eine Siegbedingung erfüllt ist.

Siegbedingungen:

Strategischer Sieg Achse alle Landeköpfe der Alliierten von der Achse erobert (=Alliierte Landung gescheitert)

Strategischer Sieg der Alliierten Caen, Avranches und Cherbourg oder Falaise in Händen der Alliierten mit einer durchgehenden Verbindung zu einem Landekopf (=Achse Verteidigung zusammengebrochen)

Dazwischen Anzahl der siegreichen Gefechte; bis zu +/- 5 Einzelsiege Remis, sonst Taktischer Sieg für die jeweilige Seite

1.3 Zeitlicher Ablauf

Prolog: 6. Juni Luftlandungen Angloamerikanische Luftlandeeinheiten führen Angriffsoperationen aus. Betroffen: Hexfelder hinter dem Küstenstreifen. Anzahl je nach Bedarf zwischen 3 und 5 (pro Spieler nur 1 Angriff erlaubt). Sowie Seelandung an maximal fünf Punkten (Utah, Omaha, Gold, Juno, Sword) Die Gefechte am D-Day haben nicht dieselben Auswirkungen wie andere Spiele im Laufe der Kampagne, stattdessen werden die Resultate ausgewertet und auf Grund dessen festgelegt, wie weit die alliierten Kräfte vorgestoßen sind.

Eingeschlossene Verbände dürfen nur Richtung der eigenen Linien angreifen. Luftlandeeinheiten der 1. Welle haben nur leichte Bewaffnung solange sie eingeschlossen sind; ihre Gefechte sind immer infanterielastig.

Air Support: Während Woche 2 (14.6.-20.6.) ist wegen anhaltend schlechtem Wetter kein Air Support möglich.

2 Strategischer Ablauf

Nach der Landung am D-Day beginnt der normale Ablauf der Kampagne mit einem Spielzug der alliierten Seite, die sofort versucht, die Brückenköpfe zu verbinden und eine Pufferzone davor zu errichten, um mehr Männer und Material an Land bringen zu können.

Jede Seite hat einen Oberkommandierenden; diese sind Lynx auf alliierter Seite und Fels auf deutscher Seite.

2.1 Karte

Die Karte der Normandie ist in einzelne Sektoren eingeteilt, die Zu Beginn in deutscher Hand sind, mit Ausnahme der am D-Day durch die Landungstruppen eingenommenen Sektoren. Die von amerikanischen Truppen gehaltenen Sektoren sind von denen britischer Verbände zu unterscheiden. Es gibt keine Marker, weder für spezifische Verbände noch für „allgemeine Truppenansammlungen“, da wir davon ausgehen, dass überall genug Truppen sowohl für einen Angriff als auch für die Verteidigung abgestellt werden können, sodass Angriffe von jedem eigenen Feld (also von einem amerikanischen, britischen oder deutschen Sektor, wenn man die jeweilige Armee spielt) in ein beliebiges angrenzendes gegnerisches

Feld geführt werden können und immer zu einem Gefecht führen, da jedes Feld verteidigt wird.

2.2 Spielzugabfolge

Jeden Tag zählt wird ein Spielzug gespielt, der aus 4 Operationen und 2 Reserveaktionen pro Seite besteht. Die Operationen sind auf die amerikanische wie auf die britische Seite aufzuteilen (also 2 Operationen durch/gegen die amerikanischen Verbände und 2 durch/gegen die britischen Verbände), während die Reserveaktionen nach Ermessen des jeweiligen Oberkommandierenden eingesetzt werden können.

Operationen werden immer von einem eigenen Sektor gegen einen angrenzenden gegnerischen geführt, wie oben beschrieben. Für eine Operation werden normalerweise 2 Gefechte gespielt um über den Erfolg und etwaigen Gebietsgewinn zu entscheiden. Bei diesen Spielen wird zur Ermittlung der Siegespunkte die entsprechende Tabelle auf Seite 195 bzw 149 des Regelbuches herangezogen.

Gewinnt der Angreifer beide Gefechte, hat er das Feld erobert; im Falle dass er insgesamt 11 Siegespunkte erzielt, hat er nicht nur dieses Feld erobert, sondern kann auch einen zusätzlichen Durchbruch auf ein weiteres angrenzendes von Gegnern gehaltenes Feld führen, womit ein weiteres Gefecht durchgeführt wird. Um dieses weitere Feld ebenfalls einzunehmen, muss der Angreifer 6:1 gewinnen. Sollte er ein 5:2 erkämpfen, ist es ihm zwar nicht gelungen, den Sektor vollständig unter seine Kontrolle zu bringen, er konnte sich jedoch darin festsetzen und der Sektor zählt als umkämpft und der Angreifer dieser Runde befindet sich für die nächste im Vorteil. Sollte der Angreifer 4:3 gewinnen, so konnte er zwar anfängliche erfolge erzielen, musste sich jedoch wieder auf den sicheren Boden des neu eroberten Sektors zurückziehen, da Gegenangriffe nicht abgewehrt werden konnten.

Gewinnt der Angreifer nur eines der beiden Gefechte, so werden die Siegespunkte beider Seiten zusammengezählt. Sollte der Angreifer 4 Siegespunkte mehr haben, so hat er zwar auch Rückschläge erlitten, den Feind jedoch vertrieben und den Sektor erobert. Bei 2 Siegespunkten mehr, ist es ihm zwar nicht gelungen, den Sektor vollständig unter seine Kontrolle zu bringen, er konnte sich jedoch darin festsetzen und der Sektor zählt als umkämpft und der Angreifer dieser Runde befindet sich für die nächste im Vorteil. Sollten beide Seiten gleich viele Siegespunkte errungen haben oder der Verteidiger sogar mehr, so konnte der Angriff abgewehrt werden.

Gewinnt der Verteidiger beide Gefechte, so konnte der Angriff abgewehrt werden.

2.3 Reserveaktionen

Reserveaktionen bieten den Kommandanten die Möglichkeit, zusätzliche Kräfte oder Material an gewissen Stellen einzusetzen, um dort einen Vorteil zu erlangen. Es gibt grundsätzlich 3 Möglichkeiten, Reserveaktionen einzusetzen:

Eine Operation mit geballter Macht durchzuführen eine ausgewählte Operation wird diese Runde mit 3 Gefechten gespielt und der Angreifer kann die beiden günstigsten Resultate werten lassen und das dritte ignorieren, wobei hier die Möglichkeit zu einem Durchbruch nicht besteht, da

die dafür zur Verfügung stehenden Kräfte schon vorzeitig in die Schlacht geworfen wurden. Der Oberkommandierende kann auch nach Ausspielen der beiden vorgesehenen Gefechte festlegen, ob und wo er dies tut, um darzustellen, dass noch zusätzliche Truppen in einen Kampf geworfen werden, um das Blatt noch zum Positiven zu wenden.

Gepanzerte Unterstützung der Oberkommandierende kann ein zusätzliches Gefecht als gepanzertes Gefecht (siehe 3.1) austragen lassen, was natürlich mit Bekanntgabe der Operationen bestimmt werden muss. Auch hier gibt der Angreifer die Möglichkeit auf, einen Durchbruch zu erzielen.

Umkämpfte Sektoren für jedes Feld, das als umkämpft (Siehe 2.4) zählt verliert die angreifende Seite eine Reserveaktion (bis zum Minimum von Null). Dies kann verhindert werden, indem man eine Operation gegen dieses Feld führt als wäre es ein feindlicher Sektor, was auch zum Beispiel den amerikanischen Truppen ermöglicht, ein von Briten umkämpftes Feld anzugreifen. Die deutsche Seite kann sich in diesem Fall entscheiden, entweder einen Angriff gegen den britischen Sektor weniger zu führen, oder gegen den amerikanischen, da der umkämpfte Sektor keiner Macht zugeordnet ist. Im Falle eines solchen Angriffs besteht jedoch wieder die Möglichkeit, die Kontrolle um den Sektor ganz zu verlieren (wie in 2.2 beschrieben), man beginnt also wieder bei 0.

2.4 Umkämpfte Sektoren

Umkämpfte Felder wurden am Tag davor zwar nicht erobert, aber auch nicht zu 100% effektiv verteidigt, sodass sich von beiden Seiten noch gegeneinander kämpfende Truppen in diesen Sektoren halten. Sollte der Spielzug einer Seite mit umkämpften Sektoren beginnen, so steht dieser Seite pro umkämpften Feld ein Reserveangriff weniger zur Verfügung, stattdessen wird ein einzelnes Gefecht gespielt, und diejenige Seite, die 6:1 gewinnt, erobert das Feld. Sollte das Ergebnis des Spiel 5:2 sein, und der Gewinner schon die Runde davor im Vorteil gewesen sein (also nach einem Durchbruch 5:2 gewonnen haben, mit 2 Siegespunkten Unterschied in der vorhergehenden Operation gewonnen zu haben oder im schon letzten Kampagnentag umkämpften Feld 5:2 gewonnen haben), so hat der Gewinner das Feld endgültig eingenommen. Alle anderen Ergebnisse bewirken, dass dieses Feld auch im kommenden Spielzug umkämpft ist.

Man kann die negativen Effekte umkämpfter Felder (also auch den Verlust von Reserveangriffen) umgehen, indem man eine Operation dagegen einleitet.

3 Gefechte

Wie im obigen Kapitel beschrieben werden von den jeweiligen Mächten Operationen gegen den Feind geführt und dementsprechend viele Gefechte gespielt. Wichtig ist jetzt zu entscheiden, wie groß die einzelnen Armeen sind und welche Szenarien gespielt werden.

3.1 Angriffe

Die Masse der kämpfenden Truppe wurde von Infanterie und diese unterstützenden schweren Waffen ausgemacht. Gepanzerte Verbände waren zwar ebenfalls beteiligt, jedoch in weit geringerer Zahl als Infanterie. Um dies darzustellen, werden die einzelnen Gefechte in panzerlastige Angriffe und infanterielastige Angriffe unterteilt, wobei der Angreifer pro Spielzug 2 panzerlastige Angriffe bestimmen kann (gleichzeitig mit Nennung der Operationen), es jedoch (wie in 2.3 beschrieben) die Möglichkeit gibt, noch mehr Angriffe panzerlastig auszuführen.

Ein panzerlastiger Angriff hat keine Einschränkung in der Auswahl von Panzern, während bei infanterielastigen Angriffen maximal 25% der Punkte der jeweiligen Streitmacht für Fahrzeuge mit Frontpanzerung 2 oder mehr ausgegeben werden darf.

Panzerlastig heißt jedoch nicht unbedingt, dass man eine gepanzerte Kompanie spielen muss, man hat dann jedoch die Möglichkeit, mehr Panzer einzusetzen oder größere Armeen zu spielen (wie unter 3.2 beschrieben).

3.2 Armeegröße

Generell gibt es in Hinblick auf die Größe der Armeen 4 verschiedene Arten von Gefechten:

Infanterielastige Angriffe Der Angreifer hat 1600 Punkte zur Verfügung, der Verteidiger 1300. Beachtet die Einschränkung der gepanzerten Fahrzeuge (wie in 3.1 beschrieben).

Panzerlastige Angriffe Der Angreifer hat 2000 Punkte zur Verfügung, der Verteidiger 1600.

Durchbruchsangriffe Angreifer wie Verteidiger haben jeweils 1500 Punkte zur Verfügung. Sollte mindestens eines der Gefechte das zum Durchbruch geführt hat panzerlastig gewesen sein, unterliegen weder Angreifer noch Verteidiger der unter 3.1 angegebene Beschränkung der Punkte für gepanzerten Fahrzeuge.

Umkämpfte Felder Beide Seiten haben jeweils 1500 Punkte zur Verfügung.

3.3 Bocage

Bekanntlich war die Normandie über weite Teile mit einer Geländeform bedeckt, die man *Bocage* nennt und deren Regeln auf Seite 45 des Buches D-Day beschrieben sind. Um dies darzustellen, haben die Spieler eines Gefechtes vor Aufstellung des Geländes die Wahl, ob sie in der Bocage spielen wollen oder nicht. Sollte dies der Fall sein, sind die entsprechenden Regeln anzuwenden, ansonsten wirft der Angreifer einen W6, bei 4+ wird ohne Bocage gespielt, im Falle eines Panzerlastigen Angriffes, darf der Angreifer den Wurf mit +1 modifizieren.

Dies gilt nicht auf den Sektoren die am D-Day schon von den Alliierten erobert wurden und Point du Hoc, sowie auf den Feldern von Ortschaften, wo nie in der Bocage gespielt wird, außer die Spieler wünschen dies (in welchem Fall der Angreifer einen W6 wirft, bei 4+ wird nach den Regeln für Bocage gespielt).

3.4 Ablauf der Gefechte

Gefechte werden folgendermaßen abgehandelt:

1. Die Spieler legen (wie unter 3.3 beschrieben) fest, ob in der Bocage gespielt wird.
2. Der Angreifer erwürfelt (wie unten beschrieben) die Mission.
3. Der Angreifer wählt seine Streitmacht aus und gibt dem Verteidiger bekannt, welche Art von Kompanie (rifle company, ranger company, Panzerpioniere, etc) er spielt, woraufhin der Verteidiger seine Armee auswählt.
4. Das Gefecht wird den Regeln entsprechend gespielt und anschließend die Siegespunkte ermittelt.
5. Resultat (inklusive Siegespunkte und gespielter Mission) wird bekanntgegeben.

3.5 Missionstabelle für Angriffe

Der Angreifer wirft einen W6:

1. Breakthrough
2. Breakthrough
3. Hold the Line
4. Hold the Line
5. Fighting Withdrawal
6. Cauldron

3.6 Missionstabelle für Durchbruchsangriffe

Der Angreifer wirft einen W6:

1. Fighting Withdrawal
2. Breakthrough
3. Roadblock
4. Encounter
5. Cauldron
6. Cauldron

3.7 Missionstabelle für umkämpfte Sektoren

Der Angreifer wirft einen W6:

1. Free for All
2. Free for All
3. Encounter
4. Roadblock
5. Cauldron
6. Cauldron