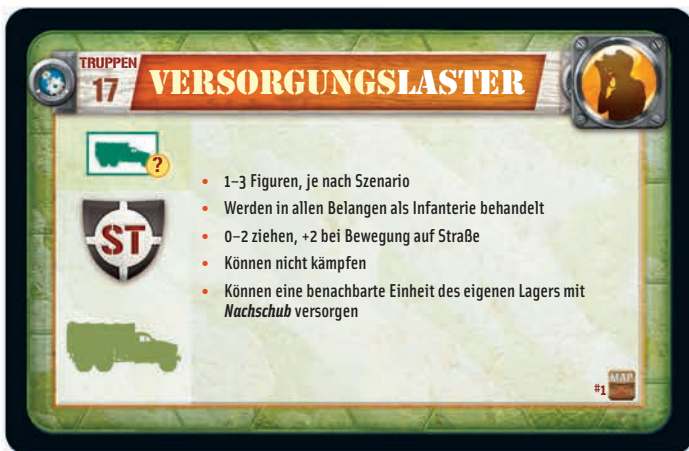


DODGE WC-63

VERSORGUNGSLASTER – DETAILLIERTE REGELN



Versorgungslaster – Einheit

Die Anzahl an Figuren einer Versorgungslastereinheit wird im Szenarioaufbau durch die Zahl im kleinen gelben Kreis in der unteren rechten Ecke des Versorgungslasterymbols festgelegt. Dies kann eine Zahl zwischen 1 und 3 sein. Eine Versorgungslastereinheit wird in allen Belangen wie eine Infanterieeinheit behandelt. Auf der *Hedgerow Hell* Battle Map gibt es beispielsweise drei Versorgungslastereinheiten mit jeweils zwei Figuren.

Versorgungslaster – Angriff

Die Versorgungslastereinheit wird auch beim Angriff durch einen Gegner wie eine Infanterieeinheit behandelt. Der Angreifer erzielt für jedes Infanterie- oder Granatensymbol 1 Treffer gegen die Versorgungslastereinheit.

Versorgungslaster – Siegpunkte

Eine Versorgungslastereinheit, die durch gegnerischen Beschuss getroffen und eliminiert wird, zählt nicht wie andere Einheiten automatisch als Siegpunkt.

Um dies nachzuhalten, sollte der Angreifer jede eliminierte Versorgungslasterfigur auf einem Siegpunktfeld platzieren. Sobald er drei Figuren gesammelt hat, kann er diese gegen einen Orden eintauschen, der dann als Siegpunkt zählt.

Versorgungslasterfiguren, die infolge einer Nachschubaktion (siehe unten) das Spielfeld verlassen, werden hierbei jedoch nicht mitgezählt sondern einfach aus dem Spiel entfernt.

Versorgungslaster – Bewegung

Eine aktivierte Versorgungslastereinheit kann bis zu 2 Felder weit ziehen. Bewegt sie sich während ihres Zuges ausschließlich auf Straßenfeldern (einschließlich Start- und Zielfeld), erhöht sich die Bewegungsreichweite um 2 zusätzliche Felder auf insgesamt 4 Felder.

Versorgungslaster – Kampf

Eine Versorgungslastereinheit kann niemals kämpfen. Stattdessen kann sie eine andere Einheit mit Nachschub versorgen (s. u.).



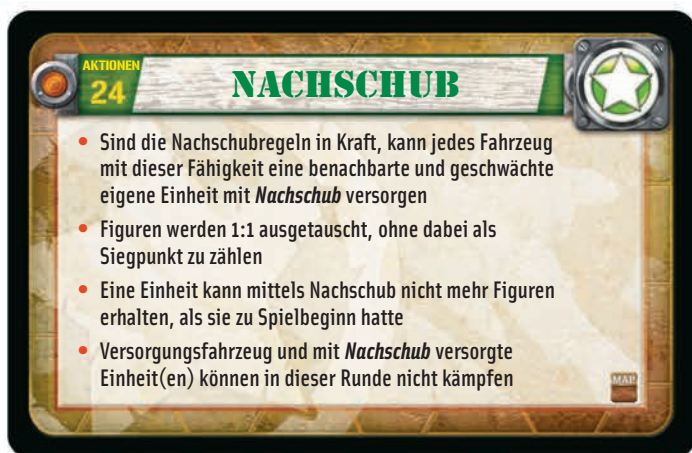
GELÄNDE - BESONDERHEITEN

Gelände, das **unpassierbar** oder **unpassierbar für Panzer und Artillerie** ist, ist auch für Langstreckenpatrouillen ebenfalls. Außerdem gilt:

- ◆ **Ozean** – Langstreckenpatrouillen können sich nicht auf Ozeanfelder zurückziehen, außer sie befinden sich auf einem Landungsboot.
- ◆ **Klippen & Steilküsten** – Hinaufziehen vom/Hinabziehen zum Strand, Ozean oder Küste ist für Langstreckenpatrouillen unmöglich.
- ◆ **Stacheldraht** – Langstreckenpatrouillen können Stacheldraht nicht entfernen.
- ◆ **Eisenbahnbrücken & -schienen** – Beim Ziehen auf Eisenbahnbrücken oder -schienen müssen Langstreckenpatrouillen anhalten.

Versorgungslaster – Nachschub

Falls eine Versorgungslastereinheit benachbart zu einer eigenen Bodeneinheit steht, die geschwächt ist (die also nicht mehr die ursprüngliche Anzahl an Figuren hat), kann sie anstelle einer Kampfhandlung diese Einheit mit Nachschub versorgen.



Bei Einheiten, die auf diese Art mit Nachschub versorgt werden können, handelt es sich in den meisten Fällen um Infanterie-, Panzer-, Artillerie- oder Kavallerieeinheiten.

Einheiten, die nur aus einer einzigen Figur bestehen (z.B. Scharfschützen, Flugzeuge am Boden, usw.), sowie Züge und Landungsboote können nicht mit Nachschub versorgt werden.

Sowohl die Versorgungslastereinheit als auch die geschwächte Einheit können sich vor der Nachschubaktion bewegen.

Die Nachschubaktion findet während der Kampfphase statt (Schritt 4 eines Spielzugs, vgl. Regelheft des Memoir '44 Grundspiels, S. 6).

Für jede vom Besitzer der Versorgungslastereinheit entfernte Versorgungslasterfigur erhält die geschwächte benachbarte Bodeneinheit eine Figur des entsprechenden Typs zurück. Eine Einheit kann auf diese Weise niemals mehr Figuren erhalten, als sie zu Spielbeginn besaß.

Eine Versorgungslastereinheit kann in einem Spielzug mehrere geschwächte benachbarte Einheiten mit Nachschub versorgen, jedoch können weder diese Einheiten noch die Versorgungslastereinheit selbst in dieser Runde kämpfen.

Für Nachschubaktionen eingesetzte Versorgungslasterfiguren werden aus dem Spiel entfernt und können nicht vom Gegner zum Erlangen eines Siegpunkts gesammelt werden.

KOMMANDOKARTEN - BESONDERHEITEN

- ◆ **Infanterieansturm** – Versorgungslastereinheiten können mit dieser Karte aktiviert werden und bis zu 3 Felder weit ziehen. Kämpfen können sie trotzdem nicht, auch bei nur 2 Feldern Bewegung.
- ◆ **Bewegt euch** – Versorgungslastereinheiten können mit dieser Karte aktiviert werden.
- ◆ **Hinterhalt, Nahkampfansturm, Feuergefecht** – Versorgungslastereinheiten können nicht kämpfen und daher auch mit keiner dieser Karten aktiviert werden.
- ◆ **Hinter den Linien, Eingraben, Sanitäter & Mechaniker** – Diese Karten können keine Versorgungslastereinheiten aktivieren.
- ◆ **Ihre größte Stunde** – Eine Versorgungslastereinheit kann mit dieser Karte aktiviert werden, wenn ein Infanteriesymbol oder ein Stern gezielt wird, jedoch nicht kämpfen.

AKTIONEN - BESONDERHEITEN

- ◆ **Faltbare Flöße & Boote** – Eine Versorgungslastereinheit kann nicht von einem faltbaren Floß oder Boot transportiert werden.
- ◆ **Heldenhafter Anführer** – Ein heldenhafter Anführer kann einer Versorgungslastereinheit nicht hinzugefügt werden.
- ◆ **Lazarett- & Oasenregeneration** – Eine Versorgungslastereinheit kann sich nicht in einem Lazarett oder an einer Oase regenerieren.
- ◆ **Verstärkungen** – Eine Versorgungslastereinheit kann nicht als Verstärkung benutzt werden.

