

FAQ und Rules Clarifications zu Operation Barbarossa

Erstellt am 29.11.2003 von Speer

V3.0, ergänzt und korrigiert am 26.12.2003

(Zusammenfassung der Original Rules + FAQ und Clarification mit Rommel)

(Gestaltet nach den Rechtschreibregeln der FAZ = als man noch Deutsch schreiben konnte. J)

Basics und Differences zu Europe: Die Regeln von A&A Europe können als Basis herangezogen werden. Es gibt keine Seeeinheiten und IC's haben eingebaute Luftabwehr (AA). Im Gegensatz zu Europe hat Artillerie als mechanisierte Einheit ein Movement von zwei Feldern. Jeder Panzer verlängert das Movement einer Infanterie um eins bei gemeinsamen Movement (CM oder NCM). Panzer können nicht durch feindliche Städte blitzen (aber durch eigene!). In der Verteidigung verhält sich Artillerie eine Runde wie AA und führt zur sofortigen Vernichtung einer angreifenden Einheit bei 1D6 unabhängig vom regulären Verteidigungswurf!

Spielziel: Deutschland gewinnt, wenn es alle (18) Städte besetzt hält (am Ende von Rußlands Zug). Rußland gewinnt sofort, wenn es Rastenburg, Warschau und Kassa eingenommen hat und Moskau hält.

Deutsche Heeresgruppen: Das initiale Setup kann entsprechend eigener Bedürfnisse neu zwischen den drei Heeresgruppen aufgeteilt werden, das Placement ist aber nur in Rastenburg, Warschau und Rassa erlaubt! Heeresgruppe Nord, Mitte und Süd ziehen sequentiell. Die blauen Linien in Rußland kennzeichnen den jeweiligen Einflußbereich. Truppen können einer anderen Heeresgruppe im CM und NCM angegliedert werden. Sie kämpfen in der Heeresgruppe mit, der sie bei Beginn des Zuges angehört haben, können also auch über ihre Einflußgrenzen hinweg angreifen (z.B. Heeresgruppe Nord im Einflußbereich von Heeresgruppe Mitte), aber nur einmal pro Runde (keine Bewegung mehr im Beispiel beim Zug von Heeresgruppe Mitte). Der Wechsel wird praktisch am Zugende von Heeresgruppe Süd realisiert.

Purchase: Deutschland kauft einmal am Anfang von Heeresgruppe Nord mit seinem gesamten Income ein und das Placement wird (für alle drei Heeresgruppen zusammen) am Ende des Zuges von Heeresgruppe Süd gemacht (in Rastenburg, Warschau und Rassa nicht limitiert + max. eine Infanterie in besetzten russischen Städten).

Rußland hat neben seinem Income zwei verdeckte Freiwürfe pro Runde für Nachschub aus Soviet Far East. (1-3 = Infanterie, 4 = Artillerie, 5 = Panzer und 6 = Jäger). Der Nachschub muß immer in der Stadt Gorki platziert werden. Er fällt aus solange die Stadt besetzt ist.

Fabriken: Alle drei deutschen Fabriken in Rastenburg, Warschau und Kassa und die russische Fabrik in Moskau können jeden Einheitentyp produzieren. Daneben gibt es für den Russen limitierte IC's (nicht von der Anzahl, aber vom Einheitentyp: Infanterie, Artillerie/Panzer, Jäger, Bomber), deren Lokation vor Beginn des Spiels von Rußland festgelegt wird. Jede Fabrik hat eine eingebaute AA. Jede russische Fabrik kann einmal während des gesamten Spiels versteckt verlegt werden (nach den Eisenbahnregeln); neue Einheiten können jedoch nicht in einer soeben verlegten Fabrik aufgestellt werden. Es können mehrere Fabriken während eines Zuges (einmalig) verlegt werden. Bei Einnahme einer Stadt mit Fabrik ist letztere zerstört, außer in Moskau.

Russische Städte: Neben den Ländern mit Erdölfeldern liefern sie das Einkommen für Rußland. Russische Einheiten in Städten sind für Deutschland nicht sichtbar, außer ein Angriff erfolgt oder ein Bomber startet einen erfolgreichen Aufklärungsflug (gegen AA); das führt zur Anzeige aller versteckten Truppen und Fabriken. Beim Verlassen einer Stadt werden die Einheiten wieder sichtbar. Ihre Herkunft muß jedoch nicht angezeigt werden. Stadt und sie umgebendes Territorium gelten als Einheit.

Flugzeuge/ Flugplätze: Alle Flugzeuge können nur von Flugplätzen starten und landen. Landeinheiten können sich parallel in einem Territorium mit Flugplatz befinden. Flugzeuge können nicht über Wasser fliegen! Das Landen von russischen Flugzeugen auf Flugplätzen **in Städten** ist für Deutschland im NCM nicht sichtbar!

Verteidigende Flugzeuge (Jäger und Bomber) können sich zurückziehen (normaler Movement Range vier bzw. sechs), wenn der Angreifer keine Flugzeuge im Kampf hat.

Jäger können angrenzende Territorien mit verteidigen (Kann-Kriterium; bei mehr als einem angrenzenden Kampf Auswahl, aber nur Beteiligung in einem Kampf möglich).

Bomber: Bomber können neben ihren normalen Funktionen (Kampfbeteiligung und SBR) eine Infanterie als Fallschirmjäger absetzen oder einen Aufklärungsflug starten (insgesamt nur eine Funktion pro Zug).

Aufklärungsflug: Gibt es keinen AA-Hit müssen die gesamten Einheiten der Stadt aufgedeckt werden. Aufklärungsflug und (Land-) Angriff **einer** Heeresgruppe können nicht kombiniert werden!

SBR: Wird ein „blinder“ SBR gestartet und ist dieser erfolgreich (kein AA-Hit) muß der russische Spieler nur die Fabrikart offen legen, jedoch nicht Anzahl und Art der anderen Einheiten in der Stadt. Befindet sich keine Fabrik in der Stadt war der deutsche Bomberzug nutzlos.

Fallschirmjäger: Bomber und Infanterie müssen vom selben Territorium starten. Der Bomber kann nicht am Kampf teilnehmen, aber als Verlust (im Landkampf) genommen werden. Ein AA-Hit führt zum Verlust von Infanterie + Bomber! Ein Abwurf eines Fallschirmjägers führt ebenfalls zum Aufklären in einer Stadt.

Eisenbahn: Der Schlüssel zum Überleben für Russland und nur von Rußland zu nutzen! Für Rußland nur im NCM für Landeinheiten zu nutzen (= unsichtbare Bewegung). Auf- und Absteigen nur in Städten mit Gleisanschluß möglich (nicht in Gebieten mit Schienenstrang ohne Stadt).

Die Besetzung eines Territoriums mit Gleisanschluß durch Deutschland unterbricht die Verbindung ab dieser Stelle.

Eine Eisenbahnbewegung in eine soeben zurückeroberte Stadt ist nicht möglich, aber die Rückeroberung eines Territoriums mit Gleisanschluß aktiviert den unterbrochenen Streckenabschnitt sofort! Wird beispielsweise Kharkow zurückerobert und ist Moskau und Odessa schon vor Beginn der Runde russisch können zwischen diesen beiden Städten durch Rückeroberung von Kharkow Eisenbahnbewegungen stattfinden.

Besonderheiten Placement: Rußland kann eine Infanterie pro Stadt ohne Fabrik platzieren und Deutschland kann nur eine Infanterie in eroberten russischen Städten neu aufstellen. Ist eine Stadt vollständig eingeschlossen liefert sie weder Einkommen noch können neue Einheiten in ihr aufgestellt werden (= Blockade).

Das Placement Rußlands ist für Deutschland unsichtbar, vgl. Ausführung zu russischen Städten.