

HALBKETTEN



HALBKETTEN – DETAILLIERTE REGELN

TRUPPEN
18

HALBKETTEN

- 1–3 Figuren, je nach Szenario
- Werden in allen Belangen als Panzer behandelt
- 0–2 ziehen und kämpfen
- Können nach erfolgreichem Nahkampf *Boden gewinnen*, aber keinen *Panzervorstoß* durchführen
- Können eigene geschwächte Einheiten in unmittelbarer Nachbarschaft mit *Nachschub* versorgen



Gefechtsregeln

Die Anzahl an Figuren einer Halbketteneinheit wird im Szenarioaufbau durch die Zahl im kleinen gelben Kreis in der unteren rechten Ecke des Halbketten-Symbols festgelegt. Dies kann eine Zahl zwischen 1 und 3 sein, auf der Tobruk Battle Map finden sich z.B. drei deutsche Halbketteneinheiten mit jeweils 2 Figuren.

Halbketten – Angriff

Beim Angriff gegen eine Halbketteneinheit wird diese wie eine Panzer-einheit behandelt. Der Angreifer erzieht für jedes Panzer- oder Granatsymbol 1 Treffer gegen die Halbketteneinheit.

Halbketten – Siegpunkte

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

Um dies nachzuhalten, sollte der Angreifer jede eliminierte Halbkettenfigur auf einem Siegpunktfeld platzieren. Sobald er drei Figuren gesammelt hat, kann er diese gegen einen Orden eintauschen, der dann als Siegpunkt zählt. Halbkettenfiguren, die infolge einer Nachschubaktion (vgl. *Nachschub* auf der nächsten Seite) aus dem Spiel entfernt wurden, werden hierbei jedoch nicht mitgezählt sondern einfach aus dem Spiel entfernt.

• HALBKETTEN •

Halbketten – Bewegung & Kampf

Eine aktivierte Halbketteneinheit kann bis zu 2 Felder weit ziehen und einen Feind in bis zu 2 Feldern Entfernung mit 2 Kampfwürfeln angreifen. Nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann sie *Boden gewinnen*, jedoch keinen *Panzervorstoß* durchführen. Sie kann auch auf einen Kampf verzichten und statt dessen eine andere Einheit mit Nachschub versorgen (siehe unten).

GELÄNDE - BESONDERHEITEN

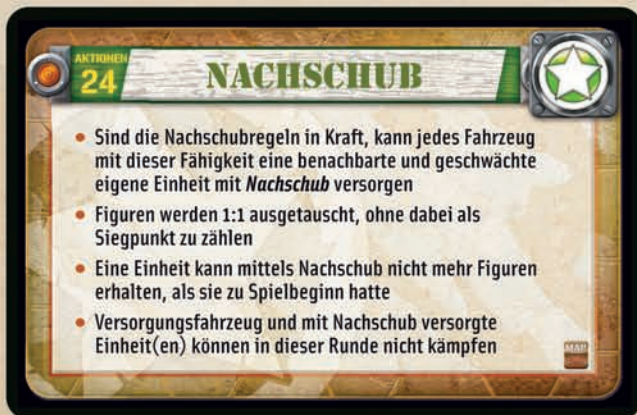
Gelände, das laut Regel für Panzer und Artillerie unpassierbar ist, kann auch von Halbketteneinheiten nicht befahren werden.

Außerdem gilt:

- ◆ **Ozean & Küsten** – Halbketten können sich nicht auf Ozeanfelder zurückziehen, außer in einem Landungsboot.
- ◆ **Klippen & Steilküsten** – Halbketten können weder Hinaufziehen von noch Hinabziehen zu Strand-, Ozean- oder Küstefeldern.
- ◆ **Stacheldraht** – Halbketten können Stacheldraht entfernen.
- ◆ **Eisenbahnbrücken & -schienen** – Halbketten müssen beim Ziehen auf eine Eisenbahnbrücke oder -schiene anhalten.

Halbketten – Nachschub

Falls eine Halbkette benachbart zu einer eigenen Bodeneinheit steht, die geschwächt ist (die also nicht mehr die ursprüngliche Anzahl an Figuren hat), kann die Halbkette *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- und 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.

Eine Halbketteneinheit kann sich bewegen, bevor sie eine geschwächte Einheit mit Nachschub versorgt. Auch die geschwächte Einheit selbst kann sich bewegen, bevor sie Nachschub erhält.

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

Für jede vom Besitzer der Halbketteneinheit entfernte Halbkettenfigur 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 Halbketteneinheit kann in einem Spielzug mehrere geschwächte benachbarte Einheiten mit Nachschub versorgen, jedoch können weder diese Einheiten noch die Halbketteneinheit selbst in dieser Runde kämpfen.

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

KOMMANDOKARTEN - BESONDERHEITEN

- ◆ **Panzeransturm** – Halbketteneinheiten können mit dieser Kommandokarte aktiviert werden. Einheiten im Nahkampf kämpfen mit +1W.
- ◆ **Hinterhalt, Nahkampfansturm, Feuergefecht** – Halbketteneinheiten können mit diesen Kommandokarten aktiviert werden.
- ◆ **Hinter den Linien, Eingraben, Sanitäter & Mechaniker** – Halbketteneinheiten können mit diesen Kommandokarten nicht aktiviert werden.
- ◆ **Ihre größte Stunde** – Eine Halbketteneinheit kann mit dieser Kommandokarte aktiviert werden, wenn ein Panzersymbol oder ein Stern erzielt wird. Aktivierte Einheiten kämpfen mit +1W.

Hinweis: Taktikkarten, die Infanterieeinheiten aktivieren (Infanterieansturm, Bewegt euch!), haben keine Wirkung auf Halbketteneinheiten.

AKTIONEN - BESONDERHEITEN

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

