

LANGSTRECKENPATROUILLE



TRUPPEN 19 LANGSTRECKENPATROUILLE

- 1-3 Figuren, je nach Szenario
- Werden in allen Belangen als Infanterie behandelt
- 0-4 ziehen und kämpfen
- Können nach erfolgreichem Nahkampf *Boden gewinnen*, aber keinen *Panzervorstoß* durchführen
- Gegner wirft alle Würfel, die Treffer erzielen, erneut
- Jeder Wiederholungswurf, der eine Granate zeigt, bestätigt den Treffer; alle anderen Ergebnisse werden ignoriert

Langstreckenpatrouille – Einheit

Die Anzahl an Figuren einer Langstreckenpatrouilleneinheit wird im Szenarioaufbau durch die Zahl im kleinen gelben Kreis in der unteren rechten Ecke des Patrouillen-Symbols festgelegt. Dies kann eine Zahl zwischen 1 und 3 sein, im *Überfall auf Barce* Szenario finden sich z.B. sechs Patrouilleneinheiten mit jeweils 1 Figur.

Patrouille – Angriff

Beim Angriff gegen eine Patrouilleneinheit wird diese wie eine Infanterieeinheit behandelt. Der Angreifer erzielt für jedes Infanterie- oder Granatensymbol 1 potentiellen Treffer gegen die Patrouilleneinheit. Jeder dieser Treffer wird erneut gewürfelt. Jede dabei erzielte Granate bestätigt einen Treffer; alle anderen Ergebnisse werden ignoriert.

Patrouille – Siegpunkte

Sobald alle Figuren einer Patrouilleneinheit verloren sind, gilt diese als eliminiert und zählt wie andere Einheiten auch als Siegpunkt für den Gegner.

Patrouille – Bewegung & Kampf

Eine aktivierte Patrouilleneinheit kann bis zu 4 Felder weit ziehen und einen Gegner in bis zu 3 Feldern Entfernung angreifen. Sie kämpft mit 3 Würfeln im Nahkampf (Gegner unmittelbar benachbart), mit 2 Würfeln gegen ein Ziel in 2 Feldern Entfernung und mit 1 Würfel gegen ein Ziel in 3 Feldern Entfernung. Nach erfolgreichem Nahkampfangriff kann die Patrouilleneinheit *Boden gewinnen*, aber keinen *Panzervorstoß* durchführen.

GELÄNDE – BESONDERHEITEN

Gelände, das laut Regel unpassierbar (oder unpassierbar für Panzer und Artillerie) ist, ist auch für Patrouilleneinheiten unpassierbar.

Außerdem gilt:

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

KOMMANDOKARTEN – BESONDERHEITEN

- ◆ **Infanterieansturm** – Patrouilleneinheiten können mit dieser Kommandokarte aktiviert werden und bis zu 4 Felder weit ziehen und kämpfen.
- ◆ **Bewegt euch!** – Patrouilleneinheiten können mit dieser Kommandokarte aktiviert werden.
- ◆ **Hinterhalt, Nahkampfansturm, Feuergefecht** – Patrouilleneinheiten können mit diesen Kommandokarten aktiviert werden.
- ◆ **Hinter den Linien, Eingraben, Sanitäter & Mechaniker** – Patrouilleneinheiten können mit diesen Kommandokarten nicht aktiviert werden.
- ◆ **Ihre größte Stunde** – Eine Patrouilleneinheit kann mit dieser Kommandokarte aktiviert werden, wenn ein Infanteriesymbol oder ein Stern erzielt wird. Aktivierte Einheiten kämpfen mit +1W.

AKTIONEN – BESONDERHEITEN

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