

Regelwerk King of Caen

H2H Campaign Night at Villers Bocage



Karte:

- ❖ Villers Bocage

Einsatzart:

- ❖ H2H

Zeitansatz:

- ❖ 3 Sce. je 60min

Ziel:

- ❖ Erreichen von 10.000 Punkten durch das Besetzen von Städten und Dörfern!

Aufbau der Kampagne

Jede Partei hat Fahrzeuge aus folgenden Truppengattungen zur Verfügung:

- Panzertruppe
- Panzergrenadiertruppe
- Aufklärung/ Kampfunterstützung

Alle 3 Truppengattungen müssen auf dem Feld vertreten sein. Sie dürfen ein gewisses Maximum aber nicht überschreiten.

Es gibt ein Punktekonto, das zu Anfang eines Szenarios für beide Parteien mit 1500 Punkten aufgefüllt ist.

Davon entfallen:

- Panzertruppe = 900 Punkte
- Panzergrenadiertruppe = 400 Punkte
- Aufklärung/ Kampfunterstützung = 200 Punkte

Aus dem Gesamtbestand der Fahrzeuge können die „eingekauften“ Fahrzeuge in den Stationierungsraum gestellt werden. Ausgenommen sind die Fahrzeuge, die aus dem Gewinn eines Sekundär-Objektes hinzugefügt wurden. Diese Fahrzeuge stehen außerhalb des Punktekontos. Sie werden aber vom Gesamtbestand abgezogen.

Es gibt für jede Partei 3 Primärobjekte die sie zunächst besetzen muss.

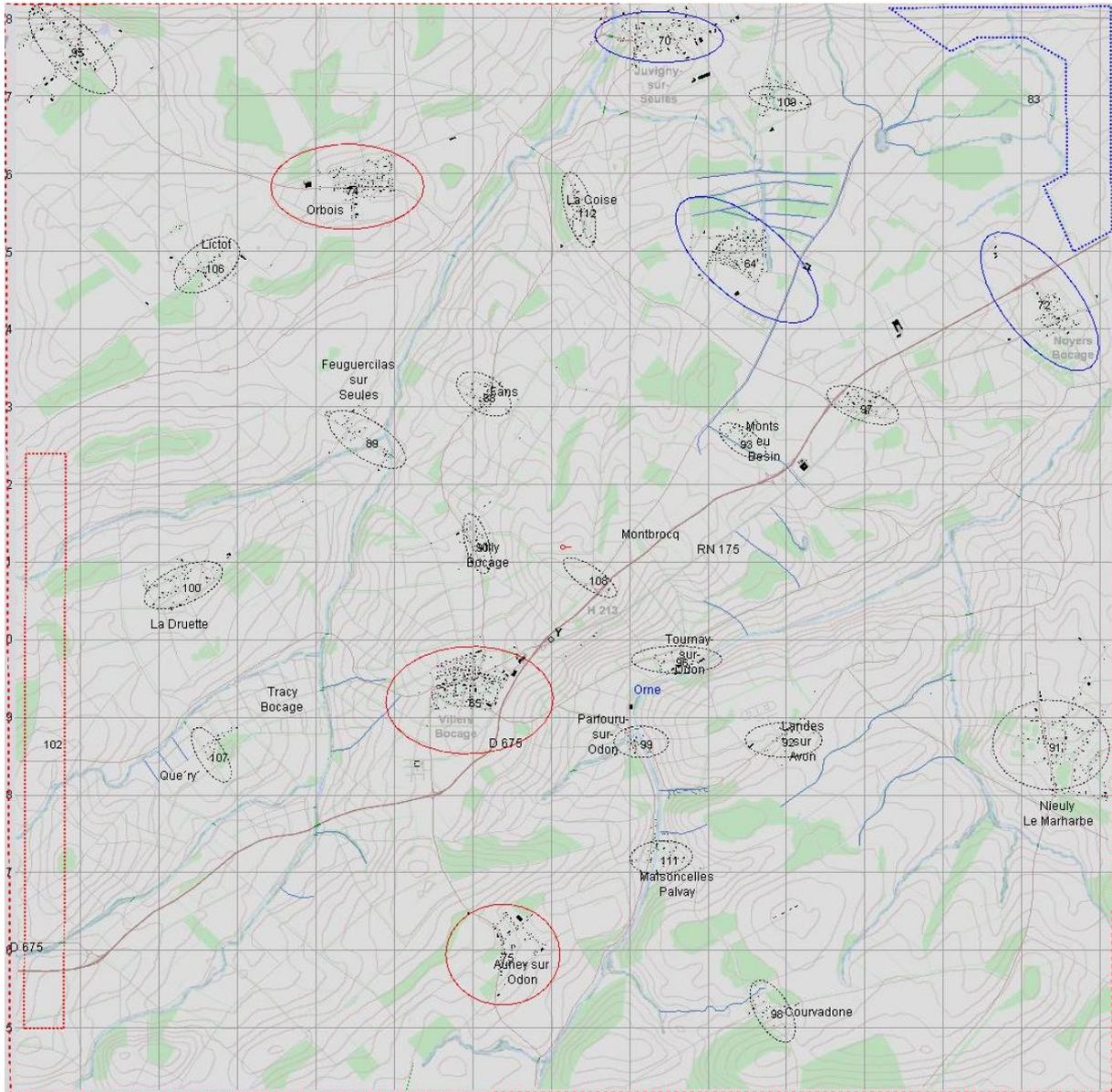
Jedes Primärobjekt hat einen Wert von 1500 Punkten, wenn es nach 60min von einem Gefechtsfahrzeug oder Infanterie besetzt ist.

In diesen Objekten entsteht ein Versorgungszug sobald ein gepanzertes Gefechtsfahrzeug die Zone erreicht (+ 10sek), und sich kein feindliches gepanzertes Gefechtsfahrzeug in der Zone befindet.

Sollte also keine Versorgungsfahrzeuge bei der Besetzung des Primärobjektes auftauchen, müssen Sie das feindliche gepanzerte Gefechtsfahrzeug in der Zone vernichten.

Pro Primärobjekt werden ebenfalls auf Seite BLAU 3 M113G3DK (ohne Schützen), und auf Seite ROT 3 ASLAV-PC (ohne Schützen) freigeschaltet. Diese Fahrzeuge werden nicht vom Gesamtbestand abgezogen.

Insgesamt haben alle 6 Primärobjekte einen Wert von 9000 Punkten und reichen allein nicht zum Sieg. Man ist auf Sekundärobjekte angewiesen. Diese Sekundärziele, derer **18**, haben einen Wert von 250 Punkten pro Dorf.



18 Sekundärobjekte a`250 Punkte sind aber auch 4500 Punkte und damit 45% der benötigten 10.000 Punkte zum Kampagnensieg!!!

Fuhrpark

BLAU

Fahrzeug/ vehicle	Anzahl/ Number	Wert
Strv-122	16	100
Leo2A4	16	80
LeoAS1	12	60
Pizarro	24	75
M113AS4	8	45
M113G3DK	12	40
Centauro	12	75
M113A1 (ohne Schützen)	16	25
Bushmaster	8	40
UAV	3	150
Biber	2	100

Gesamtpunktzahl: 8450

ROT

Fahrzeug/ vehicle	Anzahl/ Number	Wert
M1A1(HA)	24	100
M1	20	80
CV90/40-C	24	70
CV90/35DK	12	65
ASLAV-PC	8	40
M3A2(ODS) (ohne Schützen)	7	70
ASLAV-25	7	60
FOV90 (ohne Schützen)	6	50
M1025 HMMWV	16	20
UAV	3	150
MT-55	2	100

Gesamtpunktzahl: 8960

Restriktionen der Parteien

Um das Gefecht ein wenig in das Jahr 1944 zu bringen, sind bei beiden Parteien die diversen Baugruppen wie z.B. EMES, WBG, BIV, Feuerleitreechner, Stabilisierung deaktiviert. Der Strv-122 auf BLAUER Seite nutzt als einziger Kampfpanzer die DM53 Munition (TIGER). Dafür hat ROT die Luftüberlegenheit und darf Luftangriffe anfordern. Um die ganze Karte befindet sich eine Strafzone. Achtung die Besatzung kann Schaden nehmen!!! Beide Parteien besitzen keine Artillerie. Es können ebenfalls keine Sperrren und Minenfelder gelegt werden.

Ablauf der Kampagne

Zunächst kaufen die Co`s für ihre 1500 Punkte ein. Die Fahrzeuge werden durch den Kampagnenkoordinator in einem Stationierungsraum gestellt.

Beide Parteien haben bei Kampagnenstart:

- BLAU: Munitionsbestand bei KPz und SPz 15%,
- ROT: Treibstoffmangel bei KPz und SPz 4%,

Um versorgen zu können, müssen nach Scenario Start zunächst die Primärobjekte eingenommen werden. Sobald ein eigenes Primärobjekt genommen wurde, werden, nach 10sek, 2 Versorgungszüge (1 Zug mit Munition, 1 Zug mit Sprit), 1 Unterstützungszug (BLAU: 3 M113G3DK ohne Schützen, ROT: 3 ASLAV-PC ohne Schützen)sowie 1 BergeTrp (BLAU/ROT je 1 M88A1 MRV), 1 SanTrp (BLAU: M113 Med, ROT: ASLAV-A) und 1 InstTrp (BLAU: Berge-M113, ROT: ASLAV-CS) erzeugt. Sollten diese Teile nicht erzeugt werden, befindet sich ein feindliches gepanzertes Gefechtsfahrzeug im Primärobjekt. Dieses muss erst vernichtet werden, bevor die Versorgungs- bzw. Unterstützungsteile erzeugt werden. Für jedes neu eroberte Sekundärobjekt bekommt die jeweilige Partei für das Folgeszenario 1 Fahrzeug aus ihrem Fuhrpark. Diese Fahrzeuge müssen nicht „bezahlt“ werden. Allerdings werden sie vom Gesamtbestand abgezogen. Objekte gelten als gehalten, wenn der summierte Wert der Fahrzeuge einer Partei größer ist als der der anderen Partei.

Bsp1:

In einem Obj. befinden sich 1 blauer Strv-122 (100 Punkte) sowie 1 roter Fov90 (50 Punkte) und ein roter M1025 HMMWV (20 Punkte). Blau hat 100 Punkte und Rot 70 Punkte. Somit geht das Obj. an BLAU.

Sollte sich Infanterie in einem Obj. befinden, so gilt: 1 InfTrp mit PzFst=46 Punkte, 1 InfTrp ohne PzFst= 15 Punkte

Sollte sich der entsprechende SPz ebenfalls im Obj. befinden, so gilt zusätzlich zum Wert der Infanterie noch der Fahrzeugwert.

Es ist dabei völlig wurscht, wie viele Infanteristen der Trp hat.

Sollte die Infanterie noch aufgesessen sein, so gilt nur der Fahrzeugwert.

Bsp.2:

Nach Scenario Ende befindet sich BLAU in A-Dorf mit einem M113G3DK. Die beiden InfTrp's (einer mit, einer ohne PzFst) sind abgesessen und befinden sich ebenfalls in A-Dorf. Rot hat einen M1A1(HA) in diesem Obj.

1 M113G3DK= 40 Punkte + 46 Punkte+ 15 Punkte= 101 Punkte

1 M1A1(HA)= 100 Punkte

Obj geht an BLAU. da 101 zu 100 Punkte

Bsp.3:

Ausgangslage wie Bsp.2, außer die Infanterie ist nicht abgesessen.

1 M11G3Dk= 40 Punkte

1 M1A1(HA)= 100 Punkte

Obj geht an ROT.

Sollten sich Versorgungsfahrzeuge (Blau: MAN SX45, Rot: HEMMT) in einem Obj. befinden, so zählen diese 10 Punkte pro Fahrzeug. Unterstützungsfahrzeuge (M88, M113Med, Berge-M113, Biber, M55, ASLAV-A, ASLAV-CS) zählen 20 Punkte.

Nach Abschluss eines Szenarios werden also alle Punkte gezählt sowie der Fahrzeugbestand überprüft. Die Co's bestimmen nun die Fahrzeuge für die eroberten Sekundärobjekte und „kaufen“ wieder für 1500 Punkte ein. Die neu „eingekauften“ Einheiten dürfen in jedem beliebigen Primärobjekt stationiert werden. Die durch Eroberung gewonnenen Fahrzeuge dürfen nur in das jeweilige Sekundärobjekt gestellt werden. Fahrzeuge die nach Scenario Ende nicht in einem Objekt gestanden haben, werden in dem nächstliegenden Objekt stationiert. Infanterie deren Fahrzeug vernichtet wurde und sich nicht in einem Objekt befindet, gilt als vernichtet und wird nicht wieder aufgebaut.

Eroberte Sekundärobjekte müssen im Folgeszenario nicht mehr durch eigene Teile gehalten werden.

Wenn man ein feindliches primär Obj erobert, dann kann man dieses im Folgeszenario als Stationierungsraum nutzen.

Bsp.4:

BLAU erobert in Scenario 1 das Dorf A. Nach Ende Scenario 2 befindet sich weder ein Teil von BLAU noch von ROT im Dorf A. Dorf A bleibt weiterhin im Besitz von BLAU.

Zu Beginn des zweiten und dritten Szenarios werden die Fahrzeuge automatisch voll mit Munition und Sprit versorgt sein. Es werden keine neuen Versorgungs- bzw. Unterstützungseinheiten mehr erzeugt, also sorgsam mit den im ersten Scenario erhaltenen Einheiten umgehen.

Siegbedingungen

Gewonnen hat die Partei, welche als erstes 10.000 Punkte erobert hat.

Sollte nach dem dritten Scenario keiner die erforderliche Siegpunktzahl haben, so werden die Werte aller Primär- und Sekundärziele addiert und die Partei mit den meisten Punkten ist damit:

König

der

Normandie.