

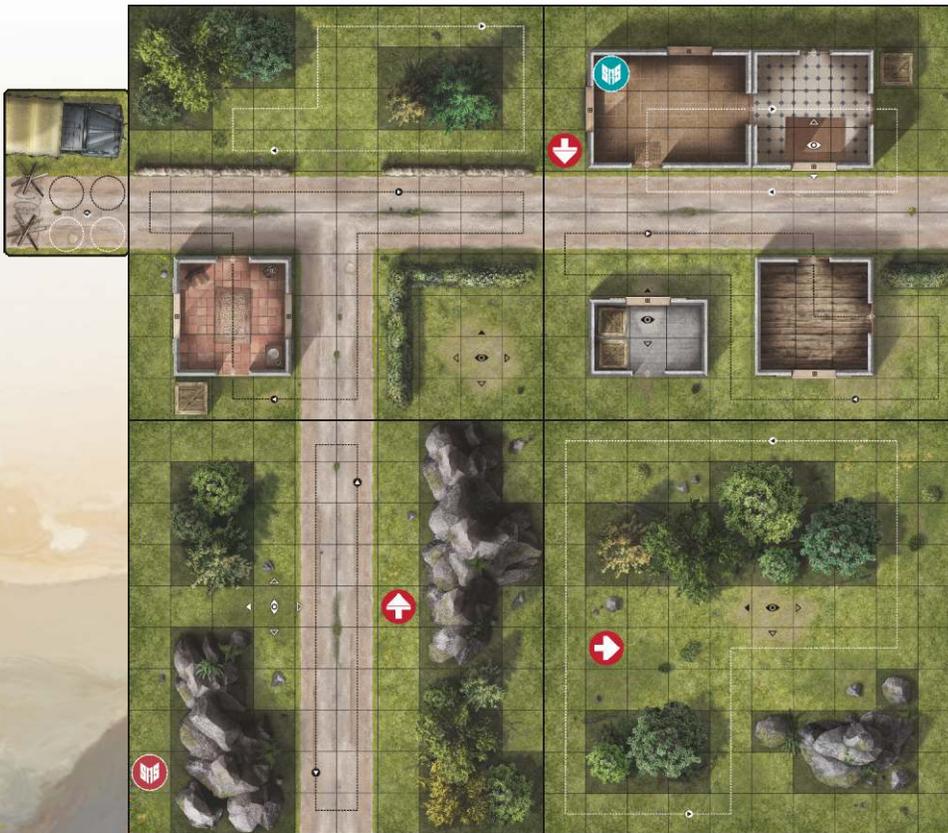


MISSIONSBUCH



MISSION 1 - VERSTREUT

ENTKOMMEN & AUSWEICHEN



LEGENDE

- Operator Jock Startfeld
- Wachhabender
- Gemischter Verstärkungspunkt

MISSIONSZIELE

- Operator Anders

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: **1***
Ereignisstapel: **Weinrot**
Ereigniszeitfenster: **Keines**

*Operator Anders darf für diese Mission nicht eingesetzt werden.



„Also haben wir die Anlandung voll verkackt. Nun haben sich unsere Jungs über gefühlt ganz Frankreich verstreut. Und das Schlimmste ist, Anders wurde bereits von einer Patrouille aufgegriffen. Bestimmt sind die Gestapo schon auf dem Weg ihn abzuholen. Wir müssen ihnen zuvorkommen, sonst ist das Spiel schon vorbei, bevor es eigentlich losging.“ - Jock

Operator Jock beginnt auf seinem Startfeld (). Seine Mission ist es, den Raum zu erreichen, in dem Operator Anders () festgehalten wird.

Diese Mission endet, sobald Jock den Raum betritt. Dafür wird auch ein Siegpunkt vergeben. Sollte Jock sterben, ist die Mission gescheitert.

Schon gewusst? Die Lewes-Bombe war die Idee von Leutnant Jock Lewes, einem der ursprünglichen SAS-Mitglieder. Es handelte sich um einen improvisierten Sprengkörper, der aus einer Mischung von Dieselöl und dem synthetischen Sprengstoff Nobel 808 hergestellt wurde.

ÜBERRAGENDER SIEG - 1



KNAPPER SIEG - N/A

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER

MISSION 2 - KLAR SOWEIT

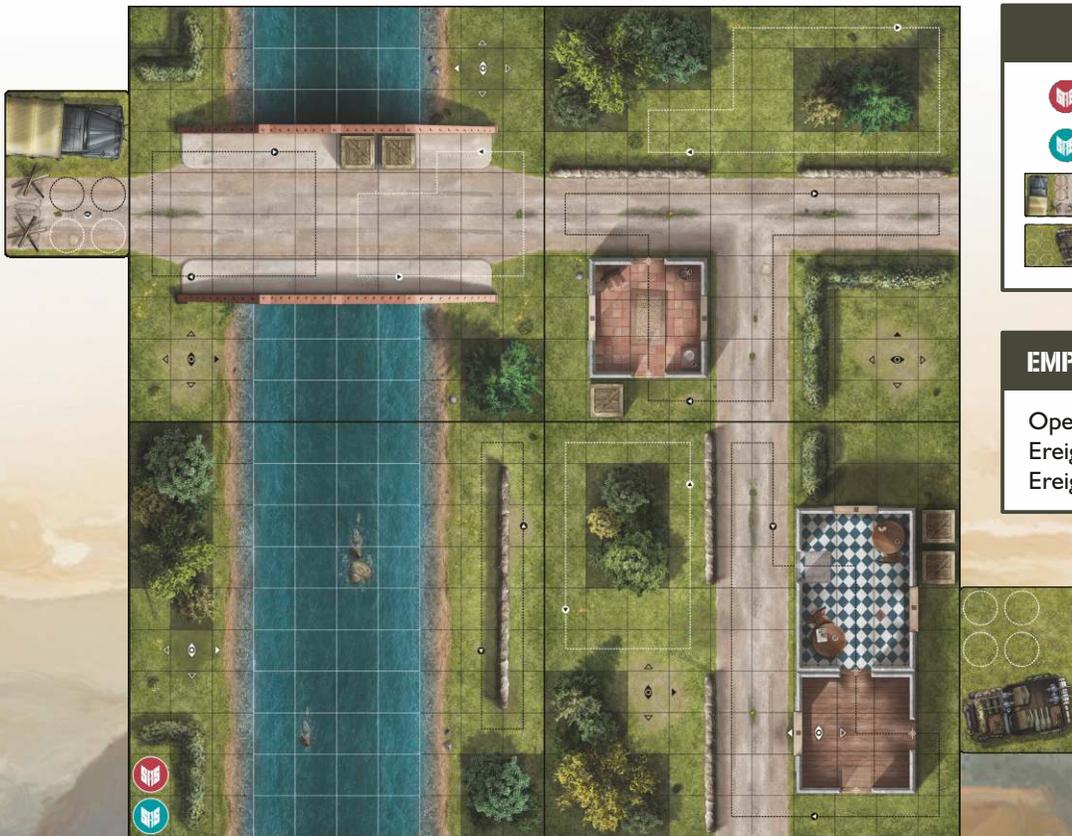
ENTKOMMEN & AUSWEICHEN

LEGENDE

-  Operator Jock Startfeld
-  Operator Anders Startfeld
-  Gemischter Verstärkungspunkt
-  Sammelpunkt

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: **2**
Ereignisstackel: **Weinrot**
Ereigniszeitfenster: **Keines**



„Der Willys ist gleich hinter diesem Fluss. Seit meinem letzten Besuch hat Hermann die Sicherheit auf der Brücke erheblich erhöht. Alter, wir müssen hier kreativ denken... Bock auf ein bisschen Planschen?“ - Jock

Operatoren Jock () und Anders () beginnen auf ihren Startfeldern. Ihre Mission ist es, den Fluss zu überqueren und mit ihrem Willys-Jeep herauszukommen.

1 Siegpunkt wird pro Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt schafft. Sollte weniger als 2 Siegpunkte erreicht werden, ist die Mission gescheitert.

Schon gewusst? Der SAS-Willys-Jeep war bekannt für Aktionen in allen Kriegsschauplätzen des 2. Weltkriegs von Afrika bis Europa. Sie wurden stark modifiziert und mit zwei Kaliber .303 Vickers-Maschinengewehren, Kaliber .50 Gewehren und BREN-Gewehren ausgestattet, was für ein so kleines Fahrzeug eine erstaunlich große Durchschlagskraft bot. Darüber hinaus waren die Jeeps leicht genug, um mit einem Segelflugzeug eingesetzt oder sogar per Fallschirm aus der Luft abgeworfen zu werden, was sie zum perfekten Transportmittel für Spezialkräfte machte.

ÜBERRAGENDER SIEG - 2



KNAPPER SIEG - N/A



9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER

MISSION 3 - SAMMELPUNKT CHARLIE

RETTUNG



LEGENDE

- Operator Paddy Startfeld
- Operator Ginger Startfeld
- Benzinfaß
- Hanomag-Patrouille
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Willys-Jeep

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: **4 + Willys-Jeep***
 Ereignisstapel: **Weinrot**
 Ereigniszeitfenster: **18/6**

*Operatoren Jock & Anders beginnen im Willys-Jeep



„Nun ist Hermann munter wie eine Fenster-Oma am Sonntag. Es wird nicht lange dauern, bis die Kartoffeln Paddy und Ginger entdecken, die am Sammelpunkt auf uns warten. Kommt schon, Jungs, wir müssen sie rausholen, und zwar schnell.“ - Jock

Operatoren Paddy () und Ginger () beginnen auf ihren Startfeldern. Operatoren Jock und Anders starten im Willys-Jeep. Die Mission ist einfach: Paddy und Ginger müssen mit allen erforderlichen Mitteln überleben, bis der Willys-Jeep kommt, um sie zu retten.

Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird, platziere den Willy-Jeep auf der vorgegebenen Position. Operatoren Jock und Anders dürfen nach Belieben des Spielers im Willys-Jeep platziert werden (natürlich muss einer von den auf dem Fahrersitz sitzen). Der Willys-Jeep darf das Spielbrett erst in der nächsten Operator-Phase betreten.

1 Siegpunkt wird pro Operator vergeben, der das Spielbrett sicher an Bord des Willys-Jeeps verlässt. Der Willys-Jeep darf das Spielfeld in jeder Richtung (nach Norden, Süden, Osten oder Westen) verlassen. Sollte weniger als 4 Siegpunkte erzielt werden, ist die Mission fehlgeschlagen

ÜBERRAGENDER SIEG - 4



KNAPPER SIEG - N/A

9

8

7

6

5

4

3

2

1



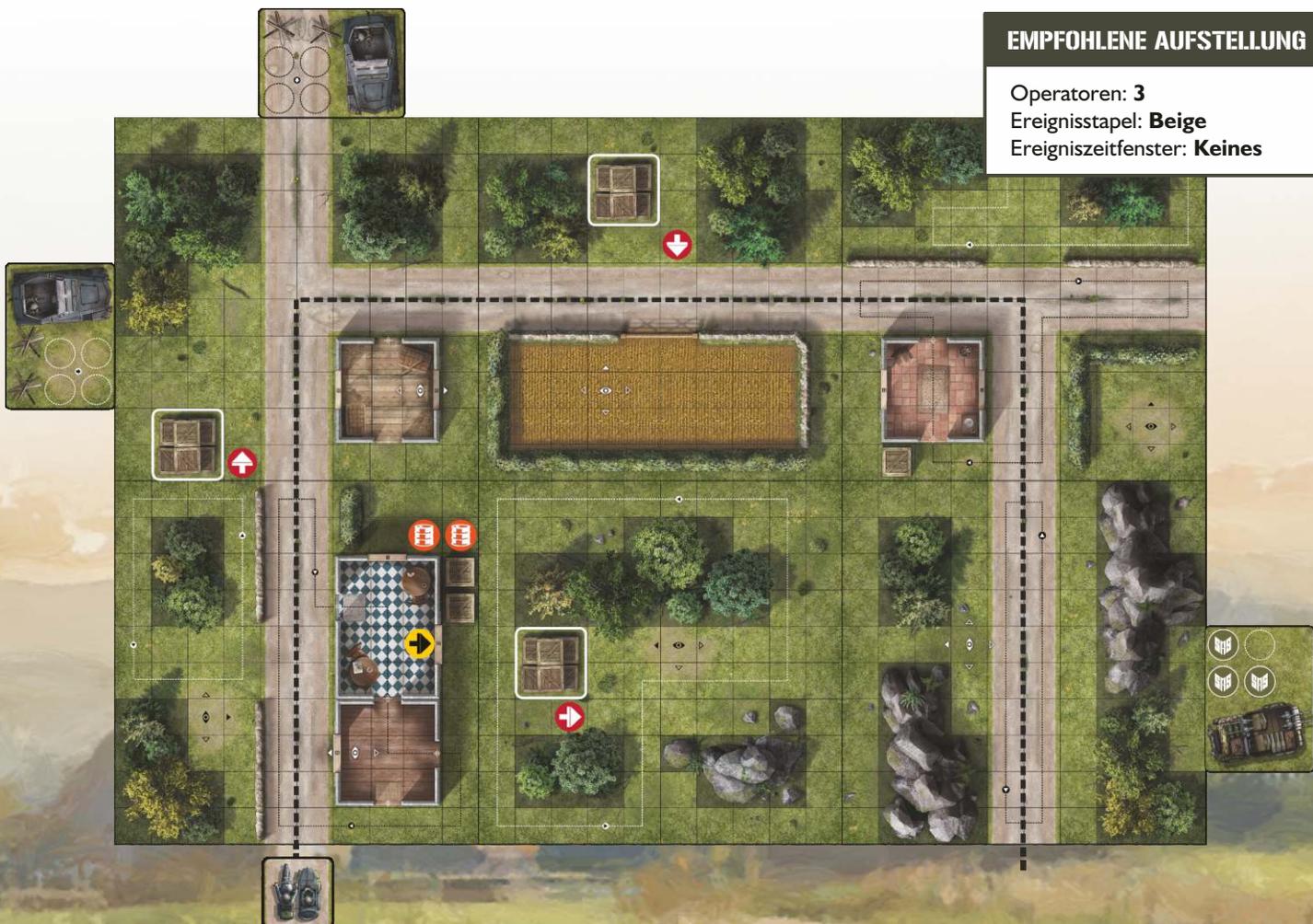
LEICHT

MITTEL

SCHWER

MISSION 4 - ZUHAUEN UND ABHAUEN

ÜBERFALL



EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 3
Ereignisstapel: **Beige**
Ereigniszeitfenster: **Keines**

„Schön, dass ihr alle da seid, gemeinsam können wir die Kartoffeln wirklich ärgern. Die Résistance hat uns einen Tipp gegeben, dass ein paar Meilen östlich dieser Position ein feindliches Versorgungslager ist. Also worauf warten wir? Es wird nicht von alleine explodieren!“
- Jock

Die Operatoren beginnen auf dem Sammelpunkt (👤). Ihre Mission besteht darin, die drei Nachschübe (📦) zu sprengen, den feindlichen Offizier (➡) zu töten und dann abzuhaufen. Die Nachschübe können nur durch Sprengwaffen wie Bomben, Granaten und Benzinfässer zerstört werden. Ein erfolgreicher Angriffswurf von einem explodierenden Benzinfass, einer Granate oder einer Lewes-Bombe zerstört einen Nachschub.

Für jeden zerstörten Nachschub und für die Tötung des Offiziers werden 2 Siegpunkte erzielt. Außerdem gibt es für jeden Operator, der es sicher zum Extraktionspunkt schafft, 1 Siegpunkt. Bei weniger als 9 Siegpunkten ist die Mission gescheitert.

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Wachhabender
- Benzinfass
- Motorrad-Patrouille
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Offizier
- Nachschub

ÜBERRAGENDER SIEG - 11



KNAPPER SIEG - 9

9

8

7

6

5

4

3

2

1



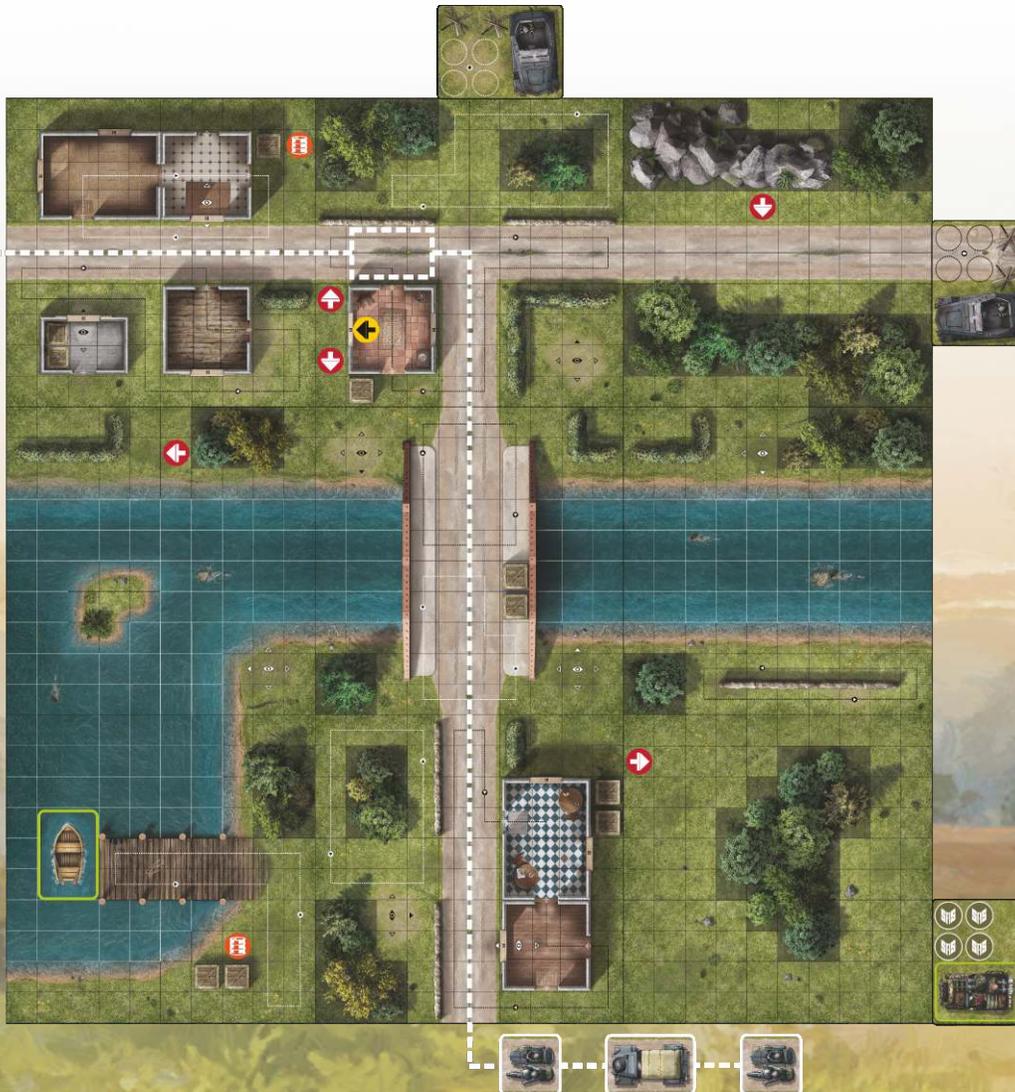
LEICHT

MITTEL

SCHWER

MISSION 5 - PANNENHILFE

ATTENTAT



LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Willys-Jeep
- Ruderboot
- Wachhabender
- Motorrad (Konvoi)
- Kübelwagen (Konvoi)
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Offizier

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep
 Ereignisstapel: **Beige**
 Ereigniszeitfenster: 18/6

„Der Wagen des Kommandanten der örtlichen Garnison ist in einem nahegelegenen Dorf liegengelassen. Wir sollten ihm schnell ‚helfen‘, bevor sein Ersatzwagen eintrifft.“ - Jock

Die Operatoren () beginnen das Spiel auf dem Sammelpunkt. Ihre Mission besteht darin, den Offizier () mit allen erforderlichen Mitteln zu töten und dann zu fliehen.

Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird, wird der Konvoi an der angegebenen Position platziert. In der nächsten Aufklärungsphase betritt der Konvoi das Spielbrett und folgt der Konvoioute. Der Kübelwagen hält an, wenn er den Platz vor dem Büro des Offiziers erreicht. Dann verlässt der Offizier das Gebäude und steigt in den Kübelwagen. Danach setzt der Konvoi in der nächsten Aufklärungsphase seine Route fort. Verlässt der Kübelwagen mit dem Offizier an Bord das Spielfeld, ist die Mission gescheitert.

Für das Töten des Offiziers gibt es 2 Siegpunkte. Für jeden Operator, der sicher zum Sammelpunkt zurückkehrt, gibt es 1 weiteren Siegpunkt. Bei weniger als 5 Punkten ist die Mission gescheitert.

ÜBERRAGENDER SIEG - 6



KNAPPER SIEG - 5

9

8

7

6

5

4

3

2

1



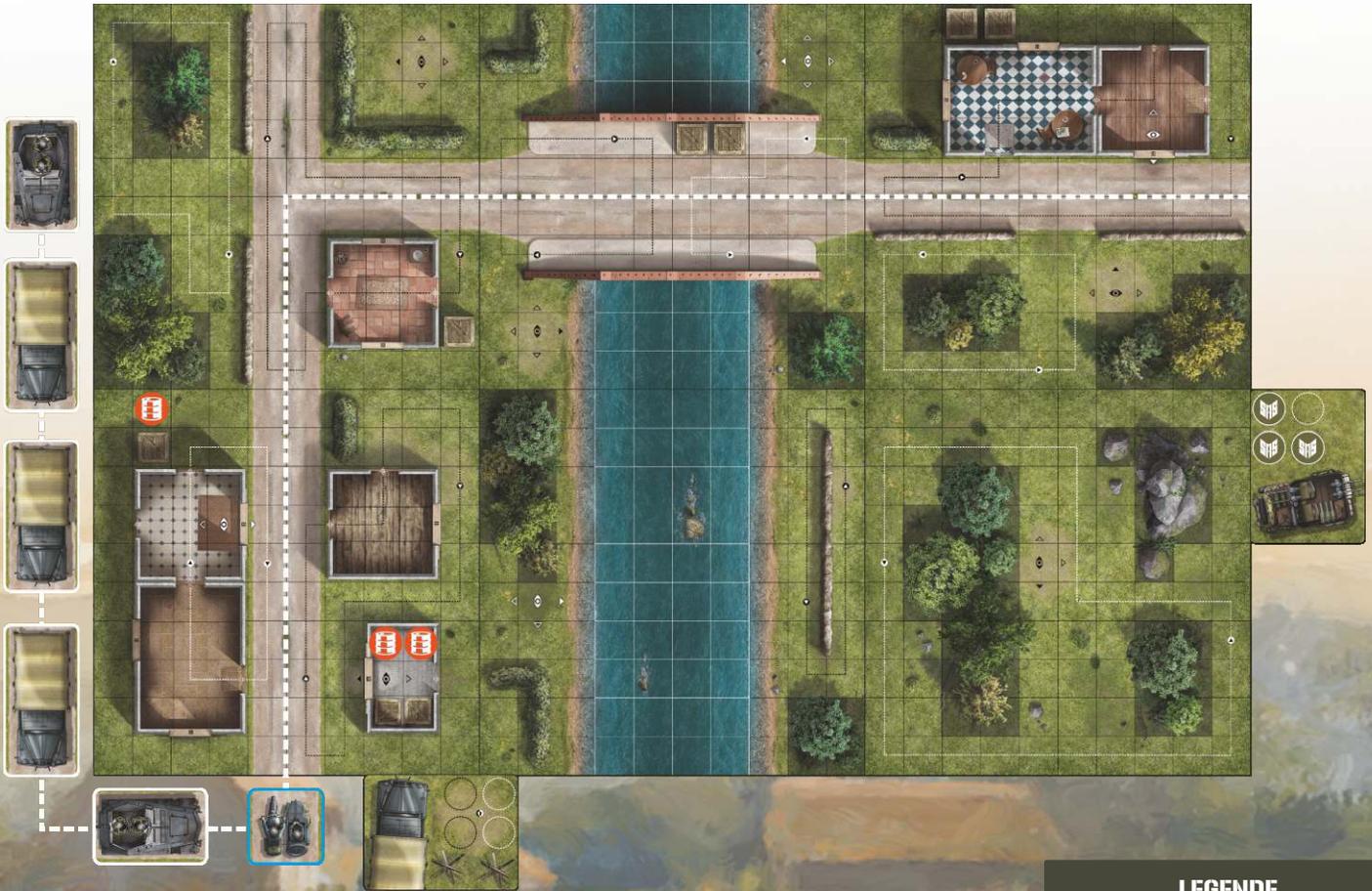
LEICHT

MITTEL

SCHWER

MISSION 6 - DEUTSCHE POST

KONVOI



„Die Résistance hat gemeldet, dass morgen Mittag ein Konvoi feindlicher Versorgungslastwagen auf dem Weg zur Front hier vorbeikommen wird. Lassen wir sie also wissen, dass eine Zustellung leider nicht möglich ist.“ - Jock

Die Operatoren (👤) beginnen das Spiel auf dem Sammelpunkt. Ihre Mission ist es, die fünf Fahrzeuge des Konvois (darunter zwei Hanomag und drei Lastwagen) zu zerstören, bevor der Konvoi das Spielbrett verlässt, und danach müssen sie fliehen. Die Hanomag sind gut gepanzert, so dass sie lediglich durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten oder Benzinfässer) beschädigt werden können.

Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird, wird der Konvoi an der angegebenen Position platziert. In der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase betritt der Konvoi das Spielbrett und folgt der Konvoiroute.

Für jedes zerstörte Fahrzeug werden 2 Siegpunkte erzielt. Außerdem gibt es für jeden Operator, der es sicher zum Sammelpunkt schafft, 1 Siegpunkt. Bei weniger als 11 Siegpunkten ist die Mission gescheitert.

ÜBERRAGENDER SIEG - 13



KNAPPER SIEG - 11

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Benzinfaß
- Motorrad (Spähfahrzeug)
- Gemischter Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Lastwagen (Konvoi)
- Hanomag (Konvoi)

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 3
Ereignisstapel: **Weinrot**
Ereigniszeitfenster: 15/6

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER

MISSION 7 - VIVE LA RÉSISTANCE

RETTUNG

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4
Ereignisstapel: **Beige**
Ereigniszeitfenster: **Keines**



„Leider haben unsere Sabotageakte die Gurken sauer gemacht. Sie haben mutmaßliche Résistance-Kämpfer festgenommen und beabsichtigen, sie öffentlich hinzurichten. Das sind unsere Waffenbrüder und wir sind es ihnen schuldig, das nicht zuzulassen.“ - Jock

Die Operatoren (👤) beginnen das Spiel auf ihren Startfeldern. Ihr Auftrag besteht darin, die 4 festgehaltenen Résistance-Einheiten (👤) zu retten und anschließend über die westliche (👉) Spielbrettkante zu entkommen.



Ober- (👤) und Unterteil (👤) der Leiter gelten für Bewegungszwecke als angrenzende Felder (d. h. es kostet 1 AP, sich von einem Leiterfeld zum anderen zu bewegen). Es besteht zwischen den beiden Feldern auch die Sichtlinie.

Die Résistance-Einheiten bleiben inaktiv, bis sich ein Operator auf ein benachbartes Feld innerhalb ihrer Sichtlinie bewegt. An diesem Punkt werden sie aktiviert. Für jede Operator- oder Résistance-Einheit, die das Spielbrett verlässt, wird 1 Siegpunkt vergeben. Die Mission ist gescheitert, wenn die Operatoren weniger als 7 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 8



KNAPPER SIEG - 7

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Lastwagen
- Wachhabender
- Motorrad-Patrouille
- Hanomag (Wachdienst)
- Benzinfass
- Leiter (Oberteil)
- Leiter (Unterteil)
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt

MISSIONSZIELE

- Résistance-Einheiten

9

LEICHT

8

MITTEL

7

SCHWER

6

5

4

3

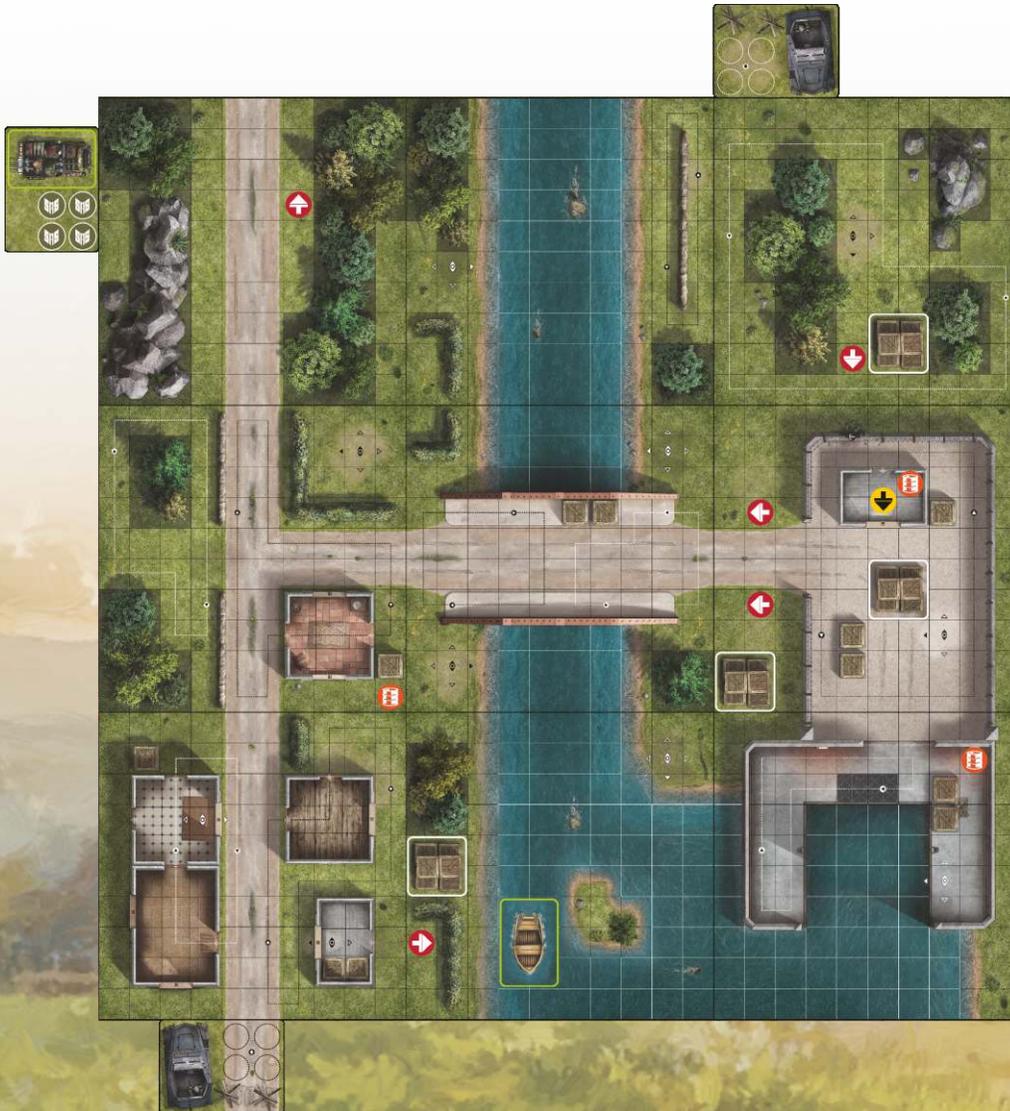
2

1



MISSION 8 - DIE FESTUNG

ÜBERFALL



LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Willys-Jeep
- Ruderboot
- Wachhabender
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Offizier
- Nachschub

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep
Ereignisstackel: **Beige**
Ereigniszeitfenster: **Keines**

„Jetzt geht es um die Wurst! Der Feind setzt alles, was er hat, gegen unsere Jungs an der Front ein, daher bleibt diese Versorgungsbasis relativ schutzlos. Wir werden ihnen eine Lektion erteilen: dass keine Kartoffel jemals sicher ist, egal wie weit sie von der Front entfernt ist!“ - Jock

Die Operatoren () beginnen das Spiel auf dem Sammelpunkt. Ihre Mission ist es, die vier Nachschübe zu vernichten () , den gegnerischen Offizier zu töten () und dann zu fliehen. Nachschübe können nur durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten oder Benzinfässern) zerstört werden. Ein erfolgreicher Angriffswurf aus einem explodierenden Benzinfass, einer explodierenden Granate oder einer Lewes-Bombe zerstört einen Nachschub.

Jeder der vier Nachschübe und der gegnerische Offizier ist 2 Siegpunkte wert. Außerdem gibt es für jeden Operator, der es sicher zum Sammelpunkt schafft, 1 Siegpunkt. Bei weniger als 12 Siegpunkten ist die Mission gescheitert.

ÜBERRAGENDER SIEG - 14



KNAPPER SIEG - 12

9

8

7

6

5

4

3

2

1



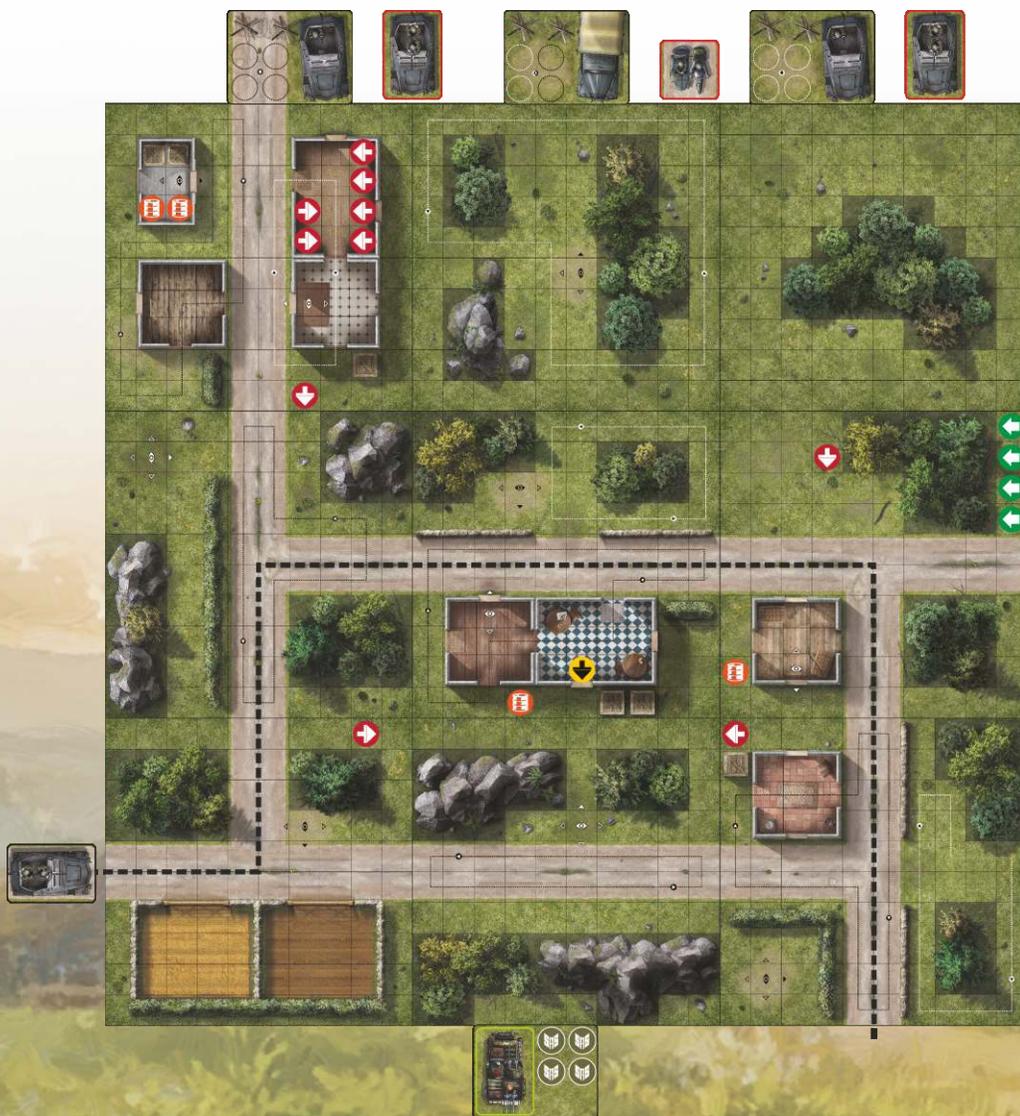
LEICHT

MITTEL

SCHWER

MISSION 9 - LIBÉRATEURS

GEFECHT



LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Willys-Jeep
- Résistance-Einheiten
- Offizier
- Wachhabender
- Benzinfass
- Hanomag-Patrouille
- Hanomag (Einsatzfahrzeug)
- Motorrad (Einsatzfahrzeug)
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Gemischter Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep
 Ereignisstapel: **Beige**
 Ereigniszeitfenster: 15/6*

*Es sollen 9 verdeckte Ereigniskarten aus dem Ereignisstapel entfernt werden, bevor das Ereignisfenster festgelegt wird.

„Fast geschafft, Jungs. Die Krauts sind jetzt auf dem Rückzug und die Alliierten werden in wenigen Tagen hier ankommen. Ich möchte nicht, dass ihr in der Zwischenzeit herumbummelt und Däumchen dreht, also habe ich der örtlichen Résistance unsere Dienste angeboten, um bei der Befreiung dieses Dorfes zu helfen. Zufälligerweise liegt es auch genau auf dem Fluchtweg einer sich zurückziehenden feindlichen Kolonne und wir haben zufällig eine Menge Sprengstoff, der sonst verschwendet wäre. Die Kartoffeln kommen, Jungs, also lasst uns kochen!“ - Jock

Bevor das Ereignisfenster festgelegt wird, sollen zufällig 9 verdeckte Ereigniskarten aus dem Ereignisstapel entfernt werden. Die Operatoren () beginnen das Spiel auf dem Sammelpunkt. Ihre Mission besteht darin, die Résistance-Einheiten () bei der Befreiung ihrer Stadt zu unterstützen und dann die sich zurückziehenden gegnerischen Streitkräfte zu überfallen.

Wenn der Alarm ausgelöst wird, bevor die Sonderereigniskarte gezogen wird, werden nur die gegnerischen Einheiten, die sich bereits auf dem Spielbrett befinden, auf „Alarmbereitschaft“ gesetzt (die Einsatzfahrzeuge und Verstärkungen bleiben inaktiv). Ereigniskarten werden weiterhin gezogen, aber alle vor dem Ziehen der Sonderereigniskarte gezogenen Ereigniskarten haben keine Wirkung. Die Sonderereigniskarte bezeichnet den Beginn der Kampf-Sektion: Einsatzfahrzeuge und Verstärkungen werden alle auf „Alarm“ umgestellt und ab diesem Zeitpunkt gezogene Ereigniskarten werden wie gewohnt ausgeführt. Wenn der Ereignisstapel abgelaufen ist, gibt es für den Rest der Mission keine weiteren Eventphasen mehr. Das Spiel endet, sobald alle gegnerischen Einheiten zerstört sind.

Sobald alle gegnerischen Einheiten zerstört wurden, wird 1 Siegpunkt für jede überlebende Operator- oder Résistance-Einheit vergeben. Die Mission ist gescheitert, wenn die Operator weniger als 3 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 5+



KNAPPER SIEG - 3

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



LEGENDE

-  Operatorin Nancy Startfeld
-  Wachhabender
-  Weißer Verstärkungspunkt
-  Schwarzer Verstärkungspunkt
-  Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

-  Offizier

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: **I**
 Ereignisstapel: **Grün**
 Ereigniszeitfenster: **Keines**

„Mein Kontaktmann in der Résistance wurde zum Verhör herangezogen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis er durchbricht und meine Tarnung hier im Schloss auffliegt. Ich werde mich in Kürze verabschieden, aber nicht bevor ich dem Kommandanten ein Abschiedsgeschenk gemacht habe.“
 - Nancy

Operatorin Nancy () beginnt das Spiel am Sammelpunkt. Ihre Mission ist es, den gegnerischen Offizier () zu töten und dann zu fliehen.

Für das Töten des gegnerischen Offiziers werden 2 Siegpunkte vergeben, plus 1 Siegpunkt, wenn Nancy sicher zum Sammelpunkt zurückkehrt.

Schon gewusst? Die „Special Operations Executive“ (SOE) wurde 1940 gegründet, um einen Untergrundkrieg im besetzten Europa und Asien zu führen. In Zusammenarbeit mit den Widerstandskräften sorgten ihre Aktionen für einen dringend benötigten Aufschwung der Moral.

ÜBERRAGENDER SIEG - 3



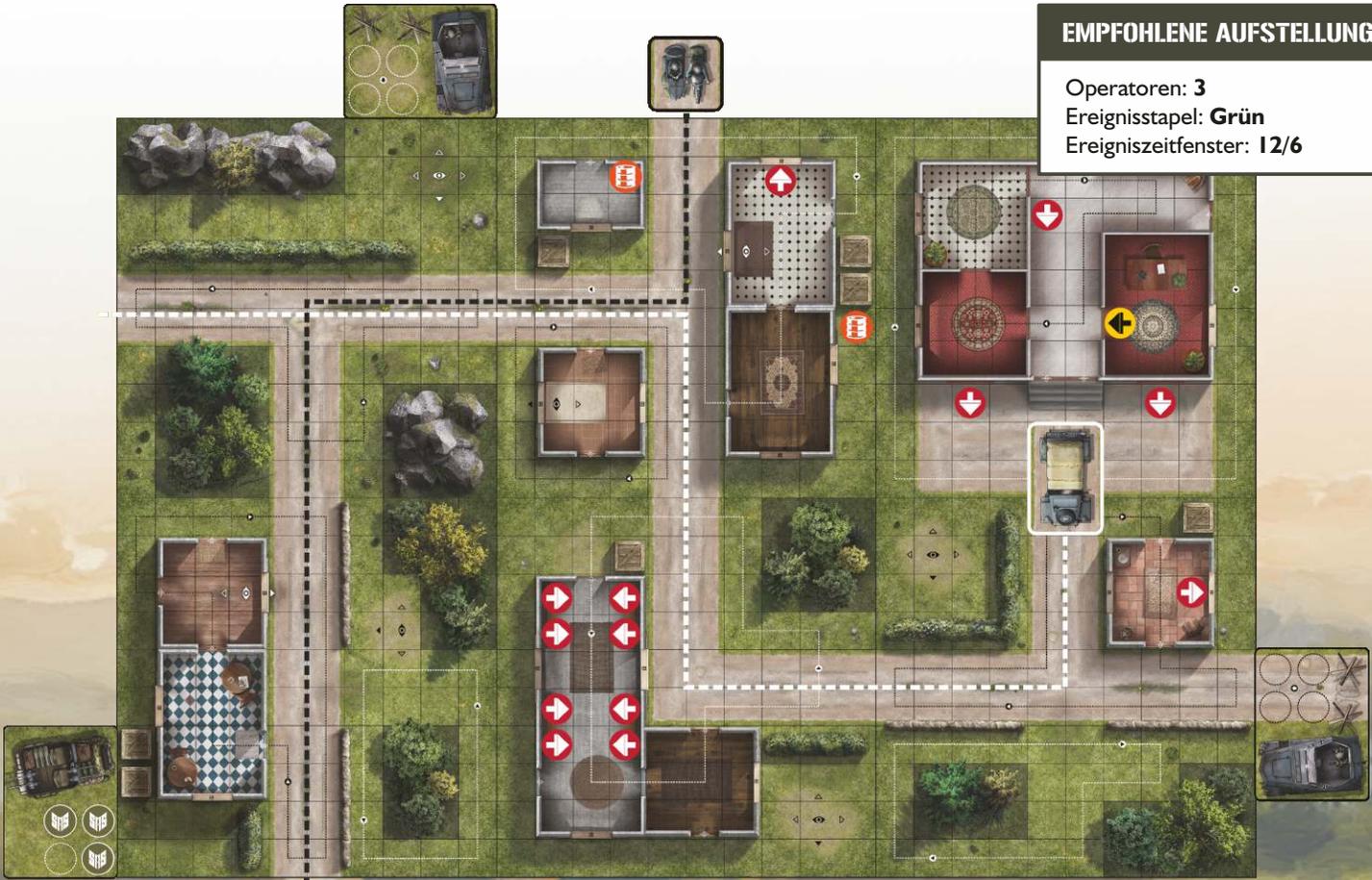
KNAPPER SIEG - N/A



LEICHT

MITTEL

SCHWER



EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 3
Ereignisstapel: **Grün**
Ereigniszeitfenster: 12/6

„Der örtliche Kommandant isst jeden Donnerstag zwischen zwölf und vierzehn Uhr in der Stadt zu Mittag. Sollten wir in dieser Zeit Zugang zu seinem Büro im Hauptquartier erhalten, könnten wir wertvolle Informationen sammeln, ohne dass er es jemals erfährt.“ - Nancy

Die Operatoren (👤) beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Aufgabe besteht darin, Informationen im Büro des gegnerischen Offiziers (👤) zu sammeln, bevor dieser vom Mittagessen zurückkehrt.

In der ersten Aufklärungsphase begibt sich der gegnerische Offizier zum Kübelwagen und steigt ein. Ab der folgenden Spielrunde folgt der Kübelwagen der Konvoiroute, bis er das Spielbrett verlässt. Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird, sollte der Kübelwagen wieder in Richtung Spielbrett gedreht werden. Ab der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase folgt er der Konvoiroute in die entgegengesetzte Richtung, bis er vor dem Hauptquartier stoppt. Der gegnerische Offizier verlässt das Fahrzeug und kehrt zu seinem Startpunkt zurück. Um Informationen zu sammeln, muss ein Operator vor seiner Rückkehr 4 AP im Büro des Offiziers ausgeben. Ein entdeckter Operator darf keine Informationen sammeln.

Wenn der Operator, der die Informationen gesammelt hat, zum Sammelpunkt zurückkehrt, werden 4 Siegpunkte vergeben. Für jeden weiteren Operator, der es sicher zurück zum Sammelpunkt schafft, wird außerdem 1 Siegpunkt vergeben.

ÜBERRAGENDER SIEG - 6



KNAPPER SIEG - 4

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Offizier
- Wachhabender
- Motorrad-Patrouille
- Kübelwagen (Konvoi)
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Offiziersbüro

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- SAS-Unterstützungseinheit
- Willys-Jeep
- Ruderboot
- Offizier
- Wachhabender
- Motorrad (Spähfahrzeug)
- Flugabwehrkanone
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Lastwagen (Konvoi)
- Panzer III (Konvoi)
- Hanomag (Konvoi)

„Die sehr detaillierten Pläne der feindlichen Truppenbewegungen, die wir bei unserer vorherigen Geheimdienstoperation gewonnen haben, bieten uns mehrere potenzielle Ziele an. Die vielversprechendste Möglichkeit ist, einen nach Westen führenden Panzerkonvoi abzufangen und zu zerstören.“ - Nancy

Die Operatoren () beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Mission besteht darin, die fünf Fahrzeuge des Konvois (zwei Hanomags, ein Lastwagen und zwei Panzer III) zu zerstören, bevor der Konvoi das Spielbrett verlässt, und anschließend zu fliehen. Hanomags und Panzer III sind gepanzerte Fahrzeuge und können daher nur durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten, Raketen oder Benzinfässer) beschädigt werden.

Beim Ziehen der Sonderereigniskarte wird der Konvoi an der abgebildeten Position auf den Rand des Spielbretts gestellt. In der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase betritt der Konvoi das Spielbrett und folgt der Konvoiroute. Konvois bewegen sich immer mit der Geschwindigkeit des langsamsten Fahrzeugs: In diesem Fall wären das 6 Felder für den Panzer III.

Jedes der fünf Konvoifahrzeuge ist jeweils 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt.

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep,
Hawker Typhoon + 4 SAS-
 Unterstützungseinheit
 Ereignisstackel: **Grün**
 Ereigniszeitfenster: **18/6**

ÜBERRAGENDER SIEG - 14



KNAPPER SIEG - 12

9

LEICHT

8

MITTEL

7

SCHWER

6

5

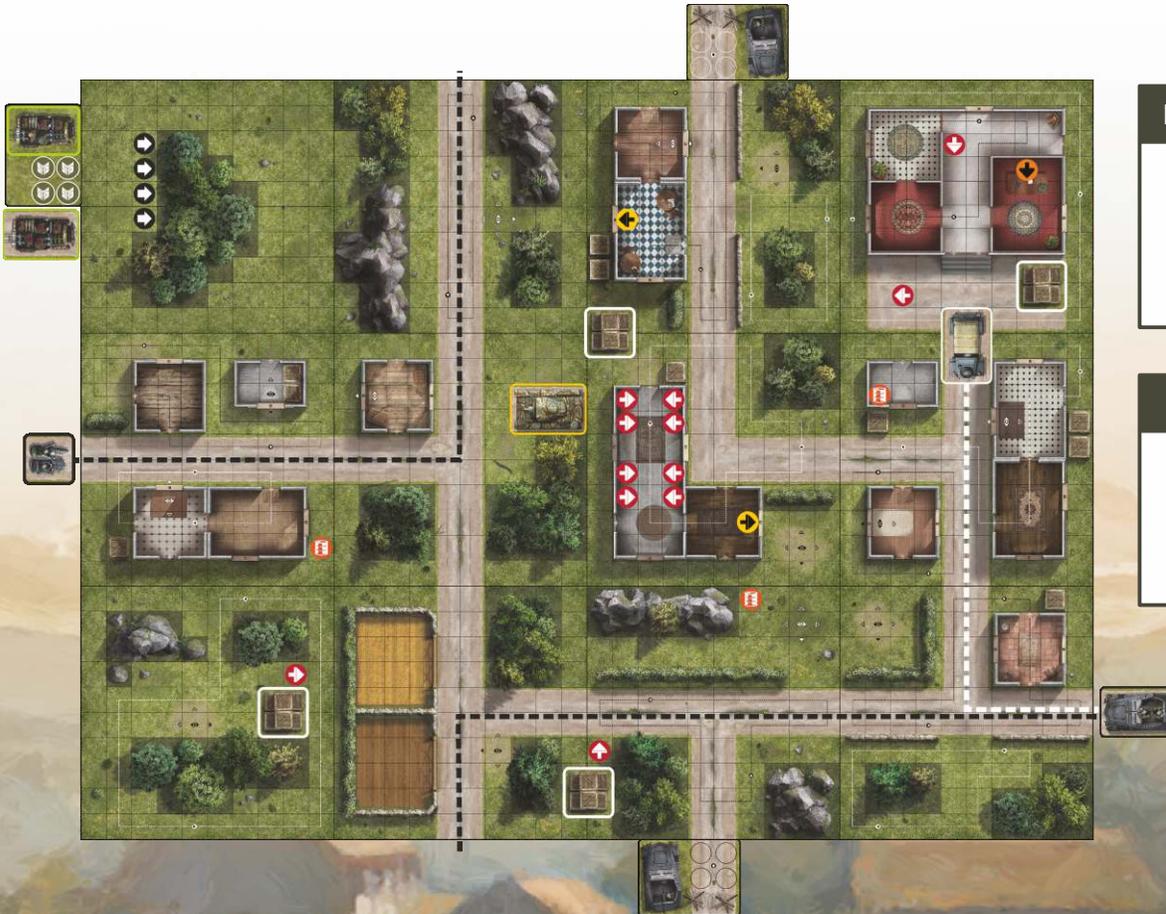
4

3

2

1





EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep,
 Willys-Jeep-Unterstützungseinheit
 + 4 SAS-Unterstützungseinheit
 Ereignisstapel: **Grün**
 Ereigniszeitfenster: **Keines**

MISSIONSZIELE

- Offizier
- Offizier
- Nachschub

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- SAS-Unterstützungseinheit
- Willys-Jeep
- Willys-Jeep-Unterstützungseinheit
- Wachhabender
- Motorrad-Patrouille
- Hanomag-Patrouille
- Panzer III (Wachdienst)
- Kübelwagen (Konvoi)
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

„Die Krauts werfen alles, was sie haben, auf unsere vorrückenden Streitkräfte und das hat dazu geführt, dass es unserer örtlichen Garnison erbärmlich an Verteidigern mangelt. Ich denke, wir würden uns selbst und dem Regiment eine große Schande machen, wenn wir sie nicht alle in die Luft jagen!“ - Jock

Die Operatoren () beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Mission ist es, die vier Nachschübe () zu zerstören, die drei gegnerischen Offiziere () zu töten und dann zu fliehen. Nachschübe können nur mit Sprengwaffen (Bomben, Granaten oder Benzinfässern) zerstört werden. Ein erfolgreicher Angriffswurf mit einer Sprengwaffe zerstört einen Nachschub.

Wenn der Alarm ausgelöst wird, bewegt sich der gegnerische Offizier im Hauptquartier () in der Jagdphase auf den Kübelwagen zu und steigt ein. Sobald der Offizier an Bord ist, bewegt sich der Kübelwagen zu Beginn jeder Jagdphase entlang der Konvoiroute bis der gegnerische Offizier erfolgreich dem Spielbrett verlässt und dabei entkommt.

Jeder Nachschub und jeder gegnerische Offizier ist jeweils 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt.

ÜBERRAGENDER SIEG - 18



KNAPPER SIEG - 16

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

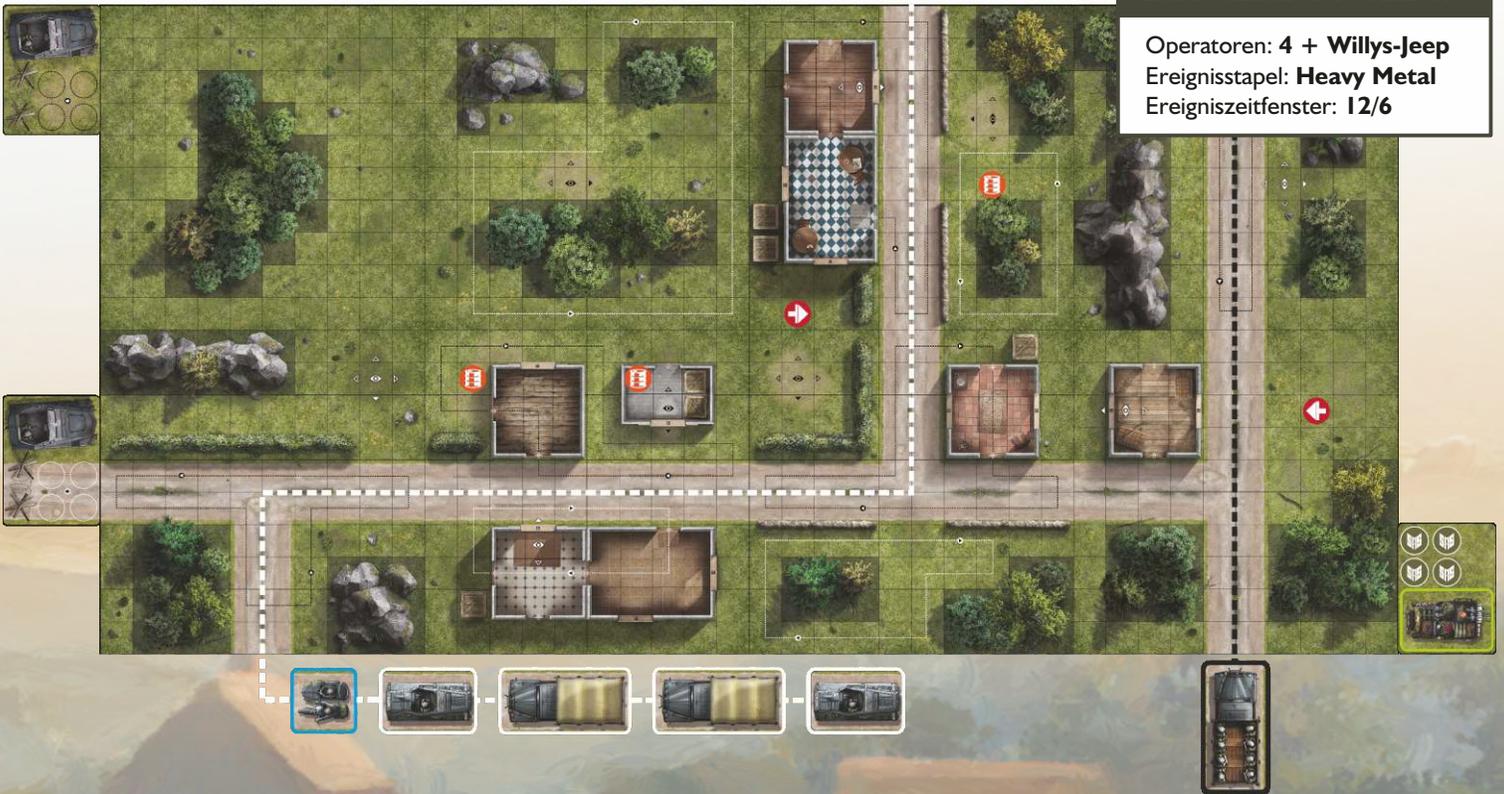
SCHWER

HEAVY METAL - DONNERGROLLEN

KONVOI

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep
Ereignisstackel: **Heavy Metal**
Ereigniszeitfenster: 12/6



„Also, Jungs, dieses Dorf liegt an einer von Hermanns Hauptversorgungsrouten. Hier passieren regelmäßig Panzerkonvois, also ist es der perfekte Ort für einen Hinterhalt!“ - Jock

Die Operatoren (👤) beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Mission besteht darin, die vier Fahrzeuge des Konvois (zwei schwere Panzerwagen und zwei Lastwagen) zu zerstören, bevor der Konvoi das Spielbrett verlässt, und dann zu fliehen. Schwere Panzerwagen sind gepanzerte Fahrzeuge und können daher nur durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten oder Benzinfässer usw.) beschädigt werden.

Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird, wird der Konvoi am Rand des Spielbretts an der angezeigten Position platziert. In der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase betritt der Konvoi das Spielbrett und folgt der Konvoiroute.

Jedes der vier Konvoifahrzeuge ist 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt.

ÜBERRAGENDER SIEG - 12



KNAPPER SIEG - 10

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Willys-Jeep
- Wachhabender
- Motorrad (Spähfahrzeug)
- Truppentransporter-Patrouille
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Lastwagen (Konvoi)
- Schwerer Panzerwagen (Konvoi)

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



LEGENDE

-  Operatoren-Startfelder
-  Wachhund
-  Wachhabender
-  Motorrad-Patrouille
-  Flammenwerfer-Hanomag-Patrouille
-  Flammenwerfer-Hanomag (Wachdienst)
-  Benzinfass
-  Weißer Verstärkungspunkt
-  Schwarzer Verstärkungspunkt
-  Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

-  Seehund

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4
 Ereignisstack: **Hot Dogs**
 Ereigniszeitfenster: 9/3

„Guten Morgen, meine Herren. Das Militärgelände östlich von uns ist eine Versorgungsbasis für Kleinst-U-Boote, oder wie Hermann sie nennt, ‚Seehunde‘. Wenn ein U-Boot zum Auftanken und Aufrüsten anlegt, haben wir eine kurze Gelegenheit, es in die Luft zu jagen.“ - Jock

Die Operatoren () beginnen an ihren Startpunkten. Ihre Mission ist es, den Seehund () zu zerstören und dann zu fliehen. Der Seehund hat einen Schadenswert von 7 und ist gepanzert, kann also nur durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten, Benzinfässer etc.) beschädigt werden.

Wird die Sonderereigniskarte gezogen, verlässt der Seehund in der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase das Spielbrett. Wenn es den Operatoren nicht gelingt, den Seehund zu zerstören, bevor er das Spielbrett verlässt, ist die Mission gescheitert.

Die Zerstörung des Seehunds bringt 2 Siegpunkte. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt schafft.

ÜBERRAGENDER SIEG - 6



KNAPPER SIEG - 5

9

LEICHT

8

MITTEL

7

SCHWER

6

5

4

3

2

1





LEGENDE

-  Operatoren-Startfelder
-  Willys-Jeep
-  Ruderboot
-  Wachhabender
-  Motorrad-Patrouille
-  Sturmboot-Patrouille
-  Benzinfass
-  Weißer Verstärkungspunkt
-  Schwarzer Verstärkungspunkt
-  Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

-  Offizier
-  Nachschub

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: **4 + Willys-Jeep**
 Ereignisstapel: **Beige**
 Ereigniszeitfenster: **Keines**

„Auf der anderen Seite des Flusses lagert Jerry Treibstoff und Munition, die zum Verladen auf Boote bereitstehen. Ein paar Lewes-Bomben darunter dürften für ein echtes Feuerwerk sorgen.“ - Jock

Die Operatoren () beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Mission ist es, die vier Nachschübe zu vernichten () , die beiden gegnerischen Offiziere zu töten () und dann zu fliehen. Nachschübe können nur durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten, Treibstofffässern etc.) zerstört werden. Ein erfolgreicher Angriffswurf mit einer Sprengwaffe zerstört einen Nachschub.

Jeder der vier Nachschübe und der beiden gegnerischen Offiziere ist jeweils 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt.

ÜBERRAGENDER SIEG - 16



KNAPPER SIEG - 14

9

LEICHT

8

MITTEL

7

SCHWER

6

5

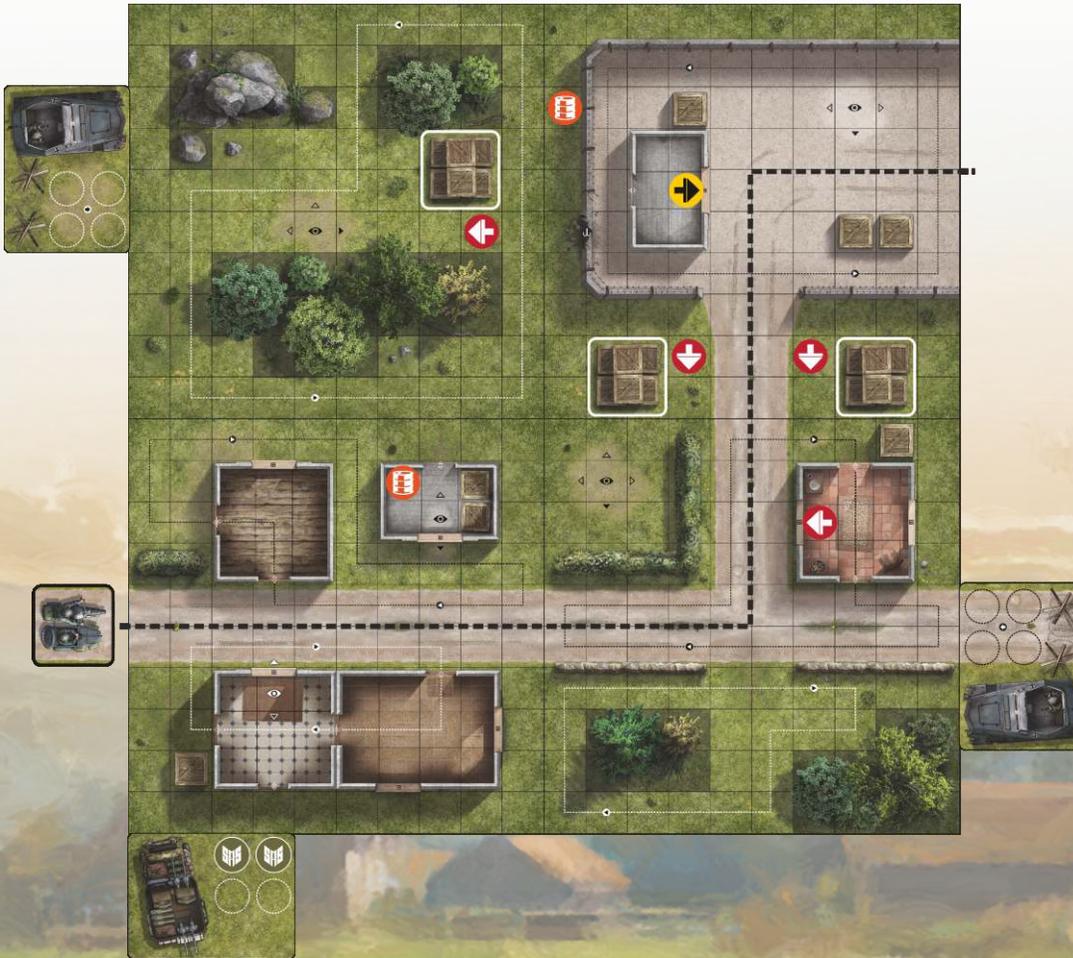
4

3

2

1





LEGENDE

-  Operatoren-Startfelder
-  Wachhabender
-  Motorrad (Konvoi)
-  Benzinfass
-  Weißer Verstärkungspunkt
-  Schwarzer Verstärkungspunkt
-  Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

-  Offizier
-  Nachschub

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 2
 Ereignisstapel: **Kickstarter**
 Ereigniszeitfenster: **Keines**



„Also, Leute, ich suche Freiwillige, die beim schnellen Rückbau eines Außenpostens helfen. Leider sind die derzeitigen Bewohner mit dem Abrissplan nicht einverstanden, aber es gibt nicht viele davon und wir werden sie ziemlich schnell überzeugen.“ - Jock

Die Operatoren () beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Mission ist es, die drei Nachschübe zu vernichten () , den gegnerischen Offizier zu töten () und dann zu fliehen. Nachschübe können nur mit Sprengwaffen (Bomben, Granaten, Treibstofffassern etc.) zerstört werden. Ein erfolgreicher Angriffswurf mit einer Sprengwaffe zerstört einen Nachschub.

Jeder der drei Nachschübe und der gegnerische Offizier ist jeweils 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt. Die Mission ist fehlgeschlagen, wenn die Operatoren weniger als 9 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 10



KNAPPER SIEG - 9

9

8

7

6

5

4

3

2

1



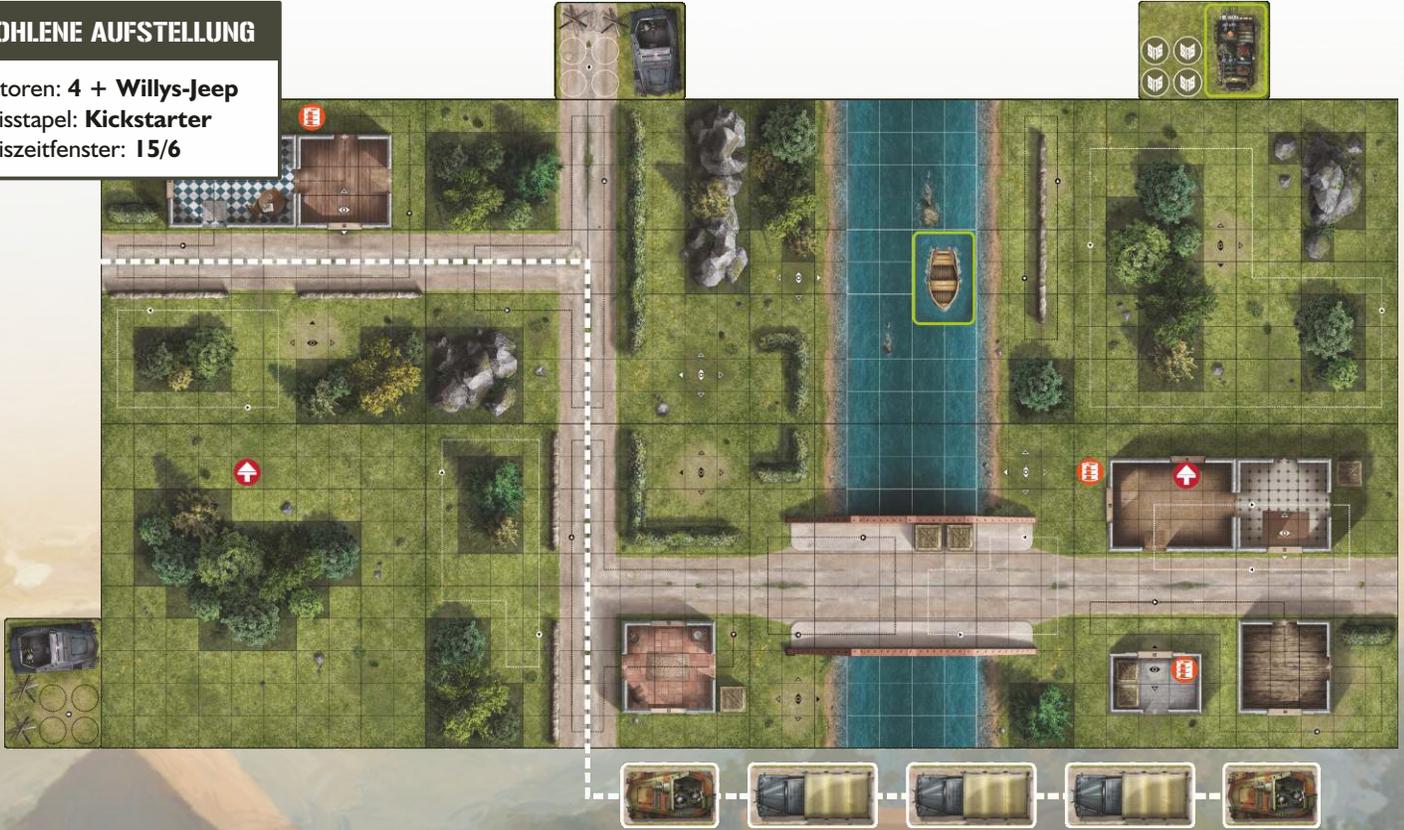
LEICHT

MITTEL

SCHWER

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep
 Ereignisstapel: **Kickstarter**
 Ereigniszeitfenster: 15/6



„Okay, Jungs, mittlerweile kennt ihr das Spielchen: Wir haben hier einen Konvoi gegnerischer Versorgungslastwagen auf dem Weg zur Front und wir wurden damit beauftragt, sie in die Luft zu jagen. Anscheinend sind wir für solche Dinge bekannt.“ - Jock

Die Operatoren (👤) beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Mission besteht darin, die fünf Fahrzeuge des Konvois (zwei Hanomag Stummel und drei Lastwagen) zu zerstören, bevor der Konvoi das Spielbrett verlässt, und dann zu fliehen. Hanomag Stummel sind gepanzerte Fahrzeuge und können daher nur durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten, Benzinfässer usw.) beschädigt werden.

Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird, wird der Konvoi an der angegebenen Position platziert. In der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase betritt der Konvoi das Spielbrett und folgt der Konvoiroute.

Jedes der fünf Konvoifahrzeuge ist jeweils 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt. Die Mission ist fehlgeschlagen, wenn die Operatoren weniger als 12 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 14



KNAPPER SIEG - 12

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Willys-Jeep
- Ruderboot
- Wachhabender
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Lastwagen (Konvoi)
- Hanomag Stummel (Konvoi)

9

LEICHT

8

MITTEL

7

SCHWER

6

5

4

3

2

1





„Der Willys ist gleich die Straße runter, aber wie es aussieht, haben die Kartoffeln uns endlich satt. Wie wir alle wissen, werden wir im Falle einer Gefangennahme als Spione sofort erschossen. Wir kämpfen oder wir sterben, es gibt keine andere Wahl!“ - Jock

Die Operatoren beginnen an ihren Startpunkten (👤). Ihre Mission besteht lediglich darin, zu fliehen und zum wartenden Willys-Jeep zurückzukehren.

Für jeden Operator, der es sicher zum Sammelpunkt schafft, wird 1 Siegpunkt vergeben. Die Mission ist fehlgeschlagen, wenn die Operator weniger als 3 Siegpunkte erzielen.

Schon gewusst? Am 18. Oktober 1942 wurde „Der Kommandobefehl“ vom Oberkommando der Wehrmacht erlassen. Er ordnete an, dass alle in Europa und Afrika gefangenen alliierten Kommandos ohne Gerichtsverfahren hingerichtet werden sollten, selbst wenn sie ordnungsgemäße Uniformen trugen oder versuchten, sich zu ergeben.

ÜBERRAGENDER SIEG - 4



KNAPPER SIEG - 3

LEGENDE

-  Operatoren-Startfelder
-  Wachhabender
-  Benzinfass
-  Hanomag (Wachdienst)
-  Motorrad-Patrouille
-  Weißer Verstärkungspunkt
-  Schwarzer Verstärkungspunkt
-  Sammelpunkt

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4
Ereignisstapel: **Kickstarter**
Ereigniszeitfenster: **Keines**

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: **5 + Willys-Jeep***
 Ereignisstapel: **Kickstarter**
 Ereigniszeitfenster: **15/3**

*Der 5. Operator ist gefangen und bleibt bis zur Befreiung inaktiv.



„Einer unserer Jungs wurde vom Feind gefangen genommen und soll heute Nachmittag hingerichtet werden. Sicherlich muss ich nicht um Freiwillige bitten, oder? Lasst uns da reingehen, ihn zurückschnappen und Jerry eine ordentliche Tracht Prügel verpassen, bevor wir uns auf den Weg nach Hause machen.“ - Jock

Die Operatoren (M) beginnen am Sammelpunkt. Ihre Mission ist es, den gefangenen Operator (M) zu befreien, bevor er hingerichtet wird. Bei der Auswahl von Operatoren für die Mission müssen die Spieler angeben, welcher Operator gefangen genommen wurde.

Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird oder der Alarm ausgelöst wird, bevor der gefangene Operator befreit wurde, wird der gefangene Operator in der Angriffsphase geschossen und die Mission ist gescheitert. Der gefangene Operator bleibt inaktiv, bis sich ein Operator auf ein benachbartes Feld innerhalb seiner Sichtlinie bewegt. Ab diesem Punkt wird er befreit und kann wie gewohnt Aktionen ausführen.

Für jeden Operator, der es sicher zum Sammelpunkt schafft, wird 1 Siegpunkt vergeben. Die Mission ist gescheitert, wenn die Operator weniger als 5 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 5



KNAPPER SIEG - N/A

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Willys-Jeep
- Ruderboot
- Wachhabender
- Benzinfass
- Hanomag-Patrouille
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Gefangener Operator

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



LEGENDE

-  Operatoren-Startfelder
-  Willys-Jeep
-  Wachhabender
-  Hanomag (Wachdienst)
-  Motorrad (Spähfahrzeug)
-  Motorrad (Konvoi)
-  Benzinfass
-  Weißer Verstärkungspunkt
-  Schwarzer Verstärkungspunkt
-  Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

-  Lastwagen (Konvoi)

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep
 Ereignisstapel: **Kickstarter**
 Ereigniszeitfenster: 12/6

„Die Straße östlich von hier ist eine der Hauptversorgungsrouten des Feindes. Ich möchte, dass wir ihn wie die Raubritter von damals durchreiten und allen Jerries, die das Pech haben, vorbeizukommen, eine Schreckensherrschaft bescheren.“ - Jock

Dier Operatoren () beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Mission besteht darin, die vier Lastwagen des Konvois zu zerstören, bevor der Konvoi das Spielbrett verlässt, und dann zu fliehen.

Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird, wird der Konvoi an der angegebenen Position platziert. In der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase betritt der Konvoi das Spielbrett und folgt der Konvoiroute.

Jedes der vier Konvoifahrzeuge ist 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt. Die Mission ist gescheitert, wenn die Operator weniger als 10 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 12



KNAPPER SIEG - 10

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Willys-Jeep
- Wachhabender
- Hanomag (Wachdienst)
- Kübelwagen (Konvoi)
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Offizier

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4 + Willys-Jeep
 Ereignisstapel: **Kickstarter**
 Ereigniszeitfenster: 12/6

„Aufgrund der Schäden, die bei der Bombardierung des Kriegsgefangenenlagers letzte Nacht entstanden sind, werden der Kommandant und der leitende Vernehmer vorübergehend in einem Nachbardorf untergebracht. Die Sicherheitsvorkehrungen sind immer noch streng, aber theoretisch scheint dies die beste Chance zu sein, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen.“ - Jock

Die Operatoren () beginnen an ihrem Sammelpunkt. Ihre Mission ist es, beide gegnerischen Offiziere zu töten () und dann zu fliehen.

Wenn die Sonderereigniskarte gezogen wird, wird der Kübelwagen-„Konvoi“ (der lediglich aus einem Fahrzeug besteht) an der angegebenen Position platziert. In der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase betritt der Konvoi das Spielbrett und folgt der Konvoiroute. Jedes Mal, wenn der Kübelwagen den Platz vor einem Offiziersgebäude erreicht, hält er an. Der gegnerische Offizier verlässt das Gebäude und betritt das Fahrzeug. Der Konvoi wird dann in der nächsten Aufklärungsphase/Jagdphase seine Route fortsetzen. Verlässt der Kübelwagen mit einem gegnerischen Offizier an Bord das Spielbrett, ist die Mission gescheitert.

Für jeden gegnerischen Offizier gibt es 2 Siegpunkte. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt. Die Mission ist gescheitert, wenn die Operator weniger als 7 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 8



KNAPPER SIEG - 7

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 3
 Ereignisstapel: **Weinrot**
 Ereigniszeitfenster: **Keines**



„Wir arbeiten mit der Résistance und einigen SOE-Operatoren zusammen, um zwei Ziele in unmittelbarer Nähe zueinander auszuschalten. Es wird schwierig sein, die Operation zu synchronisieren, aber wenn es uns gelingt, wird den Kartoffeln ein schwerer Schlag versetzt.“
 - Jock

Die Operatoren (👤) beginnen an ihren Startpunkten. Ihre Mission besteht darin, die beiden Nachschübe zu zerstören (💣), den gegnerischen Offizier zu töten (➡) und dann über die östliche Spielbrettkante zu fliehen. Nachschübe können nur durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten, Benzinfässern etc.) zerstört werden. Ein erfolgreicher Angriffswurf mit einer Sprengwaffe zerstört einen Nachschub.

Jeder der drei Nachschübe und der gegnerische Offizier ist jeweils 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich gibt es für jeden Operator, der über die östliche Spielbrettkante sicher entkommt, 1 Siegpunkt.

Beide „Stille Nacht“ Missionen finden gleichzeitig statt: Beide Missionen werden gleichzeitig gespielt und müssen in jeder Endphase synchronisiert werden. Wenn in einer Mission der Alarm ausgelöst wird, wird der Alarm auch in der Endphase der anderen Mission ausgelöst.

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Ruderboot
- Wachhabender
- Hanomag-Patrouille
- Benzinfass
- Gemischter Verstärkungspunkt

MISSIONSZIELE

- Offizier
- Nachschub

ÜBERRAGENDER SIEG - 9



KNAPPER SIEG - 8

9

8

7

6

5

4

3

2

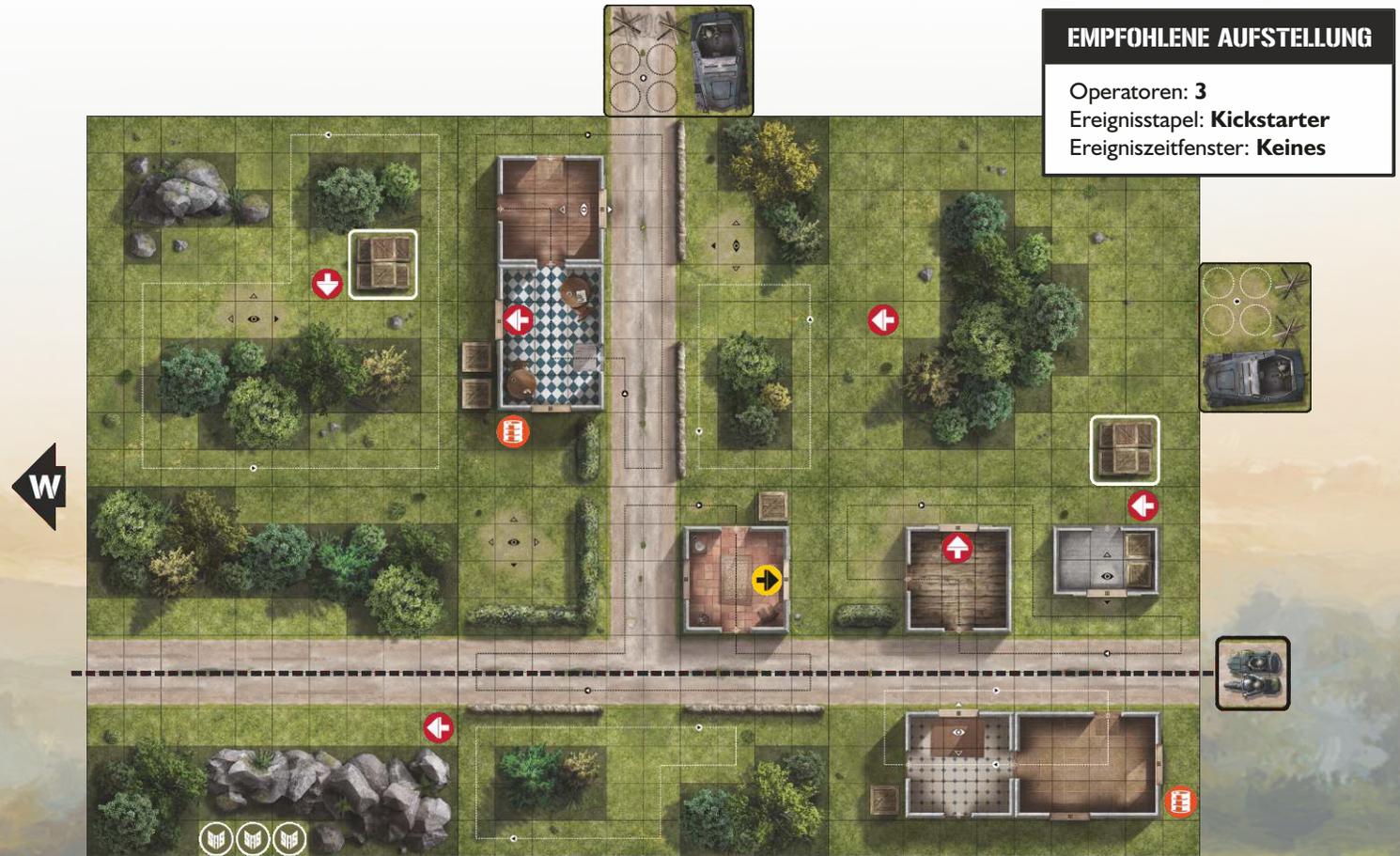
1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: **3**
 Ereignisstack: **Kickstarter**
 Ereigniszeitfenster: **Keines**

„Wir arbeiten mit der Résistance und einigen SOE-Operatoren zusammen, um zwei Ziele in unmittelbarer Nähe zueinander auszuschalten. Es wird schwierig sein, die Operation zu synchronisieren, aber wenn es uns gelingt, wird den Kartoffeln ein schwerer Schlag versetzt.“
 - Jock

Die Operatoren (👤) beginnen an ihren Startpunkten. Ihre Mission besteht darin, die beiden Nachschübe zu zerstören (🏠), den gegnerischen Offizier zu töten (➡) und dann über die westliche Spielbrettkante zu fliehen. Nachschübe können nur durch Sprengwaffen (Bomben, Granaten, Benzinfässern etc.) zerstört werden. Ein erfolgreicher Angriffswurf mit einer Sprengwaffe zerstört einen Nachschub.

Jeder der drei Nachschübe und der gegnerische Offizier ist jeweils 2 Siegpunkte wert. Zusätzlich gibt es für jeden Operator, der über die östliche Spielbrettkante sicher entkommt, 1 Siegpunkt.

Beide „Stille Nacht“ Missionen finden gleichzeitig statt: Beide Missionen werden gleichzeitig gespielt und müssen in jeder Endphase synchronisiert werden. Wenn in einer Mission der Alarm ausgelöst wird, wird der Alarm auch in der Endphase der anderen Mission ausgelöst.

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Wachhabender
- Motorrad-Patrouille
- Benzinfass
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt

MISSIONSZIELE

- Offizier
- Nachschub

ÜBERRAGENDER SIEG - 9



KNAPPER SIEG - 8

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: 4
 Ereignisstapel: **Kickstarter**
 Ereigniszeitfenster: **Keines**

LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- Lastwagen
- Offizier
- Wachhabender
- Motorrad-Patrouille
- Motorrad (Wachdienst)
- Benzinfass
- Leiter (Oberteil)
- Leiter (Unterteil)
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Lagerraum

„Okay, Jungs, letzte Nacht habe ich es unter dem Deckmantel eures ganzen Schnarchens geschafft, das Schloss unserer Zellentür zu knacken. Macht euch also bereit: Sobald der Wachmann außer Sichtweite ist, rennen wir los! Vergesst nicht, zuerst eure Ausrüstung aus dem Lagerraum zu holen.“ - Jock

Die Operatoren beginnen an ihren Startpunkten (👤). Ihre Mission besteht lediglich darin, zu fliehen und zum wartenden Willys-Jeep zurückzukehren.

Jeder Operator muss 4 AP im Lagerraum (📦) ausgeben, um seine Ausrüstung zu holen. Bevor er seine Ausrüstung geholt hat, darf der Operator keine der Ausrüstungsgegenstände oder Gegenstände auf seinem Operator-Board verwenden.

Ober- (👤) und Unterteil (👤) der Leiter gelten für Bewegungszwecke als angrenzende Felder (d. h. es kostet 1 AP, sich von einem Leiterfeld zum anderen zu bewegen). Es besteht zwischen den beiden Feldern auch die Sichtlinie.

Für jeden Operator, der es sicher zum Sammelpunkt schafft, wird 1 Siegpunkt vergeben. Die Mission ist gescheitert, wenn die Operator weniger als 3 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 4



KNAPPER SIEG - 3

9

8

7

6

5

4

3

2

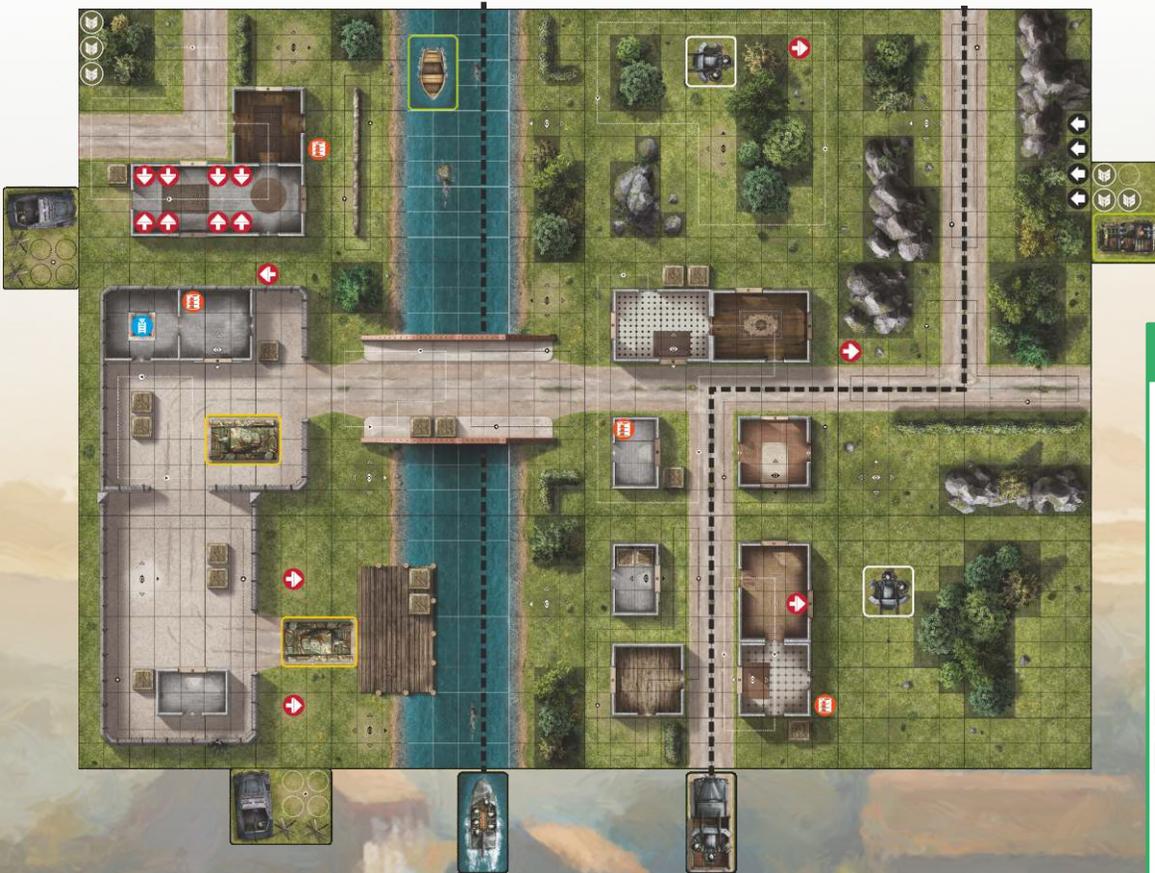
1



LEICHT

MITTEL

SCHWER



LEGENDE

- Operatoren-Startfelder
- SAS-Unterstützungseinheit
- Willys-Jeep
- Ruderboot
- Wachhabender
- Offizier
- Sturmboot-Patrouille
- Flak-LKW-Patrouille
- Panzer III (Wachdienst)
- Flugabwehrkanone
- Benzinfass
- Leiter (Oberteil)
- Leiter (Unterteil)
- Weißer Verstärkungspunkt
- Schwarzer Verstärkungspunkt
- Sammelpunkt

MISSIONSZIELE

- Die Pläne

EMPFOHLENE AUFSTELLUNG

Operatoren: **6 + Willys-Jeep, Hawker Typhoon + 4 SAS-Unterstützungseinheit**
 Ereignisstapel: **Kickstarter**
 Ereigniszeitfenster: **Keines**

„Tief im Inneren dieser schwer verteidigten Forschungseinrichtung stecken die Pläne für eine deutsche Superwaffe, die sie „Projekt Sternenstaub“ nennen. Wir haben keine Ahnung, um was für eine Waffe es sich handelt, aber Gerüchten zufolge ist sie in der Lage, den Krieg wieder zugunsten Deutschlands zu wenden. Wir müssen die Forschungseinrichtung infiltrieren und diese Pläne stehlen, und zwar um jeden Preis!“ - Nancy

Die Operatoren () beginnen an ihren Startpunkten. Ihre Mission ist es, die Forschungseinrichtung der Achsenmächte zu infiltrieren und die Pläne zu stehlen ()

Ober- () und Unterteil () der Leiter gelten für Bewegungszwecke als angrenzende Felder (d. h. es kostet 1 AP, sich von einem Leiterfeld zum anderen zu bewegen). Es besteht zwischen den beiden Feldern auch die Sichtlinie.

Schafft es der Operator, der die Pläne trägt, zurück zum Sammelpunkt, werden 7 Siegpunkte vergeben. Zusätzlich wird 1 Siegpunkt für jeden weiteren Operator vergeben, der es sicher zum Sammelpunkt zurückbringt. Die Mission ist gescheitert, wenn die Operator weniger als 7 Siegpunkte erzielen.

ÜBERRAGENDER SIEG - 12



KNAPPER SIEG - 7

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEICHT

MITTEL

SCHWER