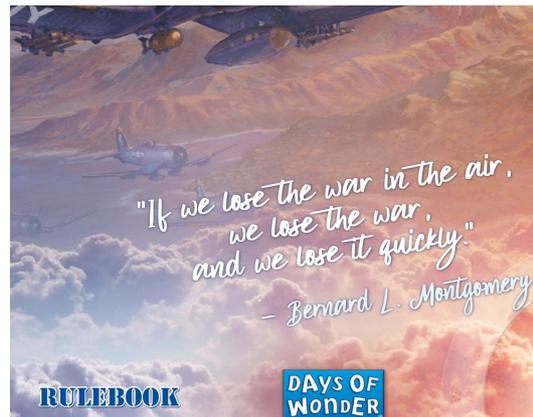


Seite 1:

Memoir '44 : New Flight Plan Expansion

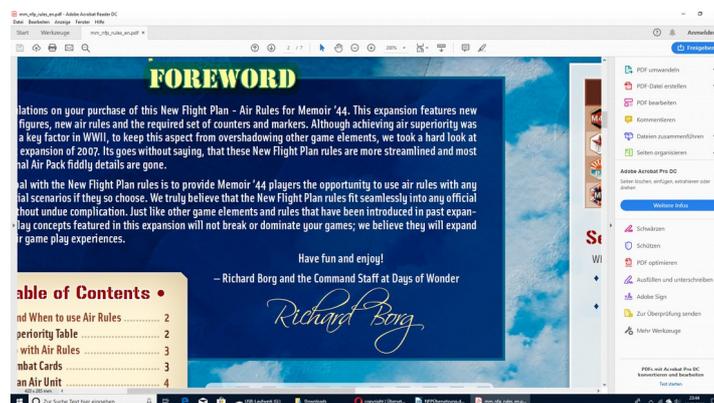
„Wenn wir den Krieg in der Luft verlieren,
verlieren wir den gesamten Krieg,
und wir verlieren ihn schnell.“

- Bernard L. Montgomery -



Regelbuch

Seite 2:



Vorwort

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von New Flight Plan – Flugzeugregeln für Memoir '44. Diese Erweiterung enthält neue Flugzeug – Figuren, neue Spielregeln für Flugzeuge und die erforderlichen Spielsteine und Marker. Obwohl im Zweiten Weltkrieg das Erringen der Luftüberlegenheit ein historischer Schlüsselfaktor war, wollten wir nicht, dass dieser Aspekt die anderen Spielelemente überschattet. Daher haben wir uns die Erweiterung „Air Pack“ von 2007 noch einmal vorgenommen. Wir haben die Regeln für New Flight Plan komplett überarbeitet, gestrafft und die schwierigen Details der Regeln des ursprünglichen Air Pack weggelassen.

Das grundsätzliche Ziel der New Flight Plan – Regeln ist es, den Spielern von Memoir '44

die Möglichkeit zu geben, Flugzeugregeln für alle offiziellen Szenarien zu verwenden, wenn sie es wünschen. Wir sind fest davon überzeugt, dass die New Flight Plan-Regeln problemlos in allen offiziellen Szenarien angewendet werden können. Wie andere Spielelemente und Regeln, die mit anderen Erweiterungen in das Spielsystem eingeführt wurden, wird das Spiel durch die New Flight Plan-Regeln nicht gestört oder dominiert, stattdessen geben sie dem Spieler neue Möglichkeiten im Spiel.

Viel Spaß !

- Richard Borg und der Führungsstab von Days of Wonder



Inhaltsverzeichnis

Wie und wann werden die Flugzeugregeln benutzt.....	2
Tabelle der Luftüberlegenheit.....	2
Spielaufbau mit Flugzeugregeln.....	3
Luft – Kampfkarten.....	3
Aktivierung einer Luft-Einheit.....	4
Bewegung der Luft-Einheit.....	5
Bekämpfung von Bodenzielen durch Luft-Einheit.....	6
Luftkampf.....	7
Rückzug einer Luft-Einheit.....	7
Luftabwehr.....	7
Befehlskarten.....	8
Kompatibilität zu anderen Erweiterungen.....	8
weiteres Spiel-Beispiel.....	9
Luft-Einheiten.....	10



Inhalt

- 1 Regelbuch
- 1 Szenario-Buch
- 30 Luft-Kampfkarten
- 18 Marker MG-Munition
- 12 Marker Bombe

16 Flugzeug-Modelle
3 Flugzeug-Ständer
8 Regel-Karten für Flugzeuge
15 Marker Nation

I. Wie und wann werden die Flugzeugregeln benutzt

Die New Flight Plan – Flugzeugregeln können mit jedem Szenario in dieser Erweiterung und mit allen anderen offiziellen Szenarien von Memoir´44 benutzt werden, wenn beide Spieler damit einverstanden sind.

Wenn mit den New Flight Plan- Flugzeugregeln gespielt wird, müssen vor Spielbeginn aus dem Befehlskarten-Deck die Befehlskarten **Luftangriff** (und **Lufteinsatz**, wenn vorhanden) entfernt werden. Diese Karten können bei den neuen Flugzeugregeln nicht benutzt werden.

Mit dieser Erweiterung wird ein neues Deck Kampfkarten eingeführt: die Luft-Kampfkarten. Wird bereits mit anderen Kampfkarten (Stadt, Winter, Wüste, Dschungel) gespielt, gibt es bereits eine Vorstellung, wie diese Kampfkarten funktionieren. Die Luft- Kampfkarten ermöglichen es, Luft-Einheiten einzusetzen und ihre Feuerkraft effektiv auf dem Schlachtfeld zu nutzen.



Die New Flight Plan – Flugzeugregeln ersetzt alle vorherigen Regeln des Air Pack, die entsprechenden Regel-Karten und alle früheren Szenario-spezifischen Regeln.

Tabelle der Luftüberlegenheit

Wenn mit dieser Erweiterung gespielt wird, sind die Regeln für Luftüberlegenheit in Kraft.

Das bedeutet, wenn ein Spieler die Luftüberlegenheit hat, zieht er zu Spielbeginn eine zusätzliche Luft-Kampfkarte (siehe nächste Seite).

Die folgende Tabelle der Luftüberlegenheit zeigt an, welche Seite auf welchem Kriegsschauplatz und Jahr die Luftüberlegenheit hat.

Überprüfe einfach den Zeitpunkt des Szenarios und wende dann die Regeln für die Luftüberlegenheit für dieses Szenario an.

Manchmal gibt es keine Luftüberlegenheit. In diesem Fall erhalten beide Spieler zu Spielbeginn die gleiche Anzahl von Luft-Kampfkarten.

Seite 3:

Front	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
Westfront	Achse	Achse	Achse	Achse	Achse	Alliierte	Alliierte
Ostfront	Achse	Achse	Achse	Achse	-	-	-
pazifischer Schauplatz	Achse	Achse	Achse	Achse	-	Alliierte	Alliierte
Mittelmeerraum	-	Achse	Achse	-	-	Alliierte	Alliierte

Spielaufbau mit Flugzeugregeln

Werden die New Flight Plan - Flugzeugregeln benutzt, wird zum Spielaufbau wie folgt vorgegangen:

Die Luft-Kampfkarten mischen und neben das Spielbrett legen.

Die Munitions – Marker neben den Stapel der Kampfkarten legen.

Jeder Spieler erhält drei Regel-Karten für Flugzeuge, drei Flugzeug-Figuren und einen Ständer.

Jeder Spieler zieht bei Spielbeginn zwei Luft-Kampfkarten.

Der Spieler mit der Luftüberlegenheit (siehe Tabelle) zieht eine zusätzliche Luft-Kampfkarte.

Wichtig: beim Spielen eines Szenarios mit einer amphibischen Landung (Karte mit Strand- und Ozean-Hexfeldern) ziehen beide Spieler eine Luft-Kampfkarte weniger.

Der Rest der Regeln bleibt unberührt.

II. Luft – Kampfkarten

Die Luft-Kampfkarten erlauben es, mit den Luft-Einheiten Spezialaktionen mit hoher Wirksamkeit durchzuführen.

Sie werden außerdem benutzt, Luft-Einheiten auf das Spielbrett zu bringen

(siehe dazu: **Einsetzen einer Luft-Einheit auf dem Schlachtfeld** auf der nächsten Seite).



Jede Luft-Kampfkarte enthält die folgenden Informationen:

Kartentitel: der Name der Luft-Kampfkarte

Symbol der Luft-Einheit:

befindet sich auf der Karte das Symbol einer Luft-Einheit (Jäger, Jagdbomber, Bomber) darf die Spezialaktion dieser Karte nur für diesen Flugzeugtyp verwendet werden.



Spielphase:

Manche Karten werden nur in bestimmten Spielphasen gespielt. Der Text gibt an, wann die Karte gespielt wird.

Kartenaktion: Details über die Spezialaktion der Karte

Bemerkungen über die Luft – Kampfkarten

Die meisten Luft-Kampfkarten erlauben einer Luft-Einheit, etwas Besonderes zu machen.

Manche Luft-Kampfkarten werden durch Boden-Einheiten des Spielers genutzt, andere im Zug des Gegners.

Ein Spieler darf nur eine Luft-Kampfkarte in seinem Zug spielen.

Ein Spieler darf nur eine Luft-Kampfkarte im Zug des Gegners spielen.

Wird die Karte **Aufklärung 1** gespielt, zieht der Spieler am Ende seines Zuges eine Luft-Kampfkarte nach.

Wird die Karte **Ihre Grösste Stunde** gespielt, ziehen beide Seiten am Ende des Zuges eine Luft-Kampfkarte, nachdem die Karten durchgemischt wurden. Im Gegensatz zu anderen Kampfkarten dürfen die Spieler eine Luft-Kampfkarte gegen eine Einheit spielen, die bereits durch eine andere Kampfkarte betroffen ist.

Seite 4:

III. Aktivierung einer Luft- Einheit

Einsetzen einer Luft-Einheit auf dem Schlachtfeld

Um eine Luft-Einheit auf das Schlachtfeld zu bringen, muss eine Luft-Kampfkarte zusammen mit einer Sektionskarte am Beginn des Zuges des Spielers gespielt werden. Ein Befehl der Sektionskarte muss zur Aktivierung einer Luft-Einheit genutzt werden. Dieser Vorgang wird Einsetzen einer Luft-Einheit auf dem Schlachtfeld genannt. Man darf keine weitere Luft-Einheit einsetzen, wenn sich bereits eine eigene Luft-Einheit auf dem Spielbrett befindet.

Beim Spielen einer Taktikkarte darf keine Luft-Einheit auf das Schlachtfeld eingesetzt werden.

Wird eine Luft-Einheit auf das Spielbrett gesetzt, darf der Spieler eine beliebige Luft-Einheit

seiner Wahl einsetzen. Das ist davon unabhängig, welche Luft-Kampfkarte gespielt wurde.

Der Spieler nimmt die passende Regel-Karte und die zugehörige Munition aus dem allgemeinen Munitionsvorrat. Die Luft-Einheit wird auf einen Ständer gesetzt.

In den Ständer wird der Nation-Marker der entsprechenden Nation gesteckt.

Der nächste Schritt hängt davon ab, welche Luft-Kampfkarte gespielt wurde, um die Luft-Einheit auf das Spielbrett zu setzen.

Wenn der Typ der eingesetzten Luft-Einheit nicht mit dem Symbol der Luft-Einheit auf der Luft- Kampfkarte übereinstimmt (oder kein Symbol einer Luft-Einheit auf der Karte ist): die Spezialaktion auf der Karte wird ignoriert, aber die Luft-Einheit kann einen normalen Luftangriff (siehe unten) durchführen.

Wenn der Typ der eingesetzten Luft-Einheit mit dem Symbol der Luft-Einheit auf der Luft- Kampfkarte übereinstimmt (wenn sich ein Symbol einer Luft-Einheit auf der Karte befindet):

die Spezialaktion auf der Karte darf anstelle des normalen Luftangriffes genutzt werden.

Nun kann der normale Luftangriff oder die Spezialaktion durchgeführt werden.

Die Luft-Einheit darf auf ein beliebiges Hexfeld in der Sektion, die durch die Sektionskarte bestimmt wurde, eingesetzt werden. Das Hexfeld, auf dem die Luft-Einheit eingesetzt wurde, ist das erste Hexfeld der Bewegung der Luft-Einheit. Das Hexfeld kann von einer eigenen oder gegnerischen Boden-Einheit besetzt sein.



Der Spieler spielt die Befehlskarte **Sondierung Links** zusammen mit der Luft-Kampfkarte **Flächenbombardierung**. Einer der beiden Befehle der Sektionskarte wird benutzt, um eine beliebige Luft-Einheit in der linken Sektion des Spielbretts einzusetzen. Der Spieler entscheidet sich, eine Infanterie-Einheit zu aktivieren und einen Jäger einzusetzen. Der Jäger darf normal kämpfen, aber nicht die Spezialaktion der Karte **Flächenbombardierung** nutzen.

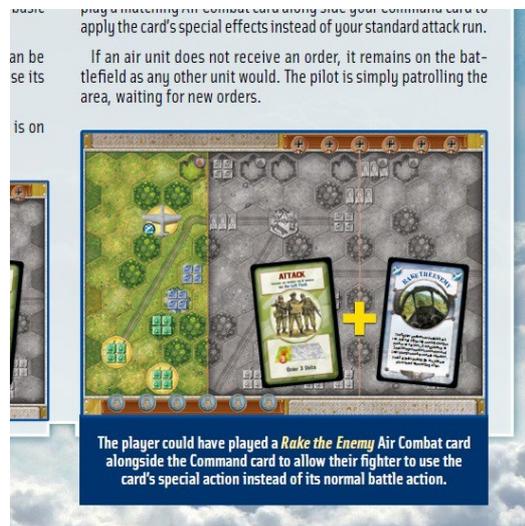
Wurde ein Luft-Einheit auf dem Spielbrett eingesetzt (siehe Abschnitt **Einsetzen einer Luft-Einheit auf dem Schlachtfeld**), wird sie weitgehend nach den gleichen Regeln wie Boden-Einheiten in Memoir´44 verwendet. Jede eingesetzte Luft-Einheit, die sich bereits auf dem Spielbrett befindet, wird wie jede andere Einheit aktiviert. Eine aktivierte Luft-Einheit darf ihre üblichen Bewegungen und Kampf ausführen (siehe unten). Es ist außerdem wichtig festzustellen, dass eine Luft-Einheit das Hexfeld, auf dem sie steht, besetzt und damit auch die Sichtlinie blockiert.



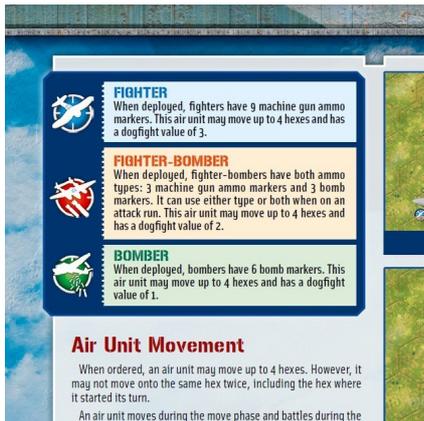
Der Spieler spielt jetzt die Befehlskarte **Angriff Links** und aktiviert drei Einheiten: zwei Boden-Einheiten und die Luft-Einheit, die vorher eingesetzt wurde.

Wenn der Spieler die Einsatzmöglichkeiten seiner Luft-Einheit erhöhen möchte,

spielt er zusammen mit der Befehlskarte eine passende Luft-Kampfkarte, um die Spezialaktion der Kampfkarte anstelle des normalen Luftangriffes zu nutzen. Erhält eine Luft-Einheit keinen Befehl, bleibt sie wie jede andere Einheit einfach auf dem Spielbrett. Der Pilot kreist einfach über dem Zielgebiet und wartet auf neue Anweisungen.



Der Spieler könnte zusammen mit der Befehlskarte **Angriff Links** die Luft-Kampfkarte **Den Feind Beharken** spielen. Diese Karte erlaubt es, die Spezialaktion des Jägers auszuführen.



Jäger

Wenn er eingesetzt wird, erhält der Jäger 9 Marker MG-Munition. Diese Luft-Einheit darf sich bis zu 4 Hexfelder bewegen und hat einen Luftkampf-Wert von 3.

Jagdbomber

Wenn er eingesetzt wird, erhält der Jagdbomber 3 Marker MG-Munition und 3 Bomben-Marker. Wenn er einen Luftangriff durchführt, kann er beide Munitionsarten einsetzen. Diese Luft-Einheit darf sich bis zu 4 Hexfelder bewegen und hat einen Luftkampf-Wert von 2.

Bomber

Wenn er eingesetzt wird, erhält der Bomber 6 Bomben-Marker. Diese Luft-Einheit darf sich bis zu 4 Hexfelder bewegen und hat einen Luftkampf-Wert von 1.

Bewegung der Luft-Einheit

Eine aktivierte Luft-Einheit darf sich bis zu 4 Hexfelder weit bewegen. Sie darf während ihrer Bewegung nicht zweimal auf das gleiche Hexfeld bewegt werden. Das schließt auch das Hexfeld ein, auf dem die Bewegung begann. Wie jeder andere Einheit wird die Luft-Einheit in der Zugphase **Bewegung** bewegt und kämpft in der Zugphase **Kampf**. Sie darf allerdings mehrere Ziele angreifen, die sie in der Phase Bewegung überflogen hat. Dieses Vorgehen wird **LUFTANGRIFF** genannt. Die Ziele des Luftangriffes werden in der Zugphase Bewegung festgelegt. Der Luftangriff selbst wird in der Phase Kampf ausgeführt. Auf der nächsten Seite gibt es unter **Luftangriff der Luft-Einheit** mehr Informationen. Unabhängig von der Ergebnissen eines Luftangriffes, darf eine Luft-Einheit niemals **Vorrücken**.

Beschränkungen durch Gelände

Eine Luft-Einheit ignoriert jede Beschränkung durch Gelände. Sie darf sich auf jedes und durch jedes Hexfeld bewegen, unabhängig

von seinen Eigenschaften (unpassierbar, Hindernisse, Minen usw.).

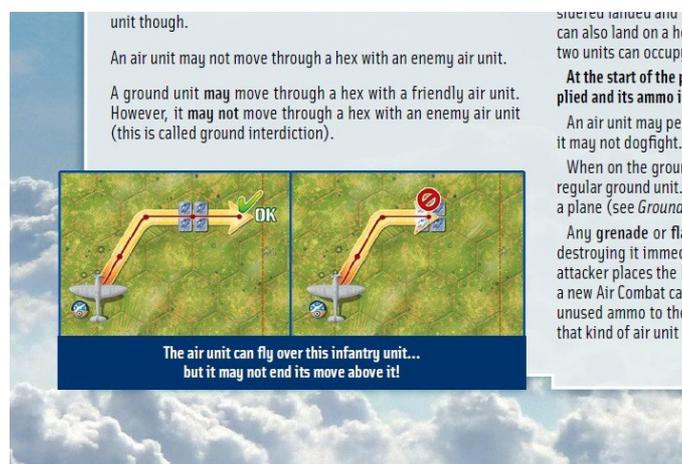
Andere Einheiten

Eine Luft-Einheit darf sich durch ein Hexfeld mit einer befreundeten oder gegnerischen Boden – Einheit bewegen. Sie darf ihre Bewegung aber nicht auf einem Hexfeld beenden, das bereits durch eine andere Einheit besetzt ist.

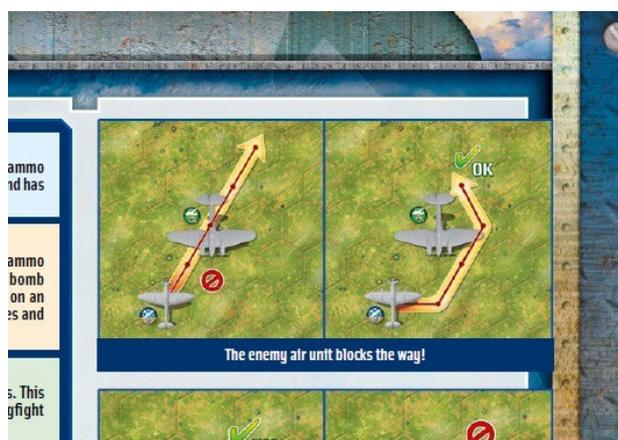
Eine Luft-Einheit darf sich nicht durch ein Hexfeld bewegen, auf dem sich eine gegnerische Luft-Einheit befindet.

Eine Boden-Einheit darf sich durch ein Hexfeld bewegen, auf dem sich eine befreundete Luft-Einheit befindet.

Sie darf sich aber nicht durch ein Hexfeld bewegen, auf dem sich eine gegnerische Luft-Einheit befindet (das nennt man Abriegelung aus der Luft).



Die Luft-Einheit kann über diese Infanterie-Einheit fliegen... aber sie darf ihre Bewegung nicht über ihr beenden !



Die gegnerische Luft-Einheit blockiert den Weg !



Die Infanterie-Einheit darf sich unter den Schutz des Flugzeuges bewegen... aber sie darf sich nicht durch ein Hexfeld bewegen, das von einem gegnerischen Flugzeug besetzt ist.

Zielsetzungen

Eine Luft-Einheit darf weder eine Zielsetzungs-Medaille erobern, noch eine Medaille für das Verlassen des Spielfeldes (Marker „Ausgang“) erhalten. Jagdbomber und Bomber können allerdings versuchen, ein Ziel (Hexfeld mit Zielsetzungs-Marker) zu bombardieren (siehe **Strategische Bombardierung**).

Eine Luft-Einheit darf sich nicht vom Spielbrett bewegen. Soll sich die Luft-Einheit zurückziehen, muss das am Beginn des eigenen Zuges angekündigt werden (siehe **Rückzug einer Luft-Einheit**).

Landung einer Luft-Einheit

Beendet die Luft-Einheit ihre Bewegung auf einem befreundeten Hexfeld Flugplatz (d.h. der Flugplatz ist nicht unter gegnerischer Kontrolle), wird die Luft-Einheit als gelandet betrachtet.

Jäger und Jagdbomber dürfen auch auf einem Hexfeld mit einem Flugzeugträger landen.

In diesem speziellen Fall dürfen zwei Einheiten auf dem gleichen Hexfeld stehen.

Am Beginn des nächsten Zuges des Spielers gilt das gelandete Flugzeug als betankt und aufmunitioniert. Es hat wieder den ursprünglichen vollen Munitionsvorrat. Eine Luft-Einheit darf einen Luftangriff machen, bevor sie landet.

Sie darf aber nicht einen Luftkampf machen, bevor sie landet.

Befindet sich die Luft-Einheit am Boden, wird sie als normale Boden-Einheit behandelt.

Um eine gelandete Luft-Einheit anzugreifen, muss die angreifende Einheit nicht angrenzend sein (siehe **Luftabwehr**), sondern muss wie üblich Reichweite und Sichtlinie beachten, um zu schießen.

Wird eine **Granate** oder eine **Flagge** gegen die Luft-Einheit geworfen, gilt das als Treffer und die Luft-Einheit ist sofort vernichtet. Ein Bestätigungswurf ist nicht erforderlich. Der Angreifer legt den Nation-Marker der vernichteten Luft-Einheit auf seinen Medaillenablage und zieht als Belohnung eine neue Luft-Kampfkarte.

Der Verteidiger legt unbenutzte Munition der vernichteten Luft-Einheit in den allgemeinen Munitionsvorrat zurück. Er verliert in diesem Spiel die Möglichkeit, eine weitere Luft-Einheit des gleichen Typs einzusetzen.

Seite 6:

Beachte:

Eine auf einem befreundeten Flugzeugträger gelandete Luft-Einheit darf nicht bekämpft werden, der Kampf richtet sich immer gegen den Flugzeugträger.

Wird der Flugzeugträger versenkt, gilt auch die Luft-Einheit, die sich auf ihm befindet, als vernichtet.

Der Gegner erhält eine Siegmedaille für den versenkten Flugzeugträger, aber nicht für die mitvernichtete Luft-Einheit. Der Inhaber der vernichteten Luft-Einheit verliert in diesem Spiel die Möglichkeit, eine weitere Luft-Einheit des gleichen Typs einzusetzen.



Munitionsarten

Maschinengewehr (MG)

Wirf einen Würfel pro Marker (ignoriere alle Beschränkungen der Würfelzahl durch Gelände). Als Treffer gilt das Einheiten-Symbol der Einheit, die auf dem Ziel-Hexfeld steht.

Beachte: Im Gegensatz zu den normalen Regeln gelten **Granaten** NICHT als Treffer, wenn sie für die Munitionsart Maschinengewehr (MG) geworfen werden.

Bombe

Wirf einen Würfel pro Marker (ignoriere alle Beschränkungen der Würfelzahl durch Gelände). Als Treffer gelten das Einheiten-Symbol der Einheit, die auf dem Ziel-Hexfeld steht, und **Granate**.

Bekämpfung von Bodenzielen durch Luft-Einheit

Luftangriff der Luft-Einheit

Der Luftangriff ist die Standard-Kampfaction der Luft-Einheit.

Er richtet sich gegen maximal drei Hexfelder mit gegnerischen Boden-Einheiten.

Um eine gegnerische Boden-Einheit anzugreifen, muss eine aktivierte Luft-Einheit das Ziel-Hexfeld mit der gegnerischen Einheit überfliegen und einen Munitionsmarker an dem Hexfeld ablegen. Der Munitionsmarker stammt aus dem Munitionsvorrat der aktiven Luft-Einheit.

Ein einzelner Munitions-Marker wird auf jedem Ziel-Hexfeld auf dem Weg des Luftangriffes abgelegt. Die Marker müssen in der Zugphase Bewegung gelegt werden. Der Angriff erfolgt in der Zugphase Kampf.

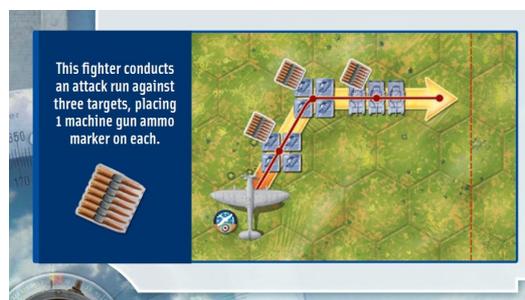
Die Zielhexfelder, auf die ein Munitions-Marker gelegt wird, müssen angrenzend und fortlaufend sein. Man darf kein Hexfeld auslassen, um den nächsten Marker zu legen.

Der normale Luftangriff erfolgt mit einem Würfel pro gelegtem Munitions-Marker.

Durch den Einsatz geeigneter Luft-Kampfkarten kann die Zahl der Würfel und der möglichen

Treffer geändert werden. Ein Luft-Einheit, die eine Boden-Einheit angreift, ignoriert immer alle Beschränkungen der Würfelzahl durch das Gelände. Gelände und Fähigkeiten, die das Ignorieren von geworfenen Flagge erlauben, werden wie üblich verwendet. Der Text der Luft-Kampfkarte kann das ändern und ist gültig, wenn eine Spezialaktion der passenden Luft-Kampfkarte gespielt wird.

Die meisten Luft-Kampfkarten erlauben einen besonderen Luftangriff, der stärker als der normale Luftangriff ist.



Dieser Jäger macht einen normalen Luftangriff gegen drei Zielhexfelder mit gegnerischen Einheiten. Auf jedes Zielhexfeld wird ein MG-Munitions-Marker gelegt.

Der Luftangriff darf zu einem beliebigen Zeitpunkt der Zugphase Kampf ausgeführt werden.

Er darf vor oder nach den Kämpfen von anderen aktivierten Einheiten erfolgen.

Erfolgt ein Luftangriff, werden die Kämpfe gegen die Zielhexfelder in der Reihenfolge des Überfluges abgearbeitet. Dazu zählt auch der Luftkampf.

Erst wenn alle Kämpfe der Luft-Einheit abgearbeitet sind, darf eine andere aktivierte Einheit kämpfen.

Kündigt eine Luft-Einheit eine Strategische Bombardierung an, wird die Strategische Bombardierung unmittelbar nach dem Luftangriff durchgeführt.

Wird eine gegnerische Einheit, die mit einem Munitions-Marker für den Luftangriff gekennzeichnet wurde, durch eine andere befreundete Einheit vernichtet oder zum Rückzug gezwungen, wird der Munitions-Marker entfernt, weil diese Einheit in diesem Zug nicht mehr durch einen Luftangriff angegriffen werden kann.

Alle andere Luftangriffe finden statt.

Alle verbrauchten Munitions-Marker kehren danach zum allgemeinen Munitionsvorrat zurück.

Strategische Bombardierung

Eine Luft-Einheit kann im Gegensatz zu einer Boden-Einheit keinen Zielsetzungs-Marker erobern, in dem sie auf das Hexfeld mit dem Zielsetzungs-Marker zieht.

Ein Jagdbomber oder Bomber können aber versuchen, das Hexfeld mit Zielsetzungs-Marker zu bombardieren, wenn sie ihre Bewegung auf diesem Hexfeld beenden und das Hexfeld nicht durch andere Einheiten besetzt ist.

Um eine solche Strategische Bombardierung durchzuführen, muss der Spieler seine Absicht erklären, das Hexfeld mit Zielsetzungs-Marker zu bombardieren, wenn das Flugzeug seine Bewegung dort beendet hat.

Dazu wird ein Marker Bombe auf das Hexfeld mit Zielsetzungs-Marker gelegt.

Es muss beachtet, dass dieser Marker Bombe nicht zum normalen Luftangriff gehört und auch nicht durch eine Luft-Kampfkarte beeinflusst werden kann.

Die Strategische Bombardierung wird in der Zugphase Kampf nach Luftangriff und Luftkampf durchgeführt. Es ist aber auch möglich, ohne Luftangriff und Luftkampf eine Strategische Bombardierung zu machen.

Ein Würfel wird geworfen. Wird eine **Granate** geworfen, erobert der Spieler den Zielsetzungs-Marker und erhält eine Siegmédaille.



Nach einem erfolgreichen Bombenangriff beendet der Bomber seine Bewegung über einer Stadt und erklärt eine Strategische Bombardierung.

Wird das Hexfeld mit Zielsetzungs-Marker durch eine gegnerische Boden-Einheit besetzt, geht der Zielsetzungs-Marker von der Medaillenleiste wieder zurück auf das Hexfeld. Der Spieler verliert die entsprechende Siegmedaille. Je nach den Regeln der Szenarios erobert nun der Spieler der Boden-Einheit den Zielsetzungs-Marker und damit eine Siegmedaille.

Wurde ein Hexfeld mit Zielsetzungs-Marker strategisch bombardiert und der Marker erobert, kann keine weitere Strategische Bombardierung des Hexfeldes durch den Gegner in diesem Spiel erfolgen. Dennoch kann der Gegner versuchen, das Hexfeld mit Bodentruppen zu erobern und damit den Zielsetzungs-Marker zu entreissen oder zu erobern .

Die Strategische Bombardierung kann nicht zur Eroberung eines Zielsetzungs-Marker durch Herstellen der Überlegenheit einer Seite auf einer Gruppe von Hexfeldern eingesetzt werden.

Seite 7:

Abschiessen einer Luft-Einheit

Treffer auf fliegende Luft-Einheiten (normalerweise **Granaten**) müssen bestätigt werden. Die Zahl der Würfel, die einen Treffer darstellen, wird noch einmal geworfen. Wird dabei mindestens eine **Granate** geworfen, ist der Treffer bestätigt und die feindliche Luft-Einheit gilt als abgeschossen. Der Angreifer erhält den Nation-Marker der vernichteten Luft-Einheit, legt ihn als Siegmedaille auf seine Medaillenablage und erhält außerdem eine weitere Luft-Kampfkarte als Belohnung.

Der Verteidiger muss die unbenutzte Munition des Flugzeuges in den allgemeinen Munitionsvorrat zurücklegen und verliert in diesem Spiel die Möglichkeit, eine weitere Luft-Einheit des gleichen Typs einzusetzen.



Wenn im Bestätigungswurf der Angreifer keine Granate, sondern eine Flagge geworfen wird, muss die gegnerische Luft-Einheit das Spielbrett verlassen, wird aber nicht zerstört.

Entferne das Flugzeug vom Spielbrett.

Der Angreifer bekommt weder eine Siegmedaille noch eine Luft-Kampfkarte als Belohnung. Der Verteidiger muss die unbenutzte Munition des Flugzeuges in den allgemeinen Munitionsvorrat zurücklegen, aber er verliert in diesem Spiel noch nicht die Möglichkeit, eine weitere Luft-Einheit des gleichen Typs

einzusetzen, weil er nicht abgeschossen wurde.



Der Spieler hat sich entschlossen, seinen Jäger im Luftkampf gegen einen gegnerischen Bomber einzusetzen.

Der Spieler wirft drei Würfel. Zwei von drei Würfeln zeigen Granaten und sind damit Treffer. Mindestens einer der Treffer muss bestätigt werden, um den Bomber zu vernichten. Der Spieler wirft nun für den Bestätigungswurf zwei Würfel und erhält erneut eine Granate und ein Infanterie-Symbol.

Durch den Wurf der **Granate** ist das Flugzeug abgeschossen.

Der Spieler legt den Nation-Marker des abgeschossenen Bombers auf seine Medaillenablage und zieht eine neue Luft-Kampfkarte.

Der Gegner kann in diesem Spiel keinen weiteren Bomber einsetzen.

Luftkampf

Wenn eine aktivierte Luft-Einheit ihre Bewegung auf einem Hexfeld angrenzend zu einer gegnerischen Luft-Einheit beendet, darf die aktivierte Luft-Einheit einen Luftkampf erklären.

Der Luftkampf findet zusätzlich zum Luftangriff in diesem Zug statt.

Um einen Luftkampf durchzuführen, wirft der Angreifer die Anzahl von Würfeln, die seinem Luftkampf-Wert entspricht. Nur der Angreifer darf würfeln, der Verteidiger kann keinen Gegenangriff durchführen, es sei denn, er hat eine Luft-Kampfkarte, die das erlaubt.

Beachte: Im Luftkampf werden keine Munitions-Marker verbraucht.

Jede geworfene Granate ist ein Treffer, der aber bestätigt werden muss (siehe: **Abschiessen einer Luft-Einheit**).

Alle anderen Ergebnisse werden ignoriert.

Rückzug einer Luft-Einheit

Ein Spieler darf zu Beginn seines Zuges, vor dem Spielen einer Befehlskarte, entscheiden, eine Luft-Einheit vom Schlachtfeld zurückzuziehen.

Wenn eine Luft-Einheit keine Munition mehr hat, muss sie vom Schlachtfeld zurückgezogen werden.

Wird eine Luft-Einheit zurückgezogen, wird die Flugzeug-Figur vom Brett genommen und an die Seite gelegt.

Es keine gibt keine Siegmedaille, wenn eine Luft-Einheit zurückgezogen wurde.

Die unbenutzte Munition des Flugzeuges wird in den allgemeinen Munitionsvorrat zurückgelegt.

Die Luft-Einheit kann in einem späteren Spielzug auf das Schlachtfeld zurückgebracht werden, in dem eine Luft-Kampfkarte gespielt wird.

Beachte:

Es ist nicht möglich, in einem Zug am Beginn des Zuges eine Luft-Einheit zurückzuziehen und im gleichen Zug eine neue Luft-Einheit auf das Spielbrett zu bringen.

Luftabwehr

Boden-Einheiten dürfen Luft-Einheiten angreifen.

Eine Infanterie-Einheit oder eine Panzer-Einheit müssen in einem angrenzenden Hexfeld stehen, um eine gegnerische Luft-Einheit zu bekämpfen. Infanterie und Panzer werden die normale Anzahl von Kampfwürfeln (3 Würfel).

Befehlsregeln für Nationen

Luft-Einheiten können nicht das Ziel von Befehlsregeln für Nationen sein.
Beispiel: British Commonwealth Forces (BCF) dürfen nicht die Eigenschaft **Durchhalten** gegen Flugzeuge benutzen.
Japanische Infanterie darf nicht die Seishin Kyoiku Doktrin oder den Banzai-Kriegsruf benutzen, um eine Luft-Einheit anzugreifen.

Artillerie-Einheiten und Zerstörer (Troops 12) dürfen eine Luft-Einheit bekämpfen, wenn sie angrenzend oder zwei Hexfelder entfernt ist. Eine Sichtlinie zur Luft-Einheit ist nicht erforderlich. Artillerie oder Zerstörer kämpfen gegen eine Luft-Einheit mit einem zusätzlichen Würfel (4 Würfel).

Beachte, dass eine Luft-Einheit niemals durch das Gelände geschützt wird. Beachte weiterhin, dass auch eine fliegende Luft-Einheit als angrenzend betrachtet wird, wenn Deine Einheit auf dem angrenzenden Hexfeld steht.

Das bedeutet, dass auch die Standard-Regeln für den Nahkampf gelten:

- Eine Einheit, die angrenzend zu einer Luft-Einheit steht, darf keine weiter entfernte Einheit angreifen.

- Man darf mit Infanterie **Vorrücken** und mit Panzern **Überrollen**, wenn eine Luft-Einheit vernichtet oder zum Rückzug gedrängt wurde.

- Einige Befehlskarten wie **Sturmangriff der Panzer** oder **Nahkampf** dürfen genutzt werden, während andere wie **Feuergefecht** gegen Flugzeuge nicht angewendet werden können (Artillerie darf **Feuergefecht** benutzen, wenn sie zwei Hexfelder vom Flugzeug entfernt ist).

Jede Granate, die geworfen wurde, ist ein potentieller Treffer (siehe:

Abschiessen einer Luft-Einheit). Alle anderen Ergebnisse werden ignoriert.

Seite 8:

IV. Befehlskarten

Die folgenden Änderungen sind zu beachten, wenn das Befehlskartendeck zusammen mit den neuen Spielregeln für Flugzeuge benutzt wird.

Aufklärung 1

Die Karte **Aufklärung 1** erlaubt es, am Zugende 2 Befehlskarten zu ziehen und nur eine davon in der eigenen Kartenhand zu behalten. Wird das Luft-Kampfkarten-Deck benutzt, darf zusätzlich am Zugende eine weitere Luft-Kampfkarte gezogen werden.

Nahkampf

Die Karte **Nahkampf** kann benutzt werden, um mit einer Boden-Einheit eine angrenzende Luft-Einheit anzugreifen. Der Angriff erfolgt mit einem zusätzlichen Würfel. Die Karte kann nicht zum Kampf einer Luft-Einheit gegen eine Boden-Einheit benutzt werden.

Hinterhalt

Die Karte **Hinterhalt** kann benutzt werden, wenn eine Luft-Einheit eine Boden-Einheit angreift. Der **Hinterhalt** muss in der Zugphase Bewegung erklärt werden, wenn die Luft-Einheit ihre Munitions-Marker auf Ziel-Hexfelder mit einer Boden-Einheit legt. Der **Hinterhalt** wird sofort ausgeführt. Wurde die Luft-Einheit nicht vernichtet oder zum Rückzug gezwungen, darf sie ihren Luftangriff fortsetzen und abschliessen. Die Karte **Hinterhalt** darf nicht von einer Luft-Einheit benutzt werden.

Ihre Grösste Stunde

Wird das Stern-Symbol geworfen, darf eine Luft-Einheit aktiviert werden, die sich bereits auf dem Schlachtfeld befindet (eine neue Luft-Einheit darf damit nicht auf das Spielbrett gebracht werden).

Die aktivierte Luft-Einheit greift mit einem zusätzlichen Würfel pro Munitions-Marker, der gelegt wurde, an. Beide Decks, das Deck der Befehlskarten und das Deck der Luft-Kampfkarten werden zusammen mit ihren Ablagestapeln durchgemischt, bevor Karten nachgezogen werden.

Beide Seiten dürfen je eine neue Luft-Kampfkarte ziehen.

Sperrfeuer

Nur Boden-Einheiten können Ziel beim Spielen dieser Karte sein, auf Flugzeuge hat sie keinen Effekt.

V. Kompatibilität zu anderen Erweiterungen

Beim Spielen mit anderen Erweiterungen für Memoir´44 sind die folgenden Regeln zu beachten.

Pazifischer Schauplatz – Nachtkämpfe

Luft-Einheiten können erst ins Spiel gebracht werden, wenn volles Tageslicht erreicht ist (Actions 19 – Night Attacks).



Durchbruch

Um mit dem Breakthrough-Kartendeck und den Regeln für New Flight Plan zu spielen, müssen zunächst die Karten **Luftmacht** und **Lufteinsatz** aus dem Befehlskartendeck entfernt werden. Beachte außerdem die modifizierten Regeln für die Befehlskarten (siehe: Befehlskarten).

Befehl **In Bewegung**

Eine Luft-Einheit, die sich bereits auf dem Spielbrett befindet, darf mit dem Befehl **In Bewegung** aktiviert werden. Sie darf sich dann bewegen, aber keine Marker für einen Luftangriff legen und auch keinen Luftkampf machen. Es ist nicht erlaubt, den Befehl **In Bewegung** zu benutzen, um eine Luft-Einheit auf das Spielbrett zu bringen.

D-Day Landings – Sonderregel

Um D-Day Landings zu spielen, müssen zunächst die Befehlskarten **Luftmacht** und **Lufteinsatz** aus dem Breakthrough-Befehlskartendeck entfernt werden.

Wenn mit mehreren Spielplänen gespielt wird, darf jeder Spieler seine eigenen Luft-Einheiten einsetzen, wobei die normalen Regeln gelten.

Pro Spielplan wird eine Erweiterung New Flight Plan benötigt,.

Pro Spielplan und Seite darf es nicht mehr als eine Luft-Einheit geben.

Das bedeutet, dass es nicht erlaubt ist, eine Luft-Einheit von einem Spielplan auf den anderen zu bewegen, wenn sich dort schon eine befreundete Luft-Einheit befindet.

Overlord – Sonderregel

Vor Spielbeginn müssen zunächst die Befehlskarten **Luftmacht** und **Lufteinsatz** aus dem Overlord -Befehlskartendeck entfernt werden. Beachte außerdem die modifizierten Regeln für die Befehlskarten (siehe: Befehlskarten).

In einem Overlord-Szenario werden die Luft-Kampfkarten vom Oberkommandierenden gespielt.

Der Oberkommandierende entscheidet, wann eine Luft-Einheit auf das Spielbrett gebracht wird und gibt dazu einem seiner Feldkommandeure zu Beginn seines Zuges eine Befehlskarte und eine Luft-Kampfkarte.

Befindet sich die Luft-Einheit auf dem Spielbrett, wird sie durch den Feldkommandeur des jeweiligen Sektors kontrolliert.
In den weiteren Zügen kann der Oberkommandierende an den Feldkommandeur, der die Luft-Einheit kontrolliert, eine Luft-Kampfkarte abgeben. Der Oberkommandierende unterliegt den Regeln für das Nachziehen von Luft-Kampfkarten.
Verlässt die Luft-Einheit den Sektor eines Feldkommandeurs, darf sie vom Feldkommandeur des neuen Sektors im nächsten Zug aktiviert werden.
Es ist allerdings nicht erlaubt, eine Einheit zweimal im gleichen Zug zu aktivieren.

Andere Kampfkarten-Decks

Das Luft-Kampfkarten -Deck darf gemeinsam mit einem weiteren Kampfkarten-Deck gespielt werden.



Wird die Karte **Aufklärung 1** gespielt, wird eine neue Kampfkarte von jedem Deck gezogen.

Eine Luft-Einheit wird durch andere Kampfkarten als Luft-Kampfkarten nicht beeinflusst.

Panzer-Abwehrwaffen

Luft-Einheiten sind keine Fahrzeuge.
Werden Flugzeuge von Panzerabwehr-Einheiten wie z.B. Panzerabwehrkanonen (Pak) oder Panzerjäger angegriffen, gelten **Sterne** nicht als Treffer.
Andere Regeln bleiben unverändert.

Seite 9:

VI. Weiteres Spiel- Beispiel



In seinem Zug spielt ein Spieler die Befehlskarte **Sondierung Mitte 2**, die es erlaubt, zwei Einheiten im Zentrum zu aktivieren.

Zusätzlich spielt der Spieler die Luft-Kampfkarte **Jagdbomber Herabstürzen&Abhauen**.

Mit einem Befehl wird eine Infanterie-Einheit im Zentrum aktiviert.

Mit dem zweiten Befehl wird ein Jagdbomber auf das Spielbrett gebracht.

Der Spieler nimmt das Flugzeug-Modell, 3 MG-Munitions-Marker und 3 Bomben-Marker aus dem allgemeinen Munitionsvorrat und legt sie auf die Regel-Karte Jagdbomber.



Der Jagdbomber bewegt sich bis zu 4 Hexfelder weit.

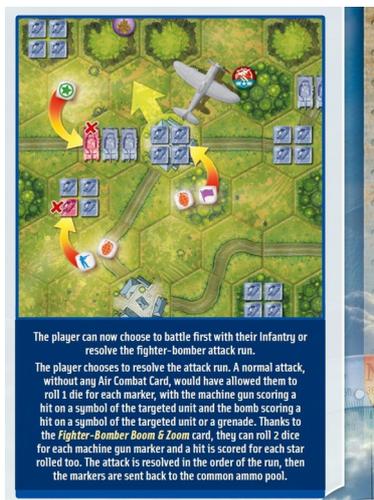
Beim Einsetzen darf das Flugzeug auf jedes beliebige Hexfeld im Zentrum eingesetzt werden. Das ist das erste Hexfeld der Bewegung.

Hier ist es das Hexfeld (1), auf dem eine gegnerische Infanterie-Einheit steht.

Der Spieler entscheidet sich dafür, seinen Luftangriff mit dem Legen eines Markers MG-Munition aus seinem Munitionsvorrat neben der Infanterie-Einheit zu beginnen.

Der Jagdbomber bewegt sich auf das angrenzende Hexfeld mit einer

gegnerischen Panzer-Einheit (2). Dort platziert der Spieler einen Bomben-Marker. Auf das angrenzende Hexfeld (3) mit einer weiteren gegnerischen Infanterie-Einheit wird erneut ein Marker MG-Munition gelegt. Der Jagdbomber bewegt sich auf das vierte und letzte Hexfeld seiner Bewegung, das frei ist. Damit endet die Bewegung.



Der Spieler kann nun wählen, ob zuerst die aktivierte Infanterie kämpft oder der Jagdbomber seinen Luftangriff ausführt.

Der Spieler entscheidet sich, zuerst den Luftangriff auszuführen.

Bei einem normalen Luftangriff, ohne Einsatz einer passenden Luft-Kampfkarte, wird ein Würfel pro Marker geworfen. Beim Marker MG-Munition ist das Werfen des **Einheiten**-Symbols der angegriffenen Einheit ein Treffer, beim Bomben-Marker sind das **Einheiten**-Symbol der angegriffenen Einheit und die **Granate** Treffer.

Durch die gespielte Luft-Kampfkarte **Jagdbomber Herabstürzen&Abhauen**, darf der Spieler zwei Würfel pro Marker werfen und trifft außerdem mit dem Symbol **Stern**.

Der Luftangriff wird in der Abfolge der Bewegung abgearbeitet, die Marker werden in den allgemeinen Munitionsvorrat zurückgelegt.

Seite 10:

Luft-Einheiten

Jagdflugzeuge

North American P-51 Mustang (USA)

Sie galt als das beste amerikanische Jagdflugzeug des Zweiten Weltkrieges und war sowohl bei den Piloten als auch Bomberbesatzungen beliebt. Die Piloten schätzten ihre Robustheit und Geschwindigkeit, während die Bomberbesatzungen ihre große Reichweite bewunderten, die es erlaubte, die Bomber bei ihren Lufteinsätzen über dem Deutschen Reich zu begleiten.

Chance Vought F4U Corsair (USA)

Ihr Triebwerk war so mächtig und ihr Propeller so groß, das die Ingenieure die Nase anheben mussten, was der Maschine ein unverwechselbares Aussehen gab. Sie übertraf alle Gegner und beendete den Krieg mit einer Abschussquote von 11:1.

Supermarine Spitfire (Großbritannien)

Sie wurde 1938 in Dienst gestellt und war der erste Ganzmetall-Eindecker der RAF. Dieses sehr wendige Flugzeug, in das sich viele Piloten buchstäblich verliebten, wurde das Symbol der englischen Widerstandskraft in den Luftschlachten um England und Malta.

Messerschmitt Bf 109 (Deutschland)

Die Bf 109 war das Rückgrat der Luftwaffe. In der ersten Hälfte des Zweiten Weltkrieges war ihr lediglich die britische Spitfire ebenbürtig. Die drei größten deutschen Fliegerasche, Hartmann, Barkhorn und Rall mit zusammen 928 Luftsiegen, flogen sie.

Mitsubishi A6M „Zero“ (Japan)

Das japanische Trägerflugzeug war gefährlich: die Gegner fürchteten ihre exzellente Manövrierfähigkeit und die beiden 20 mm- Kanonen, die sie bis 1942 zu einer tödlichen Waffe machten. Allerdings mussten ihre Piloten ihre Zerbrechlichkeit, fehlende Panzerung und Feuergefährlichkeit akzeptieren. Dazu kam ein Triebwerk mit schwacher Leistung, was ab 1943 dazu führte, dass die Zero ihren amerikanischen Gegnern unterlegen war.

Jakowlew Jak-9 (UdSSR)

Dieses Flugzeug wurde von der berühmten französischen Staffel Normandie-Nijemen geflogen. Sie war schnell und beweglich, aber es mangelte ihr an Feuerkraft. Daraufhin wurden „muskulöse“ Versionen wie die Jak-9T mit

einer 37 mm-Kanone oder die Jak-9K mit einer schrecklichen 45 mm-Kanone geschaffen...die allerdings einen so starken Rückstoss beim Abfeuern der Kanone hatten, das bei langsamer Geschwindigkeit das Flugzeug außer Kontrolle geraten konnte.

Seite 11:

Jagdbomber

Republic P-47 Thunderbolt (USA)

„Krug“, „Wilde Sau“, „Fliegender Panzer“, die P-47 hatte zahllose Spitznamen. Die in ihrer Klasse sehr große und sehr schwere P-47 konnte eine erstaunliche Menge Bomben und Raketen tragen und konnte ihre Piloten trotz schwerster Schäden wieder nach Hause bringen.

Hawker Typhoon (Großbritannien)

Ursprünglich war sie ein Abfangjäger, wurde aber schnell zum Jagdbomber umgebaut. In dieser Rolle war sie ausgezeichnet, dank ihres Arsenal aus vier 20 mm- Kanonen, Bomben und Raketen. Der unverwechselbare riesige Kühler machte Landungen mit ihr gefährlich, so daß die Piloten die Anweisung erhielten, bei technischen Schwierigkeiten das Flugzeug zu verlassen anstelle eine Bauchlandung zu versuchen.

Junkers Ju 87 Stuka (Deutschland)

Der Stuka erwies sich in der ersten Hälfte des Krieges als ein extrem präzises Sturzkampfflugzeug. Er konnte durch sein charakteristisches Aussehen mit Knickflügeln und Hosenbeinfahrwerk leicht von anderen Flugzeugen unterschieden werden.

Die berühmten „Jericho-Trompeten“ machten beim Sturzflug ein charakteristisches Kreischen, das häufig zu Panik im Zielgebiet führte.

Aichi D3A „Val“ (Japan)

Dieser trägergestützte Sturzkampfbomber nahm an fast allen japanischen Marine-Operationen bis 1943, einschließlich des Überfalls auf Pearl Harbor, teil. Von allen Flugzeugen der Achse versenkte die D3A die meisten Schiffe der Alliierten.

Iljuschin IL-2 Shturmowik (UdSSR)

Mit 36.000 produzierten Exemplaren war das kultige sowjetische Erdkampfflugzeug das am meisten gebaute Militärflugzeug aller Zeiten. Wegen seiner Robustheit hatte es wie die P-47 den Ruf eines „fliegenden Panzers“. Sein entscheidender Einsatz zur Luftunterstützung der Bodentruppen führte zu Stalins Aussage, dass die „IL-2 so notwendig für die Rote Armee wie Luft und Brot“ war.

Seite 12:

Bomber

Boeing B-17 Fliegende Festung (USA)

Der amerikanische viermotorige Bomber erhielt seinen Beinamen wegen der Fähigkeit, selbst nach dem Zusammenstoß mit einem deutschen Jagdflugzeug nach Hause zurückzukehren.

Aber nicht nur das: die hohe Zahl von Maschinengewehren (bis zu 13) an Bord des Bombers lies ihn die deutschen Piloten das „fliegende Stachelschwein“ nennen.

Avro 683 Lancaster (Großbritannien)

Die Lancaster führte vorrangig Nachtangriffe über Europa durch. Ihr Bombenschacht war so groß, das auch die schwersten und mächtigsten Bomben, einschließlich Tallboy (5,4 Tonnen) und Grand Slam (10 Tonnen) mitgeführt werden konnte, die sogar unterirdische Bunker zerstören konnten.

Heinkel He 111 (Deutschland)

Um die Bestimmungen des Versailler Vertrages nicht zu verletzen, wurden die ersten Varianten der He 111 offizielle zivile Transportflugzeuge genannt.

Sehr vielseitig einsetzbar konnte die He 111 als Nachtbomber eingesetzt werden, Torpedos und Minen tragen und sogar als Abschussplattform für den Marschflugkörper Fi-103 (V-1) eingesetzt werden.

Mitsubishi G4M „Betty“ (Japan)

Die Amerikaner nannten sie das „Fliegende Feuerzeug“, weil sie so leicht Feuer fing. Aber sie vermieden es, sie von hinten anzugreifen, weil der Heckstand der G4M mit einer 20 mm-Kanone, einer mächtigen und ungewöhnlichen Waffe in einem Bomber, bestückt war. Der berühmte Admiral Yamamoto starb in einer Transportversion der G4M, die 1943 von einer Gruppe P-38 überrascht wurde.

Iljuschin IL-4 (UdSSR)

Die DB-3 wurde 1942 in IL-4 umbenannt und bildete das Rückgrat der sowjetische Flotte mittlerer Bomber. Obwohl strategische Bombenangriffe für die UdSSR keine Priorität hatten, konnte die große Reichweite der IL-4 genutzt werden, um ab August 1941 Bombenangriffe auf Berlin zu beginnen, die vor allem propagandistischen Zwecken dienten.

Mitarbeiter-Übersicht

Entwurf: Richard Borg

weitere Entwicklung, Edition, Übersetzung:

Antoine Prono, Jesse Rasmussen & the Days of Wonder Black Sheep Squadron

Zeichner: Julien Delval

Grafik: Cyrille Daujean

Online-Kundendienst, beachte die Foren auf:

www.memoir44.com

Days of Wonder, das Logo The Days of Wonder, Memoir´44, das Firmenlogo Memoir´44 und alle darauf bezogenen Produkte und

Markennamen sind registrierte Markenzeichen oder Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. und unterliegen dem Urheberrecht ©2004-2019 Days of Wonder, Inc.

Glossar der Begriffsübersetzungen Englisch-Deutsch

Air combat card	Luft-Kampfkarte
air rules	Spielregeln für Flugzeuge
Air unit	Luft- Einheit
air unit withdrawing	Rückzug einer Luft-Einheit
Armor Overrun	Überrollen
Attack Run	Luftangriff
Battle phase	Zugphase Kampf
Boom&Zoom	Herabstürzen&Abhauen
breakthrough	Durchbruch
close assault	Nahkampf
combat phase	Zugphase Kampf
command cards	Befehlskarten
commander in chief (CiC)	Oberkommandierender
confirmation roll	Bestätigungswurf
Exit	Ausgang
field general	Feldkommandeur
medal stand	Medaillenablage
move phase	Zugphase Bewegung
new flight plan	neue Flugzeugregeln für Memoir`44
objective	Zielsetzung
on the move	in Bewegung
stiff upper lipp	Durchhalten
take ground	Boden gewinnen, vorrücken
terrain restrictions	Beschränkungen durch Gelände

