

MEMOIR '44

TERRAIN PACK



Richard Borg

DAYS OF
WONDER



Willkommen zur ersten Erweiterung für Memoir '44: Die Geländebox

Vorwort

Von den Sanddünen Nordafrikas zu den Gebirgspässen Norditaliens; von den Pripetsümpfen Weißrusslands zum Hochland um Operation Market Garden... Keine Auseinandersetzung in der Geschichte wurde von so vielen Menschen über so große räumliche Ausdehnungen und auf so unterschiedlichem Gelände geführt wie der Zweite Weltkrieg.

Wie viele von Ihnen mittlerweile bemerkt haben, ist Memoir '44 mehr als nur ein Spiel, es ist vielmehr ein komplettes und erweiterbares Spielsystem.

Vor diesem Hintergrund freuen wir uns Ihnen die Memoir '44 Geländebox präsentieren zu können. Prall gefüllt mit neuen Geländeplättchen, neuen Spezialeinheitsabzeichen und zusätzlichen Orden beinhaltet diese Erweiterung außerdem dutzende neue Spielelemente, darunter Regeln für die nordafrikanische Kriegsführung, Minenfelder, schwere Artillerie, Radarstationen, Versorgungsdepots, Flugfelder und mehr.

Obwohl diese Erweiterung zum Einsatz dieser neuen Elemente bereits einige neue Szenarien beinhaltet, laden wir Sie ein mit dem Material zu experimentieren. Wenn Sie eine tolle neue Idee haben, schauen Sie vorbei und teilen Sie diese mit uns unter www.memoir44.com.

Und vor allem, viel Spaß und genießen Sie das Spiel!

Richard Borg

und das Platoon bei Days of Wonder.

Übersetzung: Christian „SirWillibald“ Schepers & Sebastian „Funfairist“ Schwarz

INHALT

I. NEUE GELÄNDEFELDER 3	II. NEUE MARKER 6	Friedhof 10
Wüste 3	Neue Orden 6	Kirche 10
Nordafrikanische Wüstenregeln 3	Britischer Orden: Das Victoria-Kreuz 6	Fabrikkomplex 10
Oasen (Wüste) 3	Italienische Tapferkeitsmedaille 6	Festung 10
Palmenwald (Wüste) 3	Minenfelder 7	Leuchtturm 10
Städte & Dörfer (Wüste) 3	Fadenkreuze/Zielmarkierungen 7	Kraftwerk 11
Wadis (Wüste) 3	Schlachtsterne 7	Gefangenenlager 11
Hochebenen & Überflutete Ebenen ... 4	Reguläre Schlachtsterneffekte 7	Radarstation 11
Überflutete Ebenen 4	Sabotage 7	Versorgungsdepot 11
Hochebene 4	Eine Brücke sprengen 8	IV. NEUE HINDERNISSE
Sümpfe 4	Faltbare Flöße & Landungsboote 8	UND PLÄTTCHEN 11
Berge 5	Luftschlag einfordern	Feldbunker 11
Straßen & Schienen 5	(Hügel 317 Regel) 8	Furt 11
Schienen 5	Vorauskundenschaftende Artillerie 8	Pontonbrücke 12
Bahnhof 5	Erbeutung von Ausrüstung 8	Eisenbahnbrücke 12
Straßen 5	Befreiung von Gefangenen 8	Straßensperre 12
Straße/Schiene Kreuzung 6	Heldenhafter Anführer 9	Züge – Lokomotive und Wagon 12
Straße über einen Hügel 6	III. SPEZIELLE ORTE 9	V. NEUE ABZEICHEN 13
Flüsse & Wasserläufe 6	Talsperren 9	Schwere Artillerie 13
See 6	Eine Talsperre sabotieren 9	Pioniere 13
Quellen & Flussgabelungen 6	Flugfeld 9	Nationenabzeichen 13
	Kaserne 10	

SEITENVERWEISE

Eine Seitenzahl in der Form **M44** S. 7 bezieht sich auf Seite 7 im **MEMOIR '44** Regelheft.

Eine Seitenzahl in der Form S. 9 bezieht sich auf eine Seite in diesem Heft.



Dieses Symbol zeigt die Einführung einer neuen Regel für **MEMOIR '44** an.

I. NEUE GELÄNDEFELDER

Wüste

Insgesamt finden Sie 22 Wüstenplättchen in dieser Erweiterung, genauer 10 Palmenwälder, 3 Oasen, 3 Wadis und 6 nordafrikanische Städte & Dörfer.

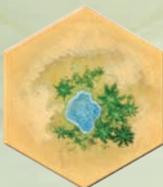
Nordafrikanische Wüstenregeln



In nordafrikanischen Szenarien werden die Regeln zum Panzervorstoß wie folgt abgeändert: Nach einem erfolgreichen Nahkampfanzug kann eine aktivierte Panzereinheit auf das soeben frei gewordene Feld und noch ein Feld darüber hinaus ziehen. Im Anschluss kann sie ihren Vorstoßangriff durchführen.

Alle anderen Regeln bezüglich Panzervorstoß und Boden gewinnen behalten ihre Gültigkeit.

Oasen (Wüste)



◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Oasenfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

◆ **Kampf:** Eine Einheit kann in dem Zug, in dem sie auf das Oasenfeld zieht, noch kämpfen. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Oasenfeld wird die Kampfwürfelfanzahl von Infanterie- und Panzereinheiten um 1, die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert. Eine Einheit auf einem Oasenfeld kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

◆ **Sichtlinie:** Eine Oase blockiert die Sichtlinie.



Einige Szenarien erlauben es auf einem Oasenfeld verlorene Figuren einer aktivierten Infanterieeinheit zurück zu erhalten, indem die gleiche Prozedur wie bei der ‚Sanitäter & Mechaniker‘-Karte angewandt wird.

Palmenwald (Wüste)



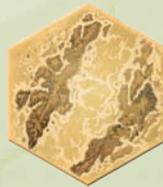
Gleiche Eigenschaften wie normale Waldfelder (M44 S. 13).

Städte & Dörfer (Wüste)



Gleiche Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (M44 S. 14).

Wadis (Wüste)

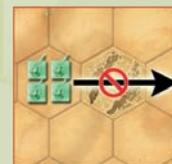


◆ **Bewegung:** Die offenen Enden des Wadifelds haben keine Bewegungseinschränkungen, die seitlichen Abhänge hingegen sind in beiden Richtungen unpassierbar.

◆ **Kampf:** Infanterie- oder Panzereinheiten, die in ein Wadifeld hinein oder aus einem Wadifeld heraus angreifen, müssen unmittelbar benachbart zum Gegner stehen. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Wadifeld wird die Kampfwürfelfanzahl von Infanterie-, Panzer- und Artillerieeinheiten um 1 reduziert.



Bewegung entlang des Wadis ist erlaubt.



Überquerung der Abhänge ist nicht möglich.

◆ **Sichtlinie:** Ein Wadi blockiert die Sichtlinie nicht. Beachten Sie, dass eine Einheit im Wadi die Sichtlinie nach wie vor blockiert.

Hochebenen & Überflutete Ebenen

Das Verfahren der Überflutung von niedrigen Ebenen als Panzergegenmaßnahme wurde erstmals von den Deutschen am D-Day (6. Juni 1944) in den Bereichen hinter den Landezonen der Alliierten eingesetzt. Weiterhin kam es während Operation Market Garden und bis ins Jahr 1945 hinein zum Einsatz, als das Wasser im Rheinland zur Verlangsamung des alliierten Vormarsches freigesetzt wurde. Sowohl Panzer- als auch Infanterieeinheiten hatten Probleme mit diesen Bedingungen, es sei denn, sie bewegten sich auf erhöhten Straßen, Hochebenen oder Gebieten um Städte und Dörfer.

Überflutete Ebenen



In Überflutungsszenarien gilt jedes offene Feld (normales Spielfeld ohne Gelände) als überflutet. Hochebenen, Hügel, Straßen, Schienen oder Städte & Dörfer gelten hingegen im Rahmen der Spielmechanik als erhöhte und somit trockene Felder.

◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein überflutetes Feld ziehen möchten, muss zu Beginn ihres Zuges unmittelbar zu diesem benachbart sein. Eine Einheit, die auf ein überflutetes Feld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Eine Einheit, die ein überflutetes Feld verlässt, muss ihren Zug auf einem angrenzenden Feld beenden.

◆ **Kampf:** Infanterie- und Artillerieeinheiten haben keine Kampfeinschränkungen auf überfluteten Feldern. Eine Panzerinheit kann in dem Zug, in dem sie das überflutete Feld betritt oder verlässt nicht mehr kämpfen. Eine Panzerinheit kann nach einem erfolgreichen Nahkampf gegen eine Einheit auf einem überfluteten Feld Boden gewinnen, aber keinen Panzervorstoß durchführen.

Die Infanterie muss anhalten, da ihre Stiefel nass werden.



Sie müssen auch beim Verlassen des überfluteten Felds anhalten und ihre Waffen trocknen.

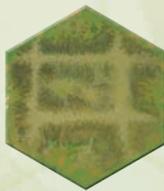


Die Panzerinheit bewegt sich nur 1 Feld und kann nicht kämpfen.



◆ **Sichtlinie:** Ein überflutetes Feld blockiert die Sichtlinie nicht.

Hochebene

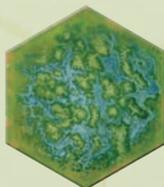


Hochebenenfelder werden genutzt, um in Überflutungsszenarien höher gelegene und damit trockene Bereiche zu kennzeichnen.

◆ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen.
◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen. Der Höhenunterschied zwischen Hochebenen, Straßen und anderen trockenen Geländearten auf der einen und überfluteten Felder auf der anderen Seite ist kein ausreichender Grund für eine Reduzierung der Kampfwürfanzahl beim Kampf in eine der beiden Richtungen.

◆ **Sichtlinie:** Eine Hochebene blockiert die Sichtlinie nicht.

Sümpfe



◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Sumpffeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Eine Einheit, die ein Sumpffeld verlässt, muss ihren Zug auf einem angrenzenden Feld beenden. Ein Sumpffeld ist unpassierbar für Artillerieeinheiten.



◆ **Kampf:** Eine Infanterieeinheit auf einem Sumpffeld hat keine Kampfeinschränkungen. Eine Panzerinheit kann in dem Zug, in dem sie das Sumpffeld betritt oder verlässt nicht mehr kämpfen. Eine Panzerinheit kann nach einem erfolgreichen Nahkampf gegen eine Einheit auf einem Sumpffeld Boden gewinnen, aber keinen Panzervorstoß durchführen.



◆ **Sichtlinie:** Ein Sumpffeld blockiert die Sichtlinie nicht.

Berge



◆ **Bewegung:** Nur Infanterieeinheiten können von einem benachbarten Hügel- oder Bergfeld auf ein Bergfeld oder umgekehrt ziehen. Von anderen Feldern aus kann ein Bergfeld nicht betreten werden. Ein Bergfeld ist unpassierbar für Panzer- und Artillerieeinheiten.

◆ **Kampf:** Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Bergfeld wird die Kampfwürfelfanzahl von Infanterie- und Panzereinheiten um 2, die einer Artillerieeinheit gar nicht reduziert. Beim Kampf gegen einen Feind auf gleicher Höhe gibt es keine Kampfeinschränkungen, es sei denn, er befindet sich auf einem anderen Gebirgszug (d.h., die Bergfelder sind nicht benachbart). Eine aktivierte Artillerieeinheit in einer Position auf einem Bergfeld kann einen bis zu 7 Felder entfernten Gegner angreifen, sie kämpft mit 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1.

◆ **Sichtlinie:** Ein Berg blockiert die Sichtlinie für Einheiten, die darüber hinweg zu schauen versuchen. Die Sichtlinie ist nicht blockiert, wenn die Einheit sich auf gleicher Höhe und dem gleichen Gebirgszug befinden.

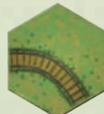
Straßen & Schienen

Straßen und Schienen spielten eine Schlüsselrolle im Zweiten Weltkrieg und wer sie kontrollierte, konnte Truppen, Ausrüstung und Versorgungsgüter schnell zur Frontlinie transportieren. Straßen wurden außerdem von Panzer- und Infanterieeinheiten genutzt, die mit ihrer Hilfe tief in feindliches Gebiet vordringen konnten.

Schienen



◆ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen für Infanterieeinheiten. Panzer- und Artillerieeinheiten, die auf ein Schienenfeld ziehen, müssen anhalten und können in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.



◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen. Panzereinheiten können wie üblich nach einem erfolgreichen Nahkampfangriff Boden gewinnen und einen Panzervorstoß durchführen.

◆ **Sichtlinie:** Schienen blockieren die Sichtlinie nicht.

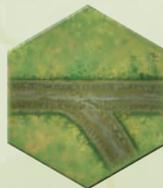
Bahnhof



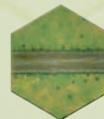
Gleiche Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (M44 S. 14).

Werfen Sie außerdem einen Blick auf die Regeln für den Versorgungszug auf S. 13.

Straßen



◆ **Bewegung:** Eine aktivierte Einheit, die ihren Zug auf einem Straßenfeld beginnt, sich entlang der Straße bewegt und ihren Zug auf einem Straßenfeld beendet kann in diesem Zug 1 zu-sätzliches Feld ziehen.



◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.

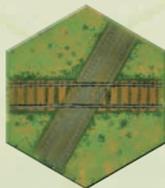
◆ **Sichtlinie:** Eine Straße blockiert die Sichtlinie nicht.

Beispiele: Infanterieeinheiten können auf einer Straße bis zu 2 Felder weit ziehen und kämpfen oder 3 Felder ziehen und nicht mehr kämpfen. Bei einer ‚Infanteriesturmangriff‘-Karte können sie bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen oder 4 Felder ziehen und nicht mehr kämpfen.

Panzereinheiten können auf einer Straße bis zu 4 Felder weit ziehen und kämpfen.

Artillerieeinheiten können auf einer Straße bis zu 2 Felder weit ziehen und nicht mehr kämpfen. Bei einer ‚Artilleriebombardement‘-Karte können sie auf einer Straße bis zu 4 Felder weit ziehen.

Straße/Schiene Kreuzung



Gleiche Eigenschaften wie normale Straßenfelder.

Straße über einen Hügel



Die Eigenschaften entsprechen denen eines normalen Straßenfelds, allerdings blockiert der Hügel die Sichtlinie.

Flüsse & Wasserläufe

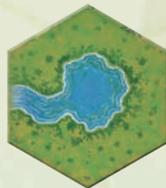
See



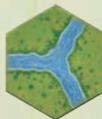
- ◆ Bewegung: Ein Seefeld ist unpassierbar.
- ◆ Sichtlinie: Ein einzelnes Seefeld blockiert die Sichtlinie nicht, über zwei oder mehr Seefelder hinweg ist die Sichtlinie blockiert.



Quellen & Flussgabelungen



Gleiche Eigenschaften wie normale Flussfelder (M44 S. 15).



II. NEUE MARKER

Neue Orden



Britischer Orden: Das Victoria-Kreuz

Verliehen für herausragende Tapferkeit im Angesicht des Feindes ist das Viktoria-Kreuz die höchste und angesehenste Auszeichnung für die Streitkräfte des Vereinigten Königreichs. Seit seiner Einführung im Jahre 1856 wurde das Viktoria-Kreuz 1.356 mal verliehen, davon nur 13 mal seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs.



Italienische Tapferkeitsmedaille

Der „Al Valore Militare“-Orden wurde 1833 eingeführt und für Tapferkeit im Angesicht des Feindes verliehen. Sein ursprüngliches Aussehen (Kreuz und Krone) wurde im Zweiten Weltkrieg verändert und zeigte ein römisches Schwert mit Lorbeer- und Eichenzweigen und dem Wort „ITALIA“ auf dem Heft des Schwertes. Nach dem Krieg wurde der Orden erneut verändert und zeigt nun einen fünfzackigen Stern.

Minenfelder



Die Einsatzbesprechung eines Szenarios gibt an, welches Lager die Minenfelder auslegt.



Minenfelder werden zusammen mit den Geländeplättchen ausgelegt. Dazu werden zunächst alle Minenfeldmarker mit dem Bild der Landmine nach oben gemischt und im Anschluss zufällig und verdeckt einzeln auf den im Szenario angegebenen Feldern platziert. Unbenutzte Marker werden verdeckt aus dem Spiel genommen, so dass keiner der Spieler die nicht verwendeten Zahlen sehen kann.

Eine Einheit, die ein Minenfeld betritt, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

Betritt eine feindliche Einheit ein Minenfeld wird der Marker umgedreht und die Stärke des Minenfelds offenbart. Handelt es sich um eine Scheinmine (Stärke „0“), so wird sie einfach aus dem Spiel entfernt, andernfalls würfeln Sie mit einer der Stärke der Mine entsprechenden Anzahl an Kampfwürfeln. Jedes passende Einheitsensymbol und jede Granate gelten als 1 Treffer, andere Symbole, einschließlich der Rückzugsflagge, werden ignoriert. Die Mine wird im Anschluss nicht entfernt sondern bleibt aktiv, wobei ihre Stärke nun für beide Spieler sichtbar ist.

Eine eigene Einheit (also eine Einheit des Spielers, der das Minenfeld ausgelegt hat), die das Minenfeld betritt, muss anhalten und ignoriert darüber hinaus das Minenfeld. Es werden keine Kampfwürfel geworfen und die Stärke des Minenfelds wird nicht offenbart.

Bemerkung: Im Einklang mit den allgemeinen Regeln hat ein Minenfeld keinen Einfluss auf Rückzugsbewegungen, weshalb eine Einheit auf dem Rückzug ein Minenfeld ohne anzuhalten oder Kampfwürfel zu werfen passieren kann.

Fadenkreuze / Zielmarkierungen



Die an dem Fadenkreuzsymbol erkennbaren Zielmarker dienen der Markierung von gegnerischen Einheiten, auf die sich eine schwere Artillerieeinheit eingeschossen hat (vgl. die neuen Regeln zu schwerer Artillerie im Abschnitt „Neue Abzeichen“ auf S. 13).

Schlachtsterne



Schlachtsterne sind vielseitige Marker, die im Rahmen eines Szenarios spezielle Effekte, einzigartige Ereignisse oder Aktionen im Zusammenhang mit Geländeplättchen oder Einheiten kennzeichnen.

Reguläre Schlachtsterneffekte

Obwohl die Schlachtsterne die Tür zu einer komplett neuen Welt szenariospezifischer Ideen öffnen, finden Sie im folgenden eine Liste der am häufigsten verwendeten Effekte.

Die jeweiligen Regeln sind nicht allgemeingültig zu verstehen, sondern als szenariospezifische Zusätze, die im jeweiligen „Sonderregel“-Abschnitt der Szenariobeschreibung erläutert werden. Einige zusätzliche Schlachtsterneffekte, die häufig mit bestimmten Geländefeldern assoziiert werden, werden im Abschnitt „Spezielle Orte“ vorgestellt.

Sabotage



Diese Regel kann dazu genutzt werden ein Treibstoffdepot, einen Fabrikkomplex, eine Radarstation oder andere strategische Ziele in die Luft zu sprengen.

Um ein Ziel zu zerstören muss sich eine Einheiten auf einem benachbarten Feld befinden und ihre Kampfwürfel werfen. Erzielt sie einen Stern, ist das Ziel getroffen und zerstört. Nehmen Sie den Schlachtstern als Siegpunkt an sich und entfernen Sie das zerstörte Geländeplättchen von der Karte. Eine andere Möglichkeit der spielmechanischen Handhabung einer Sabotage finden Sie unter „Eine Talsperre sabotieren“ im Abschnitt „Spezielle Orte“.

Eine Brücke sprengen



Die beiden folgenden Alternativen beschreiben unterschiedliche Möglichkeiten, wie die Zerstörung einer Brücke ablaufen kann.

Möglichkeit 1 – Um eine Straßen- oder Eisenbahnbrücke zu sprengen, muss ein Spieler während seines Zuges eine Bereichskarte für den Bereich, in dem sich die Brücke befindet, ausspielen (befindet sich die Brücke in zwei Bereichen muss sich die Bereichskarte auf einen dieser Bereiche beziehen). Unmittelbar nach dem Ausspielen der Karte ist die Brücke automatisch zerstört und wird aus dem Spiel entfernt. Diese Aktion beendet den kompletten Zug des Spielers, der zudem am Ende keine neue Kommandokarte nachziehen darf, sondern bis zum Ende des Spiels mit einer Karte weniger auskommen muss.

Möglichkeit 2 – Wie oben, doch anstelle der automatischen Zerstörung der Brücke erlaubt das Ausspielen der Bereichskarte dem Spieler das Werfen von zwei Kampfwürfeln. Erzielt er einen Stern, ist die Brücke zerstört, andernfalls übersteht sie den Angriff. Im Gegensatz zu Möglichkeit 1 füllt der Spieler seine Kartenhand im Anschluss wieder auf, unabhängig davon, ob die Zerstörung der Brücke erfolgreich war oder nicht.

Faltbare Flöße & Landungsboote



Im Szenario „Brücke von Nimwegen“ aus dieser Erweiterung repräsentieren die Schlachtsterne Boote.

Die drei alliierten Infanterieeinheiten im linken Flügel haben faltbare Plattbodenboote, weshalb sie zur Unterscheidung von den regulären Infanterieeinheiten je einen Schlachtstern erhalten.

Einheiten mit Boot können Flussfelder betreten. Eine solche Einheit, die auf ein Flussfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Die Kampfwehrlanzahl auf einem Flussfeld wird um 1 reduziert und eine gegen diese Einheit erzielte Rückzugsflagge zwingt diese nicht zum Rückzug sondern führt zum sofortigen Verlust einer Figur. Sobald die Einheit den Fluss überquert hat, wird der Schlachtstern entfernt. Die Einheit hat ihr Boot zurückgelassen und kann keine Flussfelder mehr betreten.

Luftschlag einfordern (Hügel 317 Regel)



Hierbei handelt es sich um eine erstmals in „Operation Lüttich“ verwendete szenariospezifische Regel. Solange eine Einheit ein bestimmtes Feld besetzt hält, kann der kommandierende Spieler eine „Aufklärung 1“-Karte aus seiner Hand als „Luftangriff“-Karte ausspielen. Diese Regel kann in Verbindung mit einem Hügel, einer Kirche, einem Leuchtturm oder einem anderen speziellen Ort, der einen brauchbaren Beobachtungsposten darstellt, angewandt werden.

Vorauskundenschaftende Artillerie



Dies ist eine Variante der Luftschlag-Regel bzgl. einer Artillerieeinheit: Solange eine Einheit ein bestimmtes Feld besetzt hält, sind für den kommandierenden Spieler die Regeln für schwere Artillerie in Kraft (s. die entsprechenden Regeln im Abschnitt „Neue Abzeichen“ auf S. 13).

Erbeutung von Ausrüstung



Die neue Ausrüstung einer Radarstation oder irgendein anderer wertvoller und für den Gegner interessanter Ausrüstungsgegenstand kann durch die Platzierung eines Schlachtsterns auf dem entsprechenden Feld angezeigt werden. Um ihn aufzunehmen, muss eine Infanterieeinheit auf diesem Feld anhalten, im Anschluss führt die Einheit den durch den Stern repräsentierten Gegenstand mit sich. Wird die Einheit vernichtet, verbleibt das Ausrüstungsteil auf dem Feld und kann auf dieselbe Weise von einer anderen Einheit wieder aufgenommen werden.

Befreiung von Gefangenen



Mit den gleichen Regeln wie zur Erbeutung von Ausrüstung kann ein Schlachtstern benutzt werden um einen wichtigen Gefangenen zu repräsentieren, der auf seine Befreiung wartet. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Gefangene getötet wird, wenn die ihn mitführende Einheit vernichtet wird.

Der Gefangene befindet sich zu Spielbeginn in der Regel in einer Festung oder einem Gefangenenlager.

Heldenhafter Anführer



Ein Schlachtstern kann einen heldenhaften Anführer repräsentieren. Kommandiert er eine Infanterieeinheit, so kann die Einheit dank seiner Unterstützung die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren und im Kampf einen zusätzlichen Würfel werfen. Wird die Einheit vernichtet, werfen Sie zwei Kampfwürfel. Bei einem Stern wird der Anführer getötet und Ihr Gegner erhält einen zusätzlichen Siegpunkt, andernfalls wandert sein Schlachtstern zu nächstgelegenen eigenen Einheit.

III. SPEZIELLE ORTE

Die Geländebox-Erweiterung führt eine neue Art von Geländefeldern ein, die eine Reihe symbolhafter Konstruktionen und Gebäude ikonischen Charakters zeigen und als spezielle Orte bezeichnet werden. In manchen Fälle haben diese Orte rein symbolischen Charakter und erhöhen das Flair des Schlachtfelds, oftmals spielen sie aber auch eine Schlüsselrolle im Szenario: ein zu zerstörendes Missionsziel, ein Ziel, das erreicht werden muss, um ein bestimmtes Ereignis auszulösen, usw.

Die Eigenschaften eines speziellen Ortes können sich in Abhängigkeit von der Szenariobeschreibung von Fall zu Fall unterscheiden.

Talsperren



- ◆ **Bewegung:** Für Panzer- und Artillerieeinheiten nicht passierbar. Keine Bewegungseinschränkungen für Infanterieeinheiten.
- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen. Eine Einheit auf einem Talsperrenfeld kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren. Die Szenariobeschreibung gibt Informationen darüber, wie eine Talsperre sabotiert werden kann.
- ◆ **Sichtlinie:** Eine Talsperre blockiert die Sichtlinie.

Eine Talsperre sabotieren



Im Szenario „Rurtalsperre Schwammenauel“ aus dieser Erweiterung werden Schlachtsterne benutzt, um die deutschen Sabotagebemühungen anzuzeigen.

Der Achsenmachtspieler kann versuchen, die beiden Talsperren zu sabotieren, falls er Einheiten auf einem oder beiden Talsperrenfeldern hat. Nach dem Auspielen einer Kommandokarte, aber vor der Aktivierung von Einheiten würfelt er mit zwei Kampfwürfeln. Für jeden Stern wird ein Schlachtstern auf der Talsperre platziert. Falls zwei Sterne gewürfelt werden, aber nur eine Talsperre besetzt ist, erhält diese Talsperre auch nur einen Schlachtstern. Sobald eine Talsperre den vierten Schlachtstern erhält, gilt sie als sabotiert, die Schlachtsterne werden entfernt und der Achsenmachtspieler erhält vier Achsenmachtorden für seine Siegpunkte! Gelingt es jedoch einer alliierten Einheit vor Vollendung der Sabotagebemühungen das Talsperrenfeld zu erobern, werden alle Schlachtsterne entfernt und der Sabotageprozess muss von neuem begonnen werden.

Flugfeld



- ◆ **Bewegung:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ◆ **Kampf:** Keine Bewegungseinschränkungen.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Flugfeld blockiert die Sichtlinie nicht.



Falls die Sonderregeln eines Szenarios dies vorsehen, kann ein Spieler über ein nicht feindlich besetztes Flugfeld Verstärkungen erhalten. Beim Auspielen einer ‚Befehl vom HQ‘-Karte kann zum Preis einer Aktivierung eine Infanterieeinheit auf das Flugfeld gestellt werden, die jedoch in diesem Zug weder ziehen noch angreifen kann.

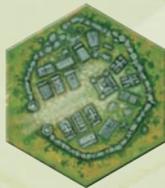
Beachten Sie außerdem die optionalen Sabotageeregeln im Abschnitt „Schlachtsterne“.

Kaserne



Gleiche Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (M44 S. 14).

Friedhof



- ◆ **Bewegung:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ◆ **Kampf:** Keine Bewegungseinschränkungen. Eine Einheit auf einem Friedhoffeld kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Friedhof blockiert die Sichtlinie nicht.

Kirche



Gleiche Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (M44 S. 14).

Zusätzlich kann eine Einheit auf einem Kirchenfeld die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

Beachten Sie außerdem die optionalen Regeln zum Luftschlag und zur vorkundschaftenden Artillerie im Abschnitt „Schlachtsterne“.

Wir empfehlen einen erneuten Besuch in Saint-Mère-Église, wobei während des Szenarioaufbaus das reguläre Stadtfeld unter der Achsenmachteinheit durch ein Kirchenfeld ersetzt wird. Die Stadt erfährt dadurch für den Achsenmachtspieler eine deutliche Aufwertung.

Fabrikkomplex



Regeln zur Handhabung eines Fabrikkomplexes finden sie ggf. in der Szenariobeschreibung. Standardmäßig hat dieses Feld dieselben Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (M44 S. 14). Beachten Sie außerdem die optionalen Sabotageregeln im Abschnitt „Schlachtsterne“.

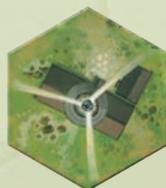
Festung



Gleiche Eigenschaften wie Bunker (M44 S. 16).

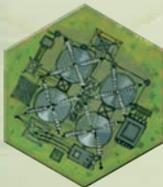
Zusätzlich kann jedes Lager eine Festung als Verteidigungsposition nutzen. Einheiten auf einem Festungsfeld können die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren. Beachten Sie außerdem die optionalen Regeln zur Befreiung Gefangener im Abschnitt „Schlachtsterne“.

Leuchtturm



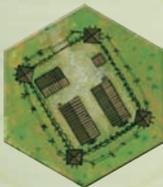
Gleiche Eigenschaften wie normale Stadt- & Dorffelder (M44 S. 14). Beachten Sie außerdem die optionalen Regeln zum Luftschlag und zur vorkundschaftenden Artillerie im Abschnitt „Schlachtsterne“.

Kraftwerk



Regeln zur Handhabung eines Kraftwerks finden sie ggf. in der Szenariobeschreibung. Beachten Sie außerdem die optionalen Sabotageregeln im Abschnitt „Schlachtsterne“.

Gefangenelager



Regeln zur Handhabung eines Gefangenelagers finden sie ggf. in der Szenariobeschreibung.

Radarstation



◆ **Bewegung:** Eine Einheit, die auf ein Radarstationsfeld zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

◆ **Kampf:** Eine Einheit kann in dem Zug, in dem sie auf das Radarstationsfeld zieht, noch kämpfen.

Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Waldfeld wird die Kampfwürfelanzahl von Infanterie- und von Panzereinheiten um 1 und die einer Artillerieseinheit gar nicht reduziert. Eine Einheit auf einem Radarstationsfeld kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

◆ **Sichtlinie:** Eine Radarstation blockiert die Sichtlinie.



Befindet sich auf dem Radarstationsfeld ein Schlachtstern hat der kontrollierende Spieler folgende Vorteile: Falls sein Gegner eine „Luftangriff“-Karte gegen den Besitzer der Radarstation zu spielen beabsichtigt muss er dies einen Zug zuvor ankündigen und seine „Luftangriff“-Karte offen auslegen. Im nächsten Zug muss diese Karte dann auch ausgespielt werden.

Versorgungsdepot



- ◆ **Bewegung:** Keine Bewegungseinschränkungen.
- ◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.
- ◆ **Sichtlinie:** Ein Versorgungsdepot blockiert die Sichtlinie.



Falls im Szenario angegeben, reduziert die Zerstörung eines Versorgungsdepots die Bewegungsreichweite aller gegnerischen Panzereinheiten um 1 Feld.

IV. NEUE HINDERNISSE UND PLÄTTCHEN

Feldbunker



Gleiche Eigenschaften wie normale Bunker (M44 S. 16).

Zusätzlich kann jedes Lager einen Feldbunker als Verteidigungsposition nutzen.

Furt



◆ **Bewegung:** Eine Einheit kann ein Flussfeld mit einer Furt betreten. Eine Einheit, die auf ein Flussfeld mit einer Furt zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

◆ **Kampf:** Eine Einheit auf einem Flussfeld mit einer Furt verringert die Anzahl ihrer Kampfwürfel um 1.

◆ **Sichtlinie:** Eine Furt blockiert die Sichtlinie nicht.



Pontonbrücke



Pontonbrücken können nur verwendet werden, wenn die Szenariobeschreibung ihren Einsatz im Sonderregelabschnitt vorsieht.



Zum Bau einer Pontonbrücke über einen Fluss spielen Sie eine Bereichskarte ‚Offensive‘ aus. Anstatt nun 3 Einheiten im angegebenen Bereich zu aktivieren platzieren Sie eine Pontonbrücke auf einem beliebigen Flussfeld in diesem Bereich.

◆ **Bewegung:** Eine Einheit kann ein Flussfeld mit einer Pontonbrücke ohne Bewegungseinschränkungen betreten.

◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.

◆ **Sichtlinie:** Eine Pontonbrücke blockiert die Sichtlinie nicht.

Eisenbahnbrücke



◆ **Bewegung:** Eine Einheit kann ein Flussfeld mit einer Eisenbahnbrücke betreten. Für Infanterieeinheiten gelten keine Bewegungseinschränkungen, Panzereinheiten müssen anhalten und können in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

◆ **Kampf:** Keine Kampfeinschränkungen.

◆ **Sichtlinie:** Eine Eisenbahnbrücke blockiert die Sichtlinie nicht.

Straßensperre



◆ **Bewegung:** Nur Infanterieeinheiten können ein Feld mit Straßensperre betreten. Eine Infanterieeinheit, die auf ein Feld mit Straßensperre zieht, muss anhalten und kann in diesem Zug nicht mehr bewegt werden.

◆ **Kampf:** Eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre ist von allen Seiten geschützt. Beim Kampf gegen eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre wird die Kampfwürfelfanzahl von Infanterie- und von Panzereinheiten um 1 und die einer Artillerieseinheit gar nicht reduziert. Eine Einheit auf einem Feld mit Straßensperre kann die erste gegen sie gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren.

◆ **Sichtlinie:** Eine Straßensperre blockiert die Sichtlinie nicht.

Züge – Lokomotive und Wagon



Die Verwendung dieser Plättchen wird bei Bedarf im Sonderregelabschnitt der Szenariobeschreibung erläutert. Züge können zum Transport von Verstärkungen (Versorgungszüge) oder Artilleriekannonen (Eisenbahngeschütze) genutzt werden, sie können aber auch ein spezielles Missionsziel darstellen.



Ein Zug kann bis zu 3 Felder weit in beliebiger Richtung entlang unblockierter Schienen ziehen. Sie aktivieren ihn wie jede andere Einheit auch durch das Ausspielen einer passenden Kommandokarte. Befindet sich der Zug in zwei Bereichen, kann er von beiden Bereichen aus aktiviert werden.

Eine feindliche Einheit kann einen Zug angreifen, wobei jedes gewürfelte Granatensymbol als Treffer gilt. Legen Sie für jeden Treffer einen Schlachtstern auf die Lokomotive. Beim dritten Schlachtstern wird der Wagon entfernt und beim vierten die Lokomotive selbst. In diesem Fall zählt die Lokomotive als Siegpunkt und wird auf ein freies Feld der Siegpunkteleiste gelegt.

Ein Zug kann die erste gegen ihn gewürfelte Rückzugsflagge ignorieren und bewegt sich pro gewürfelter Rückzugsflagge immer 1 Feld entgegen seiner Fahrtrichtung zurück. Kann er sich nicht zurückziehen, so wird für jedes nicht ausführbare Rückzugsfeld ein Schlachtstern auf der Lokomotive platziert.

Versorgungszug – Verstärkungen



Eine Lokomotive und ihr Wagon können Verstärkungen in Form von Infanterie- oder Panzereinheiten transportieren, wobei die genaue Art der Verstärkung jeweils in der Szenariobeschreibung erläutert wird. Einheiten auf einem Zug können nicht kämpfen. Erreicht der Zug einen Bahnhof werden die transportierten Einheiten auf einem zur Lokomotive oder zum Wagon benachbarten Feld abgesetzt und können in diesem Zug weder ziehen noch angreifen.

Eisenbahngeschütz

Bei einem Eisenbahngeschütz steht eine Artilleriefigur auf dem Wagon. Es kann bis zu 3 Felder weit ziehen und kämpfen, wobei für Reichweite und Feuerkraft die üblichen Artillerieregeln gelten. Bezüglich der Bewegung und der Schadensmarkierung durch Schlachterne gelten auch in diesem Fall die oben geschilderten Regeln.

V. NEUE ABZEICHEN

Schwere Artillerie



Schwere Artillerieeinheiten haben eine enorme Reichweite und ein verheerendes Zerstörungspotential, sobald sie sich auf ein Ziel eingeschossen haben.



Sieht ein Szenario den Einsatz solcher Einheiten vor, legen Sie ein Abzeichen für schwere Artillerie und drei Fadenkreuzmarker zu der entsprechenden Einheit.

Schwere Artillerieeinheiten haben eine Reichweite von 8 Feldern und feuern mit 3, 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1.



Erzielt eine schwere Artillerieeinheit einen Treffer gegen eine gegnerische Einheit ohne sie zu eliminieren oder zum Rückzug zu zwingen, legen Sie einen Fadenkreuzmarker zu der getroffenen Einheit.

Feuert eine schwere Artillerieeinheit auf eine Einheit mit Fadenkreuzmarker, wirft sie 1 zusätzlichen Kampfwürfel (sie hat sich auf das Ziel eingeschossen). Eine anvisierte Einheit kann niemals mehr als 1 Fadenkreuzmarker erhalten.

Der Fadenkreuzmarker verbleibt auf dem Feld der Einheit bis diese sich bewegt oder vernichtet wird. In diesem Fall wird der Marker wieder zurück zu der schweren Artillerieeinheit gelegt und der Kampfwürfelbonus erlischt.

Pioniere



Pioniere wurden während des Zweiten Weltkriegs eingesetzt um die Kampfeffektivität der Truppen zu verbessern. Dank bautechnischer und infrastruktureller Hilfsmittel erhöhten sie die Überlebensfähigkeit der eigenen Truppen und unterstützten ihre Bewegungen bzw. hemmten die Bewegungsversuche des Gegners.

Eine Pioniereinheit zieht und kämpft wie eine reguläre Einheit, mit einigen Ausnahmen:

- ◆ Im Nahkampf ignoriert eine Pioniereinheit jegliche Verringerung der Kampfwürfelanzahl durch Geländeeinschränkungen, was bedeutet, dass ihr Gegner keinen Nutzen aus dem Verteidigungswert einer Geländeart ziehen kann.
- ◆ Eine Pioniereinheit auf einem Feld mit Stacheldraht kämpft mit 1 Kampfwürfel weniger und kann im selben Zug den Stacheldraht entfernen.
- ◆ Eine Pioniereinheit, die auf ein Minenfeld zieht und einen Angriff ausführen könnte, muss stattdessen das Minenfeld räumen. Kann die Einheit das Minenfeld nicht räumen, kommt es zur Explosion.

Nationenabzeichen



SAS: BRITISCHER SPECIAL AIR SERVICE

Der SAS, gegründet vom britischen Offizier David Stirling während des britischen Feldzugs in Nordafrika, schickte kleine Gruppen speziell ausgebildeter und ausgerüsteter Kommandotrupps mit Hilfe von Jeeps tief in feindliches Gebiet. Der SAS führte verheerende Überfälle auf deutsche Flugfelder und zahlreiche andere strategische Ziele durch.

Sie nahmen auch außerhalb Afrikas an vielen der mutigsten und waghalsigsten Operationen des Zweiten Weltkriegs teil.



2^{EME} DIVISION BLINDÉE

Die Geschichte der „2^{eme} DB“ (2. Panzerdivision) ist eng mit der Persönlichkeit ihres Gründers, dem französischen General Philippe de Hauteclocque, besser bekannt als General Leclerc, verbunden. Nach der französischen Niederlage und dem Rückzug aus seinem Lager schloss sich General Leclerc den alliierten Streitkräften in Nordafrika an, um dort die ersten Elemente einer neuen französischen Armee zu formieren, aus der im Jahre 1943 offiziell die 2^{eme} DB hervorging. Im Anschluss an zahlreiche Siege in Nordafrika, nahm die 2^{eme} DB an der Landung in der Normandie und dem Feldzug zur Befreiung Frankreichs teil. Von hoher symbolischer wie politischer Bedeutung war die Befreiung von Paris im August 1944 durch die 2^{eme} DB, bevor sie im Anschluss über Straßburg nach Deutschland vorrückte und bis nach Berchtesgaden, Hitlers privater Residenz, gelang.



BRITISCHE SPECIAL FORCES

Neben dem berühmten SAS gab es viele andere Spezialkräfte innerhalb der britischen Armee. Während der Kriegsjahre rief Großbritannien mehrere solcher hochqualifizierten Einheiten ins Leben, die an den verschiedensten Kriegsschauplätzen zum Einsatz kamen und einige der glorreichsten Kapitel der Geschichte des Krieges mitgestalteten.



POLNISCHE TRUPPEN

Nach der Niederlage im Jahr 1939 organisierte die polnische Regierung von ihrem französischen Exil aus eine neue Armee, die zu Lande und in der Luft an der Verteidigung Frankreichs teilnahm. Nachdem Frankreich besiegt war, wurde ein Großteil der polnischen Truppen nach Großbritannien verlegt, wo während der Luftschlacht um England das 303. Jagdgeschwader die höchste Anzahl an Abschüssen innerhalb der alliierten Verbände erreichte. Auch an vielen berühmten Schlachten waren polnische Truppen beteiligt, etwa an der Schlacht von Arnhem im Rahmen von Operation Market Garden oder der vierten Schlacht um Monte Cassino.



JUGOSLAWISCHE PARTISANEN

Die jugoslawischen Partisanen widerstanden der Besetzung ihres Heimatlandes durch die Achsenmächte während des Zweiten Weltkriegs. Ihre Hauptorganisation war die jugoslawische Volksbefreiungsarmee unter dem Kommando des Parteichefs der Kommunistischen Partei Jugoslawiens Josip Broz, bekannt geworden unter dem Namen „Tito“. Die Partisanen kämpften eine Guerillakrieg und führten kommunistische Organisationsstrukturen in den von ihnen kontrollierten Gebieten ein.



SPANISCHE REPUBLIKANER

Zwischen 1936 und 1939 durchlebte Spanien eine erbitterten Bürgerkrieg zwischen Republikanern und nationalistischen Rebellen unter der Führung von General Franco, der nach dem Sturz der republikanischen Regierung eine Diktatur errichtete. Unter den Republikanern befanden sich viele kommunistische und anarchistische Gruppierungen wie die CNT (anarchosyndikalistische Gewerkschaft). Einige Freiwillige aus vielen verschiedenen Ländern nahmen an dem Bürgerkrieg teil, darunter Amerikaner und Briten auf Seiten der Republikaner und militärische pro-Nazi-Gruppierungen auf Seiten der Nationalisten.



ITALIENISCHE DIVISION „DIVISIONE LITTORIO D'ASSALTO“

Diese im November 1939 gegründete Division bestand aus dem 33. Panzerregiment, dem 12. Bersaglierieregiment und dem 133. Artillerieregiment „Littorio“. Ihren ersten Einsatz hatte sie in den Alpen, danach auf dem Balkan, von wo sie 1941 nach Nordafrika verlegt wurde und das 33. Panzerregiment durch das 133. ersetzte. Die Division wurde bei El Alamein nahezu ausgelöscht und im November 1942 aufgelöst.



AUSTRALIEN

Die 2. „Australian Imperial Force“ (AIF) wurde ursprünglich 1939 aus freiwilligen Einheiten der australischen Armee gegründet. Die verschiedenen Divisionen kämpften mit Auszeichnung an Schauplätzen wie Nordafrika gegen die deutschen Truppen oder auf Neuguinea und Borneo gegen die Japaner. Besonders die 9. Division zeichnete sich durch die Schlachten bei Tobruk (1941) und El Alamein (1942) aus.



NEUSEELAND

Die wichtigste Formation Neuseelands während des Zweiten Weltkriegs war die 2. Division. Nachdem sie in Griechenland und auf Kreta unterlegen war, schloss sie sich der britischen 8. Armee in Nordafrika an, wo sie eine Schlüsselrolle in der siegreichen zweiten Schlacht von El Alamein gegen Rommels Truppen im November 1942 spielten. Im weiteren Kriegsverlauf nahmen sie an der Schlacht von Monte Cassino in Italien teil.



GURKHA

Truppen des britischen Empire kämpften während des Zweiten Weltkriegs an allen Schauplätzen. Gurkha-Soldner aus Indien kämpften in Nordafrika, im mittleren Osten, Griechenland, Burma und auf Java. Vier Männern der 4. Division wurde in Griechenland das Victoria-Kreuz verliehen, ebenso vier weiteren der 5. Division auf Java gegen die Japaner.



CHINESISCHE NATIONALISTEN

Bei Ausbruch des Zweiten Weltkriegs befand sich China bereits in der Mitte eines gewalttätigen Konflikts aus dem Jahre 1927 zwischen nationalistischen Kräften Chiang Kai-sheks und den kommunistischen Kräften Mao Zedongs. Nachdem Japan diese Auseinandersetzung dazu nutzte in China einzumarschieren und große Teile zu besetzen, schlossen Chiang Kai-shek und Mao Zedong zur Bekämpfung des gemeinsamen Feinds einen von den Alliierten unterstützten Waffenstillstand. Im Anschluss an den Zweiten Weltkrieg kämpfte die kommunistische Partei Maos bis zum Sieg im Jahre 1949 weiter und gründete die Volksrepublik China. Chiang Kai-shek und über zwei Millionen Flüchtlinge flohen nach Taiwan und gründeten die Republik China.



DEUTSCHE ROSETTE

Die deutsche Rosette fand sich auf den Flügeln deutscher Flugzeuge und auf den Seiten ihrer Panzer.



AFRIKAKORPS

Das Afrikakorps wurde im Februar 1941 in Libyen vom deutschen Oberkommando im Anschluss an den Sieg der Alliierten über die Italiener während Operation „Compasso“ gegründet. Unter dem Kommando von Erwin Rommel wurde es zu einer starken Panzerarmee, die die Alliierten mit der Ausnahme von Tobruk bis an ihre Ausgangspositionen zurückdrängte.



101. US-LUFTLANDEDIVISION „SCREAMING EAGLES“

Die berühmte 101. Luftlandedivision, gegründet im August 1942, sprang in der Nacht des D-Days gemeinsam mit der 82. Luftlandedivision über der Normandie ab. Sie nahmen an der Operation Market Garden im September 1944 teil und verteidigten während der deutschen Ardennenoffensive im Dezember 1944 eine wichtige Straßenkreuzung in Bastogne. Die berühmte „Easy Company“ des 506. US-Fallschirmjägerregiments war Teil der 101. Division.



DEUTSCHE PIONIERE

Das „Fp“-Abzeichen trugen Pioniere, die für den Bau von Befestigungsanlagen verantwortlich waren.



ITALIENISCHE PIONIERE

Die Geschichte der italienischen Pioniere reicht bis ins 16. Jahrhundert zurück. Nach der Entwicklung des Schießpulvers und der Kanonen musste eine neue Art von Befestigungsanlagen entwickelt werden, die diesem Fortschritt in der Kriegsführung gewachsen waren. Das Ergebnis war die „trace italienne“: Sternförmige Bastionen mit außenliegenden Verteidigungsanlagen, die Dörfer und sogar Städte umgaben. Zwischen 1530 und 1540 verbreitete sich dieses Prinzip von Italien aus über ganz Europa und italienische Architekten waren sehr gefragt. Das Konzept wurde über die Jahrhunderte verfeinert und noch während des Ersten Weltkriegs 1914–1918 in Gebrauch.



KÖNIGLICHE PIONIERE

In allen Auseinandersetzungen mit Beteiligung Großbritanniens spielten die königlichen Pioniere eine wichtige Rolle. Aus diesem Grund verlieh ihnen König William IV. 1832 zur Würdigung ihrer Teilnahme an jeder Schlacht der britischen Armee ihr „ubique“-Motto (lat.: „überall“).

Während des Zweiten Weltkriegs wurden die Fähigkeiten der königlichen Pioniere intensiv zur Entschärfung von Blindgängern, zum Aufspüren von Minen, zum Brückenbau und vielem mehr genutzt.



US-PIONIERE

Das seit 1840 verwendete Symbol des Pionierkorps der US Army, eine Burg mit Türmen, wurde in der Heraldik zur Beschreibung von Männern, die von Mauern umgebene Befestigungsanlagen überwandern, verwendet. Es fand sich auf den unterschiedlichsten Kleidungselementen wie Schulterklappen, Gürtelschnallen, Baretts, Knöpfen, usw. Obwohl das Symbol als solches sich weiterentwickelte, ist es bis heute das charakteristische Symbol des Pionierkorps.