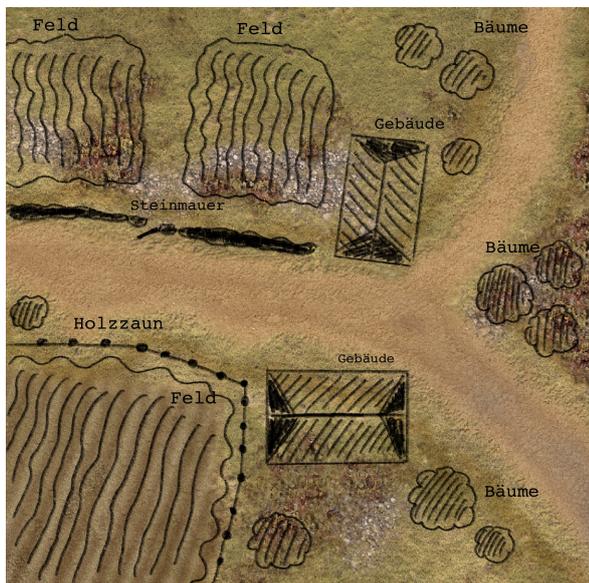


# Szenario

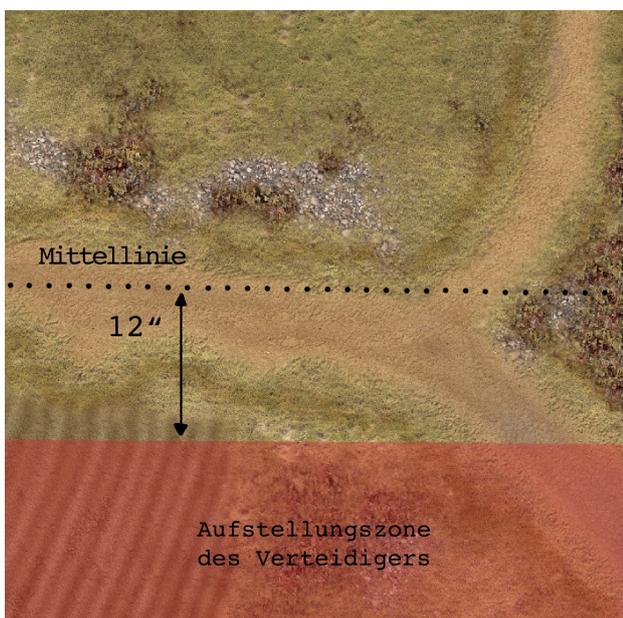
## Angreifer-Verteidiger Szenario

### Typ: **Umfassung**



## Aufstellung

- Beide Spieler werfen einen Würfel, das höhere Ergebnis wählt zwischen Angreifer oder Verteidiger
- Der Verteidiger wählt die Spielfeldseite und stellt **mindestens die Hälfte** seiner Einheiten in der Aufstellungszone auf
- Einheit dürfen **versteckt** aufgestellt werden
- Nicht aufgestellte Einheiten bleiben in Reserve
- Die Einheiten des Angreifers werden zu Beginn nicht aufgestellt
- Der Angreifer muss **mindestens die Hälfte** seiner Einheiten als **erste Welle** einsetzen
- Dies kann die gesamte Armee sein, nicht aufgestellte Einheiten des Angreifers bleiben in Reserve
- Reserven dürfen **keine Flankenmanöver** ausführen



## **Missionsziel**

- Der Angreifer muss so viele Einheiten wie möglich über den Spielfeldrand des Verteidigers bewegen

## **Erster Spielzug**

- Der Angreifer bewegt seine **gesamte erste Welle** auf das Spielfeld
- Die Einheiten können das Spielfeld an beliebigen Punkten entlang der eigenen Spielfeldkante betreten
- Die Einheiten müssen einen **Rennen- oder Vorrücken-Befehl** erhalten
- Es ist kein Befehlstest notwendig um in diesem Zug das Spielfeld zu betreten

## **Spieldauer**

- 6 Runden
- Am Ende der 6. Runde bestimmt das Werfen eines W6 ob bei 1-2-3 das Spiel endet oder bei 4-5-6 eine weitere Runde stattfindet

## **Sieg**

- Um zu gewinnen muss eine Seite **mindestens 2 Siegpunkte mehr** verdient haben
- **Angreifer**
- 1 Siegpunkt für jede vernichtete Feindeinheit
- 2 Siegpunkte für jede eigene Einheit welche sich vollständig oder teilweise in der Aufstellungszone des Verteidigers befindet
- 3 Siegpunkte für jede Einheit die über den Spielfeldrand des Gegners bewegt wurde
- **Verteidiger**
- 2 Siegpunkte für jede vernichtete Feindeinheit