

Szenario 2 – Tigerjagd

Hintergrund:

Am 13.06.1944 trifft bei Villers-Bocage südlich von Caen die schwere SS-Panzerabteilung 101 mit 6 Tiger I sowie Einheiten der Panzerlehr-Division auf ca. 200 teilweise gepanzerte Fahrzeuge der 7. britischen Panzerdivision (Desert Rats). Bei den Kämpfen wurde der Ort nahezu vollständig zerstört; am Ende des Tages zogen sich die Briten zurück. Sie verloren an diesem Tag 20 Cromwell-Panzer, 4 Fireflies, einige Stuarts und über 30 Halbkettenfahrzeuge und Bren Carrier. Die deutsche Seite verlor 6 Tiger und 2 Panzer IV.

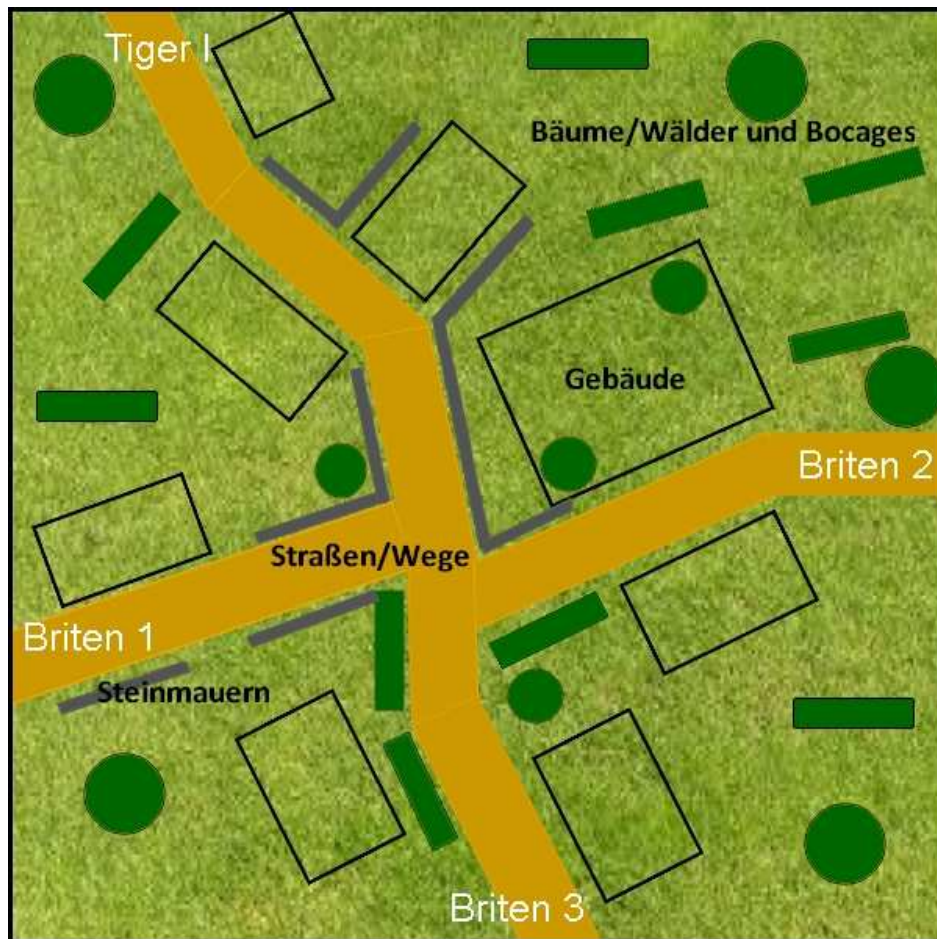
In unserem Szenario sollen 3 Cromwells und 1 Firefly einen Tiger I vernichten. Den Ort teilen mehrere Strassen, auf deren Anfang postieren sich jeweils die Panzer.

Szenariobedingungen:

Spielbeginn: Die deutsche Seite stellt zuerst auf. Der erste Spielzug wird ausgewürfelt, der Spieler mit dem höchsten Wurf bestimmt, wer den ersten Spielzug hat.

Spieldauer: max. 6 Züge

Spielfeld: 1,20 x 1,20 cm, viel Deckung durch Gebäude, Hecken, Mauern, Aufstellung z.B.:



Ressourcenpunkte: Es gibt keine Geländemarker, keine Ressourcenpunkte

Beschränkung: Die Panzer sind festgelegt: 1 Tiger, 3 Cromwells und 1 Firefly

Sonderregel: Die deutsche Seite erwürfelt vor Spielbeginn, welche Sonderregel der Tiger erhält:

W6= 1-3 doppelte Strukturpunkte

1. Treffer = keine Einschränkung
2. – 3. Treffer = halbe Bewegung, bewegen, Turm drehen, schießen möglich
4. – 5. Treffer = keine Bewegung, Turm drehen und schießen möglich
6. Treffer = vernichtet

oder

W6= 4-6 2 Schuss pro Runde

Der Tiger darf nach der Bewegungsphase nicht mehr bewegt werden, d.h. die Ausrichtung des Turms gilt für die gesamte Schussphase. Es gilt nach dem Ausrichten des Fahrzeugs/Turms in der Bewegungsphase der Schusswinkel von 45 Grad (Schablone).

Siegbedingungen:

- a) Am Ende des 6. Spielzuges beider Parteien wird das Spiel automatisch beendet. Zur Bestimmung des Siegers werden Siegpunkte gezählt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel
- b) Wenn eine Fraktion ausgelöscht ist oder aufgibt, endet das Spiel sofort; in diesem Fall gewinnt die jeweils andere Fraktion.

Siegpunkte:

1. Variante 1, der Tiger hat doppelte Strukturpunkte
 - Deutsche Seite: Für jeden vollständig vernichteten gegnerischen Panzer gibt es 2 Siegpunkte
 - Britische Seite: Für jeden Treffer am Tiger gibt es 1 Siegpunkt.
2. Variante 2, der Tiger hat 2 Schuss pro Runde
 - Deutsche Seite: Für jeden vollständig vernichteten gegnerischen Panzer gibt es 1 Siegpunkt
 - Britische Seite: Für jeden Treffer am Tiger gibt es 1 Siegpunkt.

Aufstellung und Listen:

Desert Rats: 3 Cromwells, 1 Firefly. Aufstellung jeweils an einem Straßenanfang am Spielfeldrand

Panzerabteilung 101: 1 Tiger I. Aufstellung an einem Straßenanfang am Spielfeldrand

Es gelten die Grundregeln von Behind Omaha 2.0 sowie die jeweils aktuellen Fraktionslisten



Dieses Szenario steht - auch in Auszügen und inkl des Namens „Behind Omaha“ - unter der Creative-Commons-Lizenz **Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 international.**

Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Autoren: Björn Sievers und Hans-Dieter Kujath, **Rechteinhaber:** Björn Sievers, Bernd Serr und Hans-Dieter Kujath.