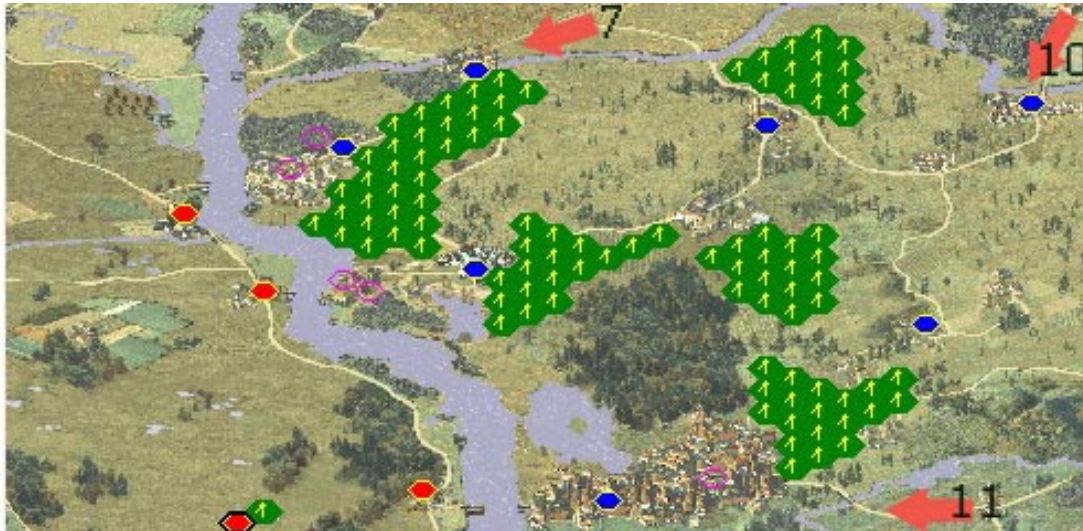


1 Alliertes Briefing: Operation Plunder - Die Rheinüberquerung

Die größte Luftlandeoperation des Krieges hat begonnen, unsere Flugzeuge befinden sich kurz vor dem Zielgebiet. In Lastenseglern befinden sich Infanterie, Artillerie und sogar gepanzerte Einheiten. Mit diesen überqueren Sie den Rhein, landen auf offener Fläche und kämpfen das östliche Ufer frei. Gleichzeitig können Sie einen amphibischen Angriff starten. Brückenbauer sind bereit, setzen Sie sie aber erst ein, wenn am gegenüber liegenden Ufer keine feindlichen Einheiten mehr sind, die Behelfsbrücken könnten sonst leicht zerstört werden!

Empfohlen wird die Luftlandeeinheiten in zwei Gruppen aufzuteilen und ein bis zwei Brücke so rasch wie möglich freizukämpfen. Decken Sie die Artillerie in unseren Luftlandedivisionen in alle Richtungen ab, es kann sonst leicht geschehen, dass ihr deutsche Truppen in den Rücken fallen.



Auf der Karte sind die möglichen Landezonen grün eingezeichnet, weiters zeigt sie Sieghexe und in welchen Runden deutsche Panzerverbände voraussichtlich eintreffen werden. Versuchen Sie diese zu isolieren, indem Sie sie mit ihrer Infanterie vom Überqueren der Brücken abhalten. Die vier strategischen Bomberstaffeln setzen Sie am besten zuerst gegen die gegnerische Luftabwehr mit großer Reichweite ein, scheuen Sie nicht die dabei auftretenden Verluste! Diese B-17 Bomber können die Flak oft für eine Runde komplett unterdrücken und vernichten auch deren Munitionsvorräte.

Zu Beginn können nur leichte Panzer über die Behelfsbrücken fahren, schwerere Panzerfahrzeuge erhalten Sie daher erst im Laufe der Operation. Unsere Meteorologen sind überzeugt, dass es in den nächsten Tagen kein Schlechtwetter geben wird. Zeigen Sie den Nazis, dass wir aus Operation Market Garden gelernt haben!

2 Deutsche Einsatzbesprechung: Der Abwehrkampf

Wir wissen, dass die Alliierten hier mit über tausend Lastensegler landen wollen, unsere Flak wird ihnen einen angemessenen Empfang bereiten. Wir haben unsere letzten Reserven in dieses Gebiet gezogen, doch die Transportmittel und der Benzin sind knapp. Unsere besten Panzerverbände werden Ihnen noch zur Hilfe kommen, Sie können auch bald mit Strahljägern rechnen. Diese sind den gegnerischen Jägern überlegen, haben jedoch wenig Munition, daher sollten sie nur mit Vorsicht offensiv eingesetzt werden. Unser Flughafen ist schon schwer in Mitleidenschaft gezogen, er kann nur mehr eine Fliegerstaffel pro Runde versorgen (*d. h. keine Versorgung auf seinen Nachbarfeldern*), der Feind könnte versuchen ihn ganz zu zerstören. Wir haben noch Waffen für drei Volkssturmeinheiten organisiert, verteilen Sie diese in den Frontstädten. Verteidigen Sie jeden Ort bis zum Letzten, und bereiten Sie den Alliierten noch eine letzte böse Überraschung!

3 Regeln

- **Verteidigersieg:** Wenn die Deutschen am Ende des letzten **allierten** Zuges noch **vier eigene Sieghexe** unter Kontrolle haben. Siegbedingungen sonst wie üblich - **Angreifersieg:** die Alliierten müssen alle gegnerischen Sieghexe (die eigenen sind egal). Gelingt ihnen das nicht: **Erfolgreiche Verteidigung.**
- Die Transportflugzeuge sind Lastensegler, deshalb müssen sie **spätestens in Runde 4 landen** (außer der Gegner blockiert die Landung), ausgenommen sind Fallschirmspringer und Fallschirmartillerie, diese dürfen unbegrenzt lange in der Luft bleiben.
- Es gibt keine Nachschubfelder, Kauf von Bodeneinheiten ist also sinnlos. Beschädigte Einheiten können nicht auf volle Stärke nachgerüstet werden. Volkssturm darf nicht verkauft werden.