Duel of the Giants

-Game instructions-
-Spielanleitung-

Inhaltsverzeichnis

Einführung Seite 3

Überblick über den Spielaufbau Seite 5

Die Landschaftselemente Seite 6

Das Frontelement Seite 7
Eindringen in ein Hex mit Frontelement

Die Siegpunkteleiste Seite 7

Die Panzermarker Seite 8
Bewegung von verdeckten Panzermarkern

Die Waffen des deutschen Spielers Seite 9

Die Waffen des sowjetischen Spielers Seite 10

Die Aufklärung Seite 11
Aufklärung von sowjetischen Panzermarkern durch Tiger und PAK
Aufklärung deutscher PAK-Marker durch T-34 Panzer

Bewegung der deutschen Waffen Seite 12
Programmierung der Tiger-Panzer ***Seite 12***
Programmierung des Tiger-Turms ***Seite 12***
Ausrichtung der PAK ***Seite 12***
Bewegung der Stuka ***Seite 13***
Einsatz der Panzerminen ***Seite 14***
Bewegung einer PAK ***Seite 14***

Aktivierung und Bewegung der sowjetischen Panzer Seite 15
Aktivierung der T-34 Panzer
Bewegung der T-34 Panzer

Überrollen einer PAK Seite 15

Das Gefecht Seite 16
Sichtregeln
Wer schiesst wann?

Die Siegpunkte Seite 18
Siegpunkte für zerstörte T-34 und PAK
Siegpunkte für beschädigte T-34 Panzer
Siegpunkte für beschädigte Tiger-Panzer
Tiger-Panzer kritisch beschädigt
Siegpunkte für durchgebrochene T-34 Panzer

3-4 Spieler-Regeln Seite 19

Multiplayer-Regeln Seite 20

Winter-Szenario Seite 21

Spielbeispiel Seite 23

Table of Contents

Introduction Page 3

Overview of the Game Set-up Page 5

The Landscape Elements Page 6

The Front Element Page 7
Invading a Hex with a Front Element

The VP bar Page 7

The Tank Markers Page 8
Moving Face-down Tank Markers

The German Player's Weapons Page 9

The Soviet Player's Weapons Page 10

Recon Page 11
Recon of Soviet Tank Markers by Tiger and ATG
Recon of German ATG Markers by T-34 Tanks

Movement of the German Weapons Page 12
Programming the Tiger Tanks ***Page 12***
Programming the Tiger Turret ***Page 12***
Orienting the ATG ***Page 12***
Moving the Stuka ***Page 13***
Using the Tank Mines ***Page 14***
Moving an ATG ***Page 14***

Activation and Movement of the Soviet Tanks Page 15
Activating the T-34 Tanks
Moving the T-34 Tanks

Overrunning an ATG Page 15

Combat Page 16
Visibility Rules
Who Shoots When?

The Victory Points Page 18
Victory Points for Destroyed T-34s and ATGs
Victory Points for Damaged T-34 Tanks
Victory Points for Damaged Tiger Tanks
Critical Damage to Tiger Tank
VPs for T-34 Tanks Breaking Through Enemy Lines

3-4 player rules Page 19

Multiplayer rules Page 20

Winter-Scenario Page 21

Example of play Page 23

Die Sowjetunion im Spätsommer 1943. Die deutsche Offensive bei Kursk ist gescheitert. Scheinbar unaufhaltsam schiebt sich die Front nach Westen vor. Die sowjetische Sommeroffensive erzielt tiefe Einbrüche in den deutschen Verteidigungsstellungen an der Ostfront. Hält die deutsche Frontlinie dem weiteren Ansturm der sowjetischen Übermacht stand?

Die Gegner

„Duel of the Giants“ ist ein taktisches Spiel für 2-4 Personen, die auf deutscher oder sowjetischer Seite spielen und im Folgenden als „deutscher Spieler“ oder „sowjetischer Spieler“ bezeichnet werden.

Ziel des Spiels

Das Ziel besteht für jeden Spieler darin, mehr Siegpunkte zu erwerben als der Gegner.

Das gelingt Ihnen als Panzerkommandeur der **Roten Armee**, indem Sie die Frontlinie durchstossen und mit möglichst vielen Panzern das deutsche Hinterland erreichen.

Als Panzerführer der **Deutschen Wehrmacht** müssen Sie mit einem taktisch klug geplanten Einsatz Ihrer Verteidigungsmittel möglichst viele T-34 Panzer zerstören um zu verhindern, das die sowjetischen Panzer das deutsche Hinterland erreichen.

Struktur der Anleitung

Auf Seite 4 bis Seite 22 befinden sich die Spielregeln, von Seite 23 bis Seite 43 zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt den Verlauf eines kompletten Spiel-Beispiels.

Spielvorbereitungen

Entscheiden Sie sich zwischen den Sommer und den Winter-Szenario. Die ergänzenden Regeln für das Winter-Szenario finden Sie auf **Seite 21.**

Das Spielbeispiel ab **Seite 23** basiert auf den Sommer-Regeln.

Tiger-Panzer mit Spiel-Elementen aus dem Sommer-Szenario

Tiger tank with game elements from the Summer Scenario

Zwei T-34 erreichen den deutschen Spielfeldrand

Two T-34s reach the German edge of the board

The Soviet Union in late summer, 1943. The German offensive near Kursk has failed. The front is moving west, seemingly unstoppable. The Soviet summer offensive makes deep incursions into the German defensive position on the Eastern front. Can the German front line withstand the continued onslaught of the superior Soviet forces?

The Opponents

“Duel of the Giants” is a tactical game for two to four persons who play on the German or Soviet side, hereafter referred to as the “German player” or “Soviet player.”

Object of the Game

The object is for each player to gain more victory points than his opponent. As a tank commander of the Red Army, you can succeed by breaking through the front line and reaching the German edge of the board with as many tanks as possible. As a tank commander of the German Wehrmacht, with tactical, cleverly planned use of your defense resources, you need to destroy as many T-34 tanks as possible in order to prevent the Soviet juggernaut from reaching Germany.

Structure of the Instructions

You will find the game rules from page 4 to page 22; page 23 to page 43 shows you the course of a sample game.

Set up of the Game

Choose either the Summer Scenario or the Winter Scenario. You’ll find the additional rules for the Winter Scenario on **page 21.**

The sample game from **page 23** on is based on the Summer Scenario rules.

Anzahl der Spieler

„Duel of the Giants“ ist grundsätzlich als 2-Spieler-Spiel konzipiert, da es eine Auseinandersetzung zwischen 2 Nationen, – Sowjetunion gegen Deutschland – darstellt. Es kann aber auch sehr gut zu dritt oder zu viert gespielt werden. Selbst große Schlachten mit 40 Panzern sind möglich.

→ *Mehrspieler-Regeln s. S. 19*

Wahl der Seite

Haben Sie sich geeinigt, wer auf welcher Seite spielt? Wenn nicht, spielt derjenige die deutsche Seite, der mit dem Rücken nach Westen sitzt. Der Spieler, der mit dem Rücken nach Osten sitzt, spielt die sowjetische Seite.

Sieger

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen, wenn ein Spieler keine Waffen mehr im Spiel hat, .

Die Spielphasen im Überblick

Das Spiel dauert ca. 30-60 Minuten und besteht zum Beginn eines Spiels aus **4 Aufbau-** und **einer Eröffnungsphase** an denen sich **4 wiederholende Phasen (A-D)** anschließen:

→ *Die Spielphasen im Einzelnen s.S.5*

→ *Überblick über den Spielaufbau s.S.5*

Spiel-Elemente aus dem Winter-Szenario, s. S. 21

Game elements from the Winter Scenario, see p. 21

Die Ju 87 G nach dem Start von ihrem Feldflughafen

The Ju 87 G after taking off from its airfield

T-34 Panzer mit PAK-Markern und Panzerminen

T-34 tank with ATG markers and tank mines

Number of Players

“Duel of the Giants” is principally designed as a 2-player game since it reflects the conflict between two nations, Soviet Union and Germany. However, it also plays very well with three or four players. Even large battles with 40 tanks are possible.

→ *Multiplayer Rules, see page 19*

Choosing Sides

Have you agreed on who plays on what side? If not, the player who is sitting with his back to the west plays the German side; the player with his back toward the east plays the Soviet side.

Winner

The player with the most VP when one opponent has no weapons remaining on the board.

Overview of the Game Phases

The game takes about 30 to 60 minutes. It begins with 4 set-up phases and 1 opening phase, followed by 4 repeating phases (A to D):

→ *The Playing Phases in Detail, see p. 5*

→ *Overview of the Game Set-up, see p. 5*

Überblick über den Spielaufbau
Overview of the Game Set-up

10x Landschafts-elemente

10x landscape elements

8x T-34 Panzer *8x T-34 tanks*

16x Panzermarker *16x tank markers*

T-34 Waffen-karte

T-34 weapon card

Sowjetische Seite *Soviet Side*

Die Spielphasen im Einzelnen

Aufbauphase 1:
Aufbau der Landschaftselemente

Aufbauphase 2:
Aufbau der Frontlinie

Aufbauphase 3:
Plazierung der sowjetischen Panzermarker

Aufbauphase 4:
Plazierung der deutschen Waffen

Eröffnungsphase:
Aufklärung und Aktivierung sowjetischer Panzermarker

Phase A:
Programmierung der deutschen Tiger-Panzer und die Ausrichtung der Panzerabwehrkanonen (PAK)

Phase B:
Die Bewegung der sowjetischen T-34 Panzer

Phase C:
Die Ausführung der vorprogrammierten Bewegung der deutschen Panzer

Phase D:
Das Gefecht

The Game Phases in Detail

Set-up phase 1:
Set-up of the landscape elements

Set-up phase 2:
Set-up of the front line

Set-up phase 3:
Placement of the Soviet tank markers

Set-up phase 4:
Placement of the German weapons

Opening phase:
Revealing and activation of the Soviet tank markers

Phase A:
Programming of the German Tiger tanks and orientation of the Panzer anti-tank guns (ATG)

Phase B:
The movement of the Soviet T-34 tanks

Phase C:
The execution of the pre-programmed movement of the German tanks

Phase D:
Combat

Deutsche Seite *German Side*

1x Siegpunkte-leiste

1x victory point bar

10x Landschafts-elemente

10x landscape elements

6x PAK-Marker
6x ATG markers

2x Tiger-Panzer
2x Tiger tanks

4x Waffenkarten
4x weapon cards

14x Front-elemente

14x front elements

8x Panzerminen
8x tank mines

1x Stuka und Flughafen
1x Stuka and airfield

2x Rad-Marker
2x tire markers

Die Landschaftselemente

Steppe

• Die Steppe ist standardmäßig auf dem Spielplan aufgedruckt.

• Um ein Steppenelement zu befahren wird beim Hineinfahren **eine Bewegungsaktion** benötigt.

→ *Programmierung der Tiger-Panzer, s. S. 12*
→ *Bewegung der T-34 Panzer, s. S. 15*

Wald

• Der Wald kann wie die Steppe befahren werden, also mit **einer Bewegungsaktion** des Panzers.

• Panzer und PAK im Wald können nicht beschossen werden, es sei denn, sie schiessen selber und geben sich dadurch zu erkennen, oder der Angreifer steht **im angrenzenden Feld.** Dann gilt: der Angreifer kann einen Gegner im Wald-Hex nur mit **-1 Schusskraft** angreifen.

• Wer sich im Wald befindet, darf immer zuerst schiessen.

• Die Stuka kann keinen Gegner in einem Wald-Hex angreifen.

→ *Bewegung der Stuka, s. S. 13*

• Sowjetische Panzermarkierungen können im Wald nicht aufgeklärt werden.

→ *Aufklärung von sowjetischen Panzermarkern, s. S. 11*

Anhöhe

• Um die Anhöhe zu befahren, reicht **eine Bewegungsaktion** wie in der Steppe aus.

• Ein Panzer oder eine PAK auf einer Anhöhe schiesst mit **+1 Schusskraft.**

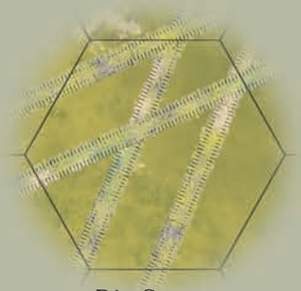
• Von einer Anhöhe kann **1 Feld weiter**, auch über ein angrenzendes Waldhex hinaus, aufgeklärt werden.

→ *Die Aufklärung, s. S 11*

Sumpf

• Der Sumpf ist für Tigerpanzer **nicht** befahrbar.

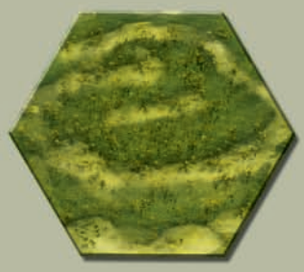
• Der Sumpf ist für T-34 Panzer mit **einer zusätzlichen Bewegungsaktion** befahrbar.



Die Steppe
The steppe

Der Wald
The forest

Die Anhöhe
The high ground



Der Sumpf
The swamp

The Terrain Elements

Steppe

• The steppe is printed on the gameboard as a foundation.

• In order to drive on a steppe element, you need **one movement point** upon entering it.

→ *Programming the Tiger Tanks, see p. 12*
→ *Moving the T-34 Tanks, see p. 15*

Forest

• You can drive through the forest as you can over the steppe, i.e. with **one movement point** of the tank.

• The tanks and ATGs in the forest cannot be fired at unless they themselves shoot and thus expose themselves, or if the attacker is standing on an **adjacent space**.
In this case, the following applies: the attacker can attack the enemy in a forest hex with a **-1 firepower.**

• If you are in a forest, you always fire first.

• The Stuka cannot attack an opponent on a forest hex.

→ *Moving the Stuka, see p. 13*

• Soviet tank markers cannot be reconnoitered in the forest.

→ *Recon of Soviet Tank Markers, see p. 11*

High Ground

• In order to drive on high ground, **one movement point,** as in the steppe, is sufficient.

• A tank or an ATG on high ground shoots with **+1 firepower.**

• From higher ground you can spot tanks and ATGs in **one additional hex**, even beyond an adjacent forest hex.

→ *Recon, see p. 11*

Swamp

• Tiger tanks cannot drive through swampland.

• T-34 tanks can drive on swampland with **one additional movement point.**

Das Frontelement

Das Frontelement trennt die sowjetische von der deutschen Seite der Front.

• Der deutsche Spieler baut aus den 14 Frontelementen eine durchgehende Frontlinie vom linken zum rechten Spielfeldrand auf.

• Die Frontelemente dürfen auf jede Landschaft gelegt werden.

• Frontelemente dürfen auch in der **Tiefe gestaffelt** aufgebaut werden, um besonders geschützte Frontabschnitte darzustellen.

→ *Aufbauphase 2, s. S. 24*

Frontelement
Front element

Eindringen in ein Hex mit Frontelement

Ein Panzer benötigt **eine zusätzliche Bewegungsaktion** um in ein Hex mit Frontelement einzudringen.

Befindet sich, wie in der Abbildung rechts, ein Frontelement in einem Sumpf, sind beispielsweise 3 Bewegungsaktionen nötig um dort einzudringen:

1. Eine Bewegungsaktion für die Steppe

2. Eine zusätzliche Bewegungsaktion für den Sumpf

3. Eine zusätzliche Bewegungsaktion für das Frontelement

→ *Landschaftselemente s. S. 6*
→ *Programmierung der Tiger-Panzer s. S. 12*
→ *Bewegung der T-34 Panzer s. S. 15*

Nach dem Durchbruch wird das Element entfernt, so dass nachfolgende Panzer ohne Einschränkung durchfahren können.

Die Siegpunkteleiste

Auf der Siegpunkteleiste wird nach jeder Phase D mit dem roten Marker die Differenz der erzielten Siegpunkte in die Richtung des Spielers mit den meisten Siegpunkten gezogen. **Beispiel:** Wenn der deutsche Spieler 4 SP erhält und der sowjetische Spieler 1 SP wird der rote Marke 3 Felder auf die deutsche Seite der Leiste gezogen.

The Front Element

The front element separates the Soviet from the German side of the front.

• The German player, using the 14 front elements, builds up a continuous front line from the edge of the gameboard.

• The front elements can be put on any type of landscape.

• Front elements may also be set up in staggered depths in order to form specially protected front sections.

→ *Set-up Phase 2, see p. 24*

Invading a Hex with a Front Element

A tank needs one additional moving action to invade a hex with a front element.

If a front element is in a swamp (as shown in the illustration on the right), you need 3 moving actions to invade there:

1. one movement point for the steppe

2. One additional moving point for the swamp

3. One additional moving point for the front element

→ *Landscape Elements, see p. 6*
→ *Programming the Tiger Tanks, see p. 12*
→ *Moving the T-34 Tanks, see p. 15*

After the breakthrough, the element is removed so that subsequent tanks can drive through without restriction.

The VP bar

The VP bar is used to keep track of the VPs. At the end of a combat, you take the difference in VPs gained and move it towards the player who gained the most VPs that turn. **Example:** If the German player gained 4 VPs and the Soviet player 1 VP, the marker is moved 3 spaces toward the German side of the bar. Should the marker be at the end of a row and more points are awarded to the same player, record these separately: they will be removed first when the other player gains VPs.

Siegpunkteleiste VP bar

Die Panzermarker

Die 16 Panzermarker symbolisieren 16 mögliche Positionen sowjetischer Panzer.

→ *Aufbauphase 3, s. S. 21*

• 8 davon sind auf der Rückseite mit einem Rad-Symbol gekennzeichnet. Dieses Zeichen symbolisiert einen nicht aktivierten Panzer.

• Die anderen 8 Panzermarker ohne Rad-Symbol werden zur Täuschung des Gegners benutzt. An deren Stelle befindet sich kein Panzer.

• In einem Waldhex plazierte Panzermarker können von dem deutschen Spieler nicht aufgeklärt werden.

• Ein T-34 Panzer darf auf einem verdeckten Panzermarker bewegt werden, auch wenn dieser einen verdeckten Panzer verbirgt.

→ *Aufklärung von sowjetischen Panzermarkern, s. S. 11*

Bewegung von verdeckten Panzermarkern

Vor der **Eröffnungsphase** von Runde 1**,** sowie zu Beginn jeder **Phase B**, darf der sowjetische Spieler zwei seiner noch verdeckten Panzermarker je zwei Felder weit bewegen.

• Die Bewegung von Panzer-Markern kann nur auf Steppen- und Wald-Feldern vollzogen werden.

• Wenn der Marker während oder am Ende der Bewegung in Aufklärungsreichweite einer aktiven Pak, einer fliegenden Stuka oder eines Tiger-Panzers kommt, wird sofort aufgeklärt, selbst wenn die Bewegung durch ein Waldhex führt, oder in einem Waldhex endet.

• Bewegte Panzer-Marker dürfen aktiviert werden.

• Panzer-Marker dürfen über andere Panzer-Marker hinweg gezogen werden.

• Panzer-Marker dürfen nicht in Minenfelder bewegt werden.

8x Panzermarker
8x tank markers

8x Bluffmarker
8x bluff markers

Ein im Waldhex plazierter Panzermarker kann nicht aufgeklärt werden.

A tank marker placed in a forest hex cannot be reconnoitered.

Bewegung von 2 Panzer-Markern
Movement of 2 tank markers

The Tank Markers

The 16 tank markers symbolize 16 potential positions of Soviet tanks.

→ *Set-up Phase 3, see p. 21*

• 8 of them are marked on the back with a wheel symbol. This sign symbolizes a non-activated tank.

• The other 8 tank markers without a wheel symbol are used to bluff the opponent. There are no tanks on those spaces.

• Tank markers placed in a forest hex cannot be reconnoitered by the German player.

• A T-34 tank may be moved onto a tank marker even this marker has a hidden tank.

→ *Recon of Soviet Tank Markers, see p. 11*

Moving Face-down Tank Markers

In the **Opening Phase of turn 1** and during **Phase B** of turn 2 onwards, the Soviet player may move two of his still face down tank markers up to two spaces each.

• You may move tank markers only on steppe and forest hexes.

•If, during or at the end of movement, the marker comes into the recon range of an activated ATG or Tiger tank, the German player has successfully reconnoitered the Soviet marker even if the movement leads through or ends in a forest hex. The marker is immediately turned over to reveal a real Soviet tank or dummy marker.

• Tank markers that have been moved may be activated.

• Tank markers may be moved over other tank markers.

• Tank markers may not be moved onto mine fields.

Die Waffen des deutschen Spielers

Tiger-Panzer

Die 2 Tiger-Panzer vereinen hohe Feuerkraft und starke Panzerung zu einer gefürchteten Waffe.

Die Panzer können in **jede der 6 Richtungen** plaziert werden. Die Türme können in **Phase A** unabhängig davon programmiert werden.

Flugplatz

Der Flugplatz dient als Start- und Landefeld für die Stuka.

Ju 87 Stuka

Mit der Ju 87 Stuka lassen sich aus der Luft feindliche T-34 Panzer vernichten. Sie wurde an der Ostfront als „Feuerwehr“ eingesetzt um durchgebrochene Panzer mit ihren mit Wolfram-Munition bestückten 3,7cm PAK zu vernichten.

Die Ju 87 Stuka wird auf dem Flughafen in einer der 6 Richtungen plaziert.

→ *Bewegung der Stuka s. S. 13*

Panzerabwehrkanonen (PAK)

Dem deutschen Spieler stehen 3 PAK- und 3 Bluff-Marker zur Verfügung.

Die PAK dient zur Bekämpfung sowjetischer Panzer und kann auch zur Aufklärung eingesetzt werden.

→ *Die Aufklärung, s. S 11*

→ *Das Gefecht, s. S 16*

Panzerminen-Marker

Dem deutschen Spieler stehen 4 Panzerminen- und 4 Bluff-Marker zur Verfügung. Die Panzerminen dienen dazu, sowjetische Panzer zu stoppen um sie leichter vernichten zu können.

→ *Einsatz der Panzerminen, s. S. 14*

Rad-Marker

Mit den beiden Rad-Markern lassen sich PAK-Marker bewegen.

→ *Bewegung einer PAK, s. S. 14*

Turm und Rumpf lassen sich unabhängig voneinander programmieren
Turret and hull can be programmed independently from one another.

1x Ju 87 Stuka 1x Ju 87 Stuka

1x PAK 8.8-Marker
1x ATG 8.8 marker

2x PAK 36-Marker
2x ATG 36 markers

3x Bluff-Marker
3x bluff markers

4x Panzerminen-Marker
4x tank mine markers

4x Bluffmarker
4x bluff markers

2x Rad-Marker
2x tire markers

The German Player's Weapons

Tiger Tanks

The 2 Tiger tanks combined high firepower and strong armor to become a formidable weapon.

You can place the tanks in **any of the 6 directions**. In **phase A**, the facing of the turret may be programmed independently.

Airfield

The airfield serves as a starting and landing place for the Stuka.

Ju 87 Stuka

With the help of the Ju 87, you can destroy the hostile T-34 tanks from the air. It was used at the Eastern Front as the “fire brigade.” With its 3.7cm ATG equipped with tungsten ammunition, the Ju 87 could destroy tanks that had broken through the lines.
The Ju 87 Stuka is placed on the airfield in one of the 6 directions.

→ *Moving the Stuka, see p. 13*

Anti-tank Guns (ATG)

The German player has 3 ATG markers and 3 bluff markers available to him.
The ATG serves to fight Soviet tanks and can also be used for recon.

→ *Recon, see p. 11*

→ *Combat, see p. 16*

Tank Mine Markers

The German player has 4 tank mines and 4 bluff markers available to him. The tank mines work to stop Soviet tanks in order to destroy them more easily.

→ *Using the Tank Mines, see p. 14*

Tire Markers

The two tire markers serve to move ATG markers.

→ *Moving an ATG, see p. 14*

Die deutschen Waffenkarten

Im oberen Bereich ist die Anzahl von Geschossen gezeigt, mit der die Panzer oder die PAK aus verschiedenen Richtungen zerstört werden können. Die Anzahl der Geschosse zeigt die Stärke der Panzerung, der feindliche Beschuss muss gleich oder stärker sein um den Tiger-Panzer zu beschädigen oder die PAK zu zerstören.

Im mittleren Bereich ist die Feuerkraft durch die unterschiedliche Anzahl von Geschossen dargestellt.

Bei den Tiger-Waffenkarten ist am unteren Rand die Anzahl der maximal zu verwendenden Bewegungskarten abgebildet. Sie wird durch einen grauen Holzmarker angezeigt und verringert sich mit jedem Treffer den der Tiger erhält.

→ *Tiger-Panzer beschädigt, s.S. 18*

Die deutschen Waffenkarten
The German weapon cards

The German Weapon Cards

The upper section shows the defensive capabilities of the tank or ATG. The number of shells represent the strength of the defensive armor – the enemy firepower must equal or exceed the number of shells shown here to damage the Tiger or destroy the ATG.

The middle section shows the firepower of the weapon.

The bottom section (only on the Tiger tank) shows the number of movement cards available for each tank from a maximum of 5 to a minimum of 1.

→ *Critical Damage to Tiger Tank, see p. 18*

Turm und Rumpf lassen sich unabhängig voneinander ausrichten
Turret and hull can be oriented independently from one another

Die Waffen des sowjetischen Spielers

Der T-34 Panzer

Der sowjetische Spieler erhält 8 T-34 Panzer.

Der T-34 kann in **jede der 6 Richtungen** nach der Aktivierung plaziert werden. Die Turm kann unabhängig vom Rumpf während jeder Bewegungsaktion ausgerichtet werden.

→ *Bewegung der T-34 Panzer s. S. 15*

The Soviet Player's Weapons

The T-34 Tank

The Soviet player gets 8 T-34 tanks.

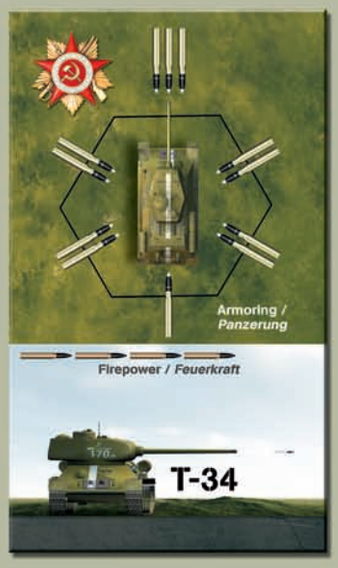
After activating the T-34, you can orient it in any of the 6 directions. During each moving action, you can orient the turret independently from the hull.

→ *Moving the T-34 Tanks, see p. 15*

Die T-34 Waffenkarte

Im oberen Bereich ist die Anzahl von Geschossen gezeigt, mit der der T-34 aus den verschiedenen Richtungen zerstört werden kann.
Um den T-34 zu zerstören, muss die Anzahl der Treffer gleich oder stärker sein als die Anzahl der abgebildeten Geschosse.

Im unteren Bereich ist die Feuerkraft durch die unterschiedliche Anzahl von Geschossen dargestellt.



Die T-34 Waffenkarte
The T-34 weapon card

The T-34 Weapon Card

The upper section shows the defensive capabilities of the T-34. The number of shells represent the strength of the defensive armor – the enemy firepower must equal or exceed the number of shells shown here to destroy the T-34.

The lower section, above the illustration, shows the firepower of the weapon.

Die Aufklärung

Aufklärung von sowjetischen Panzermarkern durch Tiger und PAK

Da dem deutsche Spieler nicht bekannt ist unter welchen Panzermarkern sich ein Panzer befindet, hat er die Möglichkeit in der **Eröffnungsphase,** in jeder **Phase A** (nach Neuausrichtung der PAK-Marker) oder in jeder **Phase C**, nachdem die Tiger-Panzer in ihre Endposition gefahren sind, aufzuklären.
In Schussrichtung von Tiger-Panzer oder aktivierter PAK liegende Panzermarker können bis zu einer Entfernung von 2 Feldern **umgedreht** also aufgeklärt werden.

→ *Eröffnungsphase, s. S 27*

→ *Phase A, s. S 28*

→ *Phase C, s. S 30*

• Erscheint auf der Rückseite das Rad-Symbol, wird der Panzermarker durch einen Panzer ersetzt, der damit aktiviert ist.

• Es gelten die gleichen Sichtregeln wie beim Kampf zwischen den Waffen.

→ *Sichtregeln s. S 16*

Diese beiden Panzer-Marker dürfen aufgeklärt, also umgedreht werden, da sie in Schussrichtung des Panzers, bzw. der PAK nicht weiter als 2 Felder entfernt liegen.

These two tank markers may be reconnoitered, i.e., turned over, since they are lying in the line of fire of the tank and the ATG, respectively, not more than 2 spaces away.

Aufklärung deutscher PAK-Marker durch T-34 Panzer

In Schussrichtung von T-34 Panzer liegende PAK-Marker können bis zu einer Entfernung von 2 Feldern **umgedreht** also aufgeklärt werden.
Die Aufklärung kann direkt nach der Aktivierung und während oder am Ende einer Bewegung stattfinden. Findet die Aufklärung während einer Bewegung statt, kann der Panzer seinen Kurs ändern und sich ggf. aus dem Schussfeld der PAK entfernen.

→ *Bewegung der T-34 Panzer s.S 15*

Der linke T-34 darf den deutschen PAK-Marker aufklären.

The left T-34 may reconnoiter the German ATG marker.

Recon

Recon of Soviet Tank Markers by Tiger and ATG

Since the German player doesn't know under which tank markers there really is a tank, he has the possibility to reveal in the **opening phase**, in each **phase A** (after new orientation of the ATG markers) or in each **phase C**, after the Tiger tanks have reached their final position.
You can, up to a distance of 2 spaces, **turn over**, i.e., reveal, tank markers that are lying in the line of fire of Tiger tanks or activated ATGs.

→ *Opening Phase, see p. 27*

→ *Phase A, see p. 28*

→ *Phase C, see p. 30*

• If the back shows the wheel symbol, the tank marker is replaced by a tank, which is thereby activated.

• The same visibility rules apply as in the fight between the weapons.

→ *Visibility Rules, see p. 16*

Recon of German ATG Markers by T-34 Tanks

T-34s can recon (i.e. reveal) ATGs using similar rules as above: no more than 2 spaces away and in the line of fire. However, this recon can take place after the activation and during or at the end of a movement. If the recon takes place during a movement, the tank can change its course and, if necessary, get out of the line of fire of the ATG.

→ *Moving the T-34 Tanks, see p. 15*

Bewegung der deutschen Waffen

Programmierung der Tiger-Panzer

Die Bewegung eines unbeschädigten Tiger-Panzers wird mit maximal **5 Karten** je **Phase A** verdeckt programmiert und in **Phase C** ausgeführt. Dafür sind 5 verschiedene Bewegungskarten vorhanden die in beliebiger Reihenfolge und Anzahl zusammengestellt werden dürfen:

- **ein Feld vorwärts**
- **ein Feld Rückwärts**
- **einmal nach links drehen**
- **einmal nach rechts drehen**
- **Stop**

• Der programmierte Kurs der Tiger-Panzer darf auch durch die Front ins feindlichen Hinterland führen. Dafür muss zweimal **„vorwärts“** programmiert werden.

→ *Eindringen in ein Hex mit Frontelement, s. S. 7*

• Steht dem programmiertem Kurs ein T-34 im Weg, muss der Tiger anhalten und die nicht ausgeführten Bewegungsaktionen verfallen.

Programmierung des Tiger-Turms

Es kann sinnvoll sein, den Turm des Tigers in eine andere als die standardmäßige 12 Uhr Position zu bringen. Für diesen Fall lässt sich eine andere Stellung des Turms programmieren. Diese Turm-Karte wird abschließend nach den Bewegungskarten programmiert und **verringert** die Anzahl der Bewegungskarten um eine.

Der Kartenstapel wird nach der Programmierung umgedreht.

Um einen Rückschluss auf die Anzahl der programmierten Karten zu verhindern, kann am Ende der Programmierung eine Stop-Karte plaziert werden und danach mit übrig gebliebenen Karten der Stapel aufgefüllt werden.

Die Bewegungskarten
Movement cards

Vorwärts *Forward* | *Rückwärts* *Backward* | *Stop* *Stop*

Links *Left* | *Rechts* *Right*

Die Turmkarten The turret cards

12 Uhr Position *12 o'clock pos.* | *2 Uhr Position* *2 o'clock pos.* | *4 Uhr Position* *4 o'clock pos.*

6 Uhr Position *6 o'clock pos.* | *8 Uhr Position* *8 o'clock pos.* | *10 Uhr Position* *10 o'clock pos.*

Ausrichtung der PAK

In **Phase A** ist es auch möglich, jede PAK, egal ob als Bluff-Marker, ob verdeckt oder offen, in eine der 6 Richtungen zu drehen oder verdeckte PAK-Marker zu Aufklärungszwekken zu aktivieren. Diese bleiben dann aktiviert.

→ *Aufklärung von deutschen PAK-Markern, s. S. 11*

Movement of the German Weapons

Programming the Tiger Tanks

You will secretly program the movement of your Tiger tanks in **phase A** of a turn, and executing the moves in **phase C** of the turn.
An undamaged Tiger tank can be programmed with up to a maximum of **5 movement cards.** The movement cards are comprised of 5 different cards that may be arranged in any order and number:

- **one space forward**
- **one space backward**
- **turn left once**
- **turn right once**
- **stop**

• The programmed course of the Tiger tanks may also lead through the front into the hostile hinterland. For that, you have to program “forward” twice.

→ *Invading a Hex with a Front Element, see p. 7*

• If a T-34 stands in the way of the programmed course, the Tiger must stop and the unused movement actions go to waste.

Programming the Tiger Turret

It may be wise to bring the turret of the Tiger into a position other than the standard 12 o’clock position. In this case, you can program another position for the turret. This turret card is programmed as a final step after the movement cards, **decreasing** the number of movement cards by one.

After you finish programming movement and/or turret positioning, the stack of cards is turned over.

In order to prevent players from figuring out how many cards have been programmed, you can place a stop card at the end of the programming and then fill up the stack with cards remaining from the piles.

Orienting the ATG

In **phase A**, it is also possible to turn each ATG—no matter if the marker is a bluff, or whether it is face down or face up—into one of the 6 directions (keeping its current status) or activate face-down (turning them face up) ATG markers for recon purposes.

→ *Recon of German ATG Markers, see p. 11*

Bewegung der Stuka

Die Stuka kann in einer beliebigen **Phase D** nach Abschluss der Bodenkämpfe eingesetzt werden. Einmal aktiviert, stehen Ihr maximal 5 Bewegungsaktionen in dieser und den nächsten 3 aufeinanderfolgenden **Phasen D** zur Verfügung.

Nach ihren 20 Bewegungsaktionen muss die Stuka wieder den Flughafen erreichet haben. Erreicht sie den Flughafen nicht, siehe: **„Notlandung der Stuka“** weiter unten.

3 verschiedene Bewegungsarten sind in beliebiger Kombination möglich:

- **ein Feld vorwärts**
- **einmal nach links drehen**
- **einmal nach rechts drehen**

- Die Stuka kann nur einmal per Spiel fliegen
- Nicht genutzte Bewegungsaktionen verfallen.
- Fliegende Stuka und Panzer dürfen sich ein Feld teilen.
- Die Stuka kann nicht in der Luft angegriffen werden.
- Der Tiger-Panzer darf sich kein Feld mit einer am Boden befindlichen Stuka teilen.

Angriff auf einen T-34
Die Stuka darf während dieser vier Flugphasen insgesamt einmal einen T-34 Panzer zerstören. Dieses gelingt ihr von einem Feld direkt hinter einem T-34.

Notlandung der Stuka
Erreicht die Stuka nach ihren 20 Bewegungsaktionen nicht mehr ihren Flughafen, erhält der sowjetische Spieler **4 SP.** Sie kann dann im weiteren Spielverlauf nicht mehr eingesetzt werden.

- Notgelandete Stuka blockieren keine Felder und Sichtlinien.

Zerstörung einer Stuka am Boden
Besetzt ein T-34 das Feld des Flughafens mit einer am Boden befindlichen Stuka, dann ist diese zerstört. Der sowjetischen Spieler erhält **2 SP.**

Blockieren des Flughafens
Besetzt ein T-34 das leere Feld des Flughafens in der **4. Phase D** der Stuka-Bewegung und die Stuka kann ihn nicht zerstören, muss die Stuka eine Notlandung durchführen.

Aufklärung durch die Stuka
Die Stuka kann während ihres Fluges Panzer-Marker in den 6 angrenzenden Feldern und in ihrem eigenen Feld aufklären.

vorwärts
forward

links
left

rechts
right

Angriff auf einen T-34
Attack on a T-34

Blockierung eines Flughafens
Blockage of an airfield

Zerstörung einer Stuka am Boden
Destruction of a Stuka on ground

Die Stuka kann die angrenzenden und ihr eigenes Feld aufklären
The Stuka can reconnoiter the adjacent spaces and its own space.

Moving the Stuka

The Stuka may be activated in any **phase D** after the ground fighting ends. Once activated, it has a maximum of 5 moving actions in that phase, as well as 5 moving actions in each of the next three subsequent **phase Ds**. However, it must reach its airfield within its total of 20 moving actions or it will be forced to land. (See **Forced Landing of the Stuka** below.)

Three different kinds of movement are in any combination possible:

- **one space forward**
- **turn left once**
- **turn right once**

- The Stuka can only fly once per game.
- Unused moving actions go to waste.
- Tanks and flying Stukas may share a space.
- The Stuka cannot be attacked in the air.
- The Tiger tank may not share a space with a Stuka on the ground.

Attacking a T-34
The Stuka may destroy one T-34 tank during these four flight phases. It manages to do so from a space directly behind a T-34.

Forced Landing of the Stuka
If the Stuka can no longer reach its airfield after its 20 moving actions, the Soviet player gets **4 VP.** From then on, the Stuka cannot be used anymore during the game.

- The Stuka, if forced to land, does not block spaces and lines of sight.

Destroying a Stuka on the Ground
If a T-34 occupies the airfield space with a Stuka on the ground, then the Stuka is destroyed. The Soviet player gets **2 VP**.

Blocking the Airfield
If a T-34 occupies the empty airfield space in the **fourth phase D** of the Stuka's activation and the Stuka cannot destroy this tank, then the Stuka cannot land and has to carry out a forced landing.

Recon by the Stuka
On its flight, the Stuka can reconnoiter tank markers on the 6 adjacent spaces and on its own space.

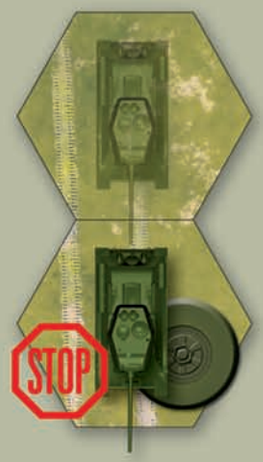
Einsatz der Panzerminen

Fährt ein T-34 auf einen Panzerminen-Marker wird dieser umgedreht. Befindet sich auf der Rückseite ein Minensymbol, muss der T-34 **sofort stoppen**. Der Turm darf trotzdem gedreht und zum Kämpfen benutzt werden. In der nächsten Bewegungsphase darf der T-34 wieder ohne Einschränkungen an dem Spiel teilnehmen.

• Panzerminen dürfen nicht auf Sumpffelder plaziert werden.

• PAK-Marker und Panzerminen-Marker dürfen auf dem selben Feld plaziert werden.

• Die Panzerminen wirken nur auf feindliche Panzer.



T-34 stopt nach Befahren einer Panzermine
T-34 stops after driving onto a tank mine.

Using the Tank Mines

If a T-34 drives onto a tank mine marker, the marker is turned over. If there is a mine symbol on the back, the T-34 must stop immediately. Nevertheless, the turret may be turned and used to fight. In the next movement phase, the T-34 may take part in the game again without restriction.

• Tank mines may not be placed on swamp spaces.

• ATG markers and tank mine markers may be placed on the same space.

• The tank mines affect only hostile tanks.

Bewegung einer PAK

Mit den beiden **Rad-Markern** kann der deutsche Spieler bis zu zwei verdeckte oder aktivierte **PAK-Marker** gleichzeitig um 1-2 Felder in eine beliebige Richtung bewegen und neu ausrichten.

Dazu kann man in einer beliebigen **Phase A** einen oder zwei **PAK-Marker** für die Bewegung vorbereiten, indem man den **PAK-Marker** mit der Seite des bewegten Rad-Symbols eines **Rad-Markers** markiert.

In der nächsten **Phase A** wird der **PAK-Marker** dann um bis zu 2 Felder verschoben, und darf dabei in eine beliebige Richtung neu ausgerichtet werden. Jetzt wird der **Rad-Marker** auf das stehende Rad-Symbol umgedreht.

Der **Rad-Marker** wird dann am Ende der **Phase D** entfernt und der PAK-Marker darf ab dann wieder am Kampf teilnehmen.

Solange eine PAK mit einem **Rad-Marker** versehen ist, darf sie nicht am Kampf teilnehmen.

• Der zu bewegende PAK-Marker kann während der Bewegung nicht aufklären oder aufgeklärt werden.

Moving an ATG

By using the two **tire markers**, the German player can move up to two hidden or activated **ATG markers** 1-2 spaces in any direction and reorient them.

To do so, in any **phase A** he can prepare one or two **ATG markers** for movement by earmarking the **ATG marker** with the moving tire symbol side of a **tire marker.**

In the next **phase A**, the **ATG marker** is then moved up to 2 spaces and may be reoriented in any direction. Now the **tire marker** is turned over to the standing tire symbol.

The **standing tire marker** is removed at the end of **phase D**; the ATG marker may take part in the fight again from then on.

As long as an ATG is earmarked with a **tire marker**, it may not take part in any combat.

• The ATG marker to be moved cannot reconnoiter or be reconnoitered during the moving.

Aktivierung und Bewegung der sowjetischen Panzer

Aktivierung der T-34 Panzer

Der sowjetische Spieler muss mindestens einen, aber kann maximal alle seine Panzer in der **Eröffnungsphase** aktivieren.

• Aufgeklärte T-34 Panzer sind aktiviert.

Danach darf der sowjetische Spieler frei entscheiden, in welcher der **Phasen B** er eine beliebige Anzahl weiterer Panzer aktiviert. Dazu wird der entsprechende Panzermarker mit Radsymbol umgedreht und durch einen T-34 Panzer ersetzt.

Aktivierte Panzer dürfen erst in der jeweils nächsten **Phase B** bewegt werden, dürfen aber in der folgenden **Phase D** am Kampf teilnehmen wenn sie sich in Schussposition befinden.

• Die Ausrichtung von Rumpf und Turm eines aktivierten Panzers kann frei gewählt werden.

Bewegung der T-34 Panzer

In jeder **Phase B** kann der sowjetische Spieler seine aktivierten T-34 bewegen.

Folgende Bewegungen sind möglich: **1 Feld vorwärts, 1 Feld Rückwärts, einmal nach links drehen** und **einmal nach rechts drehen.**

Jeder T-34 Panzer darf maximal **3 Bewegungsaktionen** in beliebiger Anzahl und Kombinationen ausführen.

• **Ausnahme:** auf zusammenhängender freier Steppe darf ein T-34 **5 Felder** nacheinander **vorwärts** fahren.

• Nicht verbrauchte Bewegungsaktionen verfallen.

• Bewegte T-34 Panzer dürfen in ihrer Position nicht mehr verändert werden.

• Der Turm darf auch während der Ausführung dieser Bewegungsaktionen in eine beliebige der 6 Richtungen positioniert werden um feindliche PAK-Marker aufzuklären.

• Es kostet dem sowietischen Spieler keine Bewegungsaktion seinen Turm zu bewegen.

Überrollen einer PAK

① Erreicht ein T-34 in seiner Bewegung das Hex eines verdeckten oder aktivierten PAK-Marker der nicht frontal auf ihn gerichtet ist, wird dieser entfernt. Befindet sich auf ihm eine PAK, ist diese zerstört und der Spieler erhält **1 SP.**

② Ist der PAK-Marker frontal auf ihn ausgerichtet, verbleibt er aufgeklärt aber unzerstört im Spiel.

③ PAK-Marker können auf jeder Landschaft überollt werden.

Aktivierter T-34 mit entferntem Panzermarker
Activated T-34 with tank marker removed

Um von Position 1 zu Position 2 zu gelangen, sind folgende Bewegungsaktionen nötig:
1. Vorwärts , 2. zweimal nach rechts drehen = 3 Bewegungsaktionen

In order to get from position 1 to position 2, the following moving actions are required:
1. forward 2. turn right twice = 3 moving actions

Activation and Movement of the Soviet Tanks

Activating the T-34 Tanks

The Soviet player must activate at least one, but may activate a maximum of all his tanks in the **opening phase.**

• Reconnoitered T-34 tanks are activated.

After that, the Soviet player may freely decide in which of the **phases B** he activates any number of further tanks. To do so, the applicable tank marker with the wheel symbol is turned over and replaced by a T-34 tank.

A tank that was just activated cannot move the turn it was activated, but may take part in the fight in the next **phase D** if they are in the correct shooting position.

• The orientation of the hull and turret of an activated tank can be chosen as desired.

Moving the T-34 Tanks

In each **phase B**, the Soviet player can move his activated T-34s.

The following movements are possible: **forward, backward, right and left turn.**

Each T-34 tank may carry out up to 3 movement actions in any combination; you may repeat the same action.

• **Exception:** on consecutive steppe hexes, with none containing front elements or enemy weapons, the T-34 may drive **forward 5 spaces** (it may not make any turns).

• Unused moving actions go to waste.

• The position of the moved T-34 tanks may not be changed once their movement has stopped.

• The turret may be positioned in any one of the 6 directions during the execution of these moving actions in order to reconnoiter the hostile ATG markers.

• It does not cost the Soviet player a movement action to position its turret.

Overrunning an ATG

① If, during its movement, a T-34 reaches the hex of a face-down or activated ATG marker that is not pointed toward it head on, the marker is removed. If there is an ATG on it, this ATG is destroyed and the player gets **1 VP.**

② If the ATG marker is pointed toward it head on, it remains in the game, revealed but undestroyed.

③ ATG markers can be overrun in any terrain.

Das Gefecht

In Phase D kommt es zum Kampf zwischen den gegnerischen Bodenwaffen wenn folgende Vorraussetzungen erfüllt sind:

1. Die **gegnerischen Panzer** oder ihre Türme stehen auf einer Linie zueinander.

2. Die **PAK** steht einem **gegnerischen Panzer** in Schussrichtung auf einer Linie gegenüber und ist bereits aktiviert, oder in der aktuellen Phase D aktiviert worden.

Sichtregeln

Es besteht kein Sichtkontakt:

1 wenn sich ein oder mehrere Wald-Hexfelder zwischen den Gegnern befinden.

2 wenn sich eine Anhöhe zwischen den Gegnern befindet.

3 wenn sich 2 oder mehr Wald-Hexfelder zwischen einem Gegner auf einer Anhöhe und einem Gegner in der Steppe oder im Sumpf befinden.

4 wenn sich ein Panzer zwischen 2 gegnerischen Panzern befindet.

5 wenn sich ein Panzer hinter einer angrenzenden Anhöhe befindet, obwohl sich der gegnerische Panzer ebenfalls auf einer Anhöhe befindet.

Es besteht Sichtkontakt:

6 obwohl sich ein Panzer zwischen den gegnerischen Panzern befindet, wenn einer der beiden auf einer Anhöhe steht.

7 wenn sich ein Gegner auf einer Anhöhe und der Kontrahent hinter einem angrenzenden Wald-Hexfeld befindet.

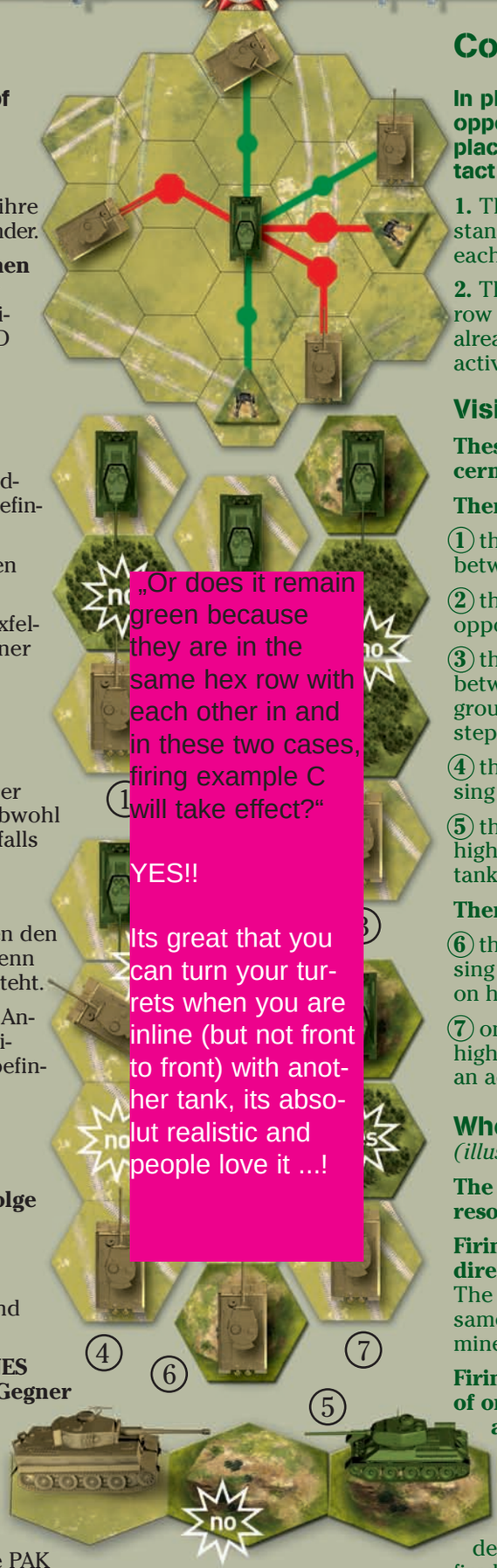
Wer schiesst wann?

(Abb. nächste Seite)

Die Fälle werden in der Reihenfolge A, B und C durchgekämpft.

Fall A: Zwei Geschützrohre sind direkt aufeinander gerichtet:
Es wird gleichzeitig geschossen und das Ergebnis ermittelt.

Fall B: Nur das Geschützrohr EINES Kontrahenten ist direkt auf den Gegner gerichtet:
Dieser Kontrahent darf zuerst schiessen. Ein gegnerischer Panzer darf nur seinen Turm drehen und zurückschiessen, wenn er nicht selbst zerstört wurde. Wenn der Gegner eine PAK ist, kann sie nicht zurückschiessen,



„Or does it remain green because they are in the same hex row with each other in and in these two cases, firing example C will take effect?“

YES!!

Its great that you can turn your turrets when you are inline (but not front to front) with another tank, its absolut realistic and people love it ...!

Combat

In phase D, the fight between the opposing ground weapons takes place if there is direct visual contact as described below:

1. The **opposing tanks** or turrets stand in the same same hex row to each other.

2. The **ATG** stands in the same hex row of an **enemy tank** and was already activated or has just been activated in the current phase D.

Visibility Rules

These are special conditions concerning visual contact

There is no visual contact if:

1 there is one or more forest hexes between the opponents.

2 there is high ground between the opponents.

3 there are 2 or more forest hexes between an opponent on high ground and an opponent in the steppe or in the swampland.

4 there is a tank between 2 opposing tanks.

5 there is a tank behind an adjacent high ground although the opposing tank is also on high ground.

There is visual contact if:

6 there is a tank between two opposing tanks, one of which is standing on high ground.

7 one opponent only is standing on high ground and the other is behind an adjacent forest hex.

Who Shoots When?

(illus. next page)

The following Firing Examples are resolved in order, A, B and C.

Firing Example A: Two barrels are directly aimed at each other:
The shooting takes place at the same time and the result is determined.

Firing Example B: Only the barrel of one adversary is aimed directly at the opponent:
This adversary is allowed to shoot first. An opposing tank may only turn its turret and shoot back if it has not been destroyed. If an ATG is being fired upon, it cannot shoot back

da ihr Rohr NUR in Phase A gedreht (ausgerichtet) werden darf.

Fall C: Keine der beiden Geschützrohre sind direkt aufeinander gerichtet: Der Tiger-Panzer darf aufgrund seiner Trennung von Richtschütze und Kommandant seinen Turm zuerst um ein Hexfeld drehen. Danach dreht der T-34 seinen Turm um ein Hexfeld. Dieses wird solange wiederholt bis **Fall B** eintritt.

ACHTUNG ①: Ein **T-34 Panzer verliert** ab dem 2. Schritt um den der Turm gedreht wird **-1 Schusskraft** je Schritt**.** (Dies liegt darin begründet, dass im T-34 der Kommandant und der Richtschütze ein und dieselbe Person waren.)

• Zerstörte Panzer blockieren Felder und Sichtlinien und werden erst nach der Schussphase entfernt.

Schusskraft
Jede Waffe hat eine bestimmte Schusskraft. Diese Schusskraft verringert sich mit jedem Hex entlang der Schussrichtung um 1.

Die Abbildungen zeigen die Effektivität von jeder Waffe. Die 88mm Kanone eines Tigers *(und der hier nicht abgebildeten PAK 8.8)* kann die Frontpanzerung eines T-34 Panzer auf eine Entfernung von bis zu 3 Hex durchschlagen. Befindet der T-34 sich weiter entfernt, müssen die schwächeren Seiten beschossen werden um ihn zu zerstören.
Der T-34 wiederum kann beim Tiger-Panzer kritische Treffer durch die Frontpanzerung nur direkt aus dem Hex vor vor dem Tiger oder durch Beschuss der schwächeren Seiten erzielen.

Wie oft darf geschossen werden?
Einmal. Es darf also ein Gegner bekämpft werden.

since its barrel may be turned (oriented) ONLY in **phase A.**

Firing Example C: Neither gun is directly aimed at one another: Due to the separation of the gunner and the commander, the Tiger tank may turn its turret first by one hex. After that, the T-34 turns its turret by one hex. This is repeated until **Scenario B** occurs.

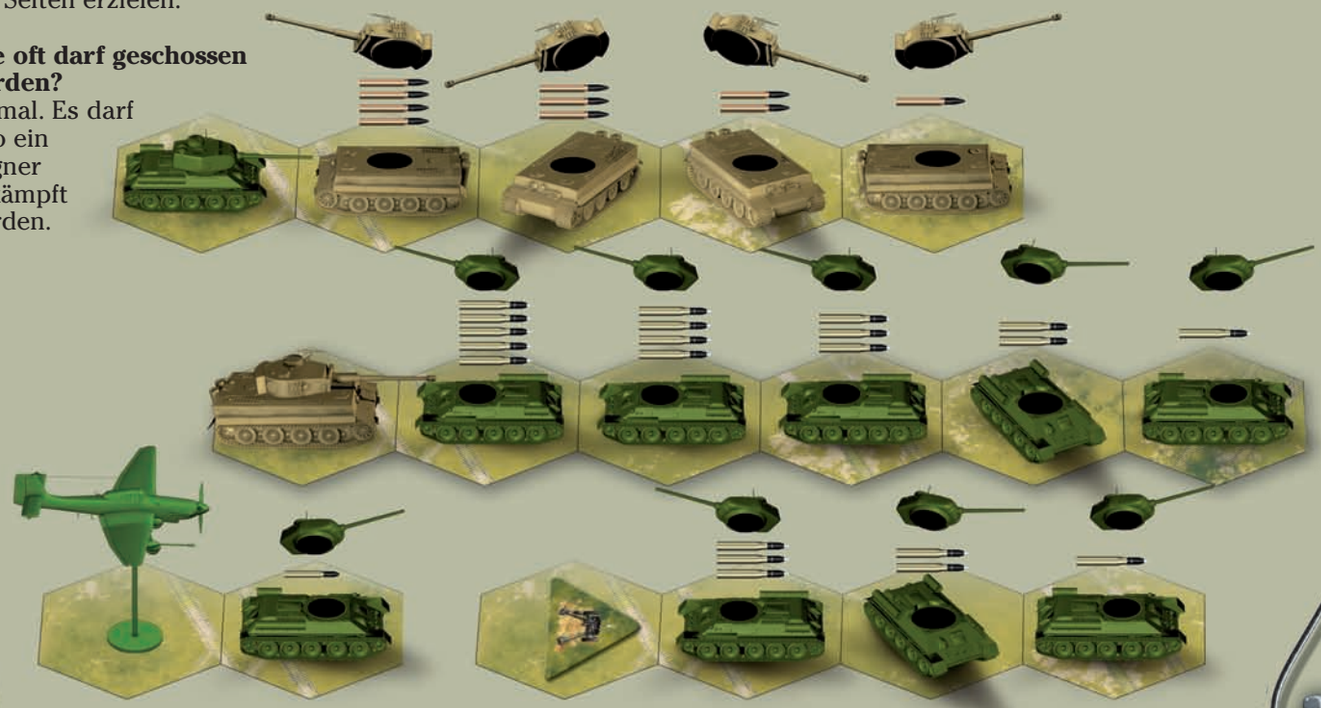
IMPORTANT! ①: A **T-34 tank** loses **-1 firepower** per step, beginning with the second step of turning the turret. (This is because the commander and the gunner of the T-34 were one and the same person.)

• Destroyed tanks block spaces and lines of sight and are removed only after the shooting phase.

Firepower
Each weapon has a specific firepower. This firepower is reduced by 1 for each hex along the shooting direction.

The pictures show the effectiveness of each weapon. The Tiger's 88mm gun can penetrate and destroy the T-34s front armor from up to three hexes away; anything farther away would need to strike the weaker side or rear armor. The T-34s gun can only cause critical hits to the Tiger when close to the tank or striking the side or rear armor.

How many shots may be fired?
One; so you can fight against only one enemy.



Die Siegpunkte

Siegpunkte für zerstörte T-34 und PAK:

Ist die Feuerkraft gleich oder höher als die Anzahl der abgebildeten Geschosse auf der Waffenkarte, ist der T-34 Panzer oder die PAK zerstört. Für einen **zerstörten T-34 Panzer** erhält die deutsche Seite **2 SP.**

Für eine zerstörte PAK erhält der sowjetische Spieler **1 SP.** Eine PAK kann auch durch Überollen mit einem Panzer zerstört werden. Dafür erhält der Spieler ebenfalls **1 SP.**

→ *Überrollen einer PAK, s. S. 15*

Siegpunkte für beschädigte T-34 Panzer:

Bleibt die Anzahl der Treffer unterhalb der Anzahl der abgebildeten Geschosse auf der Waffenkarte, ist der T-34 nur beschädigt und der deutsche Spieler erhält unabhängig von der Anzahl der Treffer **1 SP.**

• Um als beschädigt zu gelten, muss mindestens ein Treffer erzielt werden.

• Wird ein T-34 Panzer in derselben Phase beschädigt und gleichzeitig von einer anderen Waffe zerstört, erhält der Gegner nur die Siegpunkte, die für die Zerstörung des Panzers anfallen.

Die Beschädigung eines T-34 Panzers hat keine Folgen für seinen Einsatz.

Siegpunkte für beschädigte Tiger-Panzer:

Bleibt die Anzahl der Treffer unterhalb der Anzahl der abgebildeten Geschosse auf der Waffenkarte, ist der Tiger-Panzer, unabhängig von der Anzahl der Treffer, **beschädigt**. Der sowjetische Spieler erhält **1 SP.**

Folgen der Beschädigung für den Einsatz des Tiger-Panzers

Die Beweglichkeit des Tiger-Panzer verringert sich sofort nach der ersten Beschädigung. Dazu wird der graue Treffer-Marker von der Position 5 auf die Position 4 der Tiger Waffenkarte gesetzt. Der Tiger-Panzer kann zu diesem Zeitpunkt nur noch mit 4 Karten programmiert werden. Ist der Marker nach 2 weiteren Beschädigungen bei 1 angelangt, darf der Tiger nur noch mit 1 Karte programmiert werden. Weiter kann ein Tiger-Panzer nicht beschädigt werden. Der sowjetische Spieler erhält aber weiterhin **1 SP** je Treffer.

Tiger-Panzer kritisch beschädigt:

Ist der Wert gleich oder höher als die Anzahl der abgebildeten Geschosse auf der Waffenkarte, ist der Tiger-Panzer kritisch beschädigt. Der graue Treffer-Marker wird nun 2 Felder nach rechts gezogen. Der sowjetische Spieler erhält **1 SP.**

Diesem Tiger-Panzer stehen noch seine 5 Bewegungskarten in Phase A zur Verfügung
This Tiger tank still has its 5 movement cards in phase A left.

Siegpunkte für durchgebrochene T-34 Panzer:

Verlässt ein T-34-Panzer nach seinem Durchbruch durch die deutsche Frontlinie das Spielfeld auf der deutschen Seite, erhält der sowjetischen Spieler **5 SP.**

The Victory Points

Victory Points for Destroyed T-34s and ATGs

If the firepower is the same or higher than the number of the shots depicted on the weapon card, the T-34 tank or the ATG is destroyed. The German side gains **2 VP** for one **destroyed T-34 tank.**

The Soviet player gains **1 VP** for one destroyed ATG. An ATG can also be destroyed if it is overrun by a tank; for this the player also gains **1 VP.**

→ *Overrunning an ATG, see p. 15*

Victory Points for Damaged T-34 Tanks

If the number of hits remains below the number of shots depicted on the weapon card, the T-34 is only damaged and the German player gains **1 VP** independent of the number of hits.

• It is considered damaged if it has been hit at least once.

• If a T-34 tank is damaged by one weapon but destroyed by another in the same phase, the opponent only gets the victory points for the destruction of the tank.

Damaging a T-34 tank has no consequences on its movement or firepower.

Victory Points for Damaged Tiger Tanks

If the number of hits remains below the number of shots depicted on the weapon card, the Tiger tank is **damaged** independent of the number of hits. The Soviet player gains **1 VP.**

Consequences of damage with respect to the deployment of the Tiger tank

The maneuverability of the Tiger tank is reduced immediately upon taking damage. For this purpose, the gray hit marker is set from position 5 to position 4 of the Tiger weapon card. At this time, the Tiger tank can be programmed with only 4 cards. If the marker has reached 1 after two more damage, the Tiger can be programmed with only 1 card. That's the maximum amount of damage that can be done to a Tiger tank. However, the Soviet player still receives 1 VP every time it damages a Tiger that has maximum damage. Note, a Tiger can never be destroyed and can never go below using one card for programming movement.

Critical Damage to Tiger Tank

If the value is the same or higher than the number of the shots depicted on the weapon card, the Tiger tank is critically damaged. The gray hit marker is now moved two positions to the right. The Soviet player earns **1 VP.**

Victory Points for T-34 Tanks Breaking Through Enemy Lines

If, after breaking through the German front line, a T-34 tank leaves the playing area on the German side, the Soviet player earns **5 VP.**

3-4 Spieler-Variante

Auf der deutschen und der sowjetischen Seite der Front kann jeweils ein zweiter Spieler am Spiel teilnehmen.

Aufteilung der Waffen

Der zusätzliche Spieler auf jeder Seite erhält jeweils die Hälfte der Panzer.
Die PAK auf der deutschen Seite übernimmt einer der beiden Spieler, die Stuka erhält der Andere Spieler.

Wozu erhalte ich die Orden?

Jeder Spieler kann in dieser Variante Orden erhalten, deren Anzahl später darüber entscheidet wer der bessere Spieler auf der jeweiligen Seite ist. Die Orden werden zusätzlich zu den Siegpunkten vergeben.

Der deutsche Spieler erhält für einen durch einen Tiger abgeschossenen T-34 Panzer **1 Panzerkampfabzeichen**.

Jeder sowjetische Spieler erhält für jeden seiner Panzer die das deutsche Hinterland erreichen, und für jeden Tiger-Panzer bei dem er einen kritischen Treffer erzielt, **1 Suvorov-Orden.**

Sieger

Der Spieler mit den meisten Orden auf der Seite mit den meisten Siegpunkten ist der Sieger.

Panzerkampf-abzeichen

Tank Battle Insignia

Suvorov-Orden

Suvorov Medal

3- to 4-Player Variant

One additional player can participate in the game on the German side and one on the Russian side of the front.

Distribution of the Weapons

The second player on both sides gets half the tanks.
On the German side, one of the two players takes the ATGs, the other the Stuka.

What Do I Get Medals for?

In this variant, each player can receive medals. The medals are awarded in additionto victory points.

The German player gets **1 Tank Battle Insignia** for each T-34 tank that is destroyed from a Tiger Tank.

A Russian player gets **1 Suvorov Medal** for each of his tanks that reaches the German edge of board, and for each Tiger tank that he critically hits.

Winner

The player with the most medals on the side that has the most victory points, is the winner.

Multiplayer-Variante

Um Panzerschlachten epischen Ausmaßes zu spielen, können sie sich aus **vier** „Duel of the Giants“ eine große Spielfläche zusammenstellen.

Mit 2-8 Spieler Spielern, die wie in der „3-4“ Spieler-Variante Orden erwerben können, lassen sich Strategien und Taktiken in größerem Maßstab durchführen.

Um auch größere Punkgewinne darzustellen, sollten sie mehrere Siegpunkteanzeiger wie in der Abbildung unten verwenden. Wenn eine Siegpunkteleiste sich am Anschlag befindet, wird auf der Siegpunktleiste rechts davon weitergezählt. In diesem Beispiel liegt die deutsche Seite mit 13 Siegpunkten vorne.

Es gelten alle Regeln des Basisspiels.

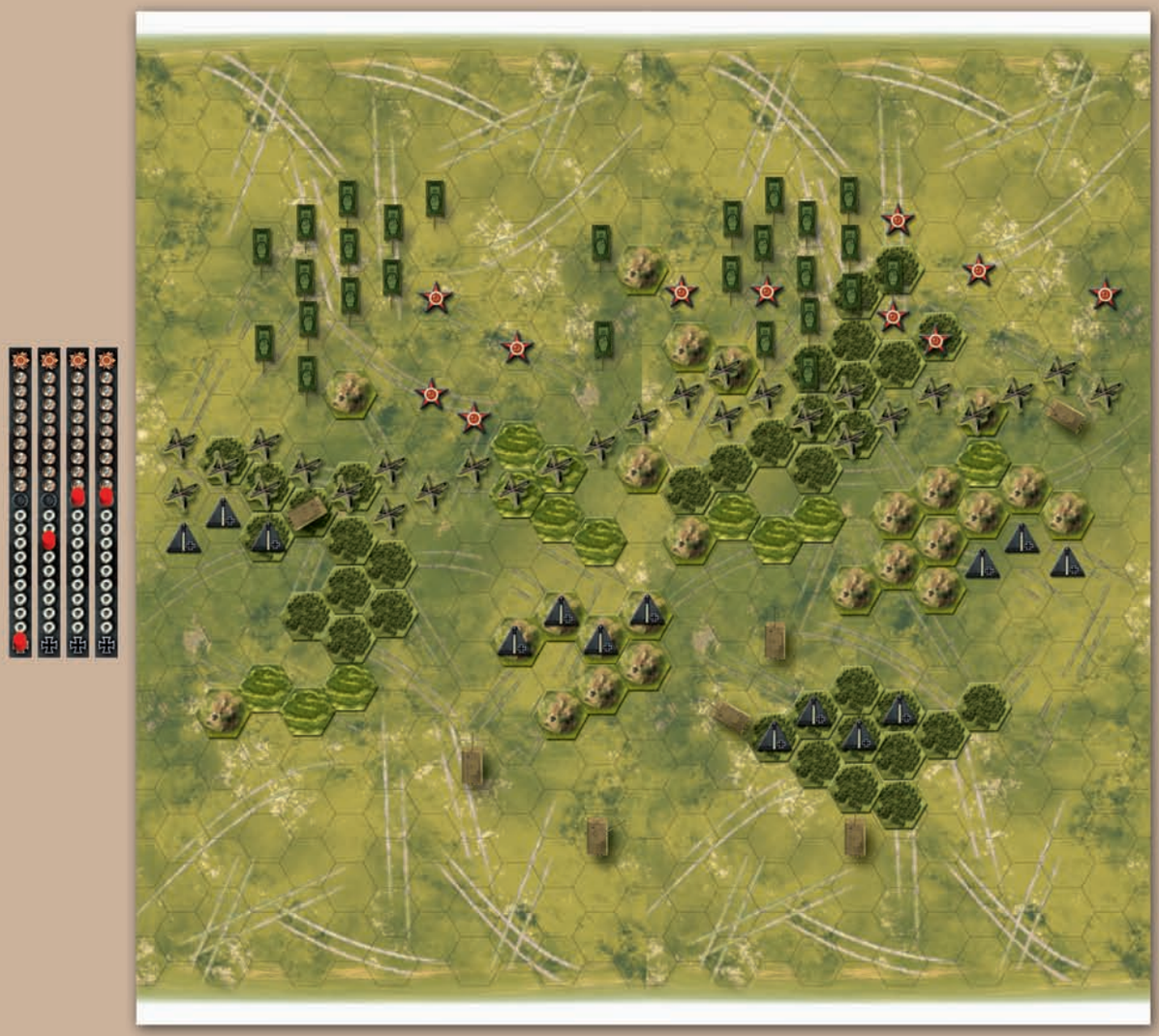
Multiplayer Variant

If you want to play tank battles of epic proportions, you can put together a huge playing area using **four** copies of "Duel of the Giants."

With 2 – 8 players who can acquire medals as in the 3- to 4-player variant, you can carry out strategies and tactics in larger dimensions.

You should use several victory point bars (as shown in the illustration below) to be able to display a larger number of points won. If you have reached the bottom of a victory point bar, you go on counting on the victory point bar to the right of it. In this example, the German side is ahead by 13 victory points.

All rules of the basic game apply.



Der Multiplayer-Aufbau aus vier „Duel of the Giants“
The multiplayer set-up made with four "Duel of the Giants"

Szenario Winter '44

Im Zuge der Nikopol-Krywyj Riher Operation vom 30. Januar bis 29. Februar 1944 gelang es der Roten Armee 12 deutsche Divisionen (darunter 3 Panzerdivisionen) zu zerschlagen und die Industriestadt Krywyj Rih mit den umliegenden Mangan- und Eisenerzvorkommen zurückzuerobern.

Verhindern Sie mit ihren Tiger-Panzern den Durchbruch der Roten Armee durch die deutsche Frontlinie um die drohende Vernichtung der eigenen Truppen zu verhindern.

Spielelemente

Für dieses Szenario werden von den folgenden Spielelementen die **Rückseiten** benutzt:

- Spielplan
- Frontelement
- Waffenkarten
- Flughafen
- Siegpunkteleiste

Folgende Spielelemente werden gegen die **Winterversionen** ausgetauscht:

- Landschaftselemente
- PAK-Marker

Folgende Spielelemente werden weiterhin benutzt:

- Bewegungskarten
- Turmkarten
- Panzer, Stuka

Elemente mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Sommer-Variante:

Tiger Panzer: Der Tiger -Panzer besitzt im Winter eine Feuerkraft von **4** statt **5**.

T-34 Panzer: Der T-34 Panzer kann jetzt **4 statt 3 Bewegungsaktionen** ausführen.

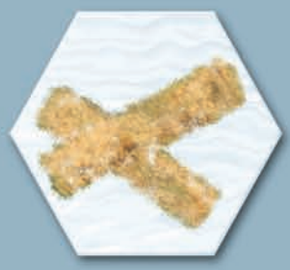
Eigenschaften der winterlichen Landschaftselemente

Die Schneesteppe

- Die Schneesteppe ist standardmäßig auf dem Spielplan aufgedruckt.

Winterliche Waffenkarten

Winter weapon cards



Eingeschneiter Flughafen
Snowbound airfield

Verschneite PAK
Snow-covered ATG

Schneesteppe
Snow steppe

Scenario Winter '44

In the course of the Nikopol-Krywyj Riher operation from the 30th of January to the 29th of February 1944, the Red Army succeeded in destroying 12 German divisions (3 of which were tank divisions) and recapturing the industrial town of Krywyj Rih with its surrounding manganese and iron ore deposits.

With your Tiger tanks, prevent the Red Army from breaking through the German front line in order to avert the threatening destruction of your own forces.

Game Elements

For this scenario, you use the **backs** of the following game elements:

- gameboard
- front element
- weapon cards
- airfield
- victory point bar

Exchange the following game elements for their **winter versions:**

- landscape elements
- ATG markers

The following game elements are still used:

- movement cards
- turret cards
- tanks, Stukas

Elements with Features Different From the Summer Variant:

Tiger tank: In winter, the Tiger tank has a firepower of **4** instead of **5**.

T-34 tank: The T-34 tank can now carry out **4 movement actions instead of 3.**

Features of the Winter Landscape Elements

Snow Steppe

- The snow steppe is printed on the gameboard as a foundation.

Der verschneite Wald

• Verschneiter Wald kann wie Steppe befahren werden, also mit **1 Bewegungsaktion** eines Panzers.

• Verschneiter Wald gibt ebensowenig Deckung wie die Schneesteppe, aber der Angreifer kann einen Gegner im Wald-Hex nur mit **-1 Schusskraft** angreifen.

• Sowjetische Panzermarkierungen können im Wald aufgeklärt werden.

Die verschneite Anhöhe

• Um die Anhöhe zu befahren, werden **2 Bewegungsaktionen** benötigt.

Die Schneeverwehung

• Die Schneeverwehung wird mit 2 Bewegungsaktionen befahren.

• Panzer und PAK sind in einer Schneeverwehung unsichtbar und können **nur von der Stuka** beschossen werden, es sei denn, sie schiessen selber und geben sich dadurch zu erkennen.

• Nachdem ein Panzer aus einer Schneeverwehung herausgefahren ist, wird sie entfernt.

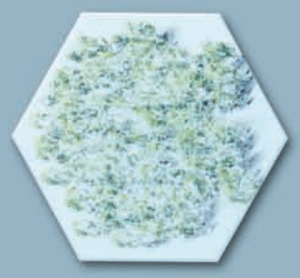
• Dreht sich ein Panzer in einer Schneeverwehung, wird sie ebenfalls entfernt.

• Ein Panzer kann sich maximal in zwei **Phasen B** (T-34) oder in zwei **Phasen C** (Tiger-Panzer) in einer Schneeverwehung aufhalten. Dieses wird durch den „Tropfenmarker“ angezeigt.
Nach Eintritt in das Hex wird die Schneeverwehung mit der Abbildung des einzelnen Tropfens markiert, in der folgenden Phase B (C) wird der Marker auf das 2-Tropfen-Symbol umgedreht. Am Ende der darauf folgenden Phase B (C) wird die Schneeverwehung entfernt.

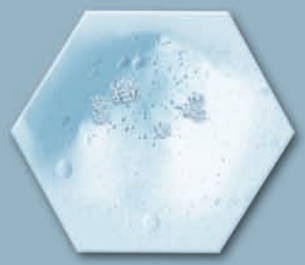
• Schneeverwehungen versperren die Sichtlinie. Von einer Anhöhe aus kann allerdings eine beliebige Anzahl von Schneeverwehungen überschossen werden.

• Eine Schneeverwehung kann nicht vermint werden.

Desweiteren gelten die „Sommer ‘43“-Regeln.



Der verschneite Wald
Snow-covered forest



Die verschneite Anhöhe
Snow-covered high ground

Die Schneeverwehung
Snowdrift

“*****Question: so there is no penalty for staying more than two turns - in any case, the snowdrift is removed. Just want to be sure of that (I made a text addition above to indicate this). “

Yes!

Snow-covered Forest

• In snow-covered forest, you can drive as in the steppe, i.e., with **1 movement action** of a tank.

• Snow-covered forest provides as little protection as the snow steppe, but the attacker can attack an enemy in a forest hex only with **-1 firepower.**

• Russian tank markers can be reconnoitered in the forest.

Snow-covered High Ground

• To drive on high ground, **2 movement actions** are required.

Snowdrift

• You can drive into a snowdrift with 2 movement actions (like Swampland).

• Tanks and ATGs are invisible in a snowdrift and can be fired at **only by the Stuka**, unless they themselves shoot and thus expose themselves.

• After a tank has driven out of a snowdrift, the snowdrift is removed.

• If a tank turns in a snowdrift, the snowdrift is also removed.

• A tank can stay in a snowdrift for a maximum of two **phase Bs** (T-34) or two **phase Cs** (Tiger tank) whereupon the snowdrift is removed.
This is indicated by the "drop marker." After entering the hex, the snowdrift is marked with the 1-drop picture; in the following phase B (C), the marker is turned over to the 2-drop symbol. In the next phase B (C), the snowdrift is removed.

• Snowdrifts block the line of sight. From high ground, however, you can shoot over any number of snowdrifts.

• A snowdrift cannot be mined.

Beyond this, the "Summer '43" rules apply.