

## Der Munitionsraub

**Verteidiger** (200 Punkte + 2 Karren/Kutschen mit einem Führer/Kutscher)

Ziel: Munitionszug zur gegenüberliegenden Spielfeldkante bringen (erster Kontakt des Munitionszuges mit der Spielfeldkante beendet das Spiel).

Aufstellung: Der Verteidiger beginnt mit der Aufstellung.

Aufstellungszone: 8 Zoll von der Spielfeldkante auf der Straße. Die Einheiten werden im Abstand von max. 5 Zoll um den Versorgungszug aufgestellt.

**Angreifer** (250 Punkte)

Ziel: Stehlen des Munitionszuges und Überführung der Kutschen zur rechten oder linken Spielfeldkante (zu Beginn Spielfeldseite geheim festlegen, Spiel endet sofort, sobald die entsprechende Spielfeldkante berührt wird).

Aufstellung: Der Angreifer stellt als Zweiter auf.

Aufstellungszone: min. 16 Zoll von der Straße entfernt im mittleren Drittel der linken und rechten Spielfeldkante des Verteidigers.

**Der Munitionszug**

Bewegung: 6 Zoll auf einer Straße/Weg, ansonsten 5 Zoll

Beide Karren/Kutschen können nicht voneinander getrennt werden und benötigen einen Zugführer zur Bewegung.

Aktivierung: Civilian

Werte des Zugführer zu Beginn: Civilian Leader mit Pistole

Munitionsszug übernehmen:

Base-to-Base-Kontakt mit der Kutsche, 1 Aktion, es darf hierbei kein Gegner/feindlicher Zugführer in Base-to-Base-Kontakt mit der Kutsche stehen.

Der übernehmende Soldat wird aus der Einheit ausgegliedert und Zugführer. Er behält seine Werte, wird aber mit den Civilian-Karten aktiviert.

