



WÜSTENREGELN UND REGIONSÜBERSICHT

DEUTSCH

Diese Spielhilfe definiert gemeinsame Geländeregeln einmalig und zeigt danach bei jeder Geländeart, wo sie im Westjordanland, im Gazastreifen und auf dem Sinai typisch, örtlich oder selten vorkommt. Die Einstufung beschreibt geographische Plausibilität, nicht die Häufigkeit in jedem Szenario.



WESTJORDANLAND

Kalksteinhöhen, Terrassenfelder, Olivenhaine und Wadis; trockener und offener zum Jordan-Tal. [1][2][3]



GAZASTREIFEN

Niedrige Küstenebene mit Dünen, Feldern, dichten Orten, niedrigen Rücken und Wadi Gaza. [4][5][6]



SINAI

Sandiger Norden, zentrales Kalkstein- und Kiesplateau, felsiger Süden mit Gebirgen, Wadis und Oasen. [7][8]

BEWEGUNGSKLASSEN

Strasse/Road: schnellste Route. Cross-country: normaler offener Boden. Schwierig/Difficult: Fahrzeuge testen gegen Steckenbleiben. Sehr schwierig/Very Difficult: strengerer Test. Unpassierbar/Impassable: nicht überquerbar.

HÖHE UND SICHT

Flach: keine Sichtblockierung. Niedrig: Concealment im oder dahinter. Hoch: blockiert die Sicht; Teams am Rand bleiben sichtbar, zählen aber als Concealed.

DECKUNG

Concealment erschwert das Treffen. Bulletproof Cover gibt es nur durch massive Felsen, Mauern oder Gebäude, wenn der jeweilige Regeltext dies ausdrücklich nennt. Vegetation und Staub sind nicht kugelsicher.

VOR DEM SPIEL KLÄREN

Spielt grundsätzlich, was sichtbar modelliert ist. Legt Kanten, Raumgrenzen, Rampen, Kliffseiten, Waldflächen und die Höhe von Ruinen vor dem ersten Zug gemeinsam fest. Sockelhöhen werden ignoriert.

HARTE WÜSTE UND OFFENES GELÄNDE



Feste, ebene Wüste zählt für die Bewegung als Strasse; weniger verdichteter Boden als Cross-country. Offener Boden blockiert die Sicht nicht. In der Gaza-Darstellung ist stationäre Infanterie im offenen, flachen Gelände Concealed; Panzer, Geschütze und bewegte Infanterie bleiben sichtbar. Nutzt Staubwolken bei schneller Bewegung.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

ÖRTLICH

Vor allem Jordan-Tal und trockene Osthänge; nicht das typische Hochland. [3]

GAZASTREIFEN

TYPISCH

Weite, niedrige Küstenebene mit offenen Feldern und trockenen Freiflächen. [5]

SINAI

TYPISCH

Nördliche Ebenen sowie zentrale Kies- und Kalksteinplateaus. [7][8]

FELDER, KULTUREN UND TERRASSEN



Stehende Feldfrüchte und Olivenhaine sind niedriges Gelände. Sie verleihen Teams in oder hinter ihnen Concealment, blockieren die Sicht aber nicht vollständig. Trockenmauern zwischen Terrassen werden separat als Mauern behandelt. Felder ohne hohe Pflanzen sind flach und geben keine Deckung.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

TYPISCH

Terrassen, Oliven, Wein und bewirtschaftete Täler prägen die zentralen Höhen. [2][3]

GAZASTREIFEN

TYPISCH

Die Küstenebene war historisch stark landwirtschaftlich genutzt. [4]

SINAI

ÖRTLICH

Vor allem im Norden, um El-Arish, an Quellen und in Oasen. [7]

FELSIGER BODEN, HÜGEL UND AUFSCHLÜSSE



Felsiger Boden und Aufschlüsse sind schwieriges Gelände; Fahrzeuge riskieren beim Überqueren stecken zu bleiben. Grosse Hügel und Felsen sind hoch und blockieren die Sicht. Teams, die durch einen massiven Fels oder Hügel mindestens halb verdeckt sind, zählen als Concealed und erhalten Bulletproof Cover.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

TYPISCH

Kalksteinhöhen, felsige Hänge und dünne Böden sind charakteristisch. [3]

GAZASTREIFEN

SELTEN

Überwiegend sandige Ebene; örtlich niedrige Kurkar-Rücken und Knolls. [5]

SINAI

TYPISCH

Zentrale Plateaus und südliche Gebirge sind stark felsig. [7]

BÄCHE, TROCKENTÄLER UND WADIS



Ein flacher Bach ist Gelände, verlangsamt Fahrzeuge und gibt kein Concealment. Ein tiefer Wadi-Boden ist schwierig und kann Fahrzeuge verbergen. Steile Seiten sind für Fahrzeuge unpassierbar; Infanterie und man-packed Guns dürfen sie nach Absprache queren. Markiert mindestens eine befahrbare Rampe pro längerer Wadi-Sektion.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

TYPISCH

Zahlreiche Täler und Wadis schneiden die Kalksteinhöhen. [2][3]

GAZASTREIFEN

ÖRTLICH

Wadi Gaza ist das wichtigste System; weitere kleinere Wadis existieren. [6]

SINAI

TYPISCH

Die Plateaus sind tief von alten Flusstälern und Wadis zerschnitten. [7]

WÄLDER UND OLIVENHAINE



Ein dichter Wald ist schwieriges, hohes Gelände. Teams am Rand sind sichtbar, aber Concealed. Einzelne Bäume dürfen auf einer markierten Waldfläche versetzt werden; die gesamte Basis bleibt Wald. Ein lichter Olivenhain kann stattdessen als niedriges Gelände gespielt werden, wenn beide Spieler dies vorher vereinbaren.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

ÖRTLICH

Olivenhaine sind häufig, geschlossene Wälder dagegen selten; Waldfläche etwa 1 Prozent. [1][2]

GAZASTREIFEN

ÖRTLICH

Obstgärten und Baumreihen kommen vor, ausgedehnte Wälder kaum. [4]

SINAI

SELTEN

Dichte Gehölze fast nur bei Quellen, Oasen oder geschützten Wadis. [7]

BUSCHWERK UND PALMENHAINE



Lockeres Buschwerk ist niedriges Gelände und Conceals Teams in oder dahinter. Dichte Palmenhaine sind dagegen schwieriges, hohes Gelände; Fahrzeuge riskieren stecken zu bleiben und Teams am Rand sind Concealed. Dekorative Einzelpflanzen ausserhalb einer markierten Fläche haben keine Regelwirkung.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

TYPISCH

Steppe, Dornbusch und mediterranes Buschwerk; Palmen örtlich im Jordan-Tal. [3]

GAZASTREIFEN

ÖRTLICH

Busch und Kulturpalmen örtlich zwischen Feldern, Dünen und Siedlungen. [4]

SINAI

TYPISCH

Spärliche Wüstenvegetation verbreitet; Palmen örtlich an Wasserstellen. [7]

GEBÄUDE, ORTSCHAFTEN, GRÄBER UND RUINEN



Gebäude sind für Panzer und Geschütze unpassierbar; Infanterie benutzt Türen und Fenster. Gebäude sind hoch, blockieren Sicht und geben Teams im Inneren oder halb dahinter Concealment und Bulletproof Cover. Ruinenflächen können schwierig sein; nur massive Mauerteile geben Bulletproof Cover. Grosse Gebäude in Räume von 7,5 bis 15 cm / 3 bis 6 Zoll teilen.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

TYPISCH

Dichte Dörfer und Städte entlang der Höhen, Täler und Strassen. [1][3]

GAZASTREIFEN

TYPISCH

Stark besiedelte Küstenebene mit Städten und eng bebauten Orten. [5]

SINAI

ÖRTLICH

Siedlungen konzentrieren sich an Küste, Strassen, Oasen und Pässen. [7]

MAUERN UND ALTE WÜSTENFORTS



Mauern sind beim Überqueren schwierig und je nach Modell niedrig oder hoch. Massive Mauern verleihen Concealment und Bulletproof Cover. Fortmauern sind beim direkten Überqueren unpassierbar; Infanterie darf sie von innen wie Gelände erklimmen. Brustwehren geben Bulletproof Cover, das Holztür ist schwierig und hoch.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

ÖRTLICH

Trockenmauern häufig; befestigte Bauwerke und Ruinen punktuell. [2]

GAZASTREIFEN

ÖRTLICH

Mauern in Orten und Feldern; grössere Forts eher szenariospezifisch. [4]

SINAI

ÖRTLICH

Historische Forts sichern einzelne Routen und Wasserstellen. [7]

SANDDÜNEN UND WEICHER SAND



Dünen sind niedrige Rücken und zählen als Gelände, verursachen in der Fate-of-a-Nation-Darstellung aber kein Steckenbleiben. Ihre Kammlinie kann Teams verdecken. Abgegrenzter weicher Sand ist dagegen schwieriges Gelände; Fahrzeuge testen wie üblich. In weichem Sand dürfen Truppen keine Foxholes ausheben.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

SELTEN

Nur kleine lokale Sandflächen; im Kalksteinhochland untypisch. [3]

GAZASTREIFEN

TYPISCH

Dünen prägen besonders den Küstenstreifen und den Süden. [4][5]

SINAI

TYPISCH

Grosse Sanddecken und Dünenfelder vor allem im Norden und Nordwesten. [8]

OASEN, WASSER UND SALZFLÄCHEN



Die Wasserfläche einer Oase ist unpassierbar, flach und bietet kein Concealment. Palmen am Rand sind ein eigenes Geländestück. Ausgetrocknete Salzflächen sind sehr schwieriges Gelände; Fahrzeuge benutzen den vorgesehenen strenger Test. In Salzflächen und weichem Sand dürfen keine Foxholes ausgehoben werden.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

ÖRTLICH

Jericho und Jordan-Tal sind oasenartig; Salzgelände am Toten Meer. [3]

GAZASTREIFEN

ÖRTLICH

Wadi-Gaza-Feuchtgebiet und Küstengewässer; keine klassische Grosswüsten-oase. [6]

SINAI

ÖRTLICH

Verstreute Oasen, Quellen und nördliche Salz- oder Marschflächen. [7]

STEILHÄNGE, GELÄNDERÜCKEN UND SENKEN



Die senkrechte Seite eines Steilhangs ist unpassierbar. Ein sanfter Rücken ist Cross-country und kann einen Panzer auf der Gegenseite Concealen. Eine breite, flache Senke ist Cross-country und tief genug, Fahrzeuge zu verbergen, wenn das Modell die Sicht tatsächlich unterbricht. Ein- und Ausfahrten vor dem Spiel markieren.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

TYPISCH

Starke Reliefunterschiede zwischen Hochland, Osthängen und Jordan-Graben. [1][3]

GAZASTREIFEN

ÖRTLICH

Überwiegend flach bis wellig; örtlich Wadi-Ufer und niedrige Rücken. [5][6]

SINAI

TYPISCH

Plateaukanten, Gebirgszüge, Depressionen und tiefe Erosionsformen. [7]

STRASSEN UND EISENBAHNLINIEN



Ein Team erhält Strassenbewegung nur, solange es dem sichtbaren Verlauf folgt. Bahnlinien sind flaches Gelände, geben kein Concealment und verlangsamen Teams beim Queren. Dämme, Einschnitte und Brücken werden als eigenständige Geländemerkmale behandelt. Die historische Küstenbahn verband 1967 Gaza und den nördlichen Sinai.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

TYPISCH

Dichtes Strassennetz; Bahnlinien im Westjordanland nur örtlich oder stillgelegt. [9]

GAZASTREIFEN

TYPISCH

Strassen und die historische Küstenbahn über Gaza und Rafah. [9]

SINAI

TYPISCH

Militärisch wichtige Strassen; Küstenbahn Kantara-El-Arish-Rafah. [9]

STAUBWOLKEN HINTER FAHRZEUGEN



Bewegt sich ein Fahrzeug im Movement Step mehr als 10 cm / 4 Zoll, platziere dahinter einen Staubmarker mit 5 cm / 2 Zoll Durchmesser. Bei späterer Bewegung folgt er auf derselben Fahrzeugseite. Truppen hinter dem Marker sind Concealed; er gibt keine Bulletproof Cover. Das erzeugende Fahrzeug kann sich nicht in der eigenen Wolke verstecken. Zu Beginn des eigenen Zuges entfernen.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

ÖRTLICH

Auf trockenen Wegen, Feldern und im Jordan-Tal sinnvoll; nicht pauschal überall. [3]

GAZASTREIFEN

TYPISCH

Trockene, sandige oder staubige Freiflächen machen die Regel häufig passend. [4][5]

SINAI

TYPISCH

Klassischer Einsatzraum auf harter Wüste, Kiesebene und trockenen Pisten. [7]

KHAMSEEN - OPTIONALE WETTERREGEL



Vereinbaren beide Spieler vor dem Spiel einen drohenden Khamseen, würfelt zu Beginn jedes Spielerzuges. Vor seinem Eintreffen beginnt er bei einer 1; ab diesem Zug gelten die Night-Fighting-Regeln. Danach endet der Sturm bei 5+. Bis dahin bleiben die eingeschränkten Sichtregeln aktiv.

VORKOMMEN NACH REGION

WESTJORDANLAND

ÖRTLICH

Heisse Staubwinde erreichen den südlichen Levante-Raum, sind aber nicht alltäglich. [10]

GAZASTREIFEN

ÖRTLICH

Saisonales Ereignis im Übergang zwischen Sinai und Levante. [10]

SINAI

TYPISCH

Der Begriff und die klassische Wetterlage sind besonders mit Ägypten und Sinai verbunden. [10]



Die Regionsstufen wurden aus den unten genannten Geographie-, Umwelt- und Kulturlandschaftsquellen abgeleitet. Typisch bedeutet charakteristisch oder grossräumig plausibel, örtlich regional begrenzt, selten nur ausnahmsweise passend. Die Einstufung ist eine spielpraktische Synthese, keine flächendeckende Kartierung für das Jahr 1967.

[1] Palestinian Central Bureau of Statistics

West Bank geomorphology and forest cover. pcbs.gov.ps - World Environment Day 2017

[7] NASA Jet Propulsion Laboratory

Sinai relief: northern sandstone, Tih Plateau, southern mountains, wadis, and oases. jpl.nasa.gov/images/pia04957

[2] UNESCO World Heritage Centre

Battir: terraced valleys, olive groves, vineyards, and dry-stone landscape. whc.unesco.org/en/list/1492

[8] U.S. Geological Survey

Sinai-Negev dune fields and Wadi El-Arish drainage. usgs.gov/publications/origin-sinai-negev-erg

[3] FAO

West Bank and Gaza geography, soils, agriculture, vegetation zones. fao.org/4/j1575e/j1575e02.pdf

[9] United Nations Palestine Commission, 1947

Historic railway network across Palestine, Gaza, and Sinai. un.org/unispal/document/auto-insert-211891

[4] FAO

Gaza vegetation zones, dunes, alluvial soils, agriculture, and wadis. fao.org/4/j1575e/j1575e02.pdf

[10] Battlefront / regional meteorology

Khamseen rule and regional hot dusty wind. flamesofwar.com - Campaigns & Terrain, p. 15

[5] United Nations Digital Library

Gaza geography: coastal dunes, loess soils, and low ridges. digitallibrary.un.org
- Gaza Strip: Geography and demography

[11] Battlefront Miniatures

Desert Terrain, Dust Clouds, and Khamseen rules. flamesofwar.com/Portals/o/Documents/Rules/Campaigns-and-Terrain.pdf

[6] UNESCO / scientific literature

Wadi Gaza and its tributary system. whc.unesco.org/en/tentativelists/5722

[12] Fate of a Nation

Terrain pages 20-25 supplied as photographs by the user. West Bank, Gaza Strip, and Sinai Desert terrain sections

Inoffizielles, nichtkommerzielles Fanprojekt. Dieses Dokument ist nicht mit Battlefront Miniatures Ltd. verbunden und wurde nicht von Battlefront freigegeben. Flames of War, Fate of a Nation, Namen, Marken und das vom Nutzer bereitgestellte Logo verbleiben bei ihren Rechteinhabern. Die Regeltexte sind zusammengefasst und neu formuliert; offizielle Publikationen haben Vorrang. Die Geländeabbildungen wurden eigens für dieses Fanprojekt generiert.