

# Minen

Bei den **Minen** handelt es sich um eine halboffene Karte, deren wichtigster strategischer Punkt die Anhöhe in der zentralen Mitte ist.

Die **Minen** sind eine halboffene Karte, die sich für sämtliche Panzergattungen gut eignet. Das Gelände wird in der zentralen Mitte von einer Anhöhe beherrscht, die beide Parteien schnellstmöglich mit konzentrierter Feuerkraft erobern sollten. Von dieser Anhöhe haben Sie optimale Deckung und Schussmöglichkeiten vor allem mit Ihren Jagdpanzern.

**Strategisch wichtige Punkte:** Am wichtigsten ist zunächst die Einnahme der Anhöhe in der Mitte der Karte. Hier sollten schnelle leichte und mittlere Panzer möglichst rasch die Steigung erklimmen und hinter den Büschen und Felsen bei den Zufahrten Deckung suchen.

Zweiter wichtiger strategischer Punkt ist die Insel im Osten. Diese Insel zu besetzen, gibt Ihnen die Chance, schnell ins gegnerische Basislager vorzustoßen. Mit etwas Glück können Sie so noch die Gegnerbasis erobern, auch wenn Sie den Kampf um die Anhöhe verloren haben.

**Vormarschroute allgemein:** Die Hauptroute für schwere und mittlere Panzer ist in der Regel die Mitte. Seien Sie auf den Beschuss schneller Panzer von oben und auf Beschuss von der Insel im Osten gefasst.

**Vormarschroute für Scouts:** Auf dieser Karte lohnt sich als alternative Route der schnelle Vorstoß auf der westlichen Flanke. Achten Sie darauf, dass Sie trotz des Schutzes durch zahlreiche Gebäude von der Anhöhe aus beschossen werden können.

**Verstecke für Artillerie:** Die Ausgangspositionen sind für die Artillerie auf beiden Seiten nicht gerade günstig, da es wenig Deckung in den Startpositionen gibt. Seien Sie im Süden auf Vorstöße schneller Panzer von der östlichen Insel gefasst. Im Norden droht wegen der wenig guten Deckung in Dorfnähe Kontakt mit schnellen Scouts. In beiden Positionen sind die Schussfelder beschränkt; ein Vorrücken ist jedoch gefährlich. Warten Sie, bis der Feind sich zeigt.

**Lauerstellungen für Jagdpanzer:** Für Jagdpanzer bietet diese Karte reichlich Versteckmöglichkeiten über den gesamten Schlachtverlauf hinweg. Wenn Sie aus dem Norden heraus spielen, achten Sie darauf, dass die Position auf dem Plateau der



feindlichen Artillerie hinreichend bekannt ist und diese versuchen wird, Sie „blind“ zu beschießen.

**Todeszone:** Offene Wasserfläche mit zahlreichen Einschussmöglichkeiten, die Sie meiden oder schnellstmöglich passieren sollten.

**1 Tipp für Artillerie:** Das nördliche Plateau ist – aus welchem Grund auch immer – ein beliebter Standort für die Artillerie der im Norden beginnenden Partei. Vergessen Sie diese Position! Erstens können Sie bei Durchbrüchen zum Beispiel aus Richtung der Insel nur durch ein dem anmarschierenden Feind zugewandtes Nadelöhr entkommen. Zweitens weiß die gegnerische Artillerie längst, dass dies ein beliebter Picknickplatz für Artilleristen ist, und wird das Gebiet nach Kondensstreifen Ihrer Schüsse absuchen.



**2 Tipp für Jagdpanzer:** Die Stellung im Norden ist aus den bei der Artillerie ausgeführten Gründen nur Ihre letzte Rückzugsmöglichkeit! Suchen Sie bei Schlachtbeginn also möglichst erst andere Feuerstellungen auf. Die zentrale Mitte eignet sich ausgezeichnet im späteren Schlachtverlauf, wenn Ihre Truppe die Anhöhe genommen hat. Sie können hier sogar bis in die Basis des Gegners schießen.

**3 Tipp für mittlere und schwere Panzer:** Versuchen Sie mit den schnellen Panzern so schnell wie möglich die ersten Deckungen der Anhöhe zu besetzen. Schießen Sie anmarschierende Feindpanzer bewegungsunfähig, bis Ihre schweren Panzer zu Ihnen nachgekommen sind und Feuerunterstützung bieten können. Denken Sie daran, dass Ihre schweren Panzer durch die Anhöhe sehr langsam zu Ihnen rollen.