

Dateline World War 2

1. Ausgabe (frei nach Sascha Böhnke)

Diese Zusatzregeln sind in Verbindung mit den Originalregeln von Axis an Allies Spiel von mb zu benutzen

Inhalt:

- Nuklear-Waffen
- Unentdeckbare geheime U-Boote
- Deutscher Tiger-Panzer
- Langstreckenflugzeugen
- Kamikaze Missionen
- Fallschirmjäger-Schwadronen
- Marine-Kreuzer

Mit dem Spiele erhält man:

20 seitiges Regelwerk

40 Marker

Navigations-Chart

Marine Log-Buch

Kapitel 1 – Einleitung

Willkommen zu Dateline WWII! Wir von Peak Games hoffen, dass Ihnen diese Erweiterung Spaß machen wird. Wir haben Zusätze für Sie eingebaut, die es in keiner anderen Regelausführung gibt. Wir haben das Spiel für die Spieler entwickelt, die 14-15 Stunden an einem Spiel gesessen haben, um einen klaren Sieger zu finden.

Durch diese Regeln wird nun ein spannendes und strategisches Spiel in einem Zeitraum von ca. 6-7 Stunden möglich sein.

Wir wissen selber, dass es im Moment viele Regeln auf dem Markt gibt, die sich historisch akkurat nennen. Wir können diese nur begrüßen, aber müssen auch Grenzen setzen.

Wir wollen die Ausgangssituation bei Kriegsbeginn widerspiegeln, ähnlich wie in den originalen Regeln. Wir denken, dass wir mit diesen Änderungen Möglichkeiten geschaffen haben ein gutes strategisches Spiel zu führen.

In diesen Regeln wird von Runden und Zügen gesprochen. Zur Erläuterung: Eine Runde heißt, dass jedes Land seinen Zug gemacht hat. Damit ergibt sich der Zug; dies ist der Abschnitt, in der 1 Land agiert.

Kapitel 2 – Waffen

2.1 Nuklearwaffen

Die Atombombe hat ja den Krieg beendet, warum sollten wir es nicht auch hier spielen? Die Version erlaubt jedem Land Geld in das Forschungsprogramm „Atombombe“ zu investieren.

Am Anfang seines Zuges erhält jeder Spieler die Möglichkeit neben dem Ausheben der normalen Einheiten, auch bis zu 4 IPC für einen Wissenschaftler zu investieren. Es können pro Zug bis zu 2 Wissenschaftler (8 IPC) gekauft werden. Diese werden durch den „Wissenschaftler-Marker“ gekennzeichnet.

Ab der 4. Runde können die Spieler, wenn sie am Zug sind, würfeln, um zu sehen, ob sich ihre Investitionen bezahlt gemacht haben. Umso mehr Wissenschaftler man hat, umso größer ist die Chance die Atombombe zu erforschen. Wie auch immer, man benötigt trotzdem ein gewisses Einkommen, dieses Forschung zu bezahlen.

Ab der 4. Runde kann jeder Spieler, wenn er an der Zug ist, 10 IPC für einen Wurf mit 3 W 6 bezahlen.

Pro Runde kann man max. 2 Versuche mit 3 W 6 starten (20 IPC).

Ein Spieler muß sich vor seinem 1. Wurf entscheiden, ob er 1 oder 2 mal würfeln möchte. Auch wenn ein Spieler 2 Mal würfelt (20 IPCs) und nach dem 1. Wurf die Atombombe erforscht, so bekommt er zwar sein Geld zurück, darf aber davon in dieser Runde nichts mehr kaufen.

Chart zur Erforschung der Atombombe

<u>Anzahl der Wissenschaftler</u>	<u>Summe der Augenzahl bei 3 W 6</u>
1-2	16 oder höher
3-5	14 oder höher
6-7	13 oder höher
8	11 oder höher
9	10 oder höher
ab 10	9 oder höher

Wenn ein Wissenschaftler gekauft wurde, so ist dieser durch den „Wissenschaftler-Marker“ zu kennzeichnen. Gibt es mehrerer Wissenschaftler, so ist ein Marker mit dem entsprechenden Wert zu nehmen. Am Ende eines Zuges wird / werden der / die Wissenschaftler dann in ein Gebiet gesetzt, indem sich eine Originalfabrik (Fabriken, die seit Beginn des Spieles auf dem Board stehen) befindet.

Er zählt in dieser Runde nicht als aktiver Wissenschaftler. Die Anzahl der Wissenschaftler, die sich in einem Land befinden, ist ausschlaggebend für den o.g. Chart. Es geht nicht, dass sich 3 Wissenschaftler in dem einen und 3 in einem anderen Land aufhalten und ein Wurf mit 6 Wissenschaftler erfolgt. Hier würde nur ein Wurf mit 3 möglich sein.

Nach der Erforschung kann man die Wissenschaftlergruppe trennen. Wissenschaftler können sich mit 1 bewegen. Sie können nicht erobert werden, um das gegnerische Forschungsprogramm zu unterstützen.

Sie werden bei einer Eroberung des Landes, als Verlust gezählt und aus dem Spiel genommen.

Sie können durch die gegebenen Transportmittel befördert werden.

Sie können durch einen nuklearen Schlag getötet werden.

Sie können alleine kein Land besetzen.

Hat ein Land die Atombombe erforscht, so behält es diese Technologie bis Spielende.

Wenn die nukleare Technologie erforscht wurde, so kann man mit dem Bau der Atombombe beginnen.

Die Atombombe kann in jeder Fabrik produziert werden, in der sich die Wissenschaftler aufhalten.

Wenn nun die Produktion verlagert werden soll, so muss man die Wissenschaftler und die Technologie von einer der Originalfabriken zu dieser Fabrik verlegen.

Nur eine Bombe kann pro Runde abgeworfen werden. Dieser Abwurf kostet nichts, da die Erforschung schon Kosten verschlungen hat.

Ein Land kann jede Runde 1 Atombombe produzieren. Man kann entweder die Atombombe produzieren oder die Technologie verlegen, aber nicht beides im selben Zug.

Die Felder „Produce“ und „Transfer“ bei dem Nuklear-Status-Chart geben an, was gerade mit der Technologie passiert.

Z.B. Ein Spieler erhält das 1. Mal die Atombombe. Nun kann er entscheiden, ob er sie sofort in dieser Runde produzieren möchte oder diese Technologie in eine andere Fabrik verlegen möchte. Diese Entscheidung basiert auf den Gegebenheiten, ob man einen Bomber hat, der die Bombe transportieren kann oder ob man Ziele hat, die man damit angreifen möchte.

Sobald ein Spieler die Atombombe erforscht hat, muss er seinen Land-Marker auf eines der Felder (Produce / Transfer) setzen. Zu Beginn eines jeden Zuges kann man den Status ändern.

Der Bomber, der Bombe transportiert, muss am Anfang des Zuges in dem Land stehen, in der auch die Bombe produziert wird.

Man kann den Bomber, der die Bombe trägt, auch mit einem Marker versehen, so dass man weiß welcher Bomber die Atombombe trägt. So lassen sich Unklarheiten ausschließen. Dies ist aber keine Regel.

Verlagerung der Technologie

Wenn die Nuklear-Technologie in eine andere Fabrik verlegt werden soll, so muss dies durch Transporter, MPCs, Bomber geschehen. 2 Wissenschaftler müssen dann ebenso in diese Fabrik gebracht werden.

Es ist nicht möglich die Technologie in eine Fabrik eines anderen Landes zu verlegen.

Wenn die produzierende Fabrik erobert oder durch Nuklearschlag vernichtet werden sollte, so sind die Technologie, sowie die Wissenschaftler verloren.

Der Spieler, dessen Wissenschaftler getötet wurden, hat nun geringere Chancen neue Technologien zu erforschen. (s. 2.2). Es ist nicht nötig, Technologien im Transfermodus zu verlegen.

Wer darauf verzichtet, kann halt in dieser Runde keine Bombe produzieren, muss sie aber auch nicht verlegen.

Der Bombenabwurf

Die Bombe muß mit einem Bomber befördert werden. Um eine Atombombe zu werfen, würfelt man 1W6 mit 4 oder weniger. AA kann ebenfalls vorher feuern. Der Bomber kann ebenso von allen anderen Einheiten auf dem Weg von der Fabrik zum Ziel angegriffen werden. Bomber, die die Bombe tragen, müssen sich am Anfang des Zuges in dem Land befinden, indem auch die Bombe produziert wurde. Dieser Bomber kann, sobald er die Bombe trägt, keine normalen Angriffe mehr fliegen. Erst wieder 1 Runde nachdem er sie abgeworfen hat. Er kann nicht zwischenlanden und die Bombe dabei aufnehmen und dann weiterfliegen. Nach einem Bombenabwurf muss der Bomber in einem eigenen / verbündeten Gebiet landen.

1. Nachdem eine Bombe erfolgreich über einem Ziel abgeworfen wurde, sind alle Einheiten mit einem Schlag dort vernichtet. Ein „Hot Zone“ Marker wird in das Land gelegt.
2. Es dürfen nun diese und die nächste Runde lang keine Einheiten in dieses Land einziehen.
3. Wenn das Gebiet eine Insel ist (z.B. Japan), dann müssen sich alle Marineeinheiten, die sich im angrenzenden Seegebiet aufhalten, sofort 2 Felder von der Insel wegbewegen. In dieser Zeit dürfen bis zum Ende dieser Runde keine anderen Marineeinheiten in das Gebiete eindringen. Die zurückziehenden Einheiten verlieren bis zu 24 IPC an Marineeinheiten. (Z.B. 1 BB, oder 3 Submarines, ...)
4. Wenn sich eine Fabrik in dem Land befunden hat, kann während dieser und der nächsten Runde dort nicht produziert werden. Der Spieler kann aber in einer anderen Fabrik produzieren.
5. Spieler, die „gebombt“ wurden, müssen ihr Einkommen um den Wert des Landes senken, solange es als „Hot“ gekennzeichnet ist. Er muss nach der heißen Phase wieder Truppen in das Land setzen, um das Einkommen zu erhalten. Der Spieler, der das Land angegriffen hat, erhält nicht den IPC Wert als gewonnenes Einkommen.

Wenn ein Gebiet nicht mehr „heiß“ ist, kann es wieder angegriffen/besetzt werden. Eine Fabrik, die nach einem nuklearen Schlag erobert wird, hat nur noch eine begrenzte Produktionskapazität. Es kann nur noch eine Einheit pro Runde, bis zum Ende des Spiels produzieren. Um dieses deutlich zu machen, wird die Fabrik nach dem nuklearen Schlag auf die Seite gelegt. Auch wenn eine Rückeroberung durch den eigentlichen Inhaber geschieht, bleibt es bei dieser Beschränkung. Eine Atombombe kann in einer solchen Fabrik nicht mehr produziert werden.

Wenn ein Land von einer Atombombe getroffen wurde und nur diese eine Fabrik zur vollen Produktion hatte, dann kann das Land immer noch eine andere Fabrik bauen, sofern das Geld dafür zur Verfügung steht.

Wenn das Gebiet nicht mehr „heiß“ ist, und Truppen eingefallen sind (Freund oder Feind), können in dieser Runde keine Flugzeuge dort landen. Erst in der nächsten Runde wird dies möglich.

2.2 Wissenschaftler und Spezialwaffen

Durch den Kauf von Wissenschaftlern, kann man auch die normalen Forschungen anstreben. Es macht ja auch nur so Sinn. Umso mehr Wissenschaftler man hat, umso größer wird die Chance die gewünschte Technologie zu erreichen.

Tabelle

<u>Anzahl der Wissenschaftler</u>	<u>Wert den man bei 1 W 6 würfeln muss</u>
1-3	Originale AA-Regeln
4-6	5,6 für die gewünschte Technologie
7-10	4,5,6 für die gewünschte Technologie

Beachte auch die Sonderregeln in Kapitel 4.2.

Kapitel 3 – Waffen

3.1 Super-See-Transporter

Wir haben die Grunddaten der Transporter zur See verändert.

Die Maximale Ladekapazität beträgt nun 4 Infanterie, 2 Panzer oder 2 Panzer und 2 Infanterie.

Die Transporter können die Nukleartechnologie, sowie die Wissenschaftler transportieren. 1 Wissenschaftler (mit oder ohne Technologie zählt wie 1 Infanterie)

Ebenso haben wir die Kosten für diese Einheit verringert. Transporter kosten nur noch 6 IPCs.

Ansonsten gelten die Originalregeln für AA für Bewegungen und Angriffe.

3.2 Tiger Panzer

Wir haben einen neuen Panzertyp, den Tiger, eingeführt. Der Tiger-Panzer kann nur von den Deutschen eingesetzt werden.

Bewegung: 2 Felder
Angriff: 1 W 6 mit 4 oder weniger
Verteidigung: 1 W 6 mit 3 oder weniger
Kosten: 8 IPC

3.3 Japanische Nakajima „Oscar“ Flugzeuge

Diese Einheit wurde eingeführt, um eine zusätzliche Verteidigungsmöglichkeit für Japan zu schaffen. Diese Flugzeuge wurden von den Amerikanern „Oscar“ genannt. Sie können vielseitig eingesetzt werden und sind außerdem als einzige Einheit für die Kamikaze-Angriffe zugelassen.

Bewegung: 3 Felder
Angriff: 1 W 6 mit 3 oder weniger
1 W 6 mit 5 oder weniger bei Kamikaze-Angriffen
Verteidigung: 1 W 6 mit 4 oder weniger
Kosten: 9 IPCs

Wenn dieses Flugzeug in einem Kamikaze-Angriff einbezogen ist, dann wird es nach dem 1. Angriff vom Brett genommen (egal, ob es getroffen hat oder nicht). Es kann nicht als Verlust bei der Gegenwehr gezählt werden. Ein Kamikaze-Angriff muß vorher angesagt werden. Die Kamikaze-Angriffe werden vor allen anderen Angriffen und Verteidigungswürfen durchgeführt. Es gibt kein Limit von Kamikaze-Angriffen.

Folgender Ablauf muß eingehalten werden:

- a) Kamikaze gegen ein Schlachtschiff: Das Schlachtschiff darf sich mit einem Würfel (1-4) verteidigen. Trifft er, so ist das angreifende Flugzeug zerstört. Trifft man nicht, kann der Kamikaze-Angriff gewürfelt werden. Ist der Angriff erfolgreich, muss das Schlachtschiff einen Treffer kassieren. Das Flugzeug wird vom Brett genommen.
- b) Kamikaze-Angriff auf einen Flugzeugträger: Wenn der AC Flugzeuge an Deck hat, kann er versuchen diese zu starten und auf Abfangkurs zu bringen. Man hat je Flugzeug einen Wurf 1 W 6 mit 4 oder weniger. Ist dies erfolgreich, so kann das entsprechende Flugzeug starten. Nun müssen die Kamikaze-Piloten in den Luftkampf und verlieren die Chance auf einen Kamikaze-Angriff. Sollten keine Flugzeuge starten können bleiben sie an Deck des AC und sind den Angriffen der Kamikaze-Flieger wehrlos ausgesetzt. Auch wenn der Luftkampf für die Kamikaze-Piloten erfolgreich sein sollte, so müssen sie sich am Ende des Luftkampfes zurückziehen. Die im Luftkampf beteiligten Einheiten führen die Schlacht nur untereinander aus. Andere Einheiten dürfen nicht als Verstärkung herangezogen werden. Sollte der Kamikaze-Angriff erfolgreich sein, werden der AC und die evtl. Fighter an Deck zerstört.

Werden die Kamikaze-Flieger im Luftkampf zerstört, so können sich die Fighter des AC wieder auf das Deck zurückziehen oder auf einer zugehörigen Insel in der Seezone landen. Sie können weiterhin noch die Marineeinheiten in dieser Seezone gegen weitere Angreifer unterstützen.

3.4 Amerikanische P-51 Mustang Langstreckenflugzeuge

Um den amerikanischen Spieler eine etwas aktivere Position zu geben, wurden die P-51 eingeführt. Sie können als Langstreckenflugzeuge oder als Eskorte genutzt werden.

Bewegung: 6 Felder
Angriff: 1 W 6 mit 3 oder weniger
Verteidigung: 1 W 6 mit 3 oder weniger
Kosten: 12 IPC

3.5 Kreuzer

Wir haben auch Kreuzer für alle Länder eingeführt. Diese Schiffe stellen ein günstiges Mittel zum Schutz von Transportern dar. Sie können keinen Landungsschuss abgeben.

Bewegung: 3 Felder
Angriff: 1W6 mit 2 oder weniger
Verteidigung: 1W6 mit 3 oder weniger
Kosten: 10 IPCs

3.6 Fallschirmjäger-Schwadronen

In dieser Version haben wir die Bedrohung durch Fallschirmjäger durch jedes Land implementiert. (S. 3.7) Fallschirmjäger sind einfache Einheiten, die nicht besonders ausgebildet werden müssen. Wir haben die Bomber so modifiziert, dass sie nicht nur Bomben, sondern auch Infanterie, Fallschirmjäger oder Technologien transportieren können.

Wenn ein Fallschirmjägereinsatz geflogen werden soll, so müssen sich Bomber und Fallschirmjäger am Anfang des Zuges im gleichen Gebiet aufhalten. 2 Infanterieeinheiten / Fallschirmjäger können mit einem Bomber befördert werden. Wenn ein Bomber von der Luftabwehr erfasst worden ist, stürzt er mit den Fallschirmjägern ab. Die Einheiten sind somit verloren. Ist die AA nicht erfolgreich, so können sie springen.

Fallschirmjäger greifen mit 1 W 6 mit 1 an und verteidigen mit 1 W 6 mit 2 oder weniger. Wenn die Fallschirmjäger am Boden sind, werden sie zu normaler Infanterie und haben auch dieselbe Reichweite. Der Bomber, der die Einheiten trägt, kann in diesem Angriff nicht angreifen, noch kann er als Kanonenfutter genommen werden.

Nachdem er die Truppen abgeworfen hat, wird er vom Kampfbrett genommen und in einem eigenen oder verbündeten Gebiet gelandet. Auf seinem Rückweg unterliegt er aber immer noch der Luftabwehr.

Wenn ein Bomber Truppen transportiert kann er sie auch in einem eigenen Gebiet absetzen oder die Truppen dort abspringen lassen. In der Non-Combat-Phase dürfen diese Truppen kein weiteres Feld mehr gehen.

3.7 Fähigkeiten der Bomber

Hier nun eine Auflistung der besonderen Fähigkeiten der Bomber:

1. SBR : Gleiche Regeln, wie in der originalen Version
2. Lufttransporte von bis zu Infanterieeinheiten
3. Transporte nur möglich, wenn Bomber und Einheiten sich am Anfang des Zuges im gleichen Gebiet befinden
4. Abwurf von Fallschirmjägern
5. Abwurf der Atombombe
6. Transport von Wissenschaftler und Technologien

Bomber können immer nur eine Aktion in einem Zug durchführen, nicht 2 Aktionen gleichzeitig.

3.8 Mobile personnel Carriers (MBCs) – Mobile Personenbeförderung

Wir haben eine Transporteinheit eingeführt, die jedem Land erweiterte Bewegungsmöglichkeiten bringt. Diese MBCs können bis zu 2 Infanterieeinheiten / bzw. Wissenschaftler und nukleare Technologie aufnehmen. Sie können Truppen in den Krieg bringen. SIE KÖNNEN KEINEN BLITZ DURCH EIN UNBESETZTES LAND HINDURCH MACHEN, WIE Z.B EIN PANZER. ABER SIE KÖNNEN DABEI DIE/DEN PANZER BEGELEITEN. MBCs können nicht angreifen oder sich verteidigen und können auch nicht als Verlust genommen werden.. MBCs können auch transportiert werden. In diesem Fall zählen Sie wie ein Panzer. MPCs können nicht zerstört werden, (Ausnahme: Durch die Atombombe) aber erobert werden. Nach einer Eroberung kann der Spieler den MBC in seinem nächsten Zug sofort nutzen.

Beispiel: Spieler A greift mit 1 Panzer und ein 1 MBC (2 Inf geladen) Spieler B mit 3 Infanterie an. Spieler B gewinnt die Schlacht. Spieler B erobert somit den MBC und kann ihn in seinem nächsten Zug benutzen.

MBCs können auch nicht produziert werden. Jedes Land hat zu Beginn des Spiel 1 MBC, den es frei setzen kann.

Immer wenn ein Land in ein Gebiet einfällt, indem sich ein MBC befindet, so wird diese erobert. Ein MPC alleine kann ebenso keinen Blitz verhindern. Die MBCs können im Combat oder auch in Non-Combat-Move bewegt werden, egal ob sie dabei Einheiten befördern. Sie können ebenso Verbündete transportieren.

3.9 Geheime U-Boote

In Dateline WWII haben wir die U-Boote besonders verändert. Die Angriffs- und Verteidigungswerte wurden nicht verändert. Es wurden Tauch- und Auftauchphasen für die U-Boote entwickelt, die das Spiel realistischer machen.

Zu Beginn des Spiels, also bevor der Russe seine Einheiten kauft, muss jeder Mitspieler bekannt geben, ob sein U-Boot an der Oberfläche oder in der Tauchphase ist. Jedes U-Boot, welches sich in der Tauchphase befindet, ist vom Spielfeld zu nehmen und auf die Position „1st Submerge“ auf den beiliegenden neuen Felder, die im übrigen genau auf die „Blow-Up-Boxen“ des Süd-Pazifiks passen, zu stellen.

Auch wenn das U-Boot nun auf diesem Feld steht, so wird es so gesehen, als ob es in seiner Seezone steht. Der Chart gibt nur an, in welcher Phase sich das Boot in der entsprechenden Seezone befindet. In der Tauchphase kann es von Flugzeugen und anderen Einheiten nicht mehr gesichtet werden. Als Problem tritt natürlich auf, das man nicht mehr weiß, wo sich sein U-Boot befindet, wenn es auf Tauchfahrt ist. Damit auch nur der eigene Spieler weiß, wo sich sein U-Boot befindet, haben wir dem Spiel 100weiße Marker beigelegt (Sind hier nicht dabei. Werden durch die beiliegende Karte ersetzt). Jeweils einer wird auf jede Seezone gelegt. Dann werden sie nummeriert oder nach der Seezone benannt (z.B. ECO). Daneben haben wir auch ein Log-Buch für Marineeinheiten beigelegt. Hier wird die jeweilige Position Deiner U-Boote und Schlachtschiffe vermerkt. Wir empfehlen auch weiterhin unter jedes U-Boot einen weißen Marker zu legen und diesen mit einer Nummer zu versehen. So kann man seine Flotte besser bestimmen (z. B. U 3).

Auf der Navigationskarte trägt man nun die Runde, Nummer des Bootes und das Land, in dem es sich nach dem Zug befindet. So kann man sicher gehen, dass

- a) der Gegner nicht weiß, wo sich das U-Boot befindet
- b) man selber die Züge nachverfolgen kann
- c) auch der Gegner am Ende des Spiels die Züge kontrollieren kann.

In Abschnitt 3.9.c gehen wir tiefer in dieses Themengebiet ein.

Wem dies alles zu verwirrend sein mag, kann auch auf den Abschnitt 3.9e springen und sich einen kurzen Überblick über die Zusammenfassung holen, um dann die anderen Kapitel besser zu verstehen.

3.9a First Shot bei U-Booten – Geänderte Regelung

In der originalen Version hat das U-Boot immer den sogenannten „First Shot“ – bei einem Treffer wird eine generische Einheit sofort versenkt und darf sich nicht mehr wehren – hier haben wir dies etwas modifiziert. Das U-Boot darf jetzt max. 1 Seezone vom Feind entfernt sein, wenn es einen „First Shot“ machen möchte. Man muss auch vorher den „First Shot“ ansagen. Egal, ob das generische Schiff versenkt wird oder nicht, so muss sich das angreifende U-Boot nach dem „First Shot“ aus dieser Seezone zurückziehen. Es kann sich in jede angrenzende Seezone zurückziehen. Natürlich kann er auch nach dem „First Shot“ weiterkämpfen. Dann muss er sein U-Boot auf die Position „in for the fight“ stellen. Nun kann sich aber der Verteidiger auch nach dem „First Shot“ noch wehren. Wenn er dieses vorhat, so kann man auch von vornherein von 2 Seezonen entfernt in das Kampfgebiet vorstoßen. Nicht vergessen, nachdem sich der Gegner gewehrt hat, kann man sich immer noch eine Seezone (aus der man gekommen ist) zurückziehen.

Ein U-Boot kann auch in der Tauchphase angreifen, ist dann aber dem Abwehrfeuer seiner Gegner ausgesetzt. Es ein denn, es nutzt den „First Strike“. In der Tauchphase kann ein U-Boot auch durch feindlich besetzte Gebiete ziehen oder sich dort auch aufhalten. Erst wenn es angreift, wird es sichtbar und kann zerstört werden.

Ein U-Boot kann nicht den „First Strike“ erklären und dann in der gleichen Seezone tauchen. Es muss die Seezone in ein unbesetztes oder freundliches Gebiet verlassen.

Wenn man den „First Strike“ erklärt und es befindet sich ein U-Boot des Gegners, welches er durch Ansage enthüllt, mit in der Seezone, dann ist der „First Strike“ hinfällig und die beiden U-Boote müssen gegeneinander kämpfen. (s. 3.9b) Sollte das angreifende U-Boot diesen Kampf überleben, so muss es sich aus der Seezone zurückziehen. Es darf nicht weiter gegen andere Marineeinheiten vorgehen.

3.9.b U-Boot vs. U-Boot Unterwasserkampf

Wenn ein U-Boot eine Seezone angreift und der Verteidiger feststellt, dass er auch ein U-Boot in dieser Seezone hat, so kann es zum Kampf zwischen den beiden U-Booten kommen. Dies muss der Verteidiger entscheiden, ob er sein U-Boot aufdeckt. Dies muss er vor dem Kampf machen. Der Angriff auf die „normalen“ Seeinheiten findet dann erst nach dem Unterwasserkampf statt.

Der Unterwasserkampf ist etwas anders, als der normale Kampf. Am Anfang des Angriffes würfelt jeder der Beteiligten 1 W 6. Der Spieler mit dem höheren Wert hat nun einen Vorteil errungen. Sein U-Boot verteidigt und greift nun mit 3 oder niedriger an. Bei Super U-Booten sogar mit 4 oder weniger. Dieser Vorteil hält nur für diesen Unterwasserkampf an. Nach dem Unterwasserkampf beginnt die normale Seeschlacht. Achtung: Sollte das U-Boot mit dem „First Shot“ angegriffen haben, so muss es sich nach dem Unterwasserkampf zurückziehen.

Sollte durch irgendeinen Schlachtverlauf die Position eines U-Bootes aufgeklärt worden sein, so kann man dieses angreifen.

Beispiel: UK zieht im 1. Zug mit dem getauchten U-Boot vom EMD nach CMD. Während einer Schlacht im Mittelmeer muss es sich zurückziehen, also wieder nach EMD. Nun ist die Position des U-Bootes bekannt und es kann von U-Boote, Kreuzern und Zerstörern angegriffen werden. Flugzeuge können kein getauchtes U-Boot angreifen.

3.9c Tauchphasen

Die Tauchphasen machen das U-Boot fast unzerstörbar. Um diesen Vorteil gegenüber den anderen Einheiten auszugleichen, gibt es 3 Tauchphasen. Jedes U-Boot kann max. 2 Runden unter Wasser bleiben. In der 3. taucht es auf und gibt seine Position Preis. In diesem Moment ist das U-Boot von Seeinheiten und Flugeinheiten angreifbar. Die entsprechende Tauchphase wird auf dem Tauch-Chart angezeigt. Zu Beginn einer jeden Runde muss jedes U-Boot auf dem Chart ein Feld weitergestellt werden. Wird eine U-Boot neu ausgehoben, so kann man entscheiden, ob es abgetaucht oder über Wasser sein soll. Ist ein feindliches U-Boot in der Seezone, in der man das U-Boot zu Wasser lässt, so kann es einen Unterwasserkampf geben. Dies ist dem Spieler des verborgenen U-Bootes überlassen. Man kann am Anfang jeder Runde aber auch das U-Boot auftauchen lassen. Man nimmt es dafür vom Chart und stellt es aufs Spielfeld in die entsprechende Seezone.

Sollte ein Spieler entscheiden, dass ein aufgetauchtes U-Boot wieder tauchen soll, so ist es vom Spielfeld zu nehmen und auf den Chart „1st submerged“ zu stellen. Dies geschieht am Anfang einer jeden Runde.

Sollte ein U-Boot auftauchen müssen und es befinden sich feindliche Seeinheiten in dem Gebiet, so kommt es sofort zum Kampf. Sollte das U-Boot das 1. Gefecht überleben, kann es sich ein Feld zurückziehen. Dies alles geschieht noch vor dem 1. Zug Russlands einer jeden Runde.

3.9d Angreifende Seeinheiten über Wasser

Wenn Marineeinheiten über ein getauchtes U-Boot hinwegfahren, so kann das U-Boot nicht angreifen. Dies ist zwar nicht mit der Realität vereinbar, aber macht das Spiel weiterhin spielbar. Sollte ein Flottenverband in dieser Seezone mit einem andern abgetauchten U-Boot angegriffen werden, so kommt es zum Unterwassergefecht. (s. 3.9a). Der Angriff endet in dieser Seezone. Es wird jetzt zuerst das Unterwassergefecht durchgeführt. Sollte das U-Boot mit einem „First Shot“ angegriffen haben, so entfällt dieser. Danach werden die Schlachten an der Oberfläche durchgeführt. Sollte das angreifende U-Boot nicht mit einem „First Shot“ angreifen und es gewinnt die Unterwasserschlacht, so kann es an den weiteren Attacken teilhaben, ansonsten muss es sich aus der Seezone nach dem „First Shot“ zurückziehen.

3.9e Das Leben eines U-Bootes

1. Runde

Spieler A ist UK. Am Anfang der Runde hat er ein U-Boot. Er erklärt das U-Boot als getaucht und nimmt es vom Spielbrett und stellt es auf „1st submerged“. Nun markiert er die Position in seinem Log-Buch unter der Angabe von Position und Name des U-Bootes. Das U-Boot ist nun vor Angriffen aus der Luft sicher. Bei seinem Zug entscheidet nun der UK-Spieler ein weiteres U-Boot zu kaufen. Dieses kann er aber erst in der „Einheiten-Setzen-Phase“ auf das Spielbrett bringen. Das vorhandene U-Boot zieht von Syria-Iraq-Sea-Zone nach Italian-Sea-Zone. Es bleibt weiterhin abgetaucht auf „1st submerged“. Das neue U-Boot wird nun in die UK-Sea-Zone gesetzt. Es taucht ebenfalls ab. Nun hat der UK-Spieler 2 U-Boote auf der Position „1st submerged“.

2. Runde

Zu Beginn der 2. Runde müssen alle Spieler die U-Boot-Anzeige verändern. Der UK-Spieler stellt 2 U-Boote von „1st submerged“ auf „2nd submerged“. Nun will der UK-Spieler Deutschland angreifen. Er benutzt das U-Boot im Mittelmeer. (Es wird Nr. 25 genannt). Nr. 25 greift einen deutschen Transporter im Mittelmeer an. Da das U-Boot abgetaucht ist können sich auch nur Marineeinheiten verteidigen – Keine Flugzeuge. Das U-Boot trifft und da der UK-Spieler keinen „First Shot“ erklärt hat, darf sich der Transporter noch wehren, aber er trifft hier nicht. Das U-Boot überlebt. Die Position wird nun im Log-Buch eingetragen.

Das 2. U-Boot (Nr. 15) wird nun noch von UK-Sea-Zone nach West_Europa gezogen. Es bleibt abgetaucht. Die Position wird ebenfalls vermerkt.

3. Runde

Zu Beginn der 3. Runde werden die U-Boote wieder von allen Spielern auf dem Anzeiger weitergestellt. Der UK-Spieler muss seine U-Boote nun auftauchen lassen. Dazu muss er seine beiden U-Boot von der Anzeige auf das Spielbrett stellen. Dort bleibt sie nun für die ganze Runde sichtbar stehen. Sie können nun auch von Flugzeugen angegriffen werden. Sollte der UK-Spieler nun noch ein 3. U-Boot (Nr. 55) kaufen, so könnte er dieses in der „Einheiten-Setzen-Phase“ als getaucht deklarieren. Der UK-Spieler hätte nun 3 U-Boote in dieser Runde. 2 an der Oberfläche und eines getaucht.

4. Runde

Der UK-Spieler besitzt noch alle 3 U-Boote. Er könnte nun 2 tauchen lassen. Sie werden auf „1st submerged“ gestellt. Das 3. könnte er von „1st submerged“ auf „2nd submerged“ stellen. So wären alle 3 U-Boot gegen Luftangriffe geschützt. Immer in Erinnerung behalten, dass man ein U-Boot auch jederzeit auftauchen lassen kann. Der UK-Spieler möchte nun die UK-Sea-Zone für deutschen Einheiten unpassierbar machen und lässt Nr.55 auftauchen. Er stellt dazu das U-Boot wieder auf das Spielbrett. Nun müssen Marineeinheiten, die durch das gebiete wollen, kämpfen. Wäre das U-Boot getaucht, so könnten sie einfach darüber weg fahren. Die Positionen werden wieder im Log-Buch vermerkt.

3.10 Schlachtschiffe

Wir haben die Stärke der Schlachtschiff erhöht. Sie müssen nun 3 Treffer bekommen bevor sie sinken. Ihre Bewegung wird bei 2 Treffern allerdings auf ein Feld geschwächt. Es kann nicht repariert werden.

Bewegung:	0-1 Treffer 2 Felder 1-2 Treffer 1 Feld
Angriffswerte:	4 oder weniger
Verteidigungswerte:	4 oder weniger
Kosten:	24 IPC

Um den Status des Schiffes zu markieren, ist im Log-Buch ein Vermerk anzubringen. Den Schlachtschiffen kann hierzu ebenfalls ein Name gegeben werden. (Man kann die Schiffe selber beschriften)

3.11 Flugzeugträger

Hier wurde nur die Kosten reduziert, ansonsten bleibt alles beim Alten.

Bewegung:	2 Felder
Angriffswerte:	3 oder weniger
Verteidigungswerte:	1
Kosten:	15 IPC

Die Mustang P51 kann auch auf dem Träger landen.

Kapitel 4 - Spezielle Änderungen

Die Grundaufstellung wurde abgeändert:

USA : 1 extra Transporter in der West US Seezone
 1 extra Flugzeugträger in der West US Seezone

Japan : 1 extra Kreuzer in der japanischen Seezone
 1 extra Transporter bei den Philippinen
 1 extra Oscar-Flugzeug in Japan
 1 extra Infanterie in den Philippinen

Deutschland : 1 Tiger – Panzer im Austausch gegen einen normalen Panzer in Südeuropa

UK und Russland bleiben unverändert.

Jedes Land erhält einen MBC, der frei setzbar ist.

Gebietswerte

Brasilien wird von 3 auf 2 gemindert.

Hawaii von 1 auf 2 erhöht.

Technologieänderungen

Schwere Bomber : Es werden nur 2 W 6 pro schwerem Bomber geworfen. (Original : 3 W 6)

Langstreckenflugzeuge: Diese Technologie findet keine Anwendung auf amerikanischen Mustangs oder japanische Oscars. Es findet ebenfalls keine Anwendung auf Bomber, die eine Atombombe tragen.

JetPower: Gilt für alle Flugzeuge.

Raketen: Keine Änderungen.

Super-U-Boote: Keine Änderungen

Industrie-Technologie: Findet keine Anwendung bei Kauf von Wissenschaftlern und/oder beim Wurf für die nukleare Technologie.

Siegbedingungen:

Neben der M84 gibt es nun auch eine Wirtschaftssieg für die Alliierten. Dieser liegt bei 104 IPC zum Ende des amerikanischen Zuges. Ansonsten bleiben die selben Bedingungen, wie in der originalen Version.

Anhang

Kapitalübergaberegeln bei Eroberung der Hauptstadt

Wenn eine Hauptstadt erobert wird so ist nur noch der IPC-Wert dieses Gebietes an den Eroberer zu zahlen. Sofern eine Fabrik vorhanden ist. Können die restlichen IPC weiterhin zur Produktion verwendet werden. Wenn die eroberte Hauptstadt gerade ein Forschungsprogramm für die Atombombe am Laufen hatte, so kann dieses nicht einfach in einer anderen Fabrik fortgeführt werden. Die Wissenschaftler, die sich zur Zeit der Eroberung dort aufhielten wurden getötet.

UK Aufstellung

UK erhält eine extra Infanterie in Indien.

Kamikaze auf ein Schlachtschiff

Bei einem Kamikaze – Angriff auf ein Schlachtschiff mit mehr als einem Flugzeug, erhält der Verteidiger 1 W 6 pro Flugzeug, aber maximal 3 W 6, zur Verteidigung.

Log Buch

[illegible]

