

# Blue Max

· LUFTKAMPF · IM · I. WELTKRIEG ·



SPIELREGELN



Heidelberger  
Spieleverlag



Zu Beginn des 1. Weltkriegs galt das Flugzeug als eine verrückte, neu-modische Erfindung und man begegnete ihm mit Skepsis. Doch mit dem Vorschreiten des Krieges kamen Flugzeuge immer öfter zum Einsatz.

Während tausende Soldaten in den Schützengräben kämpften und durch Artilleriefire starben, lieferten sich Piloten in Jagdflugzeugen eine moderne Form des mittelalterlichen Ritterturniers, bei dem das Leben eines jeden Einzelnen von seinem Können und der Qualität seines Flugzeugs abhing.

Mutige Männer, die heldenhaft in einem tragischen Krieg kämpften.

## HINTERGRUND UND SPIELZIEL

*Blue Max* ist ein Spiel für zwei bis sechs Spieler, das die großen Luftschlachten des 1. Weltkriegs simuliert. Die Spieler gehören einer von zwei Kriegsparteien an und versuchen in ihrer Rolle als Jagdflieger, die größtmögliche Zahl an Gegnern abzuschießen.

## SPIELKOMPONENTEN

Die Box enthält:

- diese Spielregel
- 1 Spielbrett (beidseitig mit einer Karte bedruckt)
- 6 Spieler-Sichtschirme (3 für jede Partei)
- 18 Manöverbögen
- 18 Flugzeugkarten
- 144 kleinformatige Karten, bestehend aus:
  - » 136 Schadenskarten (24 „A“, 44 „B“, 44 „C“ und 24 „D“)
  - » 3 Richtungskarten
  - » 5 Flughöhekarten
- 3 Stanzbögen mit
  - » 18 Flugzeugmarkern
  - » 6 Bereit!-Markern (1 pro Spieler)
  - » 12 Spezialschaden-Markern (6x Rauch/Feuer, 6x Beobachter getötet)
  - » 15 Munitionsmarkern (optionale Regel)
  - » 30 Höhenmarkern (5 pro Spieler, optionale Regel)
  - » 24 Höhenmanöver-Markern (4 pro Spieler: Steigen-, Sinken-, Stabil- und Landen-Markern; optionale Regel)
  - » 60 Treibstoffmarkern
- 1 Block mit 60 Spielbögen
- 6 Spezialwürfel

**Anmerkung:** Jeder Spieler benötigt einen Bleistift oder Kugelschreiber, die nicht im Lieferumfang des Spiels enthalten sind.



# VORBEREITUNG

**1 Spielbrett und Würfel platzieren:** Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt. Die Karte, welche die Spieler gewählt haben, kommt nach oben. Jede Karte ist in Hexfelder (mit Zahlen versehen) unterteilt, die den Luftraum repräsentieren, durch den sich die Flugzeuge bewegen. Die sechs Würfel werden neben dem Spielbrett platziert.

**2 Seiten wählen:** Die Spieler bilden zwei Parteien: Die Entente (Vereinigtes Königreich, Frankreich, Italien, USA und andere) und die Mittelmächte (Das Deutsche Reich, Österreich-Ungarn, das Osmanische Reich und das Königreich Bulgarien). Jede Seite sollte über die gleiche Anzahl an Spielern verfügen. Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm der entsprechenden Farbe (braun für die Entente und grau für die Mittelmächte), hinter dem er seinen Spielbogen während der Partie verbirgt. Jedes Team wählt sich eine der beiden kurzen Kanten der Karte als seine Gebietsgrenze (siehe „Gebietsgrenzen“); falls sich die Spieler nicht einigen können, wird zufällig gewählt.

**3 Flugzeuge auswählen:** Entsprechend seiner Partei wählt jeder Spieler eine der Flugzeugkarten. Anschließend nimmt er sich den zur Karte gehörenden Flugzeugmarker und Manöverbogen und verbirgt beides hinter seinem Sichtschirm. Die Flugzeugkarte wird für alle Spieler sichtbar außerhalb des Sichtschirms platziert.

**4 Andere Komponenten verteilen:** Jeder Spieler erhält einen **Bereit!-Marker**. Falls mit den optionalen Regeln gespielt wird, erhält jeder Spieler die Komponenten für die entsprechende optionale Regel.

**Flughöhe:** Jeder Spieler erhält 5 Höhenmarker und 4 Höhenmanöver-Marker (siehe Seite 16).

**„Lewis Gun“:** Spieler, welche die Bristol F.2B spielen erhalten 5 Munitionsmarker (siehe Seite 15).

**Treibstoff:** Jeder Spieler erhält Treibstoffmarker in Höhe des Treibstoffwertes, der seinem Flugzeug entspricht. Die übrigen Treibstoffmarker kommen in den Vorrat (siehe Seite 19).

**5 Notieren der Profil-Werte und des Start-Hexfeldes:** Jeder Spieler erhält einen Spielbogen, notiert auf ihm die Profil-Werte seines Flugzeugs und verbirgt ihn dann hinter seinem Sichtschirm (siehe „Spielbogen“ auf Seite 10). Jeder Spieler trägt sein Starthexfeld in das sechseckige Feld auf seinem Spielbogen ein (siehe rechts „Gebietsgrenzen“). Das Start-Hexfeld muss zu den Gebietsgrenzen des Teams des Spielers benachbart sein. Sollte mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt werden, trägt jeder Spieler auch seine Start-Flughöhe in das sechseckige Feld ein.

**6 Startmanöver wählen:** Jeder Spieler trägt seinen Startmanöver-Code in das mit  markierte runde Feld mit der Nummer „0“ auf seinem Spielbogen ein. Dieses Manöver wird nicht tatsächlich während des Spiels ausgeführt. Es gibt lediglich an, was das Flugzeug als erstes zu Spielbeginn getan hat.

**Flugzeugmarker platzieren:** Alle Spieler entfernen ihre Sichtschirme und platzieren ihre Flugzeugmarker in ihrem Starthexfeld. Wird mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt, legt jeder Spieler außerdem einen Höhenmarker entsprechend seiner Startflughöhe auf seinen Flugzeugmarker.

## KARTE

Die Karte ist der Bereich des Spielbrettes, auf dem das Spiel stattfindet. Wenn während der Partie ein Flugzeug die Karte verlässt, gilt es als abgeschossen. Nicht vollständige Hexfelder am Rand der Karte gelten nicht als Teil der Karte.



Standardspielfeld



Alternativspielfeld

Das Spielbrett hat zwei Seiten. Auf der Standardseite ist ein typisches Schlachtfeld des 1. Weltkriegs abgebildet, auf der Alternativseite sieht man eine der klassischen Karten der ersten Auflage.

Wenn mit mehr als 6 Spielern gespielt wird, empfiehlt es sich, die Karte durch weitere an den Seiten angelegte Spielbretter (aus anderen Blue Max™ Spielen) zu erweitern. Die Spielbretter werden einfach mit den gleichlangen Seiten nebeneinander gelegt. Werden mehrere Spielbretter verwendet, sollte man jedem Brett noch einen eigenen Codebuchstaben geben (A, B, C, etc.), damit man genau weiß, welche Zahl auf welcher Karte gemeint ist (z.B. würde Code „0208“ zu „0208A“ auf Karte „A“ und „0208B“ auf Karte „B“ werden).

Werden mehrere Spielbretter benutzt, können nur die kurzen Seiten am Rand der gesamten Karte als Start-Hexfelder verwendet werden.



nebeneinanderliegende Spielbretter

## Gebietsgrenzen

Eine Gebietsgrenze ist einer der kurzen Karten-Ränder, die während der Spielvorbereitung gewählt wurden (Schritt 2) und die nicht vollständigen Hexfelder, die an sie angrenzen. Jedes Team beginnt das Spiel in vollständigen Hexfeldern, die zu der gewählten Gebietsgrenze benachbart sind. In Schritt 5 der Spielvorbereitung wählt jeder Spieler ein vollständiges zu seiner Gebietsgrenze benachbartes Hexfeld, von dem aus sein Flugzeug startet und trägt dessen Zahl in seinen Spielbogen ein.

## DAS FLUGZEUG

Jedes Flugzeug wird dargestellt durch:

- Eine Flugzeugkarte, auf der seine Spielwerte, allgemeine Informationen und historische Anmerkungen zusammengefasst sind
- Ein Manöverbogen, auf dem alle Manöver, die das Flugzeug im Spiel ausführen kann, aufgelistet sind
- Ein Flugzeugmarker, der das Flugzeug auf der Karte darstellt



Beispiel eines deutschen Flugzeugs: Fokker DR.1 (grau - #1)



Beispiel eines Entente-Flugzeugs: Alleato Nieuport 24 (braun - #10)

Die Karten haben unterschiedliche Hintergrundfarben: blau für die Entente und grau für die Mittelmächte. Jede Karte zeigt drei Ansichten des Flugzeugs (Seitenansicht, Frontansicht und Draufsicht) und die Spielwerte, die ID-Nummer (#), Modellbezeichnung, Insignien, historische Informationen über die Fliegerasse sowie weiteres Hintergrundwissen. Die Karte muss mit dem Flugzeug nach oben neben dem Sichtschirm liegen, damit sie von jedem Spieler jederzeit eingesehen werden kann.



Manöverbogens einer Fokker DR.1 (#1)

Der Manöverbogen zeigt alle Manöver, die ein Flugzeug ausführen kann. Jedes Manöver wird durch ein einfaches Diagramm dargestellt: Das gelbe Feld mit grauem Pfeil ist die Startposition, die Flugzeugsilhouette kennzeichnet die Endposition. Entsprechend der Geschwindigkeit des Manövers kann das Diagramm aus mehreren Hexfeldern bestehen. Jedes Flugzeug verfügt über einen eigenen Manöverbogen.



Flugzeugmarker-Oberseite eines deutschen Flugzeugs (Fokker DR.1 - #1)

Flugzeugmarker zeigen auf der Oberseite die Draufsicht eines Flugzeugs des 1. Weltkriegs. Der Marker erlaubt es dem Spieler, die Flugzeugposition auf der Karte genau zu markieren. In jeder Runde bewegen alle Spieler, abhängig vom gewählten Manöver, ihre Flugzeugmarker. Jeder Marker verfügt über schwarze und weiße Markierungen. Die schwarze Markierung zeigt an, in welche Richtungen der Pilot (und, wenn vorhanden, der Beobachter) feuern können. Jede Markierung enthält einen Buchstaben. Die Buchstaben dienen dazu, in einem Kampf Schaden zuzuweisen. Außerdem zeigt der Buchstabe „A“ die Vorderseite des Flugzeugs an.

## SPIELABLAUF

**Blue Max** wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus bis zu 8 Phasen (bei Verwendung der optionalen Regeln), die nacheinander abgearbeitet werden.

In einer Runde handeln alle Spieler die aktuelle Phase **gleichzeitig** ab. Sobald alle Spieler die Phase abgehandelt haben, wird mit nächsten Phase fortgefahren.

Die Spieler handeln die Phasen in folgender Reihenfolge ab:

1. **Verfolgung:** Die Spieler überprüfen auf Verfolgung.
2. **Planung:** Jeder Spieler wählt ein Manöver von seinem Manöverbogen aus und schreibt dessen Code in das runde Feld seines Spielbogens, welches der aktuellen Spielrunde entspricht. Alle von Verfolgung betroffenen Spieler offenbaren Ihrem Verfolger ihre Flugrichtung (wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, außerdem ihre Flughöhe). Dazu werden Flughöhe- und Richtungskarten verwendet. Anschließend platziert jeder Spieler seinen Bereit!-Marker auf seinem Flugzeugmarker, um anzuzeigen, dass seine Planung beendet ist.



3 Richtungskarten: „L“ Links, „S“ Geradeaus und „R“ Rechts



5 Flughöhekarten

3. **Bewegung (optional Regel):** Alle Spieler entfernen gleichzeitig ihre Sichtschirme, zeigen ihre Spielbögen (und zusätzliche Marker bei Verwendung der optionalen Regel „Flughöhe“) und führen ihre gewählten Manöver aus, so wie es dem Code entsprechend auf dem Manöverbogen abgebildet ist. Während des Manövers bleibt der Bereit!-Marker in dem Hexfeld, von wo aus das Manöver begonnen hat, liegen. Nachdem das Manöver ausgeführt worden ist, nehmen die Spieler ihren Bereit!-Marker vom Spielbrett. Anschließend platziert jeder seinen Sichtschirm wieder vor dem Spielbogen.
4. **Treibstoff (optional Regel):** Diese Phase findet nur dann statt, wenn mit der optionalen Regel „Treibstoff“ (siehe Seite 19) gespielt wird. Jeder Spieler entfernt so viele Treibstoffmarker aus seiner Reserve, wie es der Code des durchgeführten Manövers vorgibt (die letzte Ziffer des Manöver-Codes) und fügt sie wieder dem Vorrat zu.

- Kampf:** Jeder Spieler kann auf ein erlaubtes Ziel feuern und den Schaden und die Spezialeffekte des Kampfes bestimmen (siehe „Waffen abfeuern“ auf Seite 13).

Falls mit der optionalen Regel „Lewis Gun“ gespielt wird, aktualisiert jeder Spieler seinen Munitionsvorrat (siehe Seite 15).

- Abhandeln:** Schaden und Spezialeffekte wirken sich auf das Flugzeug aus.

Falls mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, verlieren trudelnde Flugzeuge 1 Höhenstufe. Jeder Spieler mit einem trudelnden Flugzeug muss den Höhenmarker, der sich gerade auf seinem Flugzeugmarker auf der Karte befindet, mit dem nächstniedrigeren Flughöhenmarker austauschen (siehe Seite 16).

- Erholen:** Die Spieler können blockierte Waffen reparieren oder die Kontrolle über trudelnde Flugzeuge wiedererlangen.
- Unfälle:** Alle Spieler, die in Phase 5 (Kampf) eine lange Salve abgefeuert haben, müssen überprüfen, ob ihr Maschinengewehr blockiert ist.

## DIE PHASEN IM DETAIL

### 1. Verfolgung

In dieser Phase überprüfen die Spieler, ob sie verfolgt werden. Eine Verfolgung findet statt, wenn zwei Bedingungen erfüllt sind: Der Marker des verfolgten Flugzeugs muss sich im Frontbereich eines gegnerischen Flugzeugs befinden und das gegnerische Flugzeug muss sich im Heckbereich des verfolgten Flugzeugs befinden. Der Frontbereich erstreckt sich über eine Reichweite von drei Hexfeldern ausgehend von den mit A und B markierten Seiten des Flugzeugmarkers. Der Heckbereich erstreckt sich über eine Reichweite von drei Hexfeldern ausgehend von den mit D und C markierten Seiten des Flugzeugmarkers (siehe Abb.).



Die Fokker DR.1 (das gelb umrandete Flugzeug in der Mitte) hat einen Frontbereich wie durch die rote Markierung hervorgehoben und einen Heckbereich, wie durch die blaue Markierung hervorgehoben. Das einzig verfolgte Flugzeug ist Nr. 1, da der Frontbereich der Fokker DR.1 durch den Heckbereich des gegnerischen Flugzeuges geht (gilt nicht für Flugzeug 3).

Allerdings wird die Fokker DR.1 auch von Flugzeug Nr. 2 verfolgt, denn es befindet sich in dessen Heckbereich (der blaue Bereich).

## FLUGZEUGKARTEN

Jedes Flugzeug wird durch eine Karte dargestellt, welche die Farbe der jeweiligen Partei trägt: **Braun** für die Entente und **grau** für die Mittelmächte.



Kartenvorderseite des Entente- Flugzeuges Nieuport 24 (braun - #10)      Kartenvorderseite des deutschen Flugzeuges Fokker DR.1 (grau - #1)

Die Kartenvorderseite zeigt die Insignien, das Modell in der Seitenansicht mit dem Rumpfwert, die Vorderansicht mit dem Motorenwert und der Stabilität (A, B oder C), die Draufsicht mit den Werten für Flügel, Heck, Treibstoff, Gipfelhöhe und die ID (#). Schließlich wird auf der Karte auch noch aufgelistet, mit wie vielen Maschinengewehren das Flugzeug ausgestattet ist. Sind dort zwei Zahlen angegeben, bezieht sich die erste auf den Piloten und die zweite auf den Beobachter.

Bei Blue Max werden die Flugzeuge in Bereiche eingeteilt, denen während des Kampfes Schaden zugewiesen wird. Wenn ein Bereich Schaden in Höhe seines Wertes erlitten hat, wurde das Flugzeug abgeschossen. Die Bereiche sind: Rumpf, Flügel und Heck.



Kartenvorderseite des Entente- Flugzeuges Nieuport 24 (braun - #10)      Kartenvorderseite des deutschen Flugzeuges Fokker DR.1 (grau - #1)

Die Kartenvorderseite zeigt die Insignien, das Modell, und historische Informationen zum Flugzeug.



## EINFACHE MANÖVER

Jedes Manöver wird durch ein einfaches Diagramm dargestellt: Die Startposition zeigt ein gelbes Hexfeld mit grauem Pfeil. Die Endposition markiert ein Hexfeld mit Flugzeugsilhouette. **Die Gesamtzahl an Hexfeldern im Diagramm gibt die Geschwindigkeit an.** Die Manöver auf dem Manöverbogen sind entsprechend ihrer Geschwindigkeit unterteilt.



14R3: Manöver mit Geschwindigkeit 3

Jedes Manöver ist mit einem Code gekennzeichnet, der die Auswirkung im Spiel angibt.

Die erste Zahl ist ein einmalig vergebener Wert, der das Manöver von anderen Manövern unterscheidet. Der Buchstabe gibt die Richtung an: L (Links), S (Geradeaus), R (Rechts). Besonders bei der Verfolgung ist diese Information wichtig (siehe Seite 5).

Der letzte Teil gibt den Treibstoff an (wenn mit der optionalen Regel „Treibstoff“ gespielt wird (siehe Seite 19)).

In Phase 2 (Planung) muss jeder Spieler ein Manöver auswählen, dessen Geschwindigkeit gleich oder um 1 höher oder niedriger als das in der vorherigen Runde geflogene Manöver ist. Das gewählte Manöver wird in das erste leere runde Feld auf dem Spielbogen eingetragen.

### Startmanöver

⬆ Jeder Manöverbogen, unabhängig davon, zu welchem Flugzeugmodell er gehört, verfügt über ein Geradeaus-Manöver (S), das mit einem ⬆-Symbol versehen ist. Dies ist das Startmanöver, das in Punkt 6 der Vorbereitung ausgewählt werden muss.

### Vorbereitungs-Manöver

Einige Geradeaus-Manöver (S) sind mit einem dicken schwarzen Rand umgeben. Dies sind Vorbereitungs-Manöver. Sie sind für die Ausführung akrobatischer Manöver wichtig.



3S3: Diagramm eines Vorbereitungs-Manövers mit Geschwindigkeit 3. Erkennbar am dicken schwarzen Rand.

Es gibt einige Fälle, in denen die Verfolgungseffekte nicht angewandt werden können:

- Ein Flugzeug mit einem Rauch- oder Feuermarker kann ein generisches Flugzeug nicht verfolgen.
- Ein Flugzeug kann nicht mehr als ein gegnerisches Flugzeug auf einmal verfolgen.
- Falls mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, kann ein Flugzeug kein feindliches Flugzeug verfolgen, falls es sich mehr als eine Höhenstufe über oder unter dem feindlichen Flugzeug befindet (siehe Seite 16).



Die Fokker DR.1 (das Flugzeug in der Mitte mit gelbem Rand) hat zwei Flugzeuge in seinem Frontbereich (A und B). Das feindliche Flugzeug A wird nicht verfolgt, denn es befindet sich auf Höhenstufe 2 und liegt somit nicht eine Höhenstufe über oder unter der Flughöhe der Fokker DR.1, die auf Höhenstufe 4 fliegt. Das feindliche Flugzeug B fliegt auf Höhenstufe 3 (also eine Höhenstufe niedriger als 4) und kann somit von der Fokker DR.1 verfolgt werden.

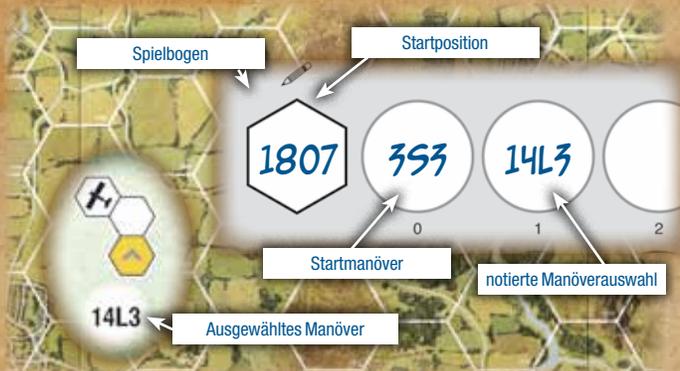
Zu Beginn von Phase 2 (Planung), müssen von Verfolgung betroffene Spieler ihrem Verfolger die Richtung und Flughöhe (wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird) des ausgewählten Manövers offenbaren, indem sie ihm die entsprechende Richtungs- und Flughöhekarte des ausgewählten Manövers geben.

**Achtung:** Manchmal kann es zu einer Kette von Verfolgungen kommen. In diesem Fall offenbart der erste Spieler der Kette die Informationen dem zweiten Spieler, der dann sein Manöver aussucht und dem dritten Spieler offenbart usw. bis das Ende der Kette erreicht wird. Ist die Kette in Kreisform (z.B. Flugzeug A verfolgt Flugzeug B. Flugzeug B verfolgt Flugzeug C, welches wiederum Flugzeug A verfolgt), wird zufällig bestimmt, wer seine Informationen als erstes seinem Gegner offenbart.

## 2. Planung

In dieser Phase wählt jeder Spieler ein Manöver von seinem Manöverbogen für diese Runde aus und trägt dessen Code in das erste leere runde Feld auf seinem Spielbogen ein.

Spielern, die ein gegnerisches Flugzeug verfolgen, steht es frei ihr Manöver erst dann auszusuchen, nachdem ihnen der verfolgte Gegner seine Richtung und Flughöhe (wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird) offenbart hat.



Beispiel: Der Pilot der Fokker DR.1 wählt Manöver 14L3 und notiert es im ersten leeren, runden Feld seines Spielbogens.

Manchmal ist ein Flugzeug bei der Auswahl seiner Manöver eingeschränkt. Diese Einschränkungen sind:

- Wenn es zum Manöver aus der vorhergehenden Runde einen Geschwindigkeitsunterschied von mehr als 1 gibt, kann dieses Manöver nicht gewählt werden.
- Rot umrandete akrobatische Manöver können nur ausgewählt werden, wenn das vorherige Manöver ein Vorbereitungs-Manöver war (dicker schwarzer Rand).
- Ein nicht-wiederholbares Manöver, markiert mit einem ⊕-Symbol, kann nicht ausgeführt werden, wenn das vorhergehende Manöver ebenfalls ein nicht-wiederholbares Manöver war, unabhängig davon was für eins.

Wenn das Flugzeug nicht über genügend Treibstoff verfügt (wenn mit der optionalen Regel „Treibstoff“ gespielt wird), verbraucht es seinen gesamten verbleibenden Treibstoff und gerät dann ins Trudeln, statt in Phase 3 (Bewegung) das gewählte Manöver auszuführen (siehe Seite 19).

Falls mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, kann eine Änderung der Flughöhe die Auswahl des Manövers einschränken und sich auf den Treibstoffverbrauch auswirken (siehe Seite 16).

Ein Flugzeug, dessen Spieler ein Manöver ausgewählt hat, das er nicht ausführen kann, trudelt. Wenn dies passiert, muss der Spieler das ausgewählte Manöver streichen und stattdessen das Manöver OS2 eintragen und ausführen.

Ein Flugzeug, das eines der Manöver 1S1, 1R1 oder 1L1 ausführt, provoziert einen Strömungsabriss, wodurch es in Phase 8 (Unfälle) ins Trudeln kommen kann.

Sobald ein Spieler sein Manöver ausgewählt und auf dem Spielbogen eingetragen hat, nimmt er seinen Bereit!-Marker und legt ihn auf seinen Flugzeugmarker. Die „1“ auf dem Bereit!-Marker muss dabei in die gleiche Richtung weisen, wie das „A“ auf dem Flugzeugmarker. Wenn alle Piloten diese Phase abgehandelt haben, folgt die nächste Phase.

## SPEZIALMANÖVER

### Akrobatische Manöver

Akrobatische Manöver sind auf dem Manöverbogen leicht an ihrer roten Umrandung zu erkennen und können nur ausgewählt werden, wenn das vorhergehende Manöver ein Vorbereitungs-Manöver (dicker schwarzer Rand) war. Geschwindigkeitsbeschränkungen müssen dabei eingehalten werden.



353: Diagramm eines akrobatischen Manövers mit Geschwindigkeit 3. Erkennbar an der roten Umrandung.

### Nicht-wiederholbare Manöver

⊕ Sie sind auf dem Manöverbogen mit einem ⊕-Symbol markiert. Es können keine zwei nicht-wiederholbaren Manöver nacheinander ausgeführt werden (auch keine unterschiedlichen).

### Gleitmanöver

⊕ Sie sind auf dem Manöverbogen mit einem ⊕-Symbol markiert. Ein Spieler, dessen Flugzeug gleitet (und nicht trudelt, siehe unten) kann nur Gleitmanöver auswählen.

### Strömungsabriss

Ein Spieler, dessen Flugzeug Manöver 1S1, 1R1 oder 1L1 ausführt (was bedeutet, dass er in einen Strömungsabriss gerät), muss würfeln. Bei einer 5 oder höher trudelt das Flugzeug.

### Trudeln

⊕ Ein trudelndes Flugzeug muss Manöver OS2 (Symbol links) anstelle eines anderen Manövers ausführen. Der Spieler des trudelnden Flugzeugs muss spezielle Regeln befolgen. Ein Spieler kann sein Flugzeug freiwillig ins Trudeln bringen oder es kann durch verschiedene Spielsituationen ins Trudeln geraten:

- Der Spezialeffekt „Pilot getötet“ bewirkt, dass das Flugzeug sofort trudelt.
- Gibt es keine freien Felder auf dem Spielbogen für den Rumpf-, Flügel- oder Heckbereich eines Flugzeuges, gerät es ins Trudeln.
- Gerät das Flugzeug durch ein Manöver in einen Strömungsabriss, kann es ins Trudeln kommen
- Wird mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt, kann ein Flugzeug aufgrund von Schäden an Flügeln oder dem Heck ins Trudeln geraten.

Wird mit der optionalen Regel „Flughöhe“, gespielt, muss ein trudelndes Flugzeug in Phase 6 (Abhandeln) seine Höhenstufe um 1 verringern.

### Vorwärtsslip

⊕ Dieses Manöver wird auf dem Manöverbogen mit einem ⊕-Symbol markiert. Es erlaubt dem Spieler, einen Rauchmarker zu entfernen.

## FLUGZEUGMARKER

Jeder Flugzeugmarker ist sechseckig.



Flugzeugmarker-Vorderseite – Fokker DR.1 (#1)

Auf der Vorderseite des Markers befindet sich eine Draufsicht des entsprechenden Flugzeuges. Die Kanten sind mit Buchstaben versehen (A, B, C oder D). Die mit A markierte Kante ist die Front des Flugzeuges und bestimmt die Richtung. Ein Flugzeug kann auf ein Ziel innerhalb von 3 Feldern feuern, beginnend von einer schwarz markierten Seite. Wenn ein Flugzeug beschädigt wird, muss sein Spieler eine Schadenskarte von dem Deck ziehen, das der angegriffenen Seite entspricht. Die ID (#) dient der Identifizierung der entsprechenden Flugzeugkarte. Diese Nummer muss vom Spieler auf dem Spielbogen eingetragen werden.

Wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, gibt die Nummer im blauen Kreis die Gipfelhöhe des Flugzeugs an.

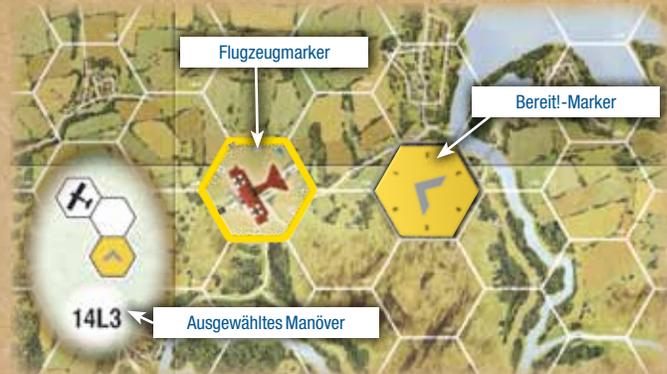


Beispiel einer Markerrückseite – Fokker DR.1 (#1)

Auf der Rückseite zeigen die Insignie und die Farbe die Fraktion des Flugzeugs an (Braun für die Entente, grau für die Mittelmächte). Man sieht außerdem die Seitenansicht des Flugzeugs, den Namen des Piloten und die ID (#).

## 3. Bewegung

In dieser Phase führen die Flugzeuge der Spieler ihre Manöver aus. Die Spieler entfernen ihren Sichtschirm und offenbaren ihren Spielbogen, wodurch die Gegner überprüfen können, ob das ausgewählte Manöver ausgeführt werden kann. Falls nicht, gerät das Flugzeug stattdessen ins Trudeln. Dann führt jeder Spieler sein ausgewähltes Manöver aus, indem er seinen Flugzeugmarker entsprechend bewegt und den Bereit!-Marker im Startfeld zurücklässt ohne dessen Richtung zu ändern. Jedes Manöver hat ein Startfeld (markiert mit einem Pfeil) und ein Endfeld (mit einer Flugzeugsilhouette markiert).



Der Spieler der Fokker DR.1 (das gelb umrandete Flugzeug im Diagramm) hat auf seinem Spielbogen 14L3 notiert. Nachdem er sein gewähltes Manöver offenbart hat, führt er es aus. Er legt den Bereit!-Marker dorthin, wo der Flugzeugmarker lag, ohne dessen Richtung zu ändern. Dann platziert er den Flugzeugmarker wie vom Manöverbogen vorgegeben und führt somit das Manöver aus.

Manchmal sind Start- und Endfeld identisch. Dies geschieht, wenn das Flugzeug ein bestimmtes Manöver ausführt, das im gleichen Feld endet, in dem es begann. Es wird dabei lediglich die Flugrichtung geändert.

**Wichtig:** Jedes Hexfeld auf dem Spielbrett kann von einer beliebigen Anzahl von Flugzeugen belegt werden.

Wird mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt, kann es zu einer Kollision kommen, wenn sich mehrere Flugzeuge am Ende der Phase in demselben Hexfeld befinden (siehe „Kollision“ auf Seite 12).

## 4. Treibstoff (Optional)

Diese Phase wird nur abgehandelt, wenn mit der optionalen Regel „Treibstoff“ gespielt wird (siehe Seite 19). In dieser Phase geben die Spieler den Treibstoff aus, um ihre Manöver durchzuführen. Jeder Spieler legt Treibstoffmarker entsprechend der Treibstoffkosten des durchgeführten Manövers aus seiner Reserve ab. Die abgelegten Marker kommen zurück in den Vorrat.



Die Fokker DR.1 (das gelb umrandete Flugzeug im Diagramm) führt das Manöver 14L3 aus. Da die optionale Regel „Treibstoff“ verwendet wird, muss der Spieler 3 Treibstoffmarker aus seiner Reserve entfernen, die er zurück in den Vorrat legt.

Ist seine Treibstoffreserve leer, würfelt der betreffende Spieler. Das Ergebnis gibt die Anzahl der Runden an, in denen das Flugzeug nur Gleitmanöver (auf dem Manöverbogen mit einem ⊖-Symbol markiert) ausführen kann, ehe es als gelandet gilt. Ein gelandetes Flugzeug zählt als abgeschossen, es sei denn etwas anderes ist angegeben. Ein Flugzeug, das ein Gleitmanöver ausführt, kann weiterhin seine Waffen abfeuern.

Wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, verlieren Flugzeuge, die ein Gleitmanöver durchführen, in dieser Phase eine Höhenstufe (siehe Seite 16). Das Flugzeug kann keine Steig- oder Sink-Manöver durchführen.

Ein Flugzeug, das noch Treibstoff in seiner Reserve hat, kann ebenfalls ein Gleitmanöver durchführen. Allerdings muss es dazu die Treibstoffkosten des Manövers zahlen. In diesem Fall gleitet das Flugzeug nicht wirklich.

## 5. Kampf

In dieser Phase kann jeder Spieler die Maschinengewehre seines Flugzeugs auf ein gültiges Ziel abfeuern. Danach werden Schaden und Spezialeffekte bestimmt. Schaden und Spezialeffekte kommen allerdings **erst in Phase 6** (Abhandlung) zur Anwendung.

Ein Flugzeug kann seine vorderen Maschinengewehre geradeaus auf ein Ziel innerhalb von bis zu 3 Hexfeldern abfeuern, ausgehend von der „A“-Seite des Flugzeugmarkers, die immer mit einer schwarzen Markierung versehen ist. Falls mit der optionalen Regel „Beobachter“ gespielt wird, können die Maschinengewehre am Heck auch von anderen Seiten abgefeuert werden, die jeweils mit einer schwarzen Markierung versehen sind (siehe Seite 16). Von jeder Markierung kann nur einmal pro Runde gefeuert werden, auch wenn an der entsprechenden Position mehrere MGs montiert sind (zum Beispiel kann ein Flugzeug mit zwei Front-MGs nur eines davon pro Runde abfeuern).

## FLUGZEUGPROFIL

Jedes Flugzeug in Blue Max wurde während des 1. Weltkriegs tatsächlich eingesetzt. Die Eigenschaften und Markierungen basieren auf zeitgenössischen Quellen. Sie wurden so getreu wie möglich im Spiel umgesetzt.

Jedes Flugzeug gehört zu einer bestimmten Seite und wird durch einen Flugzeugmarker repräsentiert, mit dem der Flug über die Karte simuliert wird, und eine Flugzeugkarte, welche die Profil-Werte des Flugzeugs auflistet.

## Kriegsparteien

Während des 1. Weltkriegs gab es zwei Seiten: die Mittelmächte und die Entente. In Blue Max hat jede dieser Seiten eine Farbe: Braun für die Entente und grau für die Mittelmächte.

Jeder Spieler benutzt die Marker in der Farbe seiner Kriegspartei.

## Insignien

In diesem Spiel werden Insignien dazu verwendet, um die beiden Seiten voneinander zu unterscheiden, z.B. das schwarze Kreuz für die Mittelmächte und die Kokarden für die Entente.



Deutsche Flugzeuge wurden mit einem schwarzen Kreuz auf weißem Grund markiert, wobei sich das Design je nach Front und Kriegsperiode änderte.



Entente-Flugzeuge wurden, abhängig von der Nationalität des Piloten mit verschiedenen Kokarden markiert. Der Verlauf war dabei von außen nach innen. Britische Kokarden waren blau-weiß-rot, französische Kokarden rot-weiß-blau und amerikanische Kokarden rot-blau-weiß.

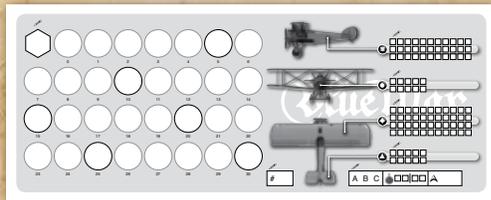


Auch wenn sie in dieser Box nicht vorkommen, so wurden die italienischen Flugzeuge mit rot-weiß-grünen Kokarden markiert.



## SPIELBOGEN

Jeder Spieler nimmt sich einen Spielbogen, der in Schritt 5 des Spielaufbaus ausgefüllt wird.



Spielbogen

Zunächst trägt ein Spieler in der rechten unteren Ecke die ID (#) des Flugzeugs in das dafür vorgesehene Feld ein, dann wird die Stabilität (A, B oder C) eingekreist. Bei den MGs werden alle Kästchen ausgestrichen, die über die Zahl der MGs des Flugzeugs hinausgehen (unausgefüllte Kästchen = Zahl der MGs). Die ersten zwei Kästchen stellen die MGs des Piloten dar, das zweite Paar Kästchen die MGs des Beobachters (wenn mit der optionalen Regel „Beobachter“ gespielt wird). Wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, schreiben die Spieler die Gipfelhöhe ihres Flugzeugs in das Feld rechts neben den MGs. All diese Informationen finden sich auf den Flugzeugkarten.

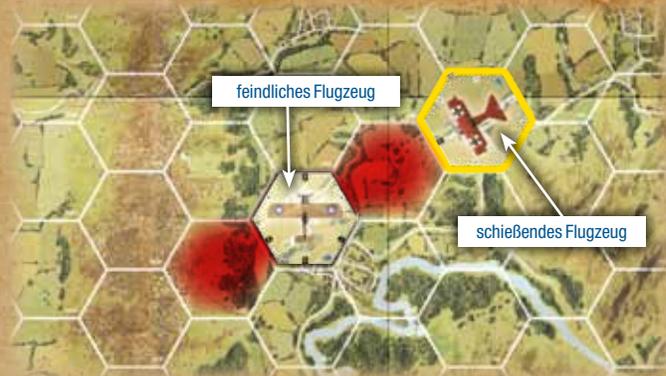
Dann werden rechts darüber alle Felder geschwärzt, die über die Schadens-Werte der einzelnen Bereiche des Flugzeugs hinausgehen.

Während der Vorbereitung tragen alle Spieler in das linke obere Hexfeld die Zahl des Starthexfelds (und die Anfangshöhe, wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird) ein. Dann wird in das mit #0 markierte, runde Feld der Code des Startmanövers eingetragen.

Während einer Spielrunde müssen alle Spieler ein Manöver von ihrem Manöverbogen auswählen und dessen Code auf ihrem Spielbogen eintragen. Jedes Manöver wird in Phase 2 (Planung) verborgen in das der aktuellen Runde entsprechende leere, runde Feld des Spielbogens eingetragen.

Wenn ein Flugzeug Schaden erleidet, streicht der Spieler die entsprechende Anzahl Kästchen im Schadensbereich seines Spielerbogens ab. Wenn auch nur ein Teil des Flugzeugs (Flügel, Heck oder Rumpf) keine Kästchen mehr hat, trudelt das Flugzeug und gilt als abgeschossen.

Da für dieses Spiel eine gewisse Geheimhaltung notwendig ist, sollte jeder Spieler immer die Regeln befolgen, Veränderungen eintragen und Spezial-effekte abhandeln, wie es dem Geist eines fairen Spiels entspricht.



Der Pilot der Fokker DR.1 (das gelb umrandete Flugzeug im Diagramm) kann auf das feindliche Flugzeug schießen, da es sich innerhalb von drei Hexfeldern befindet (die roten Felder direkt vor der „A“-Seite des schießenden Flugzeugs).

Ein Spieler, dessen Flugzeug seine Waffen abfeuert, muss sich für eine Salvenart (kurz, mittel, lang) entscheiden. Diese beeinflusst die Anzahl der Würfel, die ein Pilot zur Bestimmung des Schadens wirft (siehe „Waffen abfeuern“ auf Seite 13).

**Anmerkung:** Flugzeuge im gleichen Hexfeld folgen den normalen Kampfregeln, gelten aber füreinander NICHT als erlaubte Ziele.

Falls mit der optionalen Regel „Lewis Gun“ gespielt wird, muss jeder Spieler, der eine Lewis Gun abgefeuert hat, nach dem Bestimmen von Schaden und Spezialeffekten, eine Anzahl an Munitionsmarkern ablegen, die der Salvenart entspricht (siehe Seite 15).

## 6. Abhandeln

Während dieser Phase werden die Schäden und Spezialeffekte aus Phase 5 (Kampf) abgehandelt.

Wenn ein Flugzeug Schaden erleidet, der den Wert der Flügel, des Hecks oder Rumpfes überschreitet, trudelt es sofort und gilt als abgeschossen. Wenn ein Flugzeug Schaden erleidet, der über den Wert seines Motors hinausgeht, kann es nur Gleitmanöver ausführen. Am Ende der nächsten Runde gilt es als abgeschossen.

Falls mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, verliert ein trudelndes Flugzeug in dieser Phase 1 Höhestufe. Die Spieler müssen dementsprechend ihren Höhenmarker anpassen. Ein Flugzeug mit einer Höhestufe von weniger als 1 gilt als abgeschossen. Ein trudelndes Flugzeug, das keine Möglichkeit hat, das Trudeln abzufangen, gilt ebenfalls als abgeschossen, wenn seine Höhestufe unter 1 fällt.

## 7. Erholen

Während dieser Phase können die Spieler versuchen, ihre Flugzeuge wieder funktionstüchtig zu machen.

Ein Spieler kann versuchen, sein trudelndes Flugzeug durch einen Würfelwurf abzufangen. Wenn er eine 3 oder höher würfelt, ist das Flugzeug abgefangen. Er platziert den Bereit!-Marker auf der Karte und achtet darauf, dass er in die gleiche Richtung wie das Flugzeug ausgerichtet ist. Dann würfelt er noch einmal. Das Flugzeug wird nun in die ausgerichtet, die dem gewürfelten Ergebnis auf dem Bereit!-Marker entspricht. Ein Flugzeug kann nicht abgefangen werden, wenn es im Flügel-, Heck- oder Rumpfbereich keine leeren Felder mehr hat (d.h. der entsprechende Teil zerstört wurde) oder der Spezialeffekt „Pilot getötet“ abgehandelt wurde.



Der Entente-Spieler muss das Trudeln seines Flugzeugs abfangen. Er platziert seinen Bereit!-Marker in die gleiche Richtung ausgerichtet auf der Karte, wie der Flugzeugmarker ausgerichtet ist (d.h. mit der „A“- und der „I“-Seite in die gleiche Richtung). Dann würfelt er eine 3. Der Spieler platziert nun seinen Flugzeugmarker so auf der Karte, dass seine „A“-Seite in Richtung der „3“-Seite des Bereit!-Markers ausgerichtet ist.

Wenn die MGs eines Flugzeugs blockiert sind, kann sein Spieler versuchen sie zu reparieren. Ein Spieler kann sie nicht reparieren, wenn sein Flugzeug trudelt. Ein Spieler kann blockierte MGs nur reparieren, wenn er während dieser Runde ein Geradeaus-Manöver und kein akrobatisches Manöver geflogen hat. Um zu versuchen, ein blockiertes MG zu reparieren wirft der Spieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder höher sind die MGs nicht mehr blockiert, die Reparatur war erfolgreich.

## 8. Unfälle

Während dieser Phase überprüfen die Spieler, ob ihr Flugzeug von einem Unglück heimgesucht wird. Mögliche Unglücke, die in dieser Phase abgehandelt werden, sind:

### Blockierte Maschinengewehre

Wenn ein Spieler in Phase 5 (Kampf) eine lange Salve abgegeben hat, muss er überprüfen, ob seine MGs blockiert sind. Dazu wirft er einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 5 oder höher blockiert ein MG. Der Spieler würfelt für jedes abgefeuerte MG einen eigenen Würfel, um zu bestimmen, ob das jeweilige MG blockiert oder nicht.

### Feuer



Wenn ein Flugzeug einen Feuermarker hat, zieht der Spieler eine Schadenskarte vom Schadensdeck „B“ und wendet den blauen Effekt an. Ein Spieler, dessen Flugzeug brennt, wirft einen Würfel. Würfelt er eine 5 oder höher, wird der Feuermarker entfernt. Wenn das Flugzeug ein Manöver mit einem ☉-Symbol ausgeführt hat, wird der Feuermarker schon bei einer 4 oder höher entfernt.

### Rauch



Ein Spieler, dessen Flugzeug raucht, wirft einen Würfel. Würfelt er eine 6 oder höher, wird der Rauchmarker entfernt. Ist das Ergebnis eine 1, wird der Marker umgedreht und verwandelt sich so in einen Feuermarker. Wenn das Flugzeug einen besonderen Vorwärtsslip ausführt, wird der Marker ohne einen Würfelwurf entfernt.

## GEHEIMHALTUNG

Während des 1. Weltkriegs besaßen die Piloten kein Funkgerät in ihren Maschinen und konnten nach dem Start mit niemandem außerhalb des Flugzeugs mehr kommunizieren. Aus diesem Grund ist auch jeder Spieler völlig auf sich allein gestellt. Er muss seine Spiel-Informationen geheim hinter seinem Sichtschirm verborgen halten.



Sichtschirm der Mittelmächte

Kein Spieler darf das Manöver, das er ausführen möchte, einem anderen Spieler mitteilen. Die Richtung (L, S oder R) darf er nur Gegnern mitteilen, die sein Flugzeug verfolgen.

Kein Spieler darf einem anderen Spieler mitteilen, auf welches Ziel er feuern und welche Salvenart er einsetzen möchte.

Kein Spieler darf einem anderen Spieler das Ausmaß und die Art des Schadens an seinem Flugzeug mitteilen, solange er nicht aus dem Spiel entfernt wurde.

**Ausnahme:** Feuer, Rauch und „Beobachter getötet“ müssen offenbart und die entsprechenden Marker auf dem zugehörigen Flugzeugmarker platziert werden.

Falls mit der optionalen Regel „Treibstoff“ gespielt wird, gehört auch die verbleibende Treibstoffmenge eines Spielers zu den geheimen Informationen.

Kein Spieler darf einem anderen Spieler mitteilen ob er gleitet, seine MGs blockiert sind oder er keine Munition mehr hat (falls mit der optionalen Regel „Lewis Gun“ gespielt wird).

Jeder Spieler wirft seine Würfel zur Überprüfung, ob seine MGs blockiert sind oder erfolgreich repariert wurden, geheim hinter seinem Sichtschirm.

Das Ziel dieser Regeln ist es, zu verhindern, dass der Gegner Informationen erhält, über die ein echter feindlicher Jagdflieger nicht verfügen würde.

Sollte es Probleme bereiten alle Spezialeffekte während der Partie zu berücksichtigen, können diese auch auf dem Spielbogen oder einem Blatt Papier, das ebenfalls hinter dem Sichtschirm verborgen wird, geheim notiert werden. Das Durchlesen der Spielregeln oder das Niederschreiben langer Sätze kann für den Gegner eine wichtige Information sein, vor allem für erfahrene Spieler. Daher sollte man immer auf die Geheimhaltung achten.

**Anmerkung:** Oben genannte Regeln zur Geheimhaltung gelten auch für die Team-Kollegen untereinander..

## SCHADENSKARTEN

Bei Blue Max wird Schaden durch Karten bestimmt, die von dem Spieler gezogen werden, dessen Flugzeug Ziel des Angriffs war. Der Spieler zieht je eine Schadenskarte für jedes farbige Würfelresultat eines Angriffs und handelt dann den jeweiligen entsprechenden farbigen Teil der Karte ab (rot oder blau). Die Schadenskarten sind in vier Decks aufgeteilt:



**Schadensdeck „A“:** Zieh von diesem Deck, wenn die angegriffene Seite des Flugzeugmarkers A ist. Schaden in diesem Deck betrifft hauptsächlich die Flügel und den Motor, weniger den Rumpf. Es enthält 24 Karten.



**Schadensdeck „B“:** Zieh von diesem Deck, wenn die angegriffene Seite des Flugzeugmarkers B ist. Schaden in diesem Deck betrifft hauptsächlich die Flügel und den Rumpf, weniger den Motor. Es enthält 44 Karten.



**Schadensdeck „C“:** Zieh von diesem Deck, wenn die angegriffene Seite des Flugzeugmarkers C ist. Schaden in diesem Deck betrifft hauptsächlich die Flügel und den Rumpf, weniger das Heck und selten den Motor. Es enthält 44 Karten.



**Schadensdeck „D“:** Zieh von diesem Deck, wenn die angegriffene Seite des Flugzeugmarkers D ist. Schaden in diesem Deck betrifft hauptsächlich das Heck und den Rumpf, weniger die Flügel. Es enthält 24 Karten.



**Kartenübersicht:** Eine Schadenskarte ist zweigeteilt: In einen blauen und einen roten Effekt. Jeder Effekt, egal welcher Farbe, kann bestehen aus:

- Einer oder mehreren Zahlen. Dies ist der einem Flugzeugsbereich zugefügte Schaden (Anzahl an Kästchen, die auf dem Spielbogen abgestrichen werden müssen).
- Ein oder mehrere Bereiche, die durch ein Bild und ein Symbol dargestellt werden (Motor, roter Kreis; Flügel, blauer Diamant; Rumpf, gelbes Quadrat; Heck, grünes Dreieck) und den beschädigten Flugzeugsbereich identifizieren.
- Ein Spezialeffekt (siehe Seite 13)

Wenn ein Flugzeug Schaden erleidet, der den Wert eines Bereiches erreicht oder überschreitet, trudelt es und stürzt ab.

## Kollision

Wird mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt, kann es zu einer Kollision kommen, wenn sich mehrere Flugzeuge in demselben Hexfeld befinden. Ist die Flughöhe dieser Flugzeuge gleich, wirft der Spieler des Flugzeuges mit der geringsten Stabilität (A ist stabiler als B, welches stabiler ist als C) einen Würfel. Gibt es einen Gleichstand bei der geringsten Stabilität, wird zufällig bestimmt, wer würfelt. Der Spieler addiert das Würfel-Ergebnis, die höchste Manövergeschwindigkeit des letzten Manövers der beteiligten Flugzeuge und einen Wert, der auf der Stabilität seines Flugzeuges basiert ( $A = 0, B = 1, C = 2$ ). Ist die Summe höher als 6, zieht jeder Pilot, dessen Flugzeug an der Kollision beteiligt ist, 1 Karte vom Schadensdeck „A“ und wendet den blauen Effekt an. Ist die Summe höher als 10 werden stattdessen 2 Schadenskarten gezogen.



Die Spieler der Fokker DR.1 (#1) und der Albatros D.III (#4) riskieren eine Kollision, da sie sich beide im gleichen Hexfeld befinden. Kollisionen von Flugzeugen finden unabhängig von ihrer Kriegspartei statt! Die Fokker DR.1 hat Stabilität „A“ und der Albatros D.III Stabilität „B“. Dann wirft der Albatros D.III-Spieler einen Würfel mit dem Ergebnis 6. Zu diesem addiert er eine 1 für seine Stabilität („B“). Nun wird die Geschwindigkeit der Flugzeuge überprüft: 2 für die Fokker DR.1 und 1 für die Albatros D.III. Der höhere Wert der Fokker DR.1 wird verwendet, was zu einem Ergebnis von 9 führt. Da das Ergebnis höher als 6 aber niedriger als 11 ist, zieht jeder Pilot 1 Karte vom Schadensdeck „A“ und wendet den blauen Effekt an. Die Albatros D.III nimmt 3 Schaden an den Flügeln und ihr Spieler aktualisiert seinen Spielbogen, der Spieler der Fokker DR.1 handelt den Effekt des Spezialschadens Rauch ab.

## Trudeln

Ein trudelndes Flugzeug, welches nicht abgefangen wird (oder werden kann), gilt als abgeschossen (siehe Seite 15). Piloten und Beobachter eines trudelnden Flugzeuges können keine Waffen abfeuern.

# WAFFEN ABFEUERN

Um Kämpfe abzuhandeln und Waffen abzufeuern, müssen die Spieler die Regeln in diesem Abschnitt befolgen. Wenn das Flugzeug eines Spielers auf einen Gegner feuern will, erhält der feuernde Spieler 3 Würfel. Dann bestimmt er ein Ziel und verliert für jedes Hexfeld, das er von seinem Ziel entfernt ist, einen Würfel:

- **Angrenzendes Feld (1 Feld entfernt):** -1 Würfel
- **2 Felder entfernt:** -2 Würfel
- **3 Felder entfernt:** -3 Würfel

Der Spieler muss die Art der abgefeuerten Salve ansagen: Kurz, mittel oder lang.

- **Kurze Salve:** kein zusätzlicher Würfel
- **Mittlere Salve:** +1 Würfel
- **Lange Salve:** +2 Würfel

Nun überprüft er die Stabilität seines Flugzeuges: A, B oder C (auf der Flugzeugkarte angegeben).

- **Stabilität A:** +1 Würfel
- **Stabilität B:** kein zusätzlicher Würfel
- **Stabilität C:** -1 Würfel



Jede Flugzeugkarte zeigt neben den Flugzeugwerten auch die Stabilität an. Dieser Wert befindet sich rechts auf der Karte und wird durch einen Buchstaben dargestellt: A, B oder C. A steht für die Flugzeuge mit der höchsten Stabilität.

Jetzt wird überprüft, ob Spezialeffekte die Anzahl der Würfel ändern.

- +1 Würfel, wenn das Zielflugzeug während der vorhergehenden Runde schon das Ziel war
- +1 Würfel, wenn das gegnerische Flugzeug einen Strömungsabriss erleidet
- +1 Würfel, wenn sich das gegnerische Flugzeug auf einer niedrigeren Höhenstufe befindet (wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird)
- -1 Würfel, wenn das feuernde Flugzeug ein Manöver mit Geschwindigkeit 3 oder 4 ausführt
- -1 Würfel, wenn das feuernde Flugzeug nur ein MG an dieser Position besitzt

Beim Abfeuern der Waffen darf ein Spieler nach Anwendung aller Modifikatoren nicht mehr als 6 Würfel werfen.

## SPEZIALEFFEKTE



### Flügel

**Beschädigt (blau):** Das Flugzeug kann keine Manöver mit Geschwindigkeit 3 oder 4 ausführen.

**Beschädigt (rot):** Das Flugzeug kann keine akrobatischen Manöver ausführen.



### Maschinengewehre

**Blockiert (blau):** MGs können nicht schießen, solange sie blockiert sind.

**Zerstört (rot):** Ein MG des Spielers kann den Rest des Spiels nicht mehr abgefeuert werden.



### Motor

**Getroffen (blau):** Das Flugzeug kann keine Manöver mit Geschwindigkeit 3 oder 4 ausführen.

**Rauch (blau):** Der Rauchmarker wird auf den Flugzeugmarker gelegt. Bis der Marker entfernt wird, kann das Flugzeug kein feindliches Flugzeug verfolgen.

**Feuer (rot):** Der Feuermarker wird auf den Flugzeugmarker gelegt. Bis der Marker entfernt wird, kann das Flugzeug kein feindliches Flugzeug verfolgen, keine akrobatischen Manöver ausführen oder seine Waffen abfeuern.



### Beobachter

**Verletzt (blau):** Der Beobachter kann die nächsten 3 Runden seine Waffen nicht abfeuern.

**Getötet (rot):** Der Beobachter wurde getötet und kann seine Waffen für den Rest des Spiels nicht abfeuern. Der „Beobachter getötet“-Marker wird auf den Flugzeugmarker gelegt.

In beiden Fällen erleidet der Pilot keinerlei Schaden. Hat das Flugzeug keinen Beobachter, hat dieser Effekt keine Auswirkung.



### Pilot

**Verletzt (blau):** Während der nächsten Runde muss der Spieler ein Geradeaus-Manöver (S) auswählen.

**Verletzt (blau mit weißem Rand):** Während der nächsten Runde muss der Pilot ein Manöver mit der Geschwindigkeit um 1 niedriger als das vorherige Manöver (Minimum 1) ausführen.

**Getötet (rot):** Der Spieler scheidet aus dem Spiel aus und sein Flugzeug trudelt.



### Treibstofftank

**Getroffen (blau):** 3 Treibstoffmarker werden zurück in den Vorrat gelegt.

**Getroffen (rot):** 6 Treibstoffmarker werden zurück in den Vorrat gelegt.

**Explodiert (rot):** Der Spieler scheidet aus dem Spiel aus und sein Flugzeug gilt als abgeschossen.



### Ruder

**Klemmt (blau):** Der Spieler muss in den nächsten 3 Runden R-Manöver (Rechts) ausführen.

**Klemmt (rot):** Der Spieler muss in den nächsten 3 Runden L-Manöver (Links) ausführen.

Ein Flugzeug kann immer nur von einem Ruder-Spezialeffekt betroffen sein. Alle weiteren Ruder-Spezialeffekte, die gezogen werden, während noch ein zuvor gezogener Ruder-Spezialeffekt wirkt, haben keine Auswirkungen. Schaden wird dabei ganz normal erlitten, nur der Ruder-Spezialeffekt wird ignoriert.

## LEWIS GUN

Falls mit der optionalen Regel „Lewis Gun“ gespielt wird, müssen die Spieler, deren Flugzeug mit einer Lewis Gun bewaffnet ist, diese Regel befolgen. In dieser Box ist nur das Entente-Flugzeug Bristol F.2B mit einer Lewis Gun bewaffnet.



Markervorderseite der Bristol F.2B (#13).



Markervorderseite der Bristol F.2B (#14).



Markervorderseite der Bristol F.2B (#15).

Spieler, deren Flugzeuge mit einer Lewis Gun bestückt sind, müssen Munitionsmarker verwenden (fünf für jeden Spieler, während der Vorbereitung ausgeteilt).



Munitionsmarker  
(5 pro Spieler mit Lewis Gun)



Der Spieler der Fokker DR.1 (#1) feuert auf ein feindliches Flugzeug. Er erhält 3 Würfel, muss aber aufgrund der Distanz zum Ziel 2 Würfel zurücklegen. Der Spieler entscheidet sich für eine mittlere Salve, wodurch er einen zusätzlichen Würfel erhält. Einen zusätzlichen Würfel erhält er für die Stabilität seines Flugzeuges (A). Da es keine weiteren Modifikatoren gibt, würfelt der Spieler der Fokker DR.1 nun 3 Würfel mit einem Ergebnis 1 Weiß, 1 Rot und 1 Blau.

Da die Bristol F.2B (#15) an der B-Seite getroffen wurde, muss deren Spieler eine B-Schadenskarte ziehen und den roten Effekt (für den roten Würfel) anwenden. Dann muss er eine weitere B-Schadenskarte ziehen und den blauen Effekt (für den blauen Würfel) anwenden. Der weiße Würfel hat keine Effekt-Auswirkungen. Der Spieler der Bristol F.2B aktualisiert seinen Spielbogen mit 5 Schaden für die Flügel und 1 Schaden für den Motor.

Alle Schüsse finden gleichzeitig statt. Schaden wird nur während Schritt 6 (Abhandeln) angewendet.

Falls mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, muss ein Spieler, der eine mittlere oder lange Salve auf ein Flugzeug gefeuert hat, das 1 Höhenstufe höher fliegt, in der nächsten Runde steigen. Ein Spieler, der eine mittlere oder lange Salve auf ein Flugzeug gefeuert hat, das 1 Höhenstufe niedriger fliegt, muss in der nächsten Runde sinken.

Nachdem bestimmt worden ist, mit wie vielen Würfeln geworfen wird, würfelt der feuernde Spieler sie. Die geworfenen Farben sind das Kampfergebnis. Weiße Farbe bedeutet kein Effekt, für jedes blaue oder rote Ergebnis muss der Spieler des Zielflugzeuges eine Schadenskarte von einem bestimmten Deck ziehen. Der der Würfelfarbe entsprechende Karteneffekt muss abgehandelt werden.

Jeder Spieler streicht die Kästchen auf der rechten Seite seines Spielbogens entsprechend der gezogenen Schadenskarten ab. Wenn der Schaden den Wert eines Bereichs übersteigt, werden alle hieraus entstandenen Effekte (z.B. Trudeln) abgehandelt. Nachdem jeglicher Schaden abgestrichen und alle Spezialeffekte notiert worden sind, legt der Spieler seine Schadenskarten verdeckt nach unten in den Ablagestapel. Sobald ein Schadensdeck leer ist, wird durch Mischen der abgelegten Karten ein neues Deck gebildet.

## Abschießen

Ein abgeschossenes Flugzeug wird aus dem Spiel entfernt.

Ein Flugzeug gilt als abgeschossen, wenn:

- es den Spezialeffekt „Treibstofftank explodiert.“ erleidet
- es die Karte verlässt
- es nicht gelingt, Trudeln abzufangen

## SPIELEND

Wenn alle Flugzeuge einer Seite abgeschossen wurden, ist das Spiel zu Ende und das Team, das die meisten Abschüsse erzielt hat, hat gewonnen. Falls beide Teams gleich viele Flugzeuge abgeschossen haben, endet das Spiel mit einem Gleichstand.

## OPTIONALE REGELN

Die Spieler können vor der Partie gemeinsam entscheiden, ob sie die folgenden optionalen Regeln verwenden wollen oder nicht.

### Lewis Gun

Lewis Guns waren bestimmte MG-Modelle, die von Entente-Flugzeugen eingesetzt wurden und ein Trommelmagazin verwendeten, das im Kampf oft ausgetauscht werden musste.

Wenn mit der optionalen Regel „Lewis Gun“ gespielt wird, erstellen die Spieler in Schritt 4 der Vorbereitung ihren eigenen Munitionsvorrat, indem sie 5 Munitionsmarker erhalten. Das einzige Flugzeug mit Lewis Gun in dieser Box ist das Entente-Flugzeug Bristol F.2B. Der orangene Hintergrund der Anzahl der MGs des Beobachters auf der Flugzeugkarte der Bristol F.2B zeigt an, dass die MGs dieser Maschine Lewis Guns sind. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine oder mehr Lewis Guns abfeuert muss er eine Anzahl an Munitionsmarkern aus seinem Munitionsvorrat abgeben, die der gewählten Salvenart entspricht:

- **Kurze Salve:** 1 Munitionsmarker
- **Mittlere Salve:** 2 Munitionsmarker
- **Lange Salve:** 3 Munitionsmarker

Wenn einem Spieler die Munitionsmarker ausgehen, kann er nicht mehr feuern, bis er nachgeladen hat. Ein Spieler kann keine Salve abgeben, die mehr Munition verbrauchen würde, als er in seinem Vorrat besitzt. Durch Nachladen kann ein Spieler seinen Munitionsvorrat wieder auf 5 Munitionsmarker auffüllen. Will ein Spieler seine Lewis Gun nachladen, kann er nur Geradeaus-Manöver (S) ausführen.

Falls mit der optionalen Regel „Beobachter“ gespielt wird, kann der Beobachter die Lewis Gun nachladen, egal welches Manöver das Flugzeug ausführt.

Das Nachladen ist am Ende von Phase 6 (Abhandlung) abgeschlossen, weshalb die Lewis Gun nicht in der Runde schießen kann, in der sie nachgeladen wird. Ein Spieler kann auch dann nachladen, wenn er noch über Munition verfügt und er kann auch Geradeaus-Manöver (S) ausführen ohne nachzuladen.

## BEOBSACHTER

Wenn mit der optionalen Regel „Beobachter“ gespielt wird, müssen Spieler, die ein Flugzeug mit einem Beobachter fliegen, diese Regel befolgen. In dieser Box haben das deutsche Flugzeug Halberstadt CL.II (#8, #9, #10) und das Entente-Flugzeug Bristol F.2B (#13, #14, #15) einen Beobachter.

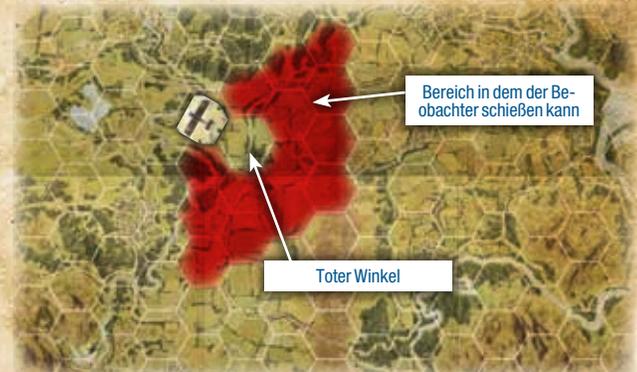


Markervorderseite einer Halberstadt CL.II (#8)



Markervorderseite einer Bristol F.2B (#14)

Diese Flugzeugmarker haben auch auf den Seiten C und D schwarze Markierungen (die anderen Flugzeuge meist nur auf Seite A). Beobachter können, unabhängig vom Piloten, von diesen Seiten aus schießen.



Der Beobachter kann von Seite C und D des Flugzeugmarkers aus schießen. Das erste Feld hinter D gilt als toter Winkel, in dem der Beobachter nicht schießen kann.

## OPTIONALE KOMPONENTEN

Wenn mit den optionalen Regeln gespielt wird, werden spezielle Spielkomponenten benötigt.



Munitionsmarker (5 pro Pilot mit Lewis Gun)

Wenn mit der optionalen Regel „Lewis Gun“ gespielt wird, erhalten Entente-Spieler, welche die Bristol F.2B kontrollieren, während der Vorbereitung 5 Munitionsmarker.



„Beobachter getötet“-Marker  
(einer für jeden Spieler mit Beobachter)

Wenn mit der optionalen Regel „Beobachter“ gespielt wird, erhalten Entente-Spieler, welche die Bristol F.2B und Spieler der Mittelmächte, welche die Halberstadt CL.II kontrollieren, „Beobachter getötet“-Marker. Wenn der Spezialeffekt „Beobachter getötet“ angewandt wird, platziert der Spieler den „Beobachter getötet“-Marker auf seinem Flugzeugmarker.

Rückseite

Vorderseite



4 Höhenmanöver-Marker (pro Pilot): (von links nach rechts)  
Steigen, Stabil, Sinken, Landen.

Rückseite

Vorderseite



5 Höhenmarker (pro Pilot), einen für jede Stufe.

Wenn mit der optionalen Regel Flughöhe gespielt wird, erhalten alle Spieler während der Vorbereitung ein Set aus 4 Höhenmanöver- und 5 Höhenmarkern.

Rückseite

Vorderseite



4 Arten von Treibstoffmarkern

Wenn mit der optionalen Regel „Treibstoff“ gespielt wird, erhält jeder Spieler eine Anzahl an Treibstoffmarkern, die dem Wert auf seiner Flugzeugkarte entspricht.

## Beobachter

Bei einigen Flugzeugen saß hinter dem Piloten ein weiteres Besatzungsmitglied, das als Beobachter diente. Beobachter verfügten über eigene Waffen und setzten sie unabhängig vom Piloten ein.

Mit dieser optionalen Regel schlüpfen Spieler, deren Flugzeuge einen Beobachter an Bord haben (in dieser Box die Halberstadt CL.II der Mittelmächte oder die Bristol F.2B der Entente), gleichzeitig in die Rolle von Pilot und Beobachter (der unabhängig vom Piloten ist) dieses Flugzeugs.

Flugzeugmarker mit Beobachtern haben schwarze Markierungen für Beobachter auf den Seiten „C“ und „D“ und für den Piloten auf Seite „A“.

Unabhängig vom Piloten wählt der Spieler in Phase 5 (Kampf) für den Beobachter ein Ziel innerhalb von 3 Hexfeldern und die Salvenart, die er abfeuern möchte.

Das erste Hexfeld hinter der „D“-Seite eines Zweisitzer-Flugzeugs liegt im toten Winkel (siehe Diagramm, Seite 15), in den der Beobachter nicht feuern kann. In der Realität verhinderte das Ruder des Flugzeugs, dass der Beobachter in diesen Bereich schießen konnte, ohne sein eigenes Flugzeug zu beschädigen.

Ein Beobachter kann auch dann schießen, wenn sein Flugzeug einen Feuermarker hat.

Beobachter können ihre MGs nachladen oder reparieren, egal welches Manöver das Flugzeug fliegt.

Die Spezialeffekte „Beobachter verletzt“ oder „Beobachter getötet“ gelten nur, wenn diese optionale Regel verwendet wird.

## Flughöhe



Wenn mit dieser optionalen Regel gespielt wird, kann ein Flugzeug auf fünf verschiedenen Höhenstufen (von 1 bis 5) fliegen oder auf dem Boden landen (Höhenstufe 0). Die Flughöhe wird durch Höhenmarker angezeigt, die auf dem Flugzeugmarker platziert werden.

Wenn die Manöver festgelegt werden, wählt jeder Spieler auch einen seiner vier Höhenmanöver-Marker aus (Stabil, Sinken, Landen oder Steigen) und legt ihn verdeckt auf seinen Flugzeugmarker. Der Stabil-Höhenmanöver-Marker zeigt an, dass das Flugzeug seine Flughöhe nicht ändert. Die anderen drei Marker zeigen eine Änderung der Flughöhe an. Ein Spieler kann die Höhenstufe seines Flugzeugs durch Steigen- oder Sinken-Manöver ändern. Jeder Spieler muss in jeder Runde einen Höhenmanöver-Marker platzieren. Ändert das Flugzeug seine Flughöhe nicht, platziert der Spieler den Stabil-Höhenmanöver-Marker.

Der Pilot wählt eine beliebige Startflughöhe. Diese muss gleich oder niedriger der Gipfelhöhe sein, die auf der Flugzeugkarte angegeben ist.



Jedes Flugzeug hat eine Gipfelhöhe. Dieser Wert ist unten rechts auf der Flugzeugkarte angegeben und erscheint auch auf dem Flugzeugmarker.

## Sinken



Flugzeuge können durch ein Sinken-Manöver ihre Höhenstufe pro Runde um 1 verringern. Um zu sinken, muss ein Spieler den Sinken-Höhenmanöver-Marker verdeckt auf seinen Flugzeugmarker legen, nachdem er ein Manöver auf seinem Spielbogen eingetragen hat, dessen Geschwindigkeit 2 oder höher ist. Wenn das Manöver aufgedeckt wird, wird auch der Marker aufgedeckt. Wenn das Manöver ausgeführt wird, wird der Sinken-Höhenmanöver-Marker entfernt und die Höhenstufe durch den passenden Höhenmarker aktualisiert.



Der Spieler der Fokker DR.1 (#1) hat das Manöver 14L3 ausgewählt und sein Flugzeug fliegt auf Höhenstufe 4. Der Spieler entscheidet sich, die Flughöhe zu verringern und führt ein Sinken-Manöver aus, indem er verdeckt den Sinken-Höhenmanöver-Marker auf den Bereit!-Marker legt. Er bewegt dann den Flugzeugmarker auf der Karte und aktualisiert seine Höhenstufe mit dem Höhenmarker 3.

Wenn mit der optionalen Regel „Treibstoff“ gespielt wird, verbraucht ein sinkendes Flugzeug 1 Treibstoffmarker weniger als vorgegeben (siehe Manöver-Code).

## Landen



Ein Flugzeug auf Höhenstufe 1 kann ein Landen-Manöver ausführen. Sein Spieler muss ein Geradeaus-Manöver (S) wählen und den Landen-Höhenmanöver-Marker verdeckt ablegen. Ein gelandetes Flugzeug (falls nicht anders angegeben) gilt als abgeschossen.

## EINSATZBEREICHE

### Aufklärer

Im 1. Weltkrieg war Aufklärung das erste Einsatzfeld von Flugzeugen. In mehreren wichtigen Schlachten waren sie ausschlaggebend. Die Missionen, die für gewöhnlich von einem Piloten und einem Beobachter ausgeführt wurden, bestanden darin, Bilder zu machen oder der Artillerie zu helfen. Aufklärungs-Flugzeuge spielten auch eine wichtige Rolle bei wagemutigen Aktionen, wie dem Abwerfen von Flugblättern im Feindesland als Teil der psychologischen Kriegsführung.

### Jäger

Die zunehmende Erfahrung der Piloten führte zu der Erkenntnis, dass das Idealszenario war, ein Flugzeug mit Waffen zu bestücken, die es direkt abfeuern konnte. Vielversprechende neue Technologien ermöglichten neue Flugmanöver und es gab einen Zeitraum, der durch die Heldentaten der Ritter der Lüfte während ihrer Einsätze gekennzeichnet war. Obwohl die Jäger und ihre Piloten in der Öffentlichkeit vor allem aufgrund effektiver Propaganda hoch angesehen waren, blieb ihre Rolle im Krieg vor allem eine defensive.

### Bomber

Im Gegensatz dazu hatten Bomber einen weitaus größeren Einfluss auf den Ausgang des Krieges. Ihre Fähigkeit, Ziele zu treffen, die kilometerweit hinter den gegnerischen Linien lagen, erlaubte es ihnen zivile Ziele in den Krieg zu verwickeln und ihre Unterstützung für die Armee an der Front zu schwächen. Allerdings wurde diese Vorgehensweise von den Führungspersonlichkeiten der jeweiligen Nationen nur äußerst zögerlich in die Realität umgesetzt.



## DER LUFTKRIEG

Der Luftkrieg war ein wichtiger Teil des 1. Weltkriegs. Zum ersten Mal wurde das Flugzeug in großem Maßstab als strategisches und taktisches Werkzeug eingesetzt. Die Einsatzbereiche Aufklärung, Jagd und Bombardement entwickelten sich, wofür dann auch spezialisierte Flugzeuge gebaut wurden.

Trotz anfänglicher Skepsis, stellte sich die neue Waffe als sehr nützlich und vielseitig heraus und erlaubte zur rechten Zeit schnelle Aufklärung über das Gelände, die Struktur und Bewegung der gegnerischen Truppen. Ihr Auftauchen auf dem Schlachtfeld erlaubte es unter anderem, den Verlauf der Gräben im Grabenkrieg genau zu bestimmen.

Ein großer Teil der ersten Flugzeuge des Konflikts verfügte über eine gute Stabilität, da die unerfahrenen Piloten (viele flogen nach gerade einmal drei bis vier Stunden Training in die Schlacht) eines Flugzeugs bedurften, das sie wieder sicher zurück zum Flugplatz brachte. Erst später, als die Erfahrung der Piloten zunahm, wurden Flugzeuge gebaut und eingesetzt, die anspruchsvollere Manöver erlaubten.

Im Bereich der Waffen fand bei den Flugzeugen eine rasche Evolution statt. Zu Beginn führten die Piloten Pistolen und Gewehre mit sich, oder Bomben, die sie von Hand auf die Truppen am Boden abwarfen. Mit Zunahme der Motorleistung konnte größere Zuladung an Bord genommen werden. So war es möglich, einfacher zu bedienende MGs zu installieren.

Trotz der Entwicklung bei der Flugzeugbewaffnung führten die Piloten aber immer noch Pistolen mit sich.



## Steigen



Flugzeuge können ihre Höhenstufe pro Runde um 1 erhöhen, indem sie ein Steigen-Manöver ausführen. Um zu steigen, muss ein Spieler den Steigen-Höhenmanöver-Marker verdeckt auf seinen Flugzeugmarker legen, nachdem er ein Manöver auf seinem Spielbogen eingetragen hat, dessen Geschwindigkeit 2 oder höher ist. Wenn das Manöver aufgedeckt wird, wird auch der Marker aufgedeckt. Wenn das Manöver ausgeführt wird, wird der Steigen-Höhenmanöver-Marker entfernt und die Höhenstufe durch den passenden Höhenmarker aktualisiert. Ein Steigen-Manöver ist nicht möglich, wenn das Flugzeug mit seiner Maximalgeschwindigkeit fliegt.



Der Spieler der Fokker DR.1 (#1) hat das Manöver 3S3 gewählt und sein Flugzeug fliegt auf Höhenstufe 3. Der Spieler entscheidet sich, die Flughöhe zu erhöhen und führt ein Steigen-Manöver aus, indem er verdeckt einen Höhenmanöver-Marker auf den Bereit!-Marker legt. Er bewegt dann den Flugzeugmarker auf der Karte und aktualisiert seine Höhenstufe mit dem Höhenmarker 4.

Wenn mit der optionalen Regel „Treibstoff“ gespielt wird, verbraucht ein steigendes Flugzeug 1 Treibstoffmarker mehr als gewöhnlich für das Manöver benötigt wird (siehe Manöver-Code).

Ein Spieler kann das Spiel auf der Gipfelhöhe beginnen, kann sie aber durch Steigen-Manöver nicht mehr erreichen. Während des Spiels kann ein Flugzeug nur auf eine Höhenstufe steigen, die eine Stufe unterhalb der Gipfelhöhe liegt. Es wird empfohlen, dass die Flugzeuge das Spiel auf der höchsten Stufe beginnen.

Ein Flugzeug, das versucht eine nicht erlaubte Höhenstufe zu erreichen, erleidet einen Strömungsabriss.

## Trudeln

Ein Spieler kann freiwillig das Manöver 1S1 (langsamer Strömungsabriss) wählen. Ein Pilot, dessen Flugzeug einen Strömungsabriss erleidet, wirft einen Würfel. Wenn er eine 5 oder höher würfelt, trudelt sein Flugzeug.

## Kontrolle verlieren

Sobald die Flügel oder das Heck des Flugzeugs eines Spielers Schaden erleiden, muss der Spieler einen Würfel werfen. Ist das Ergebnis 5 oder höher, gerät sein Flugzeug ins Trudeln.

## Verfolgung

Ein Flugzeug kann ein feindliches Flugzeug verfolgen, wenn der Verfolgende auf der gleichen Höhenstufe oder eine Höhenstufe höher oder niedriger als das feindliche Flugzeug fliegt.

## Feuern

Ein Flugzeug, das eine mittlere oder lange Salve auf einen Gegner abgibt, der 1 Höhenstufe höher fliegt, muss in der nächsten Runde ein Steigen-Manöver ausführen. Ein Flugzeug, das eine mittlere oder lange Salve auf einen Gegner abgibt, der 1 Höhenstufe niedriger fliegt, muss in der nächsten Runde ein Sinken-Manöver ausführen.

## Treibstoff



Wenn mit dieser optionalen Regel gespielt wird, erhält der Spieler in Schritt 4 der Vorbereitung eine Anzahl an Treibstoffmarkern entsprechend dem Wert auf seiner Flugzeugkarte. Jede Runde muss jeder Spieler in Phase 4 (Treibstoff), entsprechend dem Code seines ausgeführten Manövers, eine bestimmte Menge Treibstoff abgeben.



Jede Flugzeugkarte zeigt den Treibstoffwert des Flugzeuges an. Wenn mit der optionalen Regel „Treibstoff“ gespielt wird, erhält der Spieler während der Vorbereitung (Schritt 4) eine Anzahl an Treibstoffmarkern entsprechend dem Wert auf seiner Flugzeugkarte.



Die Treibstoffreserve muss geheim gehalten werden.

Wenn die Treibstoffreserve eines Flugzeugs ausgeht, wirft der Spieler einen Würfel. Das Ergebnis gibt die Anzahl der Runden an, in denen das Flugzeug nur Gleitmanöver (auf dem Manöverbogen mit einem ⊖-Symbol markiert) fliegen kann, bevor es als gelandet gilt. Wenn mit der optionalen Regel „Flughöhe“ gespielt wird, muss das Flugzeug auf Höhenstufe 1 sinken, um landen zu können.

## HISTORISCHE ANMERKUNGEN

Das Potential des Flugzeugs war den Generälen zu Beginn des 1. Weltkriegs nicht klar, aber Not macht erfinderisch.

Sehr schnell wurde in diesem Krieg die Aufklärung, die Beobachtung von Truppenbewegung und die Lenkung des Artilleriefeuers sehr wichtig, was Ende 1914 zum Bau der ersten Späherflugzeuge führte. Diese unbewaffneten Flugzeuge flogen über die Gräben und verteidigten sich mit allem, was verfügbar war: Pistolen und Gewehre, Ziegelsteine und sogar Drähte mit Haken.

Später wurden die Aufklärungsflugzeuge mit MGs bewaffnet, andere Flugzeuge wurden zu Bombern umgebaut und trugen kleinere Vorräte freifallender Bomben. Schließlich führte der für Bomber erforderliche Schutz zum Bau eines völlig neuen Flugzeugtyps: Ein schneller, wendiger und bewaffneter Einsitzer, dessen Funktion es war, andere Flugzeuge anzugreifen. Der Jagdflieger war geboren.

1915 führte die Erfindung eines Mechanismus, der das MG-Feuer mit der Bewegung des Propellers synchronisierte, zum Bau der ersten richtigen Jagdflugzeuge. Die Adaption dieses Mechanismus in die Fokker E (Mitte 1915) verschaffte den Mittelmächten fast augenblicklich die Lufthoheit. Der Entente wurden schnell die tödlichen Konsequenzen dieser Luftüberlegenheit klar; sie hätte den Mittelmächten erlaubt praktisch alle Schlachtfelder zu dominieren. Und so begann der Kampf um den Himmel.

Die Fokker Scourge (von der Fokker E abgeleitet) sicherte zwischen August 1915 und dem Anfang des Jahres 1916 den technischen Vorsprung der Deutschen. Die Briten reagierten mit der FE2b und der DH2, die Franzosen mit der Nieuport 11 und der Nieuport 17. All diese Flugzeuge waren besser als die Fokker und sicherten der Entente erneut die Luftüberlegenheit.

Die Reaktion der Deutschen darauf betraf vor allem technische und organisatorische Erfindungen. So entwickelten sie die Albatros D.I, D.II und D.III und die Halberstadt D.II und D.III. Die Deutschen gruppierten die Kampfflugzeuge auch in eigenständige Staffeln.

Durch diese neue Taktik erlangten die Deutschen die Luftüberlegenheit noch einmal zurück. Erst im Sommer 1917, mit der Ankunft der Sopwith Camel, den Sopwith-Dreideckern, der Bristol (UK) und der Spad S.XIII (Frankreich) erlangte die Entente erneut die Herrschaft über den Luftraum, was bis zum Ende des Krieges auch so bleiben sollte.



## IMPRESSUM

**Spielleautor:** Phil Hall

**Weiterentwicklung:** John Harshman (1983), Marc W. Miller (1989), eNigma.it (2013)

**Cover Illustration:** Kurt Miller

**Illustration:** Kurt Miller e Alan D'Amico

**Grafik und Layout:** eNigma.it

**Produktion:** Silvio Negri-Clementi

**Künstlerische Leitung:** Gianluca Santopietro für e-Nigma.it.

**Grafische Bearbeitung:** Gianluca Santopietro für e-Nigma.it.

**Besonderer Dank an:** Alle Mitarbeiter von Youplay.it und besonders an Nicola Lepetit und Guglielmo Duccoli.

**Historische Recherchen:** Sivio Negri-Clementi

### MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Übersetzung:** André Winter (L'Art Noir)

**Redaktion:** Marco Reinartz

**Lektorat:** Alban Ullrich, Christoph Beckert, Burkhard Bechtluft, Peer Lagerpusch

**Grafische Bearbeitung:** Fiona Carey, Marina Fahrenbach

**Layout:** Marco Reinartz

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

Blue Max™ is a game by Giochi Uniti srl – S. Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134 Italy - Tel 081-193.233.93 under permission of Stratelibri srl. For any information on this product you can write to: info@giochiuniti.it. Blue Max è un marchio utilizzato da Giochi Uniti srl con l'autorizzazione di Stratelibri srl. Stratelibri è un © & TM 2002-2009-2013. German version of Blue Max™ is published by Heidelberger Spieleverlag & licensed by Stratelibri srl. www.stratelibri.it info@stratelibri.it. All rights are reserved.

## SCHNELLÜBERSICHT

Ein Spiel ist in Runden unterteilt. Jede Runde besteht aus 7 Phasen (8, wenn die optionale Regel „Treibstoff“ verwendet wird) in dieser Abfolge:

### 1. Verfolgung

Überprüfen, ob Flugzeuge gegnerische Flugzeuge verfolgen.

### 2. Planung

Ein Manöver auf dem Manöverbogen auswählen und auf dem Spielbogen eintragen. Alle Spieler, deren Flugzeuge verfolgt werden, müssen dem Gegner die Richtung und Flughöhe des gewählten Manövers nennen. Dann wird der Bereit!-Marker auf dem Flugzeugmarker platziert.

### 3. Bewegung

Aufdecken des Spielbogens und Ausführen des ausgewählten Manövers auf der Karte, entsprechend dem Diagramm auf dem Manöverbogen. Dann wird der Bereit!-Marker wieder von der Karte entfernt.

### 4. Treibstoff (Optional)

Eine dem Code des ausgeführten Manövers entsprechende Anzahl Treibstoffmarker wird aus der Treibstoffreserve des Spielers abgelegt und wieder dem Vorrat zugefügt.

### 5. Kampf

Es kann auf ein erlaubtes Ziel gefeuert werden.

### 6. Abhandeln

Schäden und Spezialeffekte wirken sich auf das Flugzeug aus.

### 7. Erholen

Blockierte Waffen können repariert und trudelnde Flugzeuge abgefangen werden.

### 8. Unfälle

Wurde während Phase 5 (Kampf) eine lange Salve abgegeben, wird überprüft, ob die Waffe blockiert. Trudelnde Flugzeuge verlieren 1 Höhenstufe.

