

DER METHANKRIEG

Wir schreiben das Jahr 11.480 nach Arkon. Das Sternenreich der Arkoniden — ihr Großes Imperium — erlebt seine Blütezeit. Zu diesem Zeitpunkt umfaßt es nicht nur den Kugelsternhaufen M13, sondern auch einen großen Teil der umliegenden Milchstraße. Auf Arkon I, der Hauptwelt der Arkoniden, wird Atlan, Kristallprinz des Reiches und erwarteter Nachfolger von Imperator Gonozal VII., geboren.

Doch bereits jetzt zeigen sich die ersten dunklen Schatten am Horizont. Raumschiffe einer unbekanntes Rasse erscheinen in den von Arkoniden besiedelten Systemen. Mit ihnen kommt es dort zu den ersten Raumschlachten. Diese Gefechte sind der Auftakt eines großen Krieges, der in die Annalen des Großen Imperiums als Methankrieg eingehen wird: Eine Auseinandersetzung um die Vorherrschaft in der Milchstraße zwischen den Arkoniden und den Maahks.

»Der Methankrieg« ist ein Brettspiel zu diesen Auseinandersetzungen. Ein Spieler übernimmt die Streitkräfte der Maahks und der andere Spieler führt die Streitkräfte der Arkoniden.

SPIELAUSSTATTUNG

Folgende Teile müssen in der Box enthalten sein:

Karten. Es liegen zwei Karten (E und F) im Format DIN A 2 bei. Sie zeigen das Arkon-System, den Kugelsternhaufen M-13 und das umliegende Gebiet. Ein Sechseckraster wurde über die Karte gezogen, um die Bewegungen zu regulieren. Jedes Spielfeld (später Feld genannt) ist numeriert, um die Aufstellung der Einheiten und die Lokalisierung von Sonnensystemen zu erleichtern. Mehrere Sonnensysteme bilden einen Sektor. Jedes Feld zeigt etwa 50 Lichtjahre.

Spielsteine. Es liegen vier Platten mit insgesamt 720 Spielsteinen bei, die beidseitig bedruckt sind. Sie repräsentieren die Geschwader, die an den Auseinandersetzungen teilgenommen haben. Die roten Spielsteine zeigen die Arkoniden, die grünen Spielsteine die Maahks. Es gibt drei Kategorien: Kampfeinheiten (Geschwader), Befehlshaber (Admiräle) und Informationsmarker.

Tabellen und Übersichtstafeln. Auf der Übersichtstafel sind verschiedene Erläuterungen (für die Karte, Spielsteine, Abkürzungen etc.) aufgeführt. Hinzu kommen 3 **Tafeln** mit den Industriesystemen der Maahks, und 16 **Tafeln** für die Industriesysteme der Arkoniden. Außerdem liegen zwei **Produktionsspiralen** (DIN A 3) bei.

Regelwerk. Dieses Regelwerk enthält alle Informationen, die für den Ablauf des Spiels benötigt werden. Die Regeln werden in den **Spielbeispielen** näher erläutert.

Szenarioheft. Dem Spiel liegt ein Szenarioheft bei, in denen die verschiedenen Szenarien und Feldzüge vorgestellt werden.

Würfel. Zwei weiße, zwanzigseitige Würfel liegen diesem Spiel bei. Vor Spielbeginn muß jeweils eine Zahlenreihe von 0-9 in rot (die Zahlen zählen negativ), die andere in schwarz (zählen positiv) eingefärbt werden. Auf diese Art und Weise erhält man zwei Würfel, mit denen jeweils die Zahlen von +1 bis +10 und von -1 bis -10 dargestellt werden.

VORGABEN

Einheiten. Wird in den Regeln der Begriff Einheiten verwendet, so sind dabei sowohl Kampfeinheiten als auch Befehlshaber gemeint.

Stapeln. In jedem Feld kann eine unbegrenzte Zahl von Einheiten gestapelt werden. Das Kommando hat immer der ranghöchste Befehlshaber. Sonstige Besonderheiten siehe unter **Befehlshaber**.

Basiswerte. Die aufgedruckten Angriffs- und Verteidigungswerte der Geschwader werden als Basiswerte bezeichnet. Diese Werte werden durch **Kampftaktiken**, **Admiräle** und durch den **Würfel** modifiziert. Außerdem gibt es Basiswerte für Arkoniden und Maahks. Sie werden zur Bestimmung der **Initiative**, bei **Transitionen** (Sprünge) und bei der **Reaktionsbewegung** verwendet:

Arkoniden	—	Basiswert 10
Maahks	—	Basiswert 7

Verwendung der Würfel. Im Spiel werden die Würfel verwendet, um Basiswerte zu verändern (die kleinen und großen Zufälle des Lebens). Falls das Wurfresultat eine schwarze Zahl anzeigt, wird diese Zahl zu dem Wert hinzugezählt; zeigt das Wurfresultat eine rote Zahl, so wird diese Zahl vom Basiswert abgezogen.

Kader. Die Spielsteine für die Geschwader sind auf beiden Seiten bedruckt. Auf der Vorderseite ist das Geschwader im Normalzustand dargestellt. Erhält das Geschwader einen Treffer, dann wird der Spielstein herumgedreht. Die Rückseite zeigt die Einheit im gekaderten, reduzierten Zustand.

SPIELABLAUF

Die Szenarien und Feldzüge werden in einer Abfolge von Spielrunden durchgeführt. Jede Spielrunde umfaßt einen Monat und besteht aus einer Reihe von Phasen:

- 1. Produktionsphase.** Während der Produktionsphase nehmen beide Spieler ihre Produktion vor, bauen ihre Geschwader auf und bringen abgekämpfte Einheiten auf ihre volle Stärke.
- 2. Bewegungsphase der Arkoniden.** Die Arkoniden bewegen ihre Geschwader und Befehlshaber.
- 3. Reaktionsphase der Maahks.** Der Spieler, der die Maahks führt, kann versuchen, mit seinen Einheiten auf die Bewegungen der Arkoniden zu reagieren.
- 4. Kampfphase.** Beide Spieler nehmen in dieser Phase gleichzeitig ihre Kämpfe vor.
- 5. Bewegungsphase der Maahks.** Der Spieler, der die Maahks führt, nimmt in dieser Phase seine Bewegungen vor.
- 6. Reaktionsphase der Arkoniden.** Arkonidische Einheiten dürfen auf die Bewegungen der Maahks reagieren.
- 7. Kampfphase.** In dieser Kampfphase nehmen beide Spieler wiederum gleichzeitig ihre Kämpfe vor.

Nach Beendigung dieser Kampfphase ist eine Spielrunde beendet und es beginnt eine neue. Die Spielrunden werden solange fortgeführt, bis eine Seite einen Sieg erringt.

BEWEGUNG

Während der Bewegungsphase darf der agierende Spieler seine Einheiten bewegen (*Ausnahme*: Raumforts). Es gibt drei verschiedene Bewegungsarten:

- **Strategische Bewegung**
- **Operative Bewegung**
- **Transitionen (Sprünge)**

Strategische Bewegung

Einheiten dürfen über *Sprungrouten* von einem System über mehrere Systeme hinweg zu einem anderen System bewegt werden. In diesem Fall dürfen weder im Ausgangsfeld noch im Zielfeld gegnerische Einheiten vorhanden sein; das gleiche gilt für alle Felder auf den Sprungrouten. Dort dürfen ebenfalls keine gegnerischen Einheiten plziert sein.

Operative Bewegung

Die Einheiten dürfen bis zu drei Felder weit in irgendeine Richtung bewegt werden. *Dunkelwolken* dürfen nicht durchfliegen werden. Werden *Gebiete mit erschwerter Navigation* durchfliegen, so kann es zu Schiffsverlusten kommen: bei einem Wurf von **-10** wird das Geschwader auf Kadergröße reduziert.

Überfliegen von gegnerischen Einheiten. Wenn die Einheiten über gegnerische Geschwader hinweg bewegt werden sollen, dann haben diese die Möglichkeit, sie unter Feuer zu nehmen. In diesem Fall darf jedes überflogene Geschwader einen "Schuß" abgeben; *spezielle Kampftaktiken* dürfen aber nicht angewendet werden.

Transitionen (Sprünge)

Es ist möglich, Einheiten bis zu 10 Felder weit in irgendeine Richtung zu bewegen. Hierbei werden die Einheiten von der Karte genommen und in das entsprechende Zielfeld gesetzt. Diese Art der Bewegung ist jedoch nicht ganz ohne Risiko. Die Einheiten müssen testen, ob sie auch sicher ankommen:

Basiswert $\pm w10 > 10$

Durchführung. Der Spieler entscheidet, ob er den Test für jedes Geschwader einzeln durchführt oder ob er mehrere (bzw. alle) Geschwader für einen Test zusammenfaßt.

Besonderheiten und Modifikationen. Aufklärungsgeschwader führen keinen Test durch. Befehlshaber addieren ihren Bonus (jedoch nur bis zu ihrem Kommandolimit); *Elite*-Geschwader **+2**; *Veteranen* **+1**, *unerfahrene* (grüne) Geschwader **-1**, das *legendäre* Geschwader **+4**.

Ergebnis. Beträgt das Endergebnis **11** oder mehr, so war der Test erfolgreich — das Geschwader oder die Flottengruppe erreichen ohne Probleme den Zielort.

Ein *Fehlsprung* liegt vor, wenn das Endergebnis **10** oder weniger beträgt. In diesem Fall werden die Einheiten zerstreut. Für jede betroffene Einheit wird auf der Tafel *Fehlsprung* gewürfelt, um die neue Plazierung der Einheit zu bestimmen.

Ein *Fehlsprung mit Schiffsverlusten* liegt dann vor, wenn eine **-10** gewürfelt wird oder wenn das Endergebnis **1** oder weniger beträgt. In diesem Fall werden alle Einheiten auf Kadergröße reduziert (herumdrehen). Bereits gekaderte Geschwader sind vernichtet. Außerdem wird auf der Tafel *Fehlsprung* gewürfelt, um die neue Plazierung der Einheiten zu bestimmen.

Gegnerische Einheiten im gleichen Feld

Befinden sich gegnerische Einheiten im gleichen Feld, so ist es möglich, die eigenen Einheiten herauszuziehen. Der Gegenspieler *kann* versuchen (er muß es aber nicht!), die Einheiten am Verlassen des Feldes zu hindern. In diesem Fall wird gewürfelt:

Basiswert $\pm w10 \leftrightarrow$ Basiswert $\pm w10$

Modifikationen. Befehlshaber beider Seiten addieren ihren Bonus auf die unterstellten Einheiten; *Elite*-Geschwader **+2**; *Veteranen* **+1**, *unerfahrene* Geschwader **-1**, das *legendäre* Geschwader **+4**.

Ergebnis. Der höhere Wert setzt sich durch. Das bedeutet, daß entweder das Absetzen erfolgreich ist (der Spieler bewegt seine Einheiten) oder es dem Gegner gelungen ist, die Einheiten in weitere Kämpfe zu verwickeln, in denen sie so engagiert sind, daß sie sich nicht vom Gegner lösen können.

Reaktionsbewegung

In der Reaktionsphase kann versucht werden, die eigenen Einheiten zu bewegen; dies kann jedoch **nur** mit **operativer Bewegung** geschehen (maximal drei Felder weit). Der Spieler führt entweder einen Test für den gesamten Verband oder für jedes Geschwader einzeln durch:

Basiswert $\pm w10 > 10$

Modifikationen. Befehlshaber addieren ihren Bonus; *Elite*-Geschwader **+2**; *Veteranen* **+1**, *unerfahrene* Geschwader **-1**, das *legendäre* Geschwader **+4**.

Ergebnis. Bei einem Ergebnis von **11** oder mehr ist der Test gelungen — die betreffenden Geschwader dürfen bewegt werden.

BEFEHLSHABER

Auf den Spielsteinen für Befehlshaber ist der *Name*, der *Rang* sowie Angaben über die *Kommandofähigkeit* und einen eventuellen *Kampfbonus* aufgedruckt. Befehlshaber werden wie Geschwader behandelt.

Name und Rang. Auf den Spielsteinen für die Befehlshaber der *Arkoniden* befindet sich der Name sowie der Rang (ein bis drei Sonnen für die einfachen bis dreifachen Sonnenträger sowie 'Reichsadmiral' und 'Imperator').

Die Bezeichnung bei den *Maahks* lautet immer *Grek*, gefolgt von einer Zahl, die die Bedeutung und den Rang wiedergibt. Je kleiner die Zahl, desto höher ist der Rang des Befehlshabers.

Kommandofähigkeit. Diese Zahl gibt an, wieviele Geschwader ein Befehlshaber maximal kontrollieren kann; also wieviele Geschwader von seinen Kampfbonus profitieren können.

Kampfbonus. Jedes Geschwader, daß der Befehlshaber kontrolliert, addiert den Kampfbonus *sowohl* auf den Angriffs- wie auf den Verteidigungswert. Der Bonus kann positiv oder negativ sein; er reicht von **-4** (inkompetent, laufend falsche Entscheidungen) bis zu einem **+4** (taktisches Genie).

Stapeln. Stehen Befehlshaber und Geschwader in einem Feld, so muß der betreffende Spieler angeben, bei welchem Geschwader sich der Befehlshaber aufhält. Dies ist bei der Durchführung der Kämpfe und beim Herausziehen von Geschwadern wichtig (wenn nämlich für jedes Geschwader getrennt gewürfelt wird). Im Zweifelsfalle befindet sich der Befehlshaber immer beim Geschwader mit dem höchsten Kampfwert.

Mehrere Befehlshaber in einem Feld. Befinden sich mehrere Befehlshaber in einem Feld, so hat **immer** der ranghöchste Befehlshaber das Kommando. Das gilt auch dann, wenn seine Kommandofähigkeit und sein Kampfbonus geringer sind, als bei anderen (rangniedrigeren) anwesenden Befehlshabern.

Sonderfall. Imperator Orbanaschol III. kontrolliert **alle** Geschwader (A) in einem Feld. Sein Kampfbonus beträgt **-4**.

Verwundung und Tod

Wird das Geschwader, bei dem sich der Befehlshaber aufhält, getroffen (auf Kadergröße reduziert) oder komplett vernichtet, so besteht die Gefahr, daß der Befehlshaber dabei verwundet wird oder umgekommen. In einem solchen Fall wird gewürfelt:

Basiswert $\pm w10 > 10$

Modifikationen. Befehlshaber der **Maahks** addieren zum Wurf-
ergebnis ihren **Kampfbonus**. Befehlshaber der **Arkoniden** addieren
zum Wurf-ergebnis ihren **Rang** (1 bis 3 bei den Sonnenträgern; eine 4
bei einem Reichsadmiral sowie eine 5 beim Imperator).

Ergebnis. Beträgt das Endergebnis **11** oder mehr, so war der Test er-
folgreich — keine größeren Verletzungen.

Eine **Verwundung** (und somit ein längerer Erholungsurlaub) liegt
vor, wenn das Endergebnis **10** oder weniger beträgt. Der Befehlshaber
fällt für **1w10** Runden aus.

Der Befehlshaber findet an Bord seines Flaggschiffes den **Tod**, wenn
eine **-10** gewürfelt wird oder wenn das Endergebnis **1** oder weniger
beträgt. In diesem Fall wird sein Spielstein aus dem Spiel genommen.

KAMPF

Während der Kampfphase kann es nach dem Wunsch eines der Spieler
zu Kämpfen zwischen Einheiten **im gleichen Feld** kommen. Die be-
teiligten Geschwader werden von der Karte genommen und in einer
Linie aufgereiht.

Die zahlenmäßig unterlegene Seite plazierte zuerst ihre Geschwader.
Jedem gegnerischen Geschwader wird ein eigenes Geschwader
gegenübergestellt. Überzählige Geschwader dürfen frei verteilt
werden. Die Kämpfe werden wie folgt durchgeführt:

Angriffswert $\pm w10$ \leftrightarrow Verteidigungswert $\pm w10$

Ein Geschwader darf in einer Kampfrunde das Ziel mehrerer Angriffe
sein — es darf jedoch nur einmal selbst feuern. In diesem Fall ist es
dem Spieler überlassen, welchen Gegner er beschießt.

Kampfergebnisse. Wenn der Angriffswert um **5** oder mehr Punkte
über dem Verteidigungswert liegt, dann wurde das gegnerische
Geschwader getroffen. Der Spielstein wird herumgedreht. Wenn der
Angriffswert um **10** oder mehr Punkte über dem Verteidigungswert
liegt (oder bei einer **+10** des Angreifers), dann wurde das Geschwader
sofort vernichtet.

Sonderfälle. Bei einer **+10** des Verteidigers mißlingt der Angriff, egal
wie gut die Verhältnisse sind. Eine **+10** des Angreifers und eine **+10**
des Verteidigers heben sich auf, es werden nur die reinen Zahlen-
verhältnisse verglichen. Eine **-10** des Verteidigers führt immer zu
einem Treffer (Kampfverhältnisse vergleichen, da der Verteidiger
komplett vernichtet sein kann).

Befehlshaber. Die Befehlshaber verfügen über einen Kampfbonus
von 1-4 Punkten. Dieser Bonus wird auf alle Werte (sowohl Angriffs-
wie Verteidigungswert) der unterstellten Geschwader hinzuaddiert.

Dauer. Es gibt **keine Begrenzung** hinsichtlich der Kampfrunden. Die
Kämpfe enden, wenn ein **Rückzug** erfolgreich durchgeführt wurde
oder auf einer Seite **alle Geschwader vernichtet** wurden (d.h. eine
Seite steht alleine in dem Feld), oder wenn beide Spieler erklären,
keine Angriffe mehr durchzuführen. In diesem Fall stehen in dem Feld
Geschwader beider Seiten!

Rückzug. Nach der ersten Kampfrunde, die immer stattfindet, dürfen
Einheiten aus dem Gefecht herausgezogen werden. Bei Aufklärungs-
geschwadern wird **nie** ein Test gemacht; alle anderen Geschwader
müssen testen, **wenn** der Gegner sie festhalten möchte.

Es wird entweder ein Test für jedes Geschwader einzeln oder ein Test
für alle Geschwader zusammen durchgeführt. Mißlingt ein Test, so
darf dieser in der nächsten Runde wiederholt werden.

KAMPFTAKTIKEN

Den Spielern stehen zusätzlich **mehrere Kampftaktiken** zur Ver-
fügung. Sie können **untereinander kombiniert** werden und müssen
vor jeder Kampfrunde bekanntgegeben werden.

Initiative

Bei Verwendung der Kampftaktiken muß vor jeder Kampfrunde
geklärt werden, welche Seite die Initiative hat:

Basiswert $\pm w10$ \leftrightarrow Basiswert $\pm w10$

Modifikationen. Befehlshaber beider Seiten addieren ihren Bonus.

Ergebnis. Der höhere Wert setzt sich durch. Der Gegner muß **zuerst**
seine Aktionen bekanntgeben.

Vereinfachtes Verfahren. Wenn die Spieler es wünschen, kann ein
vereinfachtes Verfahren verwendet werden: Die Arkoniden haben
immer die Initiative. Die Maahks müssen daher immer zuerst ihre
Absichten bekanntgeben.

Offensiver / Defensiver Einsatz

Bis zu 5 Punkte dürfen vom Angriffs- auf den Verteidigungswert (und
umgekehrt) verschoben werden. Allerdings darf ein Wert niemals auf
0 absinken oder negativ werden.

Beispiel: Ein Aufklärungsgeschwader der Maahks (4-11) darf bis zu 3
Punkte vom Angriffs- auf den Verteidigungswert verschieben (1-14).
Bis zu 5 Punkte darf das gleiche Geschwader vom Verteidigungs- auf
den Angriffswert verschieben (9-6).

Hinterhalt

Jede Seite darf vor Kampfbeginn ein Geschwader in einen Hinterhalt
legen. Ein Hinterhalt ist nur einmal pro Kampf möglich und wird in
der ersten Kampfrunde abgewickelt. Soll mehr als eine Einheit daran
teilnehmen, so muß ein Befehlshaber vorhanden sein. Sein Bonus
bestimmt die Anzahl der zusätzlichen Geschwader, die in den Hinter-
halt gelegt werden können.

Sonderfall. Bei Befehlshabern mit einem negativen Wert kann kein
Geschwader in einen Hinterhalt gelegt werden.

Durchführung. Es wird zunächst einmal festgestellt, ob der Hinter-
halt erfolgreich ist oder scheidet:

Basiswert $\pm w10$ \leftrightarrow Basiswert $\pm w10$

Modifikationen. Befehlshaber addieren ihren Bonus; **Elite-**
Geschwader **+2**; **Veteranen** **+1**, **unerfahrene** Geschwader **-1**, das
legendäre Geschwader **+4**.

Ergebnis. Der höhere Wert setzt sich durch.

Mißlingt der Hinterhalt, so werden die im Hinterhalt liegenden
Geschwader frühzeitig erkannt und unter Feuer genommen:

In der ersten Kampfrunde darf jedes im Hinterhalt liegende Gescha-
wader von einer gegnerischen Einheit beschossen werden. Jeder Gegner
erhält **+5** Punkte auf den Angriffswert. Eigene Einheiten dürfen nicht
zurückfeuern. Ab der zweiten Kampfrunde wird normal verfahren.

Gelingt der Hinterhalt, so tauchen diese Geschwader überraschend in
den Reihen des Gegners auf und verursachen hier Verwirrung und
Konfusion:

In der ersten Kampfrunde feuern die aus dem Hinterhalt kommenden
Geschwader auf irgendwelche Gegner (**+5** Punkte); diese dürfen nicht
zurückfeuern. Ab der zweiten Kampfrunde wird normal verfahren.

Nahentfernung

Bei dieser Kampftaktik versucht ein Geschwader auf optimale Schuß-
entfernung heranzukommen. Auf dem Weg dorthin wird es natürlich
zuerst vom Gegner beschossen.

In diesem Fall darf der Gegner zuerst feuern; er addiert **+5** Punkte.
Erst danach darf die eigene Einheit zurückfeuern. Sie addiert ebenfalls
+5 Punkte — auch dann, wenn die Einheit zuvor auf Kaderngröße
zusammengeschossen wurde. Auf welche Einheit gefeuert wird, darf
der Spieler frei bestimmen.

Mehr als ein Ziel

Es darf mehr als ein gegnerisches Geschwader unter Feuer genommen
werden. In diesem Fall darf der Spieler seine Angriffspunkte frei auf
die gegenüberliegenden Geschwader verteilen.

Beispiel: Der Spieler kann insgesamt 23 Punkte frei aufsplitten: ein +2 Admiral, ein 16-18 Geschwader sowie 5 Punkte durch Nahdistanz.

PRODUKTION

Die zu Beginn eines Szenarios zur Verfügung stehenden Streitkräfte werden durch Kämpfe im Verlauf der folgenden Monate zusammenschmelzen. **Personal-** und **Materialpunkte** werden verwendet, um Verstärkungen in Form von **Ersatz** und **Neubauten** zu produzieren.

Verwendung. Während der Produktionsphase addieren die Spieler die ihnen zur Verfügung stehenden Personal- und Materialpunkte. Sie verwenden diese Punkte, um Geschwader neu aufzubauen oder um angeschlagene Geschwader wieder aufzufrischen.

Industriesysteme sind mit einem Namen versehen. Die dort monatlich verfügbaren Punkte sind unterschiedlich hoch. Alle anderen Systeme produzieren monatlich einen **Personal-** und einen **Materialpunkt**. Die Systeme, in denen neben eigenen auch gegnerische Geschwader stehen, können ebenfalls genutzt werden.

Einschränkungen. **Personalpunkte** von eroberten Systemen können nicht verwendet werden. **Materialpunkte** können jedoch in andere Systeme transferiert werden, um dort eingesetzt zu werden.

Neubauten

Jedes Geschwader verbraucht eine bestimmte Anzahl von Personal- und Materialpunkten. Die Anzahl ist auf den Spielsteinen angegeben. Außerdem ist dort vermerkt, wie lange die Produktion dauert.

Anmerkung. Es ist selbstverständlich möglich, ein Geschwader im gekaderten Zustand zu errichten. Die reduzierten Werte für Personal- und Materialpunkte sowie die Produktionszeit befindet sich auf der gekaderten Seite des Geschwaders. Die Geschwader können später auf volle Stärke gebracht werden.

Ersatz (Auffrischen)

Gekaderte Geschwader können Ersatz erhalten, um so wieder ihre volle Stärke zu erhalten. Diese Auffrischung ist entweder in der **Frontlinie** oder in einem **Industriesystem** möglich.

Auffrischen in einem Industriesystem. Zu Beginn der Produktionsphase muß das Geschwader in einem Industriesystem stehen. Der Spielstein wird von der Karte genommen und auf der **Produktionsspirale** oder **Produktionsübersicht** in das Feld für den Monat plaziert, in dem die Auffrischung abgeschlossen ist.

Die Produktionszeit sowie die benötigten Personal- und Materialpunkte ergeben sich aus der Differenz zwischen dem Normalzustand und der Kadergröße.

Beispiel: Auf der Vorderseite hat ein Geschwader folgende Angaben: 5 Monate Bauzeit, 12 Personal- und 8 Materialpunkte. Auf der Rückseite ist vermerkt: 3 Monate Bauzeit, 7 Personal- und 4 Materialpunkte. Um das gekaderte Geschwader neu auszurüsten, vergehen 2 Monate und es müssen 5 Personal- und 4 Materialpunkte aufgewendet werden.

In dem Monat, in dem die Produktion abgeschlossen ist, wird das Geschwader während der Produktionsphase von der Übersicht genommen und auf der Karte plaziert.

Auffrischen in der Frontlinie. Das Geschwader wird sofort auf volle Stärke gebracht. Allerdings müssen **doppelte** Personal- und Materialpunkte aufgewendet werden.

Voraussetzung. Das Geschwader steht innerhalb von 3 Feldern von einem Industriesystem. Gegnerische Geschwader dürfen sich **nicht** im gleichen Feld befinden.

Produktionsspiralen und Übersichten

Jede Seite verfügt über eine Produktionsspirale. Bei den Arkoniden zeigt die Produktionsspirale das Arkonsystem. Auf der Produktionsspirale der Maahks wird die Produktion in ihren Heimatgebieten abgewickelt.

Außerdem gibt es für alle Industriesysteme eine eigene **Produktionsübersicht**. Auf dieser Übersicht wird in der ersten Zeile der Buch-

stabe der **Karte** und die **Feldnummer**, der **Name** des Planeten, die Zahl der **Personal-** und **Materialpunkte**, sowie die **Anzahl** und die **Kapazität der Werften** angegeben. Darunter befinden sich in zwei Reihen die Boxen für die 12 Monate eines Jahres. Hier werden die Spielsteine abgelegt, um anzuzeigen, in welchem Monat der Bau beendet ist.

Anzahl und Kapazität der Werften. Jedes System verfügt über eine oder mehrere Werften, deren Kapazität unterschiedlich ist. **Eine Werft** kann ein **Geschwader** aufnehmen (Neubau oder Auffrischung). Die Kapazität der Werft ist in eckigen Klammern angegeben: Der aufaddierte Angriffs- und Verteidigungswert des Geschwaders darf die Kapazität **nicht** überschreiten — somit kann nicht jede Werft Schlachtschiffe oder Schlachtkreuzer bauen!

Arkonidische Kolonialplaneten

Die arkonidischen Kolonialvölker sind sehr auf ihre Eigenständigkeit bedacht. Solange sie nicht selbst vom Krieg betroffen sind, dürfen Personal- und Materialpunkte weder transferiert, noch für Neubauten oder Auffrischung eingesetzt werden. Es wird in Teil- und Vollaktivierung unterschieden. In den Szenarien wird angegeben, welcher Sektor bei Spielbeginn bereits aktiviert ist.

Aktivierung. Ein Sektor wird **teil-aktiviert**, wenn Maahks in einem beliebigen System stehen. **Nachdem** ein Produktionssystem eingenommen wurde, wird der Sektor **voll-aktiviert**. Ein Durchfliegen des Sektors (operative Bewegung bzw. Transitionen) bewirkt keine Aktivierung.

Deaktivierung. Drei Runden nachdem alle Systeme eines Sektors feindfrei sind, wird der Sektor deaktiviert.

Auswirkungen. In den Industriesystemen eines teil-aktivierten Sektors können Geschwader **aufgefrischt** werden. Erst nachdem ein Sektor voll-aktiviert wurde, können dort auch Geschwader neu gebaut werden.

Transfer von Personal- und Materialpunkten

Bei den **Maahks** ist ein Transfer von einem Sonnensystem in ein anderes ohne Einschränkungen möglich. Bei den **Arkoniden** müssen Personal- und Materialpunkte für jeden Sektor getrennt verwendet werden. Nicht genutzte Punkte gehen für die arkonidische Flotte verloren. Wenn bestimmte Bedingungen in den Szenarien erfüllt sind, dürfen im späteren Verlauf des Methankrieges überzählige Punkte **ausschließlich** in das Arkonsystem transferiert werden. Voraussetzung ist, daß eine ununterbrochene Sprungroute zwischen Ausgangs- und Zielsystem gezogen werden kann; außerdem dürfen weder im Ausgangs- noch im Zielsystem gegnerische Geschwader stehen. Die **Maahks** können nicht genutzte Personal- und Materialpunkte aufsparen und zu einem späteren Zeitpunkt verwenden.

IMPRESSUM

Herausgeber und Autor:

Detlef Wenzlik

Mitarbeit:

Matthias Achatz, Jens Bauer, Martin Mühlmann, Tobias und Markus Padberg, Bert Schreiner, Roger Zörb

Titelbild:

Hank Wolf

Herstellung:

Grube Druck, 4712 Werne

Verlag:

Agema-Verlag, Detlef Wenzlik, Bauerheide 5, 4670 Lünen, Tel.: 02306 / 21011

Die Verwendung des Namens Perry Rhodan sowie technisches Gerät und Figuren der PERRY RHODAN-Serie erfolgt unter Lizenz durch die Verlagsunion Pabel-Moewig, Rastatt.

Printed in Germany, Oktober 1992

© Detlef Wenzlik 1992

DER METHANKRIEG

Wir schreiben das Jahr 11.480 nach Arkon. Das Sternenreich der Arkoniden — ihr Großes Imperium — erlebt seine Blütezeit. Zu diesem Zeitpunkt umfaßt es nicht nur den Kugelsternhaufen M13, sondern auch einen großen Teil der umliegenden Milchstraße. Auf Arkon I, der Hauptwelt der Arkoniden, wird Atlan, Kristallprinz des Reiches und erwarteter Nachfolger von Imperator Gonozal VII., geboren.

Doch bereits jetzt zeigen sich die ersten dunklen Schatten am Horizont. Raumschiffe einer unbekanntes Rasse erscheinen in den von Arkoniden besiedelten Systemen. Mit ihnen kommt es dort zu den ersten Raumschlachten. Diese Gefechte sind der Auftakt eines großen Krieges, der in die Annalen des Großen Imperiums als Methankrieg eingehen wird: Eine Auseinandersetzung um die Vorherrschaft in der Milchstraße zwischen den Arkoniden und den Maahks.

»Der Methankrieg« ist ein Brettspiel zu diesen Auseinandersetzungen. Ein Spieler übernimmt die Streitkräfte der Maahks und der andere Spieler führt die Streitkräfte der Arkoniden.

ZERTAM *** 10 +1	31.LG 5 8/8	2.RG 3-VET 5/5	11.RG 3 3/4
GREK-11 7 +4	6.SSG 5 12/16	22.KG 3-VET 9/12	5.STG 2 12/9

SPIELAUSSTATTUNG

Karten. Es liegen zwei Karten (E und F) im Format DIN A 2 bei. Sie zeigen das Arkon-System, den Kugelsternhaufen M-13 und das umliegende Gebiet. Ein Sechseckraster wurde über die Karte gezogen, um die Bewegungen zu regulieren. Jedes Spielfeld (später Feld genannt) ist numeriert, um die Aufstellung der Einheiten und die Lokalisierung von Sonnensystemen zu erleichtern. Mehrere Sonnensysteme bilden einen Sektor. Jedes Feld zeigt etwa 50 Lichtjahre.

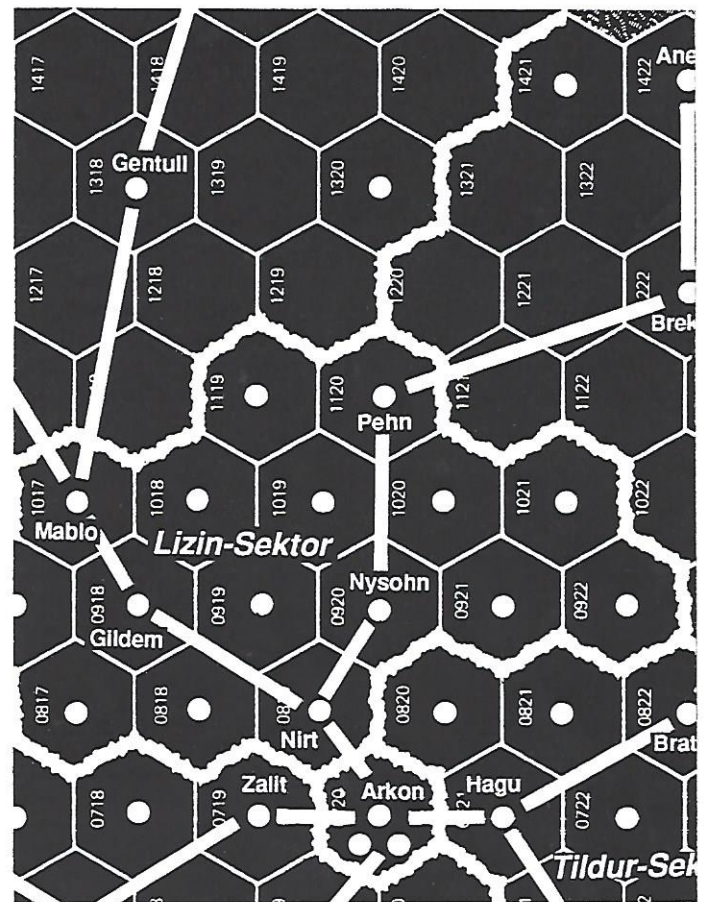
Spielsteine. Es liegen vier Platten mit insgesamt 720 Spielsteinen bei, die beidseitig bedruckt sind. Sie repräsentieren die Geschwader, die an den Auseinandersetzungen teilgenommen haben. Die roten Spielsteine zeigen die Arkoniden, die grünen Spielsteine die Maahks. Es gibt drei Kategorien: Kampfeinheiten (Geschwader), Befehlshaber (Admiräle) und Informationsmarker.

Tabellen und Übersichtstafeln. Auf der Übersichtstafel sind verschiedene Erläuterungen (für die Karte, Spielsteine, Abkürzungen etc.) aufgeführt. Hinzu kommen 3 Tafeln mit den Industriesystemen der Maahks, und 16 Tafeln für die Industriesysteme der Arkoniden. Außerdem liegen zwei Produktionsspiralen (DIN A 3) bei.

Regelwerk. Das Regelwerk enthält auf vier Seiten alle Informationen, die für den Ablauf des Spiels benötigt werden. Die Regeln werden in den Spielbeispielen näher erläutert.

Szenarioheft. Dem Spiel liegt ein Szenarioheft bei, in denen die verschiedenen Szenarien und Feldzüge vorgestellt werden.

Würfel. Zwei weiße, zwanzigseitige Würfel liegen diesem Spiel bei.



SPIELABLAUF

Die Szenarien und Feldzüge werden in einer Abfolge von Spielrunden durchgeführt. Jede Spielrunde umfaßt einen Monat und besteht aus einer Reihe von Phasen:

- 1. Produktionsphase.** Während der Produktionsphase nehmen beide Spieler ihre Produktion vor, bauen ihre Geschwader auf und bringen abgekämpfte Einheiten auf ihre volle Stärke.
- 2. Bewegungsphase der Arkoniden.** Die Arkoniden bewegen ihre Geschwader und Befehlshaber.
- 3. Reaktionsphase der Maahks.** Der Spieler, der die Maahks führt, kann versuchen, mit seinen Einheiten auf die Bewegungen der Arkoniden zu reagieren.
- 4. Kampfphase.** Beide Spieler nehmen in dieser Phase gleichzeitig ihre Kämpfe vor.
- 5. Bewegungsphase der Maahks.** Der Spieler, der die Maahks führt, nimmt in dieser Phase seine Bewegungen vor.
- 6. Reaktionsphase der Arkoniden.** Arkonidische Einheiten dürfen auf die Bewegungen der Maahks reagieren.
- 7. Kampfphase.** In dieser Kampfphase nehmen beide Spieler wiederum gleichzeitig ihre Kämpfe vor.

Nach Beendigung dieser Kampfphase ist eine Spielrunde beendet und es beginnt eine neue. Die Spielrunden werden solange fortgeführt, bis eine Seite einen Sieg erringt.

DER METHANKRIEG

Spielbeispiele

Um die Regeln ausführlich zu erläutern, stellen wir Ihnen an dieser Stelle das Szenario "Erste Gefechte" vor. Die Maahks werden von *Martin Mühlmann*, die Arkoniden von *Matthias Achatz* geführt. Die neutralen Kommentare zum Spielablauf stammen von *Jens Bauer*.

Die Maahks. Dieses Szenario hat es in sich. Nur fünf Runden Spieldauer und vielfältige Siegesbedingungen bewirken meist ein farbiges und hektisches Spiel.

Da die Maahks zuerst aufbauen müssen, plaziere ich zuerst die vorgeschriebenen Einheiten in den Industriesystemen. Die im *Demas-Sektor* aufzustellenden Einheiten werden dann wie folgt plaziert: GREK-18, 2. SKG und 19. KG im *Yofust-System*; 8. LTG in 3606; 34. AKG in 3706; 82. und 83. KG in 3805. Diese Aufstellung läßt mir in der ersten Runde viele Möglichkeiten offen.

Kommentar. Eine andere Möglichkeit besteht darin, die freien Einheiten an der Grenze oder in einem Industriesystem zu konzentrieren.

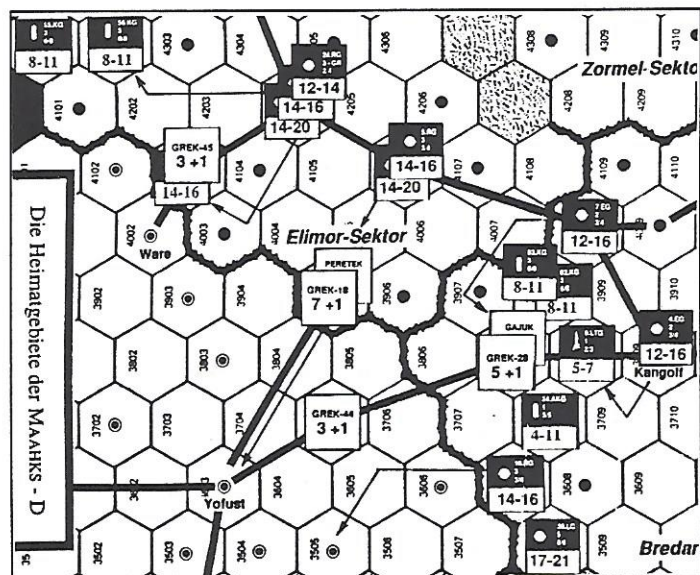
Die Arkoniden. Um die Befehlskapazität meiner Admiräle voll ausnutzen zu können, verlege ich im *Bredanx-Sektor* die beiden kampfkraftigsten Geschwader (27. KG und 4. AG) nach *Hirbl*. Zum Schutz meiner Flanke kommt das 18. RG nach 3607 und das 30. LG nach 3508. Im *Elimor-Sektor* werden drei Geschwader zu Sonnenträger Peretek nach *Thyw* gesetzt (3. KG, 7. RG und 11. AG). Das 22. RG kommt nach *Fetha*.

1. Runde - März 11.480 n. A.

5. Bewegungsphase der Maahks. Zuerst die einfachen Bewegungen. Der Befehlshaber im *Ware-System* taugt nicht viel; er kann nur drei Geschwader kontrollieren und verfügt nur über einen +1 Bonus. Da lohnt es sich nicht, die Flottengruppe zusammen zu lassen.

55. KG fliegt über 4102, 4101 nach 4301; 56. KG über 4102, 4202 nach 4302. GREK-45 und das 26. SKG fliegen über 4003, 4104 und besetzen das ungeschützte *Vertham-System* (4103). Immerhin habe ich damit schon mal fünf normale und ein Industriesystem "abgeräumt".

8. LTG geht über 3707, 3708 nach 3808; 34. AKG über 3707 nach 3708 und das 82. und 83. KG über 3906, 3907 nach 3908. Wieder drei Systeme erobert.



GREK-28 und alle acht Geschwader von *Faru* werden mit operativer Bewegung nach *Hirbl* bewegt.

Leider kann ich die Einheiten von *Yofust* weder mit strategischer noch mit operativer Bewegung bis in das *Hirbl-System* ziehen. Mit einer Transition wäre das zwar möglich, doch birgt diese zu viele Gefahren. Ich teile deshalb die Einheiten in zwei Flottengruppen: GREK-44, 2. LTG, 102. und 103. KG gehen nach *Faru*; mit den anderen Geschwadern, unter Führung von GREK-18, versuche ich *Thyw* zu erobern.

6. Reaktionsphase der Arkoniden. So geht das ja nicht: insgesamt neun Systeme erobert und zwei weitere Industriesysteme sind bedroht. Durch die höheren Basiswerte bei den Arkoniden (10 statt 7 bei den Maahks) können meine Geschwader leichter reagieren. Diese Fähigkeit werde ich voll ausnutzen.

Ich versuche zunächst das 7. EG im Feld 4008 zu aktivieren (Basiswert 10, Würfelwurf +3; Test erfolgreich). Das Geschwader geht mit operativer Bewegung (nur diese ist erlaubt) über den einzigen freien Weg 4007, 3907 nach *Hirbl* (3807).

Die Aktivierung des 4. EG ist ebenfalls erfolgreich. Das Geschwader geht nach 3808, wo bereits das 8. LTG der Maahks steht.

Der Versuch, das 30. LG in 3508 zu aktivieren, scheitert knapp. Dafür kann ich das 19. RG aktivieren. Das Geschwader fliegt über 3606, 3605 nach 3505. Nach *Faru* möchte ich es nicht schicken; die Stärkeverhältnisse sind dort einfach zu schlecht. Dafür drohe ich jetzt damit, *Yofust* in der nächsten Runde anzugreifen.

Im *Vetaz-System* kann ich mit Mühe und Not das 21. KG aktivieren (Basiswert 10, Veteranen +1, Würfelwurf +1; Endergebnis 12), das über 4006, 3906 nach *Hirbl* geht. Die Aktivierung des 5. RG scheitert.

Im *Fetha-System* kann ich das 22. RG und 30. KG aktivieren. Das 22. RG geht nach 4302; das 30. KG ins *Vertham-System*. Die Aktivierung des 24. RG scheitert (Basiswert 10, -1 durch unerfahrenes Geschwader, Würfelwurf +1; Endergebnis 10, reicht nicht, da das Endergebnis für eine erfolgreiche Aktivierung über 10 liegen muß!).

Was sollen eigentlich die beiden Geschwader der Maahks im *Thyw-System*? Dort stehen mittlerweile acht eigene Geschwader. Sieben davon kann ich noch bewegen. Zuerst versuche ich die beide Elite-Geschwader mit einem einzigen Wurf zu aktivieren (Basiswert 10, +2 für Elite, Würfelwurf -1; Endergebnis 11, Aktivierung erfolgreich). Beide Geschwader ziehe ich nach *Yofust*. Danach aktiviere ich Sonnenträger Peretek mit den restlichen fünf Geschwadern (Basiswert 10, Bonus +1, Wurfresultat +2; Endergebnis 13, Aktivierung gelungen). Diese Flottengruppe geht ebenfalls nach *Yofust*.

Kommentar. Die meist erfolgreiche Aktivierung ihrer Geschwader zeigt die Kampfweise der Arkoniden, die leichter auf gegnerische Bedrohungen reagieren können. Im *Thyw-System* hat der arkonidische Spieler anschaulich gezeigt, wie man Geschwader erfolgreich aktivieren kann.

7. Kampfphase. Die Gefechte werden nacheinander durchgegangen: Feld 4302 - *Die Maahks*. Ein ungleicher Kampf. Ich muß aber mindestens eine Kampfunde überstehen, bevor ich versuchen kann, das Gefecht abzubrechen. Als Kampftaktik wähle ich somit *defensiven Einsatz* (8-11, 5 Punkte verschieben: 3-16).

Die Arkoniden. Eine klare Angelegenheit, besondere Kampftaktiken verwendet ich hier nicht. Mal sehen, wie das Gefecht ausgeht.

1. Kampfunde. Für das Angriffswürfeln die Maahks eine +8 (Endergebnis 11). Der Verteidigungswert der Arkoniden beträgt 14

(Wurfresultat -2). Keine Probleme. Die Arkoniden würfeln eine +4 (Endergebnis 18), die Maahks eine -2 (Endergebnis 14). Da kein Unterschied von 5 Punkte vorliegt, gelingt auch hier kein Treffer.

Die Maahks. Ich möchte das das Gefecht abbrechen.

Die Arkoniden. Damit bin ich nicht einverstanden; ich versuche die Maahks am Verlassen des Feldes zu hindern.

Durchführung. Basiswert Maahks (7) + Würfelwurf (-2) gegen Basiswert Arkoniden (10) + Würfelwurf (-4). 5 gegen 6, der höhere Wert setzt sich durch; die Maahks können das Feld nicht verlassen.

2. Kampfrunde. Die Maahks kämpfen erneut *defensiv* (wen wundert es); die Arkoniden gehen auf *Nahentfernung* heran.

In diesem Fall feuern die Maahks zuerst: Angriffswert 3, Wurfergebnis +7, Nahentfernung +5; Endergebnis 15. Die Arkoniden würfeln eine -6, Endergebnis somit 10. Da der Angriffswert der Maahks um 5 Punkte höher als der Verteidigungswert der Arkoniden liegt, haben sie einen Treffer erzielt. Der Spielstein für das arkonidische Geschwader wird auf die schwächere Seite (6-6) herumgedreht. Nach dieser kalten Dusche feuern die Arkoniden mit ihrem reduzierten Angriffswert von 6 zurück: Wurfergebnis +6, Nahentfernung +5; Endergebnis 17. Die Maahks würfeln eine -5 (Endergebnis 11). Der Angriffswert liegt auch hier um 6 Punkte über dem Verteidigungswert. Somit wurde ein Treffer erzielt und das Geschwader der Maahks wird ebenfalls auf die schwächere Seite (3-4) herumgedreht.

Die Maahks. Ich versuche erneut, das Gefecht abzurechnen, was diesmal erfolgreich ist. Das Geschwader wird mit operativer Bewegung (eine andere Bewegungsart ist nicht möglich) nach *Ware* zurückgezogen.

Vertharm-System - Die Maahks. Ich gehe jetzt auf's Ganze! Zuerst wird für Initiative gewürfelt: Basiswert Maahks (7) + Würfelwurf +4, GREK-45 +1 gegen Basiswert Arkoniden (10) + Würfelwurf +1; Endergebnis 12 gegen 11; die Maahks haben sich knapp durchgesetzt.

Die Arkoniden. Nun gut, keine besondere Kampftaktik.

Die Maahks. Ich lege das Geschwader in einen *Hinterhalt*.

Kommentar. Hätte er ein zweites Geschwader zur Verfügung, könnte er es ebenfalls in den *Hinterhalt* legen (Bonus des Befehlshabers ergibt die zusätzlichen Geschwader).

Hinterhalt. Maahks 7 + Wurfergebnis (-1) gegen 10 + Wurfergebnis (-5) bei den Arkoniden. 6 gegen 5 - der *Hinterhalt* ist erfolgreich.

1. Kampfrunde. Angriffswert 14, *Hinterhalt* +5, Admiral +1, offensiver Einsatz +5 sowie Würfelwurf +3 ergibt 28. Verteidigungswert Arkoniden 20 + Würfelwurf (-3) ergibt 17. Da ein Unterschied von 11 Punkten vorliegt, ist das Geschwader sofort vernichtet.

Kommentar. Da ein *Hinterhalt* vorliegt, darf das Geschwader in der 1. Kampfrunde nicht zurückfeuern!

Die Arkoniden. Wenn das so weitergeht, brauche ich neue Würfel. Ich kann es mir nicht leisten, Geschwader in dieser Art und Weise zu verlieren; schon gar keine mit Veteranen- oder gar Elite-Besatzungen.

Thyw-System - Die Maahks. Da war doch ein guter Auftakt, den ich fortsetzen möchte. Ich werde beide Geschwader in einen *Hinterhalt* legen.

Hinterhalt. Maahks 7 + Wurfergebnis (-3) gegen 10 + Wurfergebnis +2 bei den Arkoniden. 4 gegen 12 - der *Hinterhalt* scheitert!

Kommentar. Diese Aktion unterscheidet sich vom letzten Beispiel, da hier die Maahks nicht die Würfel für Initiative abwarten, sondern gleich von der Möglichkeit Gebrauch machen, Geschwader in einen *Hinterhalt* zu legen. Da ein Admiral (Bonus +1) vorhanden ist, können sie tatsächlich auch beide Geschwader in einen *Hinterhalt* legen.

Initiative. Zwei schnelle Würfel und die Spieler stellen fest, daß die Initiative bei den Arkoniden liegt. Für die beiden im *Hinterhalt* liegenden Geschwader wählt der Spieler *Defensiven Einsatz* (5 Punkte verschieben).

Die Arkoniden. Endlich ein Lichtblick. Defensiver Einsatz wird den Maahks auch nichts mehr nützen. Jetzt greift die arkonidische Flotte tief in die Trickkiste: Ich nehme beide Geschwader unter Feuer und kombiniere *Nahentfernung* mit *offensiven Einsatz* (5 Punkte; 19-15). Ich verteile 12 Punkte auf das 2. SKG und 7 auf das 19. KG.

Kommentar. Durch den mißlungeneren *Hinterhalt* können die Maahks nicht zurückfeuern; somit können sie auch nicht die Vorteile (zuerst feuern) durch *Nahentfernung* ausnutzen!

1. Kampfrunde. Das 2. SKG wird mit 25 Punkten unter Feuer genommen (Basiswert 12, Nahentfernung +5, mißlungener *Hinterhalt* +5, Würfelwurf +3). Die Maahks verfügen über 18 Punkte, defensiver Einsatz +5, GREK-18 +1, Wurfergebnis -4; Endergebnis 20. Da der Angriffswert um 5 Punkte über den Verteidigungswert liegt, erhält das Geschwader einen Treffer und wird auf die schwächere Seite (8-8) herumgedreht.

Da sich Admiral GREK-18 bei diesem Geschwader aufhält, besteht die Möglichkeit, daß er verwundet wurde: Basiswert Maahks (7) + Würfelwurf +1, eigener Bonus +1. Da das Endergebnis von 9 unter dem benötigten Wert von 10 liegt, wurde GREK-18 verwundet. Mit 1w10 wird bestimmt, wieviele Monate er ausfällt: Wurfergebnis 4, er ist also frühestens im Juli wieder einsatzbereit.

Das 19. KG wird mit 21 Punkten unter Feuer genommen (Basiswert 7, Nahentfernung +5, mißlungener *Hinterhalt* +5, Wurfergebnis +4). Die Maahks verfügen über einen Basiswert von 12, defensiver Einsatz +5, GREK-18 +1 (da alle Gefechte gleichzeitig ablaufen, zählt sein Bonus auch im zweiten Gefecht), Wurfergebnis -6; Endergebnis 12. Ein Unterschied von 9 Punkten — auch dieses Geschwader wird auf Kadergröße (4-5) reduziert; ein Punkt mehr und es wäre komplett vernichtet worden.

Die Maahks. So habe ich mir das nicht vorgestellt. Hier kann ich nichts mehr gewinnen, also Gefecht abbrechen.

Die Arkoniden. Auf keinen Fall. (7+2 gegen 10-1; Unentschieden. Für das Abbrechen eines Kampfes wird jedoch ein höherer Wert als beim Gegner benötigt; also liegt ein mißlungener Absetzversuch vor).

2. Kampfrunde. Die Maahks verzichten darauf, die Initiative zu bestimmen und wählen für beide Geschwader *defensiven Einsatz*. Die Arkoniden nehmen erneut beide Geschwader mit *offensiven Einsatz* unter Feuer (5 Punkte, 19-15). Wieder verteilen sie 12 Kampfpunkte auf das 2. SKG und 7 auf das 19. KG.

Das 2. SKG wird erneut mit 14 Punkten unter Feuer genommen (Basiswert 12, Würfelwurf +2); Verteidigungswert 8, defensiver Einsatz 5, Wurfergebnis +3) ergibt Endergebnis 16. Kein Treffer. Das 2. SKG feuert selber mit Angriffswert 3 und Würfelwurf -5. Für das arkonidische Geschwader (Verteidigungswert 15) wird eine -10 gewürfelt.

Kommentar. Eine -10 beim Verteidigers führt immer zu einem Treffer, egal wie schlecht die Kampfverhältnisse auch sind — eben Glück gehabt. (Erneut ein leicht säuerlicher Blick des Arkoniden auf seine Würfel).

Das 19. KG (4-5) wird mit 5 Punkten unter Feuer genommen (Basiswert 7, Würfelwurf -2); Verteidigungswert 5, defensiver Einsatz +4 (da der Angriffswert niemals unter 1 absinken darf, dürfen nur 4 Punkte verschoben werden), Wurfergebnis +1; Endergebnis 10. Kein Treffer.

Die Maahks. Ich möchte den Kampf abbrechen.

Die Arkoniden. Bitte. Die beiden Geschwader lasse ich lieber ziehen; noch einige von diesen Pyrrhussiegen und Arkon ist verloren!

Die beiden angeschlagenen Geschwader der Maahks werden nach *Faru* zurückgezogen.

Hirbl-System - die Maahks. Kommen wir jetzt wieder zu erfreulicheren Gefechten. Von einem *Hinterhalt* nehme ich lieber Abstand.

Aufstellung. Zahlenmäßig ist die arkonidische Seite unterlegen und plazierte deshalb zuerst ihre vier Geschwader. Danach verteilen die Maahks ihre Geschwader, wobei jedem Gegner mindestens ein eigenes Geschwader zugeteilt werden muß. Die restlichen Geschwader können frei verteilt werden (*Aufstellung siehe Abbildung*):

Initiative - 1. Kampfrunde. Maahks 7 + Würfelwurf +2 gegen Arkoniden 10 + Würfelwurf +1; 9 gegen 11, die Arkoniden setzen sich durch.

Die Maahks. Schade, leider aber nicht zu ändern.

Admiräle. Da Sonnenträger Gajuk vier Geschwader beeinflussen kann, gibt es hier keine Einschränkungen. Die Maahks geben bekannt, welche Geschwader GREK-28 Einfluß nimmt: 21. SKG, 4. ATG, 127. und 128. KG. Gefechtsstand des Admirals: 127. KG.

1. Kampfrunde - 1. Gefecht. Defensiver Einsatz des 38. AKG — daraufhin wählt das arkonidische 10. LG *Nahentfernung* und *offensiven Einsatz*. Die Maahks feuern zuerst mit 8 Punkten (Basiswert 1, Nahentfernung +5, Wurfergebnis +2) gegen 21 bei den Arkoniden

GAJUK * * 4 +3	121.LG 5-VET 12/8 18-22	4.AG 2-EL 6/7 14-16	27.KG 3-VET 6/6 14-20	17.RG 3 3/4 14-16
GREK-28 5 +1	38.AKG 1 3/5 4-11	21.SKG 6 9/10 14-16	128.KG 3 6/8 8-11	129.KG 3 6/8 8-11
	20.KG 3-VET 9/12 9-12	4.ATG 3 16/10 12-9	31.AKG 1 3/5 4-11	
		127.KG 3 6/8 8-11		

(Basiswert 22, offensiver Einsatz der Arkoniden -5, Gajuk +3, Wurfresultat +1). Wirkungslos. Danach feuern die Arkoniden mit 22 Punkten (Basiswert 18, offensiver Einsatz +5, Nahentfernung +5, Gajuk +3, Wurfresultat -9) gegen 11 der Maahks (Basiswert 11, defensiver Einsatz +3, Wurfresultat -3). Ein Unterschied von mehr als 10 Punkte — das 38. AKG ist komplett vernichtet.

Kommentar. Die Zielsetzung war hier eindeutig — der Gegner sollte "beschäftigt" werden. Für derartige Aktionen bieten sich tatsächlich die "billigen" Aufklärungs-Geschwader an. Mit ein wenig mehr Glück hätte das Geschwader das Gefecht auch überstanden.

1. Kampfrunde - 2. Gefecht. Jetzt wird es wüst! Die Maahks wählen *offensiver Einsatz* beim 21. SKG, keine Kampftaktik beim 20. KG und *Nahentfernung* beim 127. KG. Die Arkoniden wählen *defensiver Einsatz* (5 Punkte) und feuern gleichzeitig auf alle drei Gegner: 5 Punkte auf den Verteidigungswert verschoben, 5 auf das 21. SKG, 2 auf das 126. KG und die restlichen 2 auf das 20. KG.

Der Reihe nach: Das 4. AG feuert mit 14 Punkten auf das 127. KG (Basiswert 2, Gajuk +3, Nahentfernung +5, Würfelwurf +4); 127. KG verfügt über einen Verteidigungswert von 7 (Basiswert 11, Würfelwurf -4). Eine Differenz von 7 Punkten: Treffer. 127. KG wird herumgedreht. Danach feuern die Maahks mit 12 Punkten zurück (reduzierter Basiswert von 3, Nahentfernung +5, GREK-28 +1, Würfelwurf +3). Der Verteidigungswert des arkonidischen 4. AG beträgt unmodifiziert 24 (16, defensiv +5, Gajuk +3). Der Würfelwurf bei diesem Angriff beträgt -8, Endwert somit 16, kein Treffer.

Das 21. SKG feuert mit 18 Punkten (Basiswert 14, offensiv +5, GREK-28 +1, Würfelwurf -2). 4. AG würfelt in der Verteidigung eine -9, Endergebnis 15, kein Treffer. Im Angriff wird eine +4 gewürfelt (Basiswert 5, Gajuk +3), Endergebnis 12. Die Maahks würfeln eine -5 (Basiswert 16, offensiver Einsatz -5, GREK-28 +1), Endergebnis 7. Differenz 5 Punkte, daher Treffer beim 21. SKG.

Das 20. KG feuert mit 19 Punkten (9, Würfelwurf +10) gegen 20 Punkte in der Verteidigung (Basiswert 24, Würfelwurf -4). Normalerweise liegt kein Treffer vor, bei einer +10 des Angreifers wird jedoch immer ein Treffer erzielt. Die Arkoniden feuern mit 13 Punkten zurück (Basiswert 2, Gajuk +3, Würfelwurf +8), die Maahks erzielen 9 Punkte (Basiswert 12, Wurfresultat -3) und entgehen damit haarscharf einem Treffer.

Kommentar. Die Maahks haben erneut viel Glück. Ohne den +10 Wurf hätten sie keinen Treffer erzielt. Die Arkoniden schlagen sich gut. Zwei Geschwader auf Kadergröße reduziert sind gute Aussichten für die nächste Kampfrunde.

1. Kampfrunde - 3. Gefecht. Bei den Maahks heißt die Devise: Augen zu und durch. Beide Geschwader wählen *Nahentfernung* und *offensiver Einsatz*. Die Arkoniden wählen einen Hinterhalt!

Hinterhalt. Basiswert Arkoniden (10), +2 für Veteranen sowie Würfelwurf (-3) gegen Basiswert Maahks (7) und Würfelwurf +1. Bei einem Ergebnis 9 gegen 8 ist der Hinterhalt erfolgreich. Die Maahks dürfen in der ersten Runde nicht zurückfeuern. Für beide Geschwader

wählt der Spieler *defensiven Einsatz* gewählt. Die Arkoniden verteilen jeweils 7 Punkte auf die beiden Geschwader und wählen außerdem *offensiver Einsatz* und *Nahentfernung*.

Das 27. KG feuert auf das 128. KG mit 19 Punkten (Basiswert 7, offensiv +5, Gajuk +3, Nahentfernung +5, Würfelwurf -1). Die Maahks kommen auf 23 Punkte (Basiswert 11, GREK-28 +1, defensiv +5, Wurfresultat +6). Kein Treffer.

Mit 26 Punkten wird das 4. ATG unter Feuer genommen (Basiswert 7, offensiv +5, Gajuk +3, Nahentfernung +5, Würfelwurf +6). Die Maahks kommen immerhin auf 12 Punkte (Basiswert 9, defensiv +5, GREK-28 +1, Würfelwurf -3). Keine Frage, 14 Punkte Unterschied sind mehr, als die Maahks verkraften können - das Geschwader ist komplett vernichtet.

Kommentar. Bei diesem Beispiel sieht man wieder, wie knapp die Kämpfe ausgehen können. Hätten die Arkoniden gegen das 128. KG einen zusätzlichen Punkt "herauswürfeln" können, hätte auch dieses Geschwader einen Treffer erhalten und Admiral GREK-28 hätte für eine Verwundung würfeln müssen. Die ein bzw. zwei Punkte Differenz durch Veteranen oder Elite-Besetzungen machen manchmal den Unterschied aus.

1. Kampfrunde - 4. Gefecht. Zwei Würfe für Initiative und die Spieler stellen fest, daß die Maahks zuerst "ansagen" müssen.

Die Maahks. Irgendwie habe ich den Eindruck, als würde ich gegen Windmühlen kämpfen. Kann ich gegen diese arkonidischen Geschwader gar nichts ausrichten? Immerhin kämpfe ich jetzt gegen ein Geschwader mit einem etwas geringeren Verteidigungswert. Für beide Geschwader wähle ich *offensiver Einsatz*.

Die Arkoniden. Die Maahks haben in diesem Gefecht schon erhebliche Verluste erlitten. Da gehe ich lieber auf "Nummer Sicher" und wähle ebenfalls *defensiver Einsatz* und nehme nur das 31. AKG unter Feuer.

Das 129. KG feuert mit 11 Punkten (Basiswert 8, offensiv +5, Würfelwurf -2). Die Arkoniden kommen auf 20 Punkte (Basiswert 16, defensiv +5, Gajuk +3, Würfelwurf -4). Keine Probleme.

Das 31. AKG feuert mit 12 Punkten (Basiswert 4, offensiv +5, Würfelwurf +3). Die Arkoniden kommen auf einen Verteidigungswert von 26 (unmodifizierter Wert 24, Würfelwurf +2).

Ihren Angriff führen die Arkoniden mit 14 Punkten (Basiswert 14, defensiv -5, Gajuk +3, Würfelwurf +2). Die Maahks kommen nur auf 12 Punkte (Basiswert 11, offensiv -5, Würfelwurf +6). Keine 5 Punkte Unterschied - also kein Treffer.

Kommentar. Der Angriff der Maahks hätte leicht schief gehen können. Hier haben sich die Arkoniden begrenzte Ziele gesetzt und nur ein generisches Geschwader unter Feuer genommen. Andere Wurfresultate und das Geschwader der Maahks hätte einen Treffer erhalten.

Damit ist die 1. Kampfrunde abgeschlossen.

Die Maahks. Von acht Geschwadern habe ich zwei verloren und zwei weitere sind angeschlagen. Das reicht mir - ich breche den Kampf ab.

Die Arkoniden. Aber nicht doch. Jetzt haben sich die Kampfverhältnisse deutlich verbessert; wir machen also weiter.

Durchführung. Basiswert Maahks (7), GREK-28 +1 sowie Wurfresultat -3 gegen Basiswert Arkoniden (10), Sonnenträger Gajuk +3, Würfelwurf -5. 5 gegen 8 - das Gefecht geht weiter.

Aufstellung. Da die Arkoniden zahlenmäßig immer noch unterlegen sind, dürfen die Maahks erneut ihre Geschwader frei verteilen. 127. KG (gekadert) gegen 10. LG; 21. SKG und 20. KG gegen 4. AG (gekadert); 128. KG gegen 27. KG und das 129. KG sowie das 31. AKG gegen das 17. RG.

Initiative. Basiswert Maahks (7), GREK-28 +1, Würfelwurf +3 gegen Basiswert Arkoniden (10), Sonnenträger Gajuk +3, Würfelwurf +1. 11 gegen 14 - die Maahks müssen "ansagen".

2. Kampfrunde - 1. Gefecht. Die Maahks wählen *defensiver Einsatz*, die Arkoniden gehen auf *Nahentfernung* heran. Ergebnis: kein Treffer beim 10. LG, während das 127. KG einen Treffer hinnehmen muß. Da sich das Geschwader bereits im gekaderten Zustand befindet, wird es komplett vernichtet. Ein Würfelwurf für Admiral GREK-28 zeigt an, daß er an Bord seines Flaggschiffs umkommt.

2. Kampfrunde - 2. Gefecht. Die Maahks wählen für beide Geschwader *defensiver Einsatz*, die Arkoniden wählen keine Kampftaktik und feuern ausschließlich auf das 21. SKG (bereits im gekaderten Zu-

stand). Kampfergebnisse: kein Treffer bei den Arkoniden, während das 21. SKG einen weiteren Treffer hinnehmen mußte und damit vernichtet wurde.

2. Kampfrunde - 3. Gefecht. Auch hier kämpfen die Maahks *defensiv*, während die Arkoniden *offensiv* eingestellt sind. Mit mehr als 10 Punkten Differenz wird das 128. KG beschossen - das Geschwader ist sofort vernichtet.

2. Kampfrunde - 4. Gefecht. Auch im letzten Gefecht wählen die Maahks *defensiven Einsatz*, während die Arkoniden keine besondere Kampftaktik wählen und ausschließlich das 31. AKG unter Feuer nehmen.

Die Maahks erzielen erneut einen Glückstreffer (+10) auf das 17. RG, während die Arkoniden ihrerseits einen Treffer auf das 31. AKG erzielen.

Abbrechen. Mittlerweile leicht verzweifelt, versuchen die Maahks erneut das Gefecht abzubrechen, was ihnen diesmal knapp gelingt. Die Überreste der einst so mächtigen Flottengruppe ziehen sich nach *Faru* zurück.

Kommentar. Dieses Gefecht zeigt eindrucksvoll die Kampfstärke arkonidischen Geschwader. Selbst eine doppelte zahlenmäßige Überlegenheit bedeutet noch keinen Sieg. Besonders deutlich wird hier die Wichtigkeit von Admirälen, da sie ihren Bonus in jedem Gefecht einsetzen können. Auf zwei (oder mehr) Geschwader gleichzeitig feuern und jedesmal einen Bonus von +3 zu erhalten (das gleiche gilt in der Verteidigung), hat den Kampf mitentschieden. Arkonidische Admiräle sollte man nicht unterschätzen.

Als letztes Gefecht ist noch die Auseinandersetzung im **Feld 3808** abzuhandeln. Die Maahks wählen, ohne lange zu zögern, *defensiven Einsatz*, während sich die Arkoniden für *Nahentfernung* und *offensiven Einsatz* entscheiden.

Die Maahks feuern zuerst und können mit viel Glück einen Treffer erzielen. Durch das Feuer der Arkoniden wird das maahkische Geschwader komplett vernichtet.

Damit ist die Kampfphase und die Spielrunde beendet.

2. Runde - April 11.480 n. A.

1. Produktionsphase. Beide Spieler addieren die ihnen zur Verfügung stehenden Personal- und Materialpunkte.

Die Arkoniden. Der *Elimor-Sektor* gilt als *vollaktiviert*, da die Maahks ein Industriesystem (*Vertham*) erobert haben. Den Arkoniden stehen somit 18 Personal- und 22 Materialpunkte zur Verfügung (der Gesamtwert von 23/28 wird durch drei normale Systeme (jeweils 1/1) sowie durch das *Vertham-System* (2/3) reduziert). Da eine Vollaktivierung vorliegt, darf die arkonidische Flotte die Industriesysteme auch zum Neubau ihrer Geschwader verwenden.

Im *Bredanx-Sektor* liegt die Situation etwas anders. Dieser Sektor ist nur *teilaktiviert*, da die Maahks das Industrie-System *Hirbl* nicht erobern konnten. Den Arkoniden stehen dort 19 Personal- und 25-Materialpunkte (statt 21/27, da zwei Systeme von den Maahks erobert wurden) für das Auffrischen (nicht für einen Neuaufbau!) zur Verfügung.

Im *Demas-Sektor* der Maahks hat Arkon das *Yofust-System* sowie zwei weitere Systeme erobert. Personalpunkte können sie aus naheliegenden Gründen nicht verwenden; sie können allerdings die Materialpunkte in ihre beiden eigenen Sektoren transferieren. Die Werften im *Yofust-System* können ebenfalls nicht verwendet werden. Zwar sind Materialpunkte vorhanden, doch dürfen aus den arkonidischen Sektoren keine Personalpunkte transferiert werden.

Verwendung. Im *Elimor-Sektor* baue ich das vernichtete 30. KG wieder auf. Das Geschwader benötigt allerdings 3 Monate Bauzeit. Somit ist die Produktion im Juli abgeschlossen (im gleichen Monat endet auch das Spiel). Da der Angriffs- und Verteidigungswert des Geschwaders zusammen 34 beträgt, benötige ich eine Werft mit dieser Kapazität. In diesem System kommt dafür nur das *Fetha-System* in Frage (dort befindet sich eine Werft mit Kapazität 34). Für den Neubau des Geschwaders muß ich 6 Personal- und 6 Materialpunkte ausgeben. Der Spielstein wird auf der Produktionsübersicht im Feld 7 abgelegt.

Im Feld 4302 steht das 22. RG im gekaderten Zustand. Die Differenz zwischen normaler Stärke und gekaderten Zustand beträgt 2/2. Dieses Geschwader wird in der Frontlinie aufgefrischt. Ich muß daher die doppelte Anzahl an Personal- und Materialpunkten, also 4/4, aufwenden.

Da ich alle anderen Personal- und Materialpunkte aus dem *Elimor-Sektor* nicht verwenden kann, verfallen sie.

Im *Bredanx-Sektor* bringe ich im Feld 3808 das 4. EG auf volle Stärke (in der Frontlinie, statt 1/2 also 2/4).

Im *Hirbl-System* stehen zwei angeschlagene Geschwader (4. AG und 17. RG). Ich habe die Möglichkeit, beide Geschwader in der Frontlinie (Kosten 12 Personal- und Materialpunkte) oder im dortigen Industriesystem aufzufrischen.

Allerdings erringen die *Maahks* einen *taktischen Sieg*, wenn ich mehr als 25 Personalpunkte für Auffrischung bzw. Neuaufbau ausgeben muß. Bislang habe ich schon 12 Personalpunkte aufwenden müssen. Würde ich jetzt beide Geschwader in der Frontlinie auffrischen, müßte ich von weiteren Auffrischungen Abstand nehmen.

Da mir die beiden Geschwader im gekaderten Zustand nicht viel nützen, werde ich sie auffrischen. Das *Hirbl-System* verfügt über zwei Werften (wie praktisch) mit einer 40-er und einer 27-Kapazität.

Das 4. AG benötigt dafür nur einen Monat sowie 4 Personal- und 4 Materialpunkte (da 15 Kampfpunkte aufgebaut werden, muß die Werft auch über diese Kapazität verfügen). Die Reparatur ist im Mai abgeschlossen.

Beim 17. RG dauert die Reparatur etwas länger (2 Monate) und ich muß jeweils 2 Personal- und Materialpunkte aufwenden (18 Kampfpunkte werden hier aufgebaut). Die Reparatur ist im Juni abgeschlossen.

Alle weiteren Personal- und Materialpunkte im *Bredanx-Sektor* verfallen.

Die Maahks. Leider gab es bei mir jede Menge "Kleinholz". Da die Arkoniden das *Yofust-System* erobert haben, stehen mir im *Demas-Sektor* nur noch das *Ware-* und das *Faru-System* zur Verfügung. Außerdem haben die Arkoniden zwei weitere Systeme eingenommen, auf die ich ebenfalls nicht zurückgreifen kann. Allerdings stehen mir die Materialpunkte und die Werft im *Vertham-System* zur Verfügung. Insgesamt verfüge ich nur über 23 Personal- und 30 Materialpunkte.

In *Ware* frische ich das 56. KG in der Frontlinie auf (8/10 statt 4/5). Ebenfalls in der Frontlinie wird im *Faru-System* (eine Werft mit Kapazität 27) das 31. AKG aufgefrischt (4/6 statt normalerweise 2/3). Das dort stehende 2. SKG geht in die Werft (2 Monate Bauzeit, 10 Personal- und 12 Materialpunkte, benötigte Kapazität 20 Punkte). Zu guter Letzt wird das 8. LTG im gekaderten Zustand (1 Monat Bauzeit, 1 Personal- und 1 Materialpunkt) im *Ware-System* neu aufgebaut. Damit habe ich alle 23 Personal- und 29 der 30 Materialpunkte aufgebraucht. Den letzten Materialpunkt kann ich aufbewahren und im nächsten Monat verwenden.

Kommentar. Blickt man auf die lange Reihe der zusammengeschossenen Geschwader der Maahks, summiert man die für einen Neuaufbau benötigten Personal- und Materialpunkte, so möchte man an einem Sieg der Maahks zweifeln. Die im *Yofust-System* stehenden Arkoniden können in der jetzt folgenden Bewegungsphase in die Heimatgebiete der Maahks eindringen, womit sie einem strategische Sieg schon sehr nahe kommen. Auf der anderen Seite mußten die Arkoniden schon mehrere Geschwader auffrischen, so daß auch die Maahks zumindest einem taktischen Sieg immer näher kommen. Außerdem erwarten sie im April massive Verstärkungen. Noch ist alles möglich...