

U-BOOT

DAS BRETTSPIEL



Spielanleitung

U-BOOT

DAS BRETTSPIEL

Willkommen an Bord, Herr Kaleun!

Vielen Dank, dass ihr euch für den Kauf von U-Boot Das Brettspiel entschieden habt. Zu Beginn dieses Projekts haben wir uns ein Ziel gesetzt: Die erste Tabletop-U-Boot-Simulation zu entwerfen, die man am Tisch spielen kann. Ein Spiel, das es euch ermöglichen soll, die Kriegsführung auf einem Unterseeboot des Zweiten Weltkriegs so zu erleben wie in noch keinem anderen Spiel zuvor. Eines, das euch die verschiedenen Aspekte und Emotionen des Daseins und Kämpfens zur See erschließt, und zwar vom täglichen Überlebenskampf in einem stähler- nen Sarg bis zum tödlichen Katz-und-Maus-Spiel mit dem Feind.

Heute, nach viel harter Arbeit und Recherche, sind wir stolz, euch ein Spiel präsentieren zu können, welches das Unterseebootgenre neu definieren wird, mit lebensechter Navigation, visueller Identifi- zierung der Angriffsziele und vielen anderen Elementen, die ihr so vielleicht noch in keinem Brettspiel finden konntet. Das klingt erst einmal nach viel Arbeit, aber wir versichern euch: Dieses Spiel ent- hält alles, was ihr braucht, um schon in kürzester Zeit ein echtes U-Boot-Ass zu werden.

Da ist zunächst das separate Taktische Handbuch. Hier werden die wichtigsten Dinge ausgeführt, ohne dabei zu sehr ins Detail zu ge- hen, sodass ihr sehr schnell versteht, wie ein Kampf durchgeführt wird. Als Zweites findet ihr die Spielhilfen, welche die wichtigsten Informationen für jede Rolle zusammenfassen, und schließlich gibt es Online-Videos, die euch zeigen, wie ihr genau spielt. All dies wird euch helfen, die Grundlagen schnell zu verstehen. Habt ihr das erst einmal geschafft, ergibt sich der Rest während des Spiels.

Das Spielerlebnis von U-BOOT ist wirklich einzigartig. Sich an Ziel- objekte anzunähern, ohne entdeckt zu werden, Torpedos perfekt abzu- feuern und sich dann von der Gegenattacke des Geleitschutzes wegzu- schleichen ... oder aber unter gnadenlosen Wasserbomben-Beschuss zu geraten. U-BOOT bietet euch all das und noch viel mehr, und wenn ihr alles voll auskosten wollt, solltet ihr das Training auf jeden Fall ernst nehmen. Eins könnt ihr uns glauben: Es wird sich lohnen.

Artur Salwarowski & Bartosz Pluta

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung	4	8. Der Erste Offizier	34
1.1. Rollen der Spieler und Ziel des Spiels	4	8.1. Begleit-App-Grundlagen	34
1.2. Die Begleit-App	4	8.2. Erste-Person-Perspektive und visuelle Identifizierung	35
1.3. Das Echtzeit-Spielerlebnis	4	8.3. Beobachter auf der Brücke	35
1.4. Das Spiel lernen	4	8.4. Andere Befehle mit App-Funktionalität	36
2. Materialliste	4	8.5. Zeitraffer	36
3. Glossar der U-Boot-Ausdrücke	9	8.6. Erste Hilfe	37
4. Spielübersicht	11	8.7. Ereignis-Karten	37
4.1. Ziel des Spiels	11	8.8. Verletzungs-Karten	37
4.2. Rückkehr zum Stützpunkt	11	9. Der Navigator	38
4.3. Spielmodi	11	9.1. Strategische Navigation	38
5. Spielaufbau	12	9.1.1. Entfernungs-Lineal	39
5.1. Rollen auswählen	13	9.1.2. Sextant	39
5.2. Spielmaterial vorbereiten	14	9.2. Taktische Navigation	39
5.3. Spiel-Modus und Schwierigkeitsstufen wählen	15	9.2.1. Verwendung der Angriffsscheibe	39
5.4. Den Missions-Auftrag lesen	15	9.2.2. Aktualisieren der Taktischen Karte	40
6. Zentrale Spielregeln	18	9.3. Beobachter auf der Brücke	42
6.1. Aufgaben der Spieler	18	9.4. Nahrung	43
6.2. Matrosen	18	9.4.1. Mahlzeiten zubereiten	43
6.3. Grundlegende Spielelemente	18	9.4.2. Essen	44
6.4. Mobilisierung	19	9.4.3. Nahrung verdirbt	44
6.5. Befehle ausführen	20	10. Der Erster Maschinist	45
6.6. Aktivierung	22	10.1. E-Motor & Diesel-Maschine	45
6.7. Beschäftigte Matrosen	23	10.2. Ballast-Tanks	45
6.8. Das Wach-System	23	10.3. Reparaturen & Ressourcen	45
6.9. Gesundheit	25	10.3.1. Technische Zustände	46
6.10. Im Kampf gefallene Matrosen	26	10.3.2. Technische Zustände reparieren	46
6.11. Reparaturen	26	10.3.3. Die Karten des Ersten Maschinisten	47
6.12. Mannschaftschaden ermitteln	27	10.3.4. Umgebungsbedingungen	48
6.13. Zigaretten	28	10.3.5. Umgang mit Umgebungsbedingungen	48
6.14. Zeitkonflikte	28	10.3.6. Hüllenbruch	49
7. Der Kapitän	29	10.3.7. Hüllenbruch versiegeln	49
7.1. Besatzung Befehle erteilen	29	10.3.8. Weitere Regeln zum Hüllenbruch	50
7.2. Die Befehls-Leiste	29	10.3.9. Zugang zu abgeschnittenen Sektionen	50
7.3. Die Moral-Leiste	30	10.4. Technische Ansicht	51
7.4. Erschöpfte Besatzung	31	11. Schlussbemerkungen	51
7.5. Befehlsliste	32		
7.5.1. Manövrieren	32		
7.5.2. Zielen, Steuern & Missions-Infos	32		
7.5.3. Bewaffnung	32		
7.5.4. Sicherheit & Besatzungs-Management	33		
7.6. Besatzungs-Chips	33		
7.7. Die Karten des Kapitäns	33		

1. EINLEITUNG

1.1. Rollen der Spieler und Ziel des Spiels

U-BOOT ist ein kooperatives Spiel für 1–4 Personen, in dem ihr die Rollen von Offizieren an Bord eines deutschen U-Boots im Zweiten Weltkrieg einnehmt.

Ihr werdet Kapitän, Erster Offizier, Navigator und Erster Maschinist an Bord eines U-Boots vom Typ VII C. Dabei koordiniert ihr eure Aktionen, um die Missionsziele zu erfüllen, die euch das deutsche U-Boot-Hauptquartier vorgegeben hat. Denn ihr seid eine Mannschaft, und ihr gewinnt oder verliert alle zusammen.

1.2. Die Begleit-App

Ihr benötigt eine kostenlos erhältliche Begleit-App. Bitte sucht auf *uboottheboardgame.com*, im Apple App Store, Google Play oder Steam nach ‚*U-BOOT Das Brettspiel*‘, um die App herunterzuladen.

Diese App ist ein integraler Bestandteil von *U-BOOT*, sie wird zum Spielen zwingend benötigt! Die App liefert essentiell wichtige Echtzeit-Spiel-elemente, vor allem eine dynamische Feind-K.I. All dies ist ein wesentlicher Teil des Spielerlebnisses und dient dazu, euch noch tiefer in die Rolle einer U-Boot-Besatzung eintauchen zu lassen.

Bitte installiert die App auf eurem Gerät, bevor ihr weiterlest. Sie ist für Android, iOS, Mac und Windows-PCs erhältlich. Um herauszufinden, wie ihr die App im Spiel benutzt, lest bitte die Regeln für den Ersten Offizier in Abschnitt 8.1.

1.3. Das Echtzeit-Spielerlebnis

Da *U-BOOT* App-orientiert ist und in Echtzeit abläuft, gibt es keine festgelegten Spieler-Züge. Stattdessen wird das Spieltempo von der Begleit-App und den Befehlen des Kapitäns diktiert.

Die App alarmiert euch bei neuen Bedrohungen und Herausforderungen und der Kapitän koordiniert eure Reaktionen. Für euch ist es wichtig, Entscheidungen schnell zu treffen und dabei die Kampfziele oder akute Bedrohungen nicht aus den Augen zu verlieren.

1.4. Das Spiel lernen

Bevor ihr weiterlest, könnt ihr euch auf *uboottheboardgame.com* Videos ansehen. Habt ihr die Regeln gelesen und verstanden, könnt ihr euer erstes Spiel vorbereiten. Habt ihr euch schon entschieden, wer welche Rolle übernimmt, schlagen wir euch Folgendes vor:

- * **Der Kapitän** – liest das Taktische Handbuch.
- * **Der Erste Offizier** – geht das In-App-Tutorial durch.
- * **Der Navigator** – lernt, wie man sowohl die Angriffsscheibe als auch die Strategische und Taktische Karte benutzt.
- * **Der Erste Maschinist** – macht sich mit dem Technischen Puzzle und den Hilfsmitteln für seine Rolle vertraut.

Diese Schritte bereiten euch auf die Ausführung der wichtigsten Missions-Aufgaben vor. Eine schnelle Erklärung der wichtigsten Regeln und Komponenten ermöglicht es euch dann, gleich mit dem Spielen zu beginnen.

2. MATERIALLISTE

Die folgende Liste macht euch mit dem Schachtelinhalt von *U-BOOT* vertraut.



Das 3D U-Bootmodell

Es stellt ein U-Boot vom Typ VII C mit sämtlichen wichtigen Sektionen dar, in denen sich die Matrosen bewegen und Befehle ausführen können. Vor dem ersten Spiel baut ihr das Modell so zusammen, wie es in Abschnitt 5 (Spieldaufbau) beschrieben wird.

Karten für die Hüllen-Sektionen



Sie stellen die Technische Ansicht des U-Boots dar. Sie werden zu beiden Seiten des Modells angelegt und zeigen die Namen der Sektionen sowie die Spezialisierungssymbole, die anzeigen, wo bestimmte Befehle ausgeführt werden.

Spielertableaus



Kapitän



Erster Offizier



Navigator



Erster Maschinist

Ihr verwendet sie, um den Status der Hilfsmittel und Matrosen zu verfolgen.

Mannschaftsplättchen

Diese Plättchen werden auf die Spielertableaus gelegt. Sie zeigen sowohl geometrische Zeichen für jeden Matrosen als auch deren Spezialisierungssymbole. Die



Kapitän



Erster Offizier



Navigator



Erster Maschinist

Begriffe ‚Kapitän‘, ‚Erster Offizier‘, ‚Navigator‘ und ‚Erster Maschinist‘ werden im gesamten Regelbuch verwendet, wenn es um die Mitspieler geht, die diese Rollen spielen. Diese Bezeichnungen erscheinen zudem auch als individuelle Matrosen auf den Mannschaftsplättchen.

Spielhilfen



Diese 4 Karten fassen die Befehle zusammen, für die jeder von euch verantwortlich ist, sowie die wichtigsten Spiel- und Aufbauinformationen für jede Rolle.

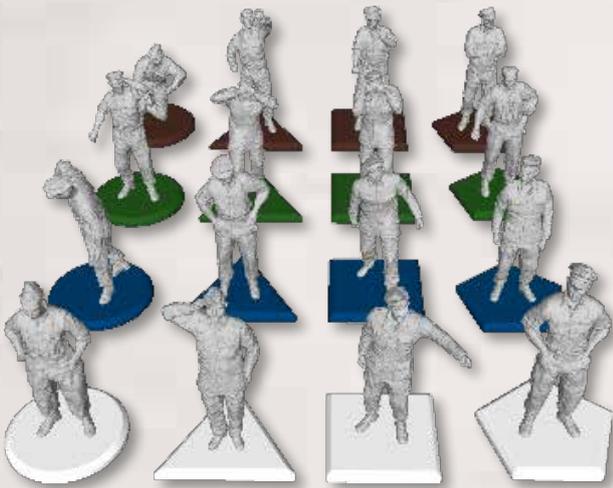
Regelbuch

Das Buch mit den Regeln, das ihr gerade lest.



Taktisches Handbuch

Ein separates, kleines Buch mit Hinweisen zum Spielen.



Matrosen-Figuren

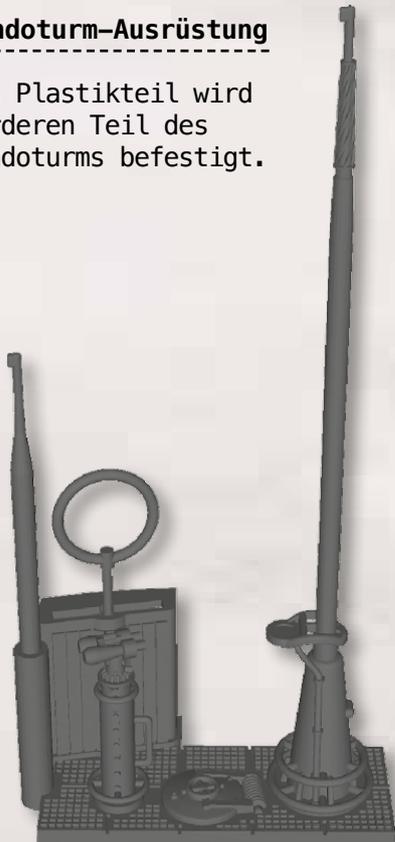
Sie stellen die Matrosen dar, die ihren Dienst an Bord verrichten. Jeder von euch kontrolliert eine Gruppe von 4 Figuren mit einem Sockel in einer bestimmten Farbe:

- **Weiß:** Kapitän
- **Blau:** Erster Offizier
- **Grün:** Navigator
- **Braun:** Erster Maschinist

Jede der Figuren hat eine andere Sockelform als die anderen Gruppenmitglieder.

Kommandoturm-Ausrüstung

Dieses Plastikteil wird im vorderen Teil des Kommandoturms befestigt.



88-mm-Geschütz

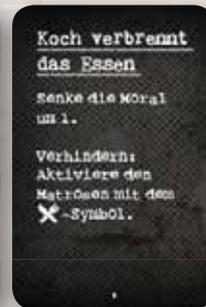
Diese Plastikkanone wird auf dem Vordeck des Modells befestigt, und zwar genau vor dem Kommandoturm.



20-mm-Geschütz

Diese Plastikkanone wird so auf der Brücke (also auf der Kommandoturm-Plattform) des Modells befestigt, dass sie nach hinten zeigt.

Ereignis-Karten



Karte mit positiven oder negativen Ereignissen für die Besatzung.

Moral-Karten



Karten mit negativen Effekten, verursacht durch die sinkende Moral der Besatzung.

Verletzungs-Karten



Karten mit gesundheitlichen Problemen, die folgen, wenn Matrosen gefährlichen Situationen ausgesetzt sind.



U-Boot-Marker

Stellt das U-Boot auf der Taktischen Karte dar.



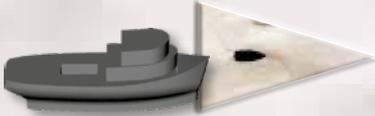
Handels-Schiff-Marker

Stellt ein Handels-Schiff auf der Taktischen Karte dar.



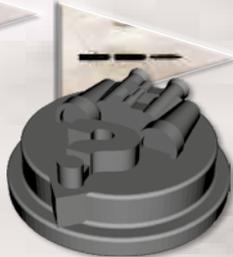
Geleitschutz-Schiff-Marker

Stellt ein Geleitschutz-Schiff auf der Taktischen Karte dar.



Kleines-Schiff-Marker

Stellt ein Kleines Schiff auf der Taktischen Karte dar.



Feind-Marker

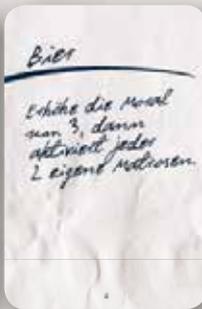
Stellt einen noch nicht identifizierten Feind auf der Taktischen Karte dar.



Konvoi-Marker

Stellt einen Konvoi auf der Taktischen Karte dar.

Die Karten des Kapitäns



Karten, mit denen der Kapitän die Besatzung auf verschiedene Weise beeinflussen kann.



Befehls-Marker

Der Kapitän verwendet sie, um auf seinem Tableau die Befehlskosten zu bezahlen.



Stoffbeutel

Ein Stoffbeutel zum verdeckten Ziehen von Besatzungs-Chips.

Die Karte des Ersten Maschinisten



Karten des Ersten Maschinisten, mit denen er die Reparatur-Fähigkeiten der Besatzung verbessern kann.



Technischer-Zustand-Chips

Sie zeigen verschiedene technische Probleme. Sie werden vom Ersten Maschinisten auf den Karten für die Hüllen-Sektionen platziert. Die Vorderseite der Chips zeigt unterschiedliche Grade von technischen Problemen, und die Rückseite wird als Aktivierungs-Seite bezeichnet.



Besatzungs-Chips

16 Chips, die mit je einem Matrosen-Sockel in Form und Farbe übereinstimmen. Der Kapitän zieht zufällig aus diesen Chips, wenn verschiedene Spielereignisse zufällige Matrosen betreffen.

Umgebungsbedingung-Chips

Sie zeigen auftretende Umgebungsbedingungen (Feuer etc.). Sie werden vom Ersten Maschinisten auf den Karten für die Hüllen-Sektionen platziert. Sie können schwerwiegende Folgen haben, wenn sie nicht schnell behoben werden.



Ausrüstungsvorrat-Chips

Sie zeigen eine Vielzahl an Zubehör und Ausstattungen, die der Erste Maschinist verwenden kann, um auf Umgebungsbedingungen zu reagieren.



Werkzeugkasten-Marker

Die Marker zeigen den Standort der Werkzeugkästen des Ersten Maschinisten an.



Technisches Puzzle

Ein Puzzle, das gelöst werden muss, sobald das U-Boot kritischen Schaden an seiner Struktur erleidet. Mischt die Puzzle-Teile vor dem Spiel gut durch.



Geflutete-Sektion-Chip

Wird verwendet, um eine geflutete Sektion im U-Boot anzuzeigen.



Aktivierungs-Chips

Mit diesen Chips könnt ihr verfolgen, wie viele Befehle ein bestimmtes Besatzungsmitglied bereits empfangen hat. Beobachtungs-Chips und Technischer-Zustand-Chips haben ebenfalls das Aktivierungs-Symbol auf ihrer Rückseite.



Beobachtungs-Chips

Sie werden vom Navigator verwendet, um anzuzeigen, wer einen Beobachtungs-Befehl erfüllt.



Proviant-Chips

Sie stellen den Essensvorrat dar.



Gesundheitsproblem-Chips

Zeigen kranke oder verletzte Matrosen an. Sie zeigen das Rote-Kreuz-Symbol auf ihrer Vorder- und das Erschöpfungs-Symbol auf ihrer Rückseite.



Medizinvorrat-Chips

Sie stellen verschiedene Vorräte dar, die der Erste Offizier verwendet, um kranke/verletzte Matrosen zu behandeln.



Verbandkasten-Chips

Helfen dem Ersten Offizier, die Übersicht über die verbleibenden medizinischen Vorräte zu behalten.



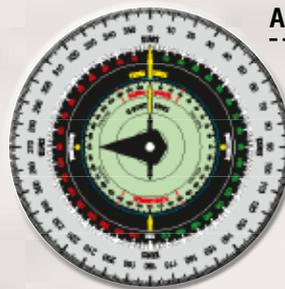
Im-Kampf-gefallen-Chips

Zeigen Matrosen an, die im Kampf gefallen sind.



Zigaretten-Chips

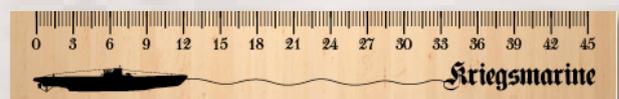
Stellen Zigaretten dar, welche die Matrosen auf der Brücke zur Entspannung rauchen können.



Angriffsscheibe

Der Navigator benutzt dieses Werkzeug, um die Position der feindlichen Schiffe auf der Taktischen Karte zu bestimmen und Abfang-Vektoren für den Angriff festzulegen. Baut die Angriffsscheibe vor dem ersten Spiel so zusammen, wie in Abschnitt 5 beschrieben.

Entfernungs-Lineal & Bleistift



Vom Navigator verwendet, um den Kurs auf der Karte festzulegen. Das Lineal kann auch verwendet werden, um die zurückgelegte Wegstrecke zu bestimmen.

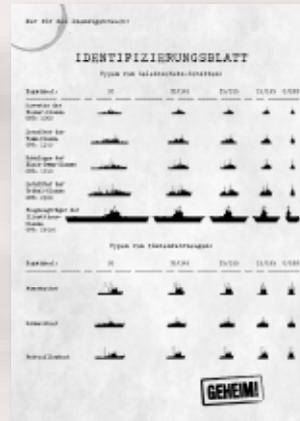
360-Grad-Winkelmesser

Wird verwendet, um den U-Boot-Kurs auf der Strategischen Karte festzulegen.



Strategische Karte

Vom Navigator verwendet, um Kurse festzulegen und die Position des U-Boots zu bestimmen. Sie besteht aus 2 Bögen: einem für die Nordsee und einem für den Atlantik.



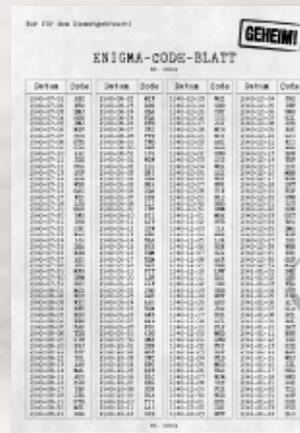
Identifizierungsblatt

Ein Blatt mit Silhouetten von Feindschiffen, das der Erste Offizier verwendet, um Feinde zu identifizieren.



Logbuch des Kapitäns

Vom Kapitän verwendet, um wichtige Informationen über die Mission festzuhalten.



Enigma-Code-Blatt

Ein Blatt mit Enigma-Codes, verwendet vom Ersten Offizier, um Funknachrichten zu entziffern und zu verschlüsseln.

HINWEIS: Diese Unterlagen könnt ihr auch auf uboottheboardgame.com herunterladen.

3. GLOSSAR DER U-BOOT-AUSDRÜCKE

Angriffsscheibe

Hiermit legt der Navigator Abfang-Vektoren fest. Sie besteht aus 3 konzentrischen Scheiben und erlaubt schnellen Einblick in die feindliche Position und optimale Torpedoangriffslösungen.

Die hier verwendete Angriffsscheibe ähnelt sehr stark den tatsächlichen Werkzeugen, die von Seeleuten zur Berechnung von Zieldaten verwendet wurden. Um effektiv arbeiten zu können, ist ihre Beherrschung für den Navigator unbedingt erforderlich.

ASDIC (aktives Sonar)

Dient der Ortung und Verfolgung von abgetauchten U-Booten. Es sendet Schallwellen aus, die sich durch Wasser bewegen. Treffen sie auf ein Objekt, werden sie zurück zum Transceiver geworfen und verraten damit den ungefähren Standort und die ungefähre Tiefe des Zielobjekts.

Anfänglich fehlte dem ASDIC noch die Präzision. Spätere Modelle waren in der Lage, sehr genaue Informationen über den abgetauchten Kontakt zu liefern. Der Nachteil von ASDIC ist, dass es aufgetauchte U-Boote nicht erkennen kann. Wenn das ASDIC euch erkannt hat, hört ihr

das charakteristische ‚Ping‘-Geräusch der Schallwelle beim Auftreffen auf eure U-Boot-Hülle.

Brücke

Die Brücke eines U-Boots aus dem Zweiten Weltkrieg ist die offene Plattform an der Spitze des Kommandoturms. Hier versehen die Beobachter ihren Dienst.

Kontakt

Eine aufgespürte Oberflächen-, Unterwasser- oder Luft-Einheit.

Enigma

Eine Entzifferungsmaschine, die von den Deutschen im Zweiten Weltkrieg intensiv genutzt wurde. Sie verschlüsselte Nachrichten nach einem Tagesschlüssel. Dieser enthielt Rotoreinstellungen, die Klartext in verschlüsselten Text übertragen. Der anfangs drei-rotorige Code wurde von polnischen Kryptoanalysten schon vor dem Krieg entschlüsselt. Später gelang es den Alliierten in Bletchley Park, den deutschen vier- und fünf-rotorigen Code und sogar den Code der deutschen Marine zu knacken. Dies lieferte den Alliierten wertvolle Informationen über die U-Boot-Operationen.

BRT (Bruttoregistertonnen)

Während des Zweiten Weltkriegs war das Vereinigte Königreich stark von seinen Seehandelswegen abhängig. Die deutsche U-Boot-Strategie konzentrierte sich daher darauf, diese Versorgungswege abzu-

schneiden. Dadurch sollten lebenswichtige Güter entzogen werden, um das Land durch Aushungern in die Knie zu zwingen. BRT bezieht sich auf die Menge an Ladung, die ein Handels-Schiff transportieren kann. Handels-Schiffe waren das Hauptziel der U-Boot-Einsätze.

Hydrofon (passives Sonar)

Eine Vorrichtung, die den U-Booten quasi als Ohr diente. Wenn das U-Boot abgetaucht war, verwendete man es, um durch das Wasser reisende Schallwellen zu hören. Dies ermöglichte es, die Peilung und Entfernung feindlicher Schiffe anhand des Geräusches ihrer Schiffs-schrauben zu bestimmen. Ein erfahrener Bediener konnte damit sogar den Kurs und die Geschwindigkeit eines Schiffes erkennen. Das Hydrofon war ein primäres Zielerfassungssystem der U-Boote vom Typ VII C. In schlechten Wetterverhältnissen lieferte es verlässlichere Daten als die rein visuelle Beobachtung.

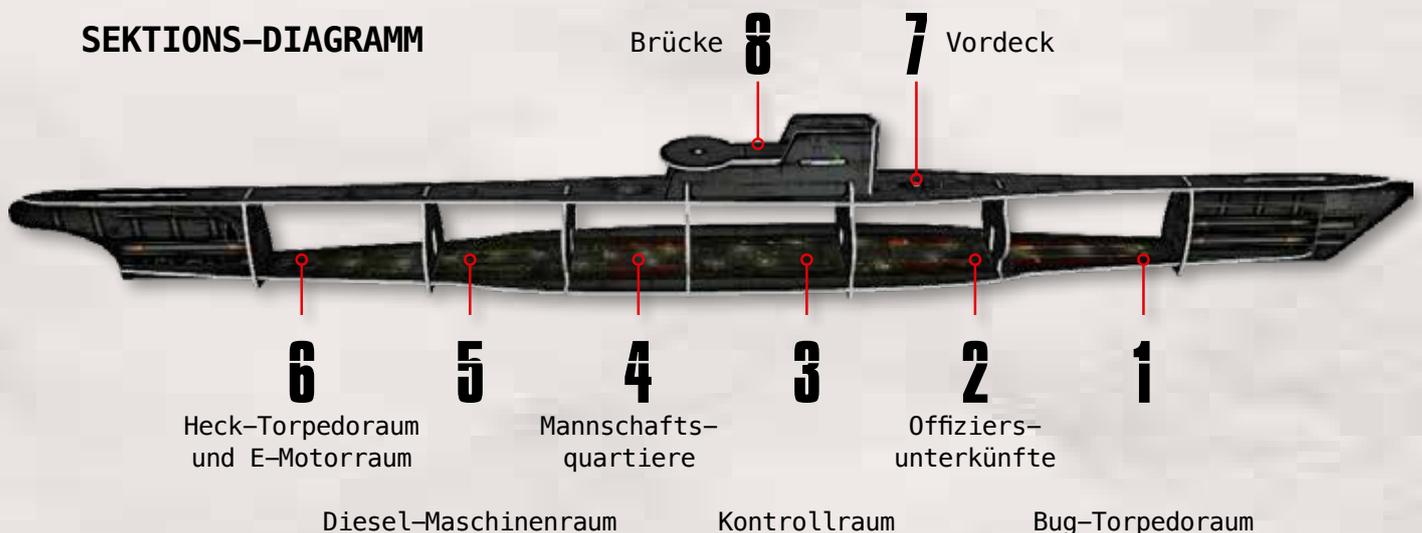
TDC (Torpedo-Daten-Computer)

Dieses Gerät war das Torpedo-Zielerfassungssystem der U-Boote. Es berechnete die optimale Feuerkraft auf der Basis von Peilung, Entfernung, Kurs und Geschwindigkeit des Feindkontakts.

Sektion

Das U-Boot des Typs VII C ist in 8 Sektionen unterteilt, davon sind 6 innerhalb der Hülle; die verbleibenden 2 im Außenbereich. Das Sektions-Diagramm zeigt deren Nummerierung und Position.

SEKTIONS-DIAGRAMM



4. SPIELÜBERSICHT

4.1. Ziel des Spiels

Ihr spielt eine junge Besatzung, die nach Ruhm und Ehre strebt. Ihr müsst euch beweisen, indem ihr Missionen erfüllt und auf diese Weise Siegpunkte gewinnt (hier Ruhm genannt). Ruhm gewinnt ihr durch:

- das Erfüllen von Missionszielen,
- das Versenken feindlicher Schiffe.

Jede Mission hat ein primäres Ziel und ein oder mehrere sekundäre Ziele. Das primäre Ziel wird in der Einsatzbesprechung vorab erklärt, die sekundären Ziele werden im Verlauf der Mission vom Hauptquartier übermittelt. Durch das Erfüllen des Primärziels erlangt ihr besonders großen Ruhm, die sekundären Ziele bringen zusätzliche Punkte.

Das Endresultat könnt ihr verbessern, indem ihr feindliche Schiffe versenkt, auf die ihr unterwegs trifft. Die erlangte Gesamtmenge an Ruhm wird auch davon bestimmt, wie viel BRT ihr vor dem Ende der Mission versenkt.

Eine Mission beenden

Eine Mission endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- * Die Missions-Zeit ist abgelaufen.
- * Ihr seid zum Stützpunkt zurückgekehrt.
- * Das U-Boot wurde zerstört oder gilt als verloren. In diesem Fall verliert ihr gemeinsam das Spiel. Dies passiert beispielsweise, wenn:
 - * das U-Boot gerammt wird,
 - * das U-Boot auf ein Unterwasserobjekt trifft oder auf Grund läuft,
 - * das U-Boot so viele strukturelle Schäden erleidet, dass es sinkt,
 - * ein feindlicher Angriff die gesamte Mannschaft tötet.

Wenn die Mission beendet ist, berechnet die App euren Gesamtruhm und beurteilt eure Leistungen. Mögliche Missionsergebnisse können dabei sein:

S – ausgezeichnet	D – unbefriedigend
A – exzellent	E – schlecht
B – gut	F – gescheitert
C – ordentlich	

Euer Ziel ist es, das bestmögliche Ergebnis zu erreichen. Wenn ihr wirklich nach Ruhm und Ehre strebt, dann ist alles Schlechtere keine Option für euch!

4.2. Rückkehr zum Stützpunkt

Ihr könnt zum Stützpunkt zurückkehren, indem ihr diese Option im App-Menü auswählt. Das ist nur möglich, solange das U-Boot sich nicht in einem Gefecht befindet. Diese ‚Schnellfahrt‘-Option wurde eingefügt, falls ihr das Spiel beenden wollt, bevor die Zeit für die Mission abläuft. Vielleicht wollt ihr die Mission früher beenden, weil ihr bereits mit dem Ergebnis zufrieden seid, oder die Mission abbrechen, weil es keine Hoffnung auf Erfolg mehr gibt. Wenn ihr zum Stützpunkt zurückkehrt, werden alle Missionserfolge (z. B. die versenkten BRT und die erfüllten Ziele) von der App aufgezeichnet.

4.3. Spielmodi

Einzelmission

Dies ist der simpelste Modus. Ihr könnt jede Mission auswählen und nach der bestmöglichen Punktzahl streben. Versucht verschiedene Taktiken, verbessert eure Strategie und findet dabei neue sekundäre Ziele. Sobald euch die Einzelmissionen keine Probleme mehr bereiten, probiert die anderen Spielmodi ebenfalls aus.

Verknüpfte Mission

Verknüpfte Missionen sind Großpatrouillen, die sich über mehrere Wochen erstrecken. Weil sie für eine einzelne Spielsession zu lang sein können, haben wir sie jeweils in mehrere Missionen aufgeteilt. Diese könnt ihr im Einzelmissions-Modus spielen oder als vollständiges Patrouillen-Erlebnis über mehrere Spielsessions verknüpfen. In der Begleit-App könnt ihr den Spielstand zwischendurch abspeichern. Das Logbuch kann der Kapitän dazu verwenden, spielrelevante Informationen aufzuschreiben.

Verknüpfte Missionen sind deutlich anspruchsvoller als Einzelmissionen. Hier wird von euch erwartet, dass ihr viel

länger auf hoher See überlebt; dafür vermitteln diese Missionen ein umfassenderes Erlebnis. Erfahrenere Besatzungen können ihre Fähigkeiten so einer echten Bewährungsprobe unterziehen. Einige Verknüpfte Missionen setzen voraus, dass das primäre Ziel zuerst erfüllt wird, um zur nächsten Mission zu gelangen.

Kampagnen-Modus

Der Kampagnen-Modus führt euch durch alle Missionen des gesamten Spiels. Die App speichert dabei den Fortschritt zwischen den Missionen und behält auch den Über-

blick über Ruhm, BRT und eure Leistungsbeurteilungen für jede Mission. Alle Missionen, die den Verknüpfte-Missions-Modus haben, werden nach den Regeln für Verknüpfte Missionen gespielt. Zusätzlich müsst ihr am Ende einer Mission mindestens ein ‚E‘ erreicht haben, um weitermachen zu können. Habt ihr die Kampagne bis zu Ende durchgespielt, berechnet die App euer Kampagnen-Endergebnis.

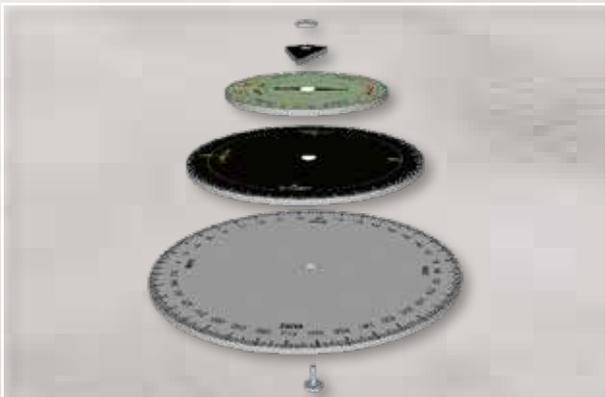
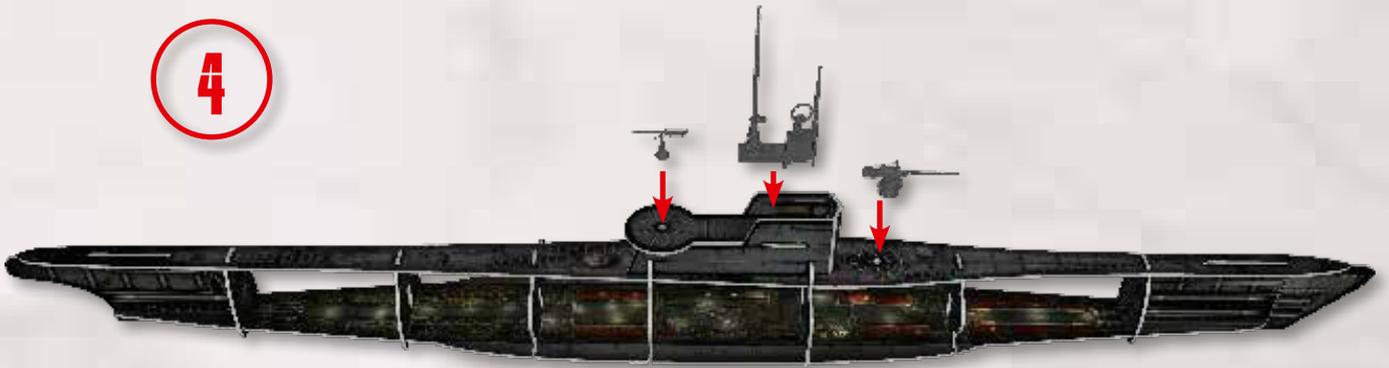
Wenn ihr genug BRT versenkt und gute Leistungen gezeigt habt, werdet ihr vielleicht in den Kreis der größten Legenden der U-Bootwaffe aufgenommen!

5. SPIELAUFBAU

Baut vor eurem ersten Spiel das 3D-U-Bootmodell und die Angriffsscheibe zusammen, wie es in den Diagrammen unten gezeigt wird:



4



Hinweis: Die schwarze Scheibe ist doppelseitig. Eine Seite zeigt rote und grüne Zahlen, die andere Seite nicht. Die Seite mit den Zahlen wird für erfahrene Navigatoren empfohlen, da sie vor allem in der hohen Schwierigkeitsstufe eingesetzt wird. Die Seite ohne die Zahlen wird für Anfänger empfohlen, da die zusätzlichen Informationen verwirrend sein könnten.

Legt die Scheiben aufeinander (siehe Abb.: mit der größten unten und der kleinsten oben). Legt den Pfeil oben auf die drei Scheiben. Dann fädelt den Verbinder durch die Mitte und klickt ihn mit seiner anderen Hälfte zusammen.

Legt den Tiefenmesser und die Zeiger des Maschinenraum-Telegraphen wie in der Abbildung gezeigt auf das Spielertableau des Ersten Maschinisten:



Weitere Spielvorbereitungen:

1. Wählt die Rollen.
2. Bereitet das Spielmaterial vor.
3. Wählt einen Spiel-Modus und eure Schwierigkeitsstufen.
4. Lest die Missions-Anweisungen.

5.1. Rollen auswählen

Beim Auswählen der Rollen solltet ihr die folgenden Empfehlungen beachten:

- * **Kapitän** – für geborene Anführer und schnelle Entscheidungsfinder.
- * **Erster Offizier** – für Personen mit Kommunikations- und digitalen Fähigkeiten.
- * **Navigator** – für Personen mit gutem räumlichen Vorstellungsvermögen (oder Segelerfahrung).
- * **Erster Maschinist** – für Experten in der Ressourcenverwaltung, die gut Schwerpunkte setzen können.

Seid ihr weniger als 4 Personen, dann empfehlen wir euch:

- * alle Schwierigkeitsstufen in der App auf leicht oder mittel zu stellen;
- * die Rollen wie folgt zu verteilen:

3 Spieler

Einer kontrolliert sowohl den Kapitän als auch den Ersten Maschinisten oder den Navigator.

2 Spieler

Einer kontrolliert Kapitän und Navigator, und der andere kontrolliert den Ersten Offizier und den Ersten Maschinisten.

1 Spieler

Du übernimmst alle 4 Rollen.

Diese Empfehlungen sind natürlich nicht verpflichtend; ihr dürft die Rollen verteilen, wie es euch am besten passt.

Zur besseren Lesbarkeit gehen wir in dieser Regel davon aus, dass 4 Personen spielen. Der einzige Unterschied beim Spiel mit weniger als 4 besteht darin, dass alle ‚pro Spieler‘-Regeln und -Auswirkungen dann ‚pro Rolle‘ gelten.

5.2. Spielmaterial vorbereiten

1. Stellt das 3D-Modell in die Tischmitte und legt die Sektions-Karten zu beiden Seiten der entsprechenden Sektion des Modells an (siehe Seiten 16–17).
2. Ordnet die Spielertableaus so an wie aus Seiten 16–17 gezeigt.
3. Verteilt die folgenden Materialien an die einzelnen Spieler:

Der Kapitän

- * 4 Matrosen-Figuren (weißer Sockel)
- * Tableau des Kapitäns
- * Mannschaftsplättchen des Kapitäns
- * Spielhilfe des Kapitäns
- * 2 Befehls-Marker
- * 3 Stapel Moral-Karten
- * 16 Besatzungs-Chips
- * Stoffbeutel
- * Karten des Kapitäns
- * 12 Aktivierungs-Chips
- * Logbuch des Kapitäns
- * 2 Zigaretten-Chips

Der Erste Offizier

- * 4 Matrosen-Figuren (blauer Sockel)
- * Tableau des Ersten Offiziers
- * Mannschaftsplättchen des Ersten Offiziers
- * Spielhilfe des Ersten Offiziers
- * Das Gerät mit der Begleit-App
- * Ereignis-Karten
- * Verletzungs-Karten
- * Medizinvorrat-Chips
- * Gesundheitsproblem-Chips
- * Im-Kampf-gefallen-Chips
- * 12 Aktivierungs-Chips
- * Verbandkasten-Chips (nur im Kampagnen-/Verknüpften Modus)
- * Identifizierungsblatt
- * Enigma-Code-Blatt
- * 2 Zigaretten-Chips

Der Navigator

- * 4 Matrosen-Figuren (grüner Sockel)
- * Tableau des Navigators
- * Mannschaftsplättchen des Navigators
- * Spielhilfe des Navigators
- * Strategische Karte
- * Angriffsscheibe
- * Bleistift, 360-Grad-Winkelmesser und Entfernungs-Lineal
- * Proviant-Chips
- * 12 Beobachtungs-Chips
- * U-Boot-Marker, Feind-Marker und die übrigen Taktische-Karten-Marker
- * 2 Zigaretten-Chips

Der Erste Maschinist

- * 4 Matrosen-Figuren (brauner Sockel)
- * Tableau des Ersten Maschinisten
- * Mannschaftsplättchen des Ersten Maschinisten
- * Spielhilfe des Ersten Maschinisten
- * Technischer-Zustand-Chips (10 von jeder Farbe)
- * Umgebungsbedingung-Chips
- * Geflutete-Sektion-Chip
- * Ausrüstungsvorrat-Chips
- * Werkzeugkasten-Marker
- * Karten des Ersten Maschinisten
- * Teile des Technischen Puzzles
- * 2 Zigaretten-Chips

4. Mischt alle Karten und legt die Kartenstapel aus, wie auf Seiten 16–17 gezeigt. Beachtet dabei Folgendes:

- * Teilt die Moral-Karten in 3 verschiedenfarbige Stapel auf, mischt jeden Stapel einzeln und legt sie auf das Tableau des Kapitäns.
- * Mischt die Ereignis-Karten und legt sie auf das Tableau des Ersten Offiziers.
- * Mischt alle Verletzungs-Karten-Stapel einzeln und legt sie neben das Tableau des Ersten Offiziers.
- * Legt die Karten des Kapitäns neben dem Tableau des Kapitäns ab.
- * Legt die Karten des Ersten Maschinisten neben dem Tableau des Ersten Maschinisten ab.

5. Platziert alle Chips wie auf S. 16–17 vorgegeben. Beachtet dabei Folgendes:
 - * Legt alle Besatzungs-Chips in den Stoffbeutel und legt diesen neben dem Tableau des Kapitäns ab.
 - * Mischt alle Proviant-Chips und legt sie verdeckt auf das ‚Nahrungsvorrat‘-Feld auf dem Tableau des Navigators. Dann zieht nacheinander 6 Chips vom Nahrungsvorrat und füllt die Pyramide mit den ‚verfügbaren Zutaten‘ von oben nach unten und von links nach rechts in jeder Reihe.
 - * Legt alle Medizinvorräte auf das ‚Verbandkasten‘-Feld auf dem Tableau des Ersten Offiziers. Spielt ihr im Verknüpfte-Mission- oder Kampagnen-Modus, fügt einen Verbandkasten für jede zusätzliche Mission hinzu, die ihr nach der ersten Mission spielen wollt.
 - * Legt alle Verletzungs- und Im-Kampf-gefallen-Chips in Reichweite des Ersten Offiziers.
 - * Legt die Ausrüstungsvorräte und die Werkzeugkästen auf die Karten für die Hüllen-Sektionen. Legt einen Werkzeugkasten in Sektion 2, den anderen in Sektion 4. Die Ausrüstungsvorräte könnt ihr nach eigener Vorliebe in die Sektionen 1–6 legen, und zwar max. 1 Chip pro Sektion.
 - * Legt je 2 Zigaretten in die Nähe eures Spielertableaus.
6. Stellt die Matrosen-Figuren auf das 3D-Modell, wie im Matrosen-Startaufbau oben rechts vorgegeben.
7. Legt alles übrige Spielmaterial bereit, wie auf Seiten 16–17 gezeigt. Verwendet eure Spielhilfen als Referenz.



Matrosen-Startaufbau

SEKTION 4
(Mannschaftsquartier)



SEKTION 3
(Kontrollraum)



SEKTION 2
(Offiziersunterkünfte)



SEKTION 1
(Bug-Torpedo-Raum)



5.3. Spiel-Modus und Schwierigkeitsstufen wählen

Startet die App und wählt den gewünschten Spiel-Modus und die Mission. Folgt danach den Anweisungen in der App zu den Schwierigkeitseinstellungen. Wählt dann, jeder nach eigenem Ermessen, die Schwierigkeitsstufe für eure Rolle. Mittels App-Menü könnt ihr eure bevorzugte Stufe wählen und die Unterschiede im Spielablauf zwischen diesen in einer Liste einsehen. Die App führt euch auch durch den weiteren Aufbau für eure Rolle. Habt ihr alle eine Schwierigkeitsstufe ausgewählt, fahrt ihr mit dem nächsten Schritt fort.

5.4. Den Missions-Auftrag lesen

Lest den Missions-Auftrag in der App durch. Er enthält alles, was ihr über eure Missionsziele wissen müsst. Sobald ihr fertig seid, kann der Erste Offizier den Knopf ‚Mission starten‘ drücken.

AUFBAUDIAGRAMM



1. 3D-Modell und Karten der Hüllen-Sektionen
2. Gerät mit Begleit-App
3. Ereignis-Karten
4. Im-Kampf-gefallen-Chips und Gesundheitsproblem-Chips
5. Aktivierungs-Chips
6. Mannschaftsplättchen des Ersten Offiziers
7. Verletzungs-Karten
8. Medizinvorrat-Chips
9. Spielertableau des Ersten Offiziers

10. Taktische-Karten-Marker (Plasrik und Pappe)
11. Beobachtungs-Marker
12. Proviant-Chips
13. Mannschaftsplättchen des Navigators
14. Spielertableau des Navigators
15. Bleistift
16. Strategische Karte
17. 360-Grad-Winkelmesser und Lineal
18. Angriffsscheibe
19. Stoffbeutel mit Besatzungs-Chips
20. Die Karten des Kapitäns

6. ZENTRALE SPIELREGELN

6.1. Aufgaben der Spieler

Für euch alle gilt:

- * Ihr kontrolliert 4 Matrosen-Figuren in der eigenen Farbe und dürft nur die eigenen Figuren bewegen.
- * Ihr seid verantwortlich dafür, die auf der eigenen Spielhilfe gezeigten Befehle auszuführen.
- * Ihr dürft eure eigenen Matrosen benutzen, um den Anderen bei der Ausführung ihrer Befehle zu helfen.

6.2. Matrosen

Ihr bewegt eure Matrosen auf dem U-Boot umher, um Befehle auszuführen.

- * Die Matrosen werden von Plastikfiguren dargestellt. Ihre Sockelformen und -farben entsprechen denen auf euren Mannschaftsplättchen.
- * Ihr kontrolliert jeweils 2 Wachen mit je 4 Matrosen. Zu jedem Zeitpunkt steht euch nur 1 dieser Wachen zur Verfügung. Eine Seite des Mannschaftsplättchens zeigt die erste Wache und die andere Seite zeigt die zweite Wache.
- * Für die erste Wache (zu Beginn des Spiels) werden die Mannschaftsplättchen unten auf den Spielertableaus platziert (siehe Abb. unten).
- * Die Wache, mit der ihr gerade spielt, wird *diensthabend* genannt, die andere *inaktiv*.

- * Sofern nichts anderes erwähnt ist, beziehen sich alle Spieleffekte nur auf die diensthabende Wache.
- * Jeder Matrose hat 2 Spezialisierungssymbole, die auf das entsprechende Feld des Matrosen auf dem Mannschaftsplättchen aufgedruckt sind, und 3 ihm zugeordnete Aktivierungsfelder auf dem Spielertableau.
- * Die Spezialisierungen erlauben es den Matrosen, Befehle effizienter auszuführen. Auf Seite 19 findet ihr eine Liste aller Spezialisierungssymbole.

6.3. Grundlegende Spielelemente: Mobilisierung und andere Befehle

Während des Spiels erteilt der Kapitän Befehle. Diese erlauben es den Matrosen u. a., verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Es gibt aber auch einen Befehl, der es den Spielern erlaubt, ihre Matrosen auf dem U-Boot umherzubewegen. Dieser Befehl heißt ‚Mobilisierung‘. Es handelt sich um einen speziellen Befehl mit eigenen Regeln. Anstatt bestimmte Matrosen eine bestimmte Aufgabe an ihrem aktuellen Standort erledigen zu lassen, dürfen bei der Mobilisierung eine beliebige Anzahl von Matrosen an neue Orte im U-Boot bewegt werden. Dennoch ist die Mobilisierung ein Befehl und wird genau wie alle anderen Befehle bezahlt.



SPEZIALISIERUNGSSYMBOLE

	Periskop		Mahlzeit zubereiten
	Besatzung ansprechen		Hydrofon
	TDC		Enigma
	Beobachtungssektoren zuweisen		Erste Hilfe
	Sextant		Reparatur
	20-mm Geschütz		Ballast-tanks
	80-mm Geschütz		Ruder
	Torpedo nachladen		Motoren/Maschine
	Torpedorohre fluten/Torpedo abfeuern		

6.4. Mobilisierung

Die Mobilisierung läuft wie folgt ab:

1. Mobilisierung ankündigen und diesen Befehl bezahlen.
 2. Bewegung der Matrosen.
 3. Ggf. Mannschaftsschaden ermitteln.
 4. Mobilisierung beenden.
- * Der Kapitän mobilisiert die Besatzung, damit die Spieler ihre Matrosen im U-Boot umherbewegen können.
 - * Er bezahlt den Befehl, indem er den Befehls-Marker auf der Befehls-Leiste um 1 Feld nach rechts verschiebt. Erst danach dürfen die Spieler ihre Matrosen bewegen.
 - * Mobilisierte Matrosen werden nicht aktiviert, d. h. sie erhalten keinen Aktivierungs-Chip.
 - * Während der Mobilisierung können beliebig viele Matrosen bewegt werden.
 - * Matrosen können von beliebig vielen Start-Sektionen auf beliebig viele Ziel-Sektionen bewegt werden, wenn diese durch eine ununterbrochene Reihe von benachbarten Sektionen verbunden sind. Matrosen können nicht in überflutete Sektionen hinein oder durch sie hindurchbewegt werden. Mehr Details dazu in Kapitel 10.3.6 ‚Hül-lenbruch‘.

- * Die Sektionen 1–6 sowie 7 und 8 grenzen jeweils aneinander. Die Sektionen 3 und 7 sind nur benachbart, wenn das U-Boot aufgetaucht ist. Auf Tauchfahrt könnt ihr Matrosen nicht zwischen den Sektionen 3 und 7 bewegen.
- * Während der Mobilisierung können keine Befehle erteilt oder ausgeführt werden, erst danach. Mehr dazu unter ‚Mobilisierung beenden‘.
- * Die Mobilisierung ermöglicht es auch, Werkzeugkästen und Ausrüstungsvorräte des Ersten Maschinisten neu anzuordnen. Jeder Matrose, der aus einer Sektion heraus oder durch eine Sektion hindurchbewegt wird, die einen Werkzeugkasten und/oder Ausrüstungsvorrat enthält, darf 1 solchen pro Mobilisierung mitnehmen und dann in einer beliebigen Sektion, die er betritt oder durch die er hindurchbewegt wird, wieder ablegen.

Gefährliche Sektionen

Eine Sektion wird gefährlich, wenn dort eine Umgebungsbedingung  Feuer,  Giftgas oder  Elektrischer Defekt abgelegt wird.

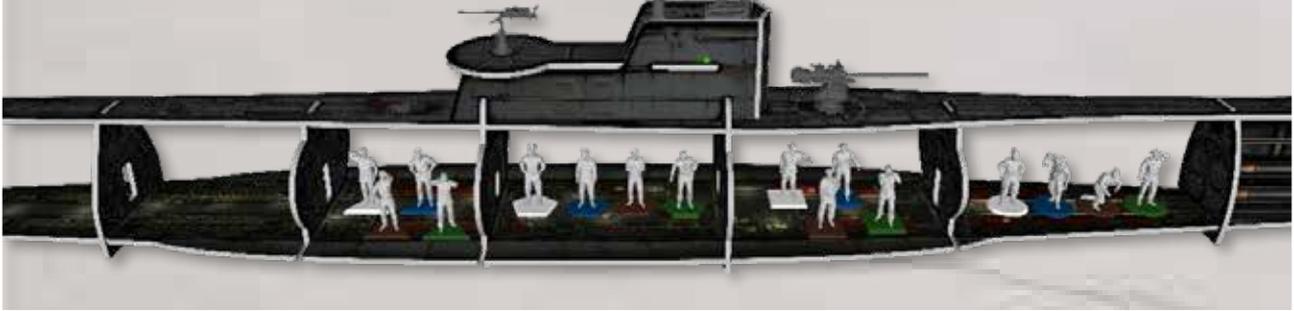
- * Matrosen können in Gefährliche Sektionen hinein, durch sie hindurch und aus ihnen heraus bewegt werden.
- * Nach der Bewegung wird der Mannschaftsschaden für jede Gefährliche Sektion ermittelt. Alle Matrosen, die während der Mobilisierung in einer solchen Sektion waren oder noch darin sind, sind von den entsprechenden Umgebungsbedingungen betroffen. Mehr dazu in Kapitel 6.12. ‚Mannschaftsschaden ermitteln‘.

Mobilisierung beenden

- * Sobald der Mannschaftsschaden ermittelt ist (falls nötig), muss der Kapitän von jedem Spieler eine mündliche Bestätigung erhalten.
- * Sobald alle Beteiligten bestätigt haben, dass sie bereit sind, ist die aktuelle Mobilisierung beendet. Sobald das geschieht, kann in dieser Mobilisierung kein Matrose mehr bewegt werden.

Die Matrosen sind in ihren Startpositionen und der Kapitän kündigt eine Mobilisierung an, um die Manöverstationen einzunehmen: „Besatzung mobilisieren! Motoren, Ballast, Ruder, Beobachter, bemannt eure Stationen!“

1



Die Matrosen haben sich entsprechend des Befehls des Kapitäns neu positioniert. Die Beobachter sind alle auf der Brücke, die Besatzung für Maschinenraum und Ballast sowie die Ruderleute sind alle in Position. Die Besatzung ist nun bereit, Befehle ausführen.

2



Dann fragt der Kapitän: „Besatzung in Position?“, und die anderen Spieler bestätigen dies mit „Zu Befehl, Herr Kapitän!“ , „Jawohl, Herr Kaleun!“ , oder wie immer sie wollen. Damit endet die Mobilisierung.

6.5. Befehle ausführen

Das Ausführen von Befehlen läuft folgendermaßen ab:

1. Befehl bezahlen und Befehl erteilen.
2. Ggf. Befehl in der App auswählen.
3. Mündlich bestätigen, ob die Matrosen in Position sind.
4. Befehlsausführende(n) Matrosen aktivieren.
5. Befehl ausführen (ggf. in der App).

* Der Kapitän bezahlt den Befehl, indem er für jeden erteilten Befehl den Befehls-Marker auf der Befehls-Leiste um 1 Feld nach rechts verschiebt.

- * Jeder Befehl hat Anforderungen, die erfüllt sein müssen, bevor der Befehl ausgeführt werden kann. Um die Anforderungen zu erfüllen, müssen alle befehlsausführenden Matrosen:
 - in der entsprechenden Sektion sein.
 - gemeinsam die geforderte Anzahl an Spezialisierungssymbolen haben.
- * **Alle befehlsausübenden Matrosen müssen aktiviert werden** (mehr dazu in Kapitel 6.6. ‚Aktivierung‘). Wenn ein Matrose nicht genug freie Aktivierungsfelder hat, kann er nicht aktiviert werden und kann den erteilten Befehl nicht ausführen.
- * **Matrosen ohne das geforderte Spezialisierungssymbol können zwar den erteilten Befehl ausführen, aber jeder**

dieser Matrosen erhält 1 zusätzlichen Aktivierungs-Chip pro Aktivierung. Diese Matrosen zählen so, als ob jeder von ihnen 1 der vom Befehl benötigten Symbole hätte.

- * Bei manchen Befehlen dürfen Matrosen mehr als 1x pro Befehl aktiviert werden, nämlich ‚Erste Hilfe‘,

‚Enigma‘, ‚Mahlzeit zubereiten‘ und ‚Torpedos abfeuern‘.

- * Ihr solltet gemeinschaftlich bestätigen, dass eure Matrosen bereit sind, den Befehl auszuführen. Ist dies der Fall, führt ihn aus (und bestätigt ihn ggf. in der App).

Im Folgenden findet ihr eine Liste aller verfügbaren Befehle:

Manövrieren

BEFEHL	SEKTION(EN)	ANFORDERUNGEN
Neue Geschwindigkeit	5 (Diesel) o. 6 (E-motor)	 
Neuer Kurs	3	 
Neue Tiefe	3	   
Tauchfahrt/Auftauchen	3, 5, 6	     

Bewaffnung

BEFEHL	SEKTION(EN)	ANFORDERUNGEN
TDC	3	
Torpedrohre fluten	1 und/oder 6	
Torpedos abfeuern	1 und/oder 6	
Torpedo nachladen	1 oder 6	  
88-mm-Geschütz	7	  
20-mm-Geschütz	8	 

Sicherheit und Mannschafts-Management

BEFEHL	SEKTION(EN)	ANFORDERUNGEN
Reparaturen	jede beliebige	je nach Reparatur*
Erste Hilfe	jede beliebige	
Besatzung ansprechen	3	
Mahlzeit zubereiten	4	
Mobilisieren	alle Sektionen	keine

Zielführung, Steuerung und Missions-Information

BEFEHL	SEKTION(EN)	ANFORDERUNGEN
Beobachtungssektoren zuweisen	8	max. 6x 
Periskop	3	
Hydrofon	2	
Sextant	8	
Enigma	2	

*Technischer Zustand: App-Reparaturmenü

Umgebungsbedingung:  + Ausrüstungsvorrat-Chip

Hüllenbruch:     



2 Steuermänner sind schon in Position, als der Kapitän beschließt, den Kurs zu ändern.



Er bezahlt für den Befehl und erteilt den Befehl: „Neuer Kurs: 330 Grad“.



Der Erste Offizier aktiviert die befehlsausführenden Matrosen.

Der Erste Offizier wählt schnell den Befehl in der App aus und setzt den angegebenen Kurs. Die App fragt immer nach, ob die Besatzung in Position ist. Hier handelt es sich um die Matrosen des Ersten Offiziers, also braucht er keine Bestätigung der anderen Spieler.

6.6. Aktivierung

- * Immer wenn ein Matrose einen Befehl ausführt, wird er aktiviert. Aktiviert werden können Matrosen aber auch durch Karteneffekte.

- * Um einen Matrosen zu aktivieren, legt 1 Aktivierungs-Chip (oder 1 anderen Chip mit der Aktivierungsseite nach oben) auf ein freies Aktivierungsfeld dieses Matrosen.
- * Hat ein Matrose nicht das erforderliche Spezialisierungssymbol für einen Befehl, muss er 2 Aktivierungs-Chips legen.
- * Ein Matrose, der nicht genug freie Aktivierungsfelder hat, kann nicht aktiviert werden.
- * Auf einem Matrosen können niemals mehr als 3 Aktivierungs-Chips liegen.
- * Wenn ihr einen Chip auf das Aktivierungsfeld eines Matrosen legt, vergewissert euch, dass ihr den entsprechenden Abschnitt des Tableaus wählt (oben oder unten, je nachdem, welche Wache momentan diensthabend ist). Wählt ein freies Aktivierungsfeld von den 3 Aktivierungsfeldern unterhalb des Matrosen auf dem Mannschaftsplättchen.
- * Sollten euch die Aktivierungs-Chips ausgehen, verwendet stattdessen geeigneten Ersatz.



Der Erste Offizier hat noch keinen Befehl in dieser Wache ausgeführt, daher sind alle seine Aktivierungsfelder frei. Der Funker hat bereits 3 Befehle ausgeführt und kann keine weiteren ausführen, da alle seine Aktivierungsfelder besetzt sind. Die beiden Matrosen auf der rechten Seite haben bereits eine Kursänderung durchgeführt, daher hat jeder von ihnen einen einzelnen Aktivierungs-Chip.

- * Ihr dürft Aktivierungs-Chips von den Matrosen entfernen, wenn sich diese ausruhen.
- * Matrosen ruhen aus, wenn die Wache wechselt. Wachwechsel werden um 0600, 1200, 1800 und 0000 durchgeführt.
- * Die App kündigt jeden Wachwechsel mit einem Glockenschlag an. Mehr dazu in Kapitel 6.8. ‚das Wach-System‘.

6.7. Beschäftigte Matrosen

- * Beobachtung und Reparieren von Technischen Zuständen unterscheiden sich von anderen Befehlen, da sie über einen längeren Zeitraum hinweg stattfinden. Matrosen, die diese Befehle ausführen, werden mit den Beobachtungs- und Technischer-Zustand-Chips aktiviert, statt mit den regulären Aktivierungs-Chips.
- * Chips für Beobachtung und Reparieren von Technischen Zuständen haben auf der Rückseite ein Aktivierungssymbol. Dreht diese Chips auf die Aktivierungsseite, sobald der momentan ausgeführte Befehl ausgeführt oder angehalten wurde.
- * Um einen Matrosen für einen Beobachtungs- oder Reparaturbefehl zu aktivieren, legt den entsprechenden Chip auf eines seiner Aktivierungsfelder. Legt ihn, wie ihr einen Aktivierungs-Chip platzieren würdet, aber mit der anderen Seite nach oben. Repariert der Matrose z. B. einen Technischen Zustand, legt 1 Technischer-Zustand-Chip in der passenden Farbe mit dem Schraubenschlüssel nach oben auf ein freies Aktivierungsfeld des Spielertableaus. Dies zeigt an, dass dieser Matrose ‚beschäftigt‘ ist.
- * **Wenn ein ‚beschäftigter‘ Matrose bewegt wird, hört er sofort damit auf, seinen Befehl auszuführen.** Dreht seinen Technischer-Zustand- oder Beobachtungs-Chip auf die Aktivierungsseite und bringt den Befehl in der App auf den neuesten Stand.
- * Ein ‚beschäftigter‘ Matrose kann **in seiner aktuellen Sektion** andere Befehle ausführen, ohne seinen Technischer-Zustand- oder Beobachtungs-Chip auf die Aktivierungsseite zu drehen. Ein Matrose kann aber niemals 2 solcher Befehle gleichzeitig ausführen.
- * Denkt daran, 1 zusätzlichen Aktivierungs-Chip auf ein Aktivierungsfeld eines Matrosen zu legen, der nicht das erforderliche Symbol hat.
- * Wenn ein ‚beschäftigter‘ Matrose im Kampf fällt oder sich nicht mehr an der Befehlsausführung beteiligen kann, bringt den Befehl in der App sobald wie möglich auf den neuesten Stand.
- * Das Aktualisieren in der App kann zur Beendigung einer Beobachtung oder zum Pausieren von Reparaturen führen.

Mehr dazu in den Kapiteln 8.3 und 9.3. ‚Beobachter auf der Brücke‘ und 10.3.2. ‚Reparieren von Technischen Zuständen‘.



Die 3 Matrosen mit den Technischer-Zustand-Chips sind ‚beschäftigt‘, da sie einen Technischen Zustand reparieren. Sie wurden mit den Technischer-Zustand-Chips in den entsprechenden Farben aktiviert.



Sobald die Matrosen ihre Reparaturen beendet haben oder bewegt werden, werden die Technischer-Zustand-Chips auf ihre Aktivierungsseite gedreht.

6.8. Das Wach-System

Jeder Wachwechsel läuft wie folgt ab:

1. Der Kapitän setzt die Befehls-Leiste zurück.
2. Ermittelt ggf. den Mannschaftsschaden.
3. Verwaltet die Chips und dreht die Mannschaftsplättchen um.
4. Legt ggf. im Kampf gefallene Matrosen zurück oder nimmt sie aus dem Spiel.

Wachwechsel werden um 0600, 1200, 1800 und 0000 durchgeführt. Zu diesen Zeiten wird die diensthabende Wache inaktiv und umgekehrt. Die App kündigt den Wachwechsel mit einem Glockenschlag an. Wenn ihr die Glocke hört, macht ihr Folgendes:

- * Der Kapitän setzt die Befehls-Leiste zurück, indem er den Befehls-Marker nach links versetzt. Die Anzahl der Felder hängt dabei von der Schwierigkeitsstufe ab. Der Befehls-Marker kann niemals weiter nach links rücken als auf Feld VIII.
- * Ermittelt den Mannschaftsschaden, verursacht durch alle gefährlichen Umgebungsbedingungen. Mehr dazu im Kapitel 6.12. ‚Mannschaftsschaden ermitteln‘.

- * Dann wirft jeder Spieler 1 Aktivierungs-Chip von jedem Matrosen auf seinem Spielertableau ab.
- * Hat ein Matrose einen Technischer-Zustand- oder Beobachtungs-Chip auf seinem Feld, versetzt ihr den Chip auf ein freies Aktivierungsfeld des entsprechenden Matrosen der nächsten Wache auf der gegenüberliegenden Seite des Tableaus. (Der Kollege des Matrosen übernimmt also quasi dessen Aufgaben.) **Tut ihr dies, werft ihr keinen Aktivierungs-Chip von diesem Matrosen ab.**
- * Legt auf Matrosen der neu antretenden Wache, die einen versetzten Chip erhalten haben und nicht das erforderliche Spezialisierungssymbol haben, 1 zusätzlichen Aktivierungs-Chip.
- * Falls nicht genug freie Aktivierungsfelder vorhanden sind oder der entsprechende Matrose in der nächsten Wache im Kampf gefallen ist, kann der Matrose nicht übernehmen und der Reparatur- bzw. Beobachtungs-Befehl wird in der App so schnell wie möglich auf den neuesten Stand gebracht.



Die Matrosen links führen Reparaturen aus, und die Matrosen rechts haben je einen Aktivierungs-Chip. Jetzt ist die Zeit für einen Wachwechsel gekommen.



Die Technischer-Zustand-Chips werden auf die neue Wache versetzt, während die Aktivierungs-Chips abgeworfen werden (max. 1 pro Matrose). Da beide, sowohl der Chef-Techniker als auch der Mechaniker, ein entsprechendes Symbol haben, erhalten sie keinen zusätzlichen Aktivierungs-Chip.

- * Hat ein Matrose ein Gesundheitsproblem **UND** die benötigten Medizinvorräte wurden auf die Gesundheitsproblem-Karte gelegt, werft statt 1 Aktivierung- 1 Gesundheitsproblem-Chip ab. Dieser wird **AUCH DANN** abgeworfen, wenn bereits ein Technischer-Zustand- oder Beobachtungs-Chip von diesem Matrosen versetzt wurde.



Die Matrosen rechts haben je 1 Gesundheitsproblem, aber nur 1 von ihnen hat die erforderliche Behandlung erhalten.



Beim Wachwechsel können nur Matrosen Gesundheitsproblem-Chips abwerfen, die die erforderlichen Medikamente erhalten haben (max. 1 pro Matrose).

- * Der Erste Offizier aktualisiert die Beobachtungs- und Reparaturwerte in der App, falls sie sich geändert haben. Auch wenn Matrosen der antretenden Wache Befehle nicht zu Ende durchführen können, weil nicht genug freie Aktivierungsfelder vorhanden sind, oder sie im Kampf gefallen sind.
- * Habt ihr alle Chips auf den neuesten Stand gebracht, dreht die Mannschaftsplättchen um. Die nächste Wache ist nun im Dienst.
- * Sollten Matrosen im Kampf gefallen sein, müssen nach dem Wachwechsel möglicherweise Matrosen-Figuren zurückgestellt oder vom 3D-Modell entfernt werden. Mehr dazu in Kapitel 6.10. ‚Im Kampf gefallene Matrosen‘.

OPTIONALE REGEL – Einfacher Wachwechsel

Wer sich für die Schwierigkeitsstufe ‚Leicht‘ entschieden hat, darf beim Wachwechsel das Mannschaftsplättchen nach oben, auf die gegenüberliegende Wache, schieben, ohne es dabei umzudrehen. Das macht das Spiel leichter, da weniger Mobilisierungen erforderlich sind.

ANMERKUNG DES AUTORS: Die unterschiedlichen Spezialisierungen der Matrosen sorgen dafür, dass sie nach einem Wachwechsel erst mobilisiert werden müssen, da sie sich meist in der falschen Sektion befinden. Obwohl dies abstrakt erscheint, versucht es doch den logistischen Teil des Wachwechselforgangs darzustellen, ohne ihn dabei unnötig kompliziert zu machen.

6.9. Gesundheit

- * Wird einem Matrosen eine Gesundheitsproblem-Karte zugewiesen, zeigt dies an, dass er krank oder verletzt ist.
- * Gesundheitsproblem-Karten gibt es bei den Ereignis-, den Moral- und den Verletzungs-Karten.
- * Gesundheitsproblem-Karten haben oben und unten einen Info-Balken. Erhält ein Matrose eine Gesundheitsproblem-Karte, schiebt diese unter sein Aktivierungsfeld, sodass einer der Info-Balken sichtbar bleibt.
- * Auf dem Balken sind die Auswirkungen der Karte auf den Matrosen aufgelistet und die zur Behandlung benötigte Medizin. Verwendet beim Zählen der Symbole nur 1 Balken, nicht beide.



Der Info-Balken einer Gesundheitsproblem-Karte.

- * Der Info-Balken kann Aktivierungssymbole (⚡), Erschöpfungssymbole (⚡), Rote-Kreuz-Symbole (+), oder Spezialeffekt-Symbole zeigen (⚡).
- * Erhält ein Matrose eine Gesundheitsproblem-Karte, nimmt für jedes Symbol auf der Karte die entsprechenden

Chips und legt sie so auf seine Aktivierungsfelder, dass jedes dieser Symbole sichtbar ist.

- * Gibt es nicht genügend freie Felder, werft bereits vorhandene Aktivierungs-Chips ab, damit alle aufgelisteten Symbole gelegt werden können. Legt zuerst die Rote-Kreuz-, dann die Erschöpfung- und zuletzt die Aktivierungssymbole. Überzählige Aktivierungssymbole werden ignoriert und haben keine Auswirkung.
- * Werft Technischer-Zustand- oder Beobachtungs-Chips nur ab, wenn es keine Aktivierungs-Chips zum abwerfen gibt. Wird ein solcher Chip abgeworfen, hört der entsprechende Matrose sofort auf, diesen Befehl auszuführen. Bringt den Befehl in der App so schnell wie möglich auf den neuesten Stand.



Einer der Matrosen ist vollständig aktiviert, als er verletzt wird und 1 Gesundheitsproblem-Karte erhält.



Laut der Karte müssen 1 Rote-Kreuz- und 1 Erschöpfungssymbol gelegt werden. Also werden 2 Aktivierungs-Chips abgeworfen, um ausreichend Platz zu schaffen.

- * Einige Gesundheitsproblem-Karten hindern einen Matrosen daran, einen bestimmten Befehl auszuführen. Solche Karten zeigen das entsprechende Befehls-Symbol mit einem Verbotssymbol (⊘) darüber.
- * Manche Gesundheitsproblem-Karten zeigen ein ⚡-Symbol. Seine Auswirkungen werden auf der Karte erklärt.

Sie bleiben so lange aktiv, wie die Karte einem Matrosen zugeordnet ist.

- * Gesundheitsproblem-Chips bleiben gültig, bis sie behandelt werden. Mehr dazu in Kapitel 8.6. ‚Erste Hilfe‘.

6.10. Im Kampf gefallene Matrosen

- * Erhält ein Matrose seinen zweiten Chip mit Rote-Kreuz-Symbol, ist er tot. Legt 1 Im-Kampf-gefallen-Chip auf eines seiner Aktivierungsfelder und entfernt seine Figur vom 3D-Modell. Stellt sie auf sein Matrosenfeld auf dem Mannschaftsplättchen. Dieser Matrose ist nicht länger am Spiel beteiligt.
- * Wenn nach einem Wachwechsel die Figur eines Matrosen nicht mehr auf dem 3D-Modell steht (da der entsprechende Matrose in der anderen Wache im Kampf gefallen ist), stellt sie in eine Sektion eurer Wahl. Für diesen Matrosen muss kein Mannschaftsschaden ermittelt werden, falls er in eine Gefährliche Sektion gestellt wird.
- * Ähnlich verhält es sich, wenn ein Wachwechsel einen Matrosen wieder in den Dienst zurückbringen würde, der im Kampf gefallen ist. Dann wird dessen Figur erneut entfernt.
- * **Immer wenn ein Matrose im Kampf fällt, senkt der Kapitän die Moral um 2.**
- * Alle Matrosen in den Sektionen 7 und 8 fallen automatisch im Kampf, wenn das U-Boot auf Tauchfahrt geht. **Die Moral wird jedoch in diesem Fall nicht um mehr als 6 verringert.**



Bei einem Wachwechsel enthält die nächste Wache einen Matrosen, der im Kampf gefallen ist. Dessen Spieler entfernt die Figur vom 3D-Modell und stellt sie auf das Mannschaftsplättchen. Bei einem erneuten Wachwechsel hilft euch diese Maßnahme, daran zu denken, die Figur wieder auf das 3D-Modell zurückzustellen.

6.11. Reparaturen

Das U-Boot kann eine Vielzahl von Fehlfunktionen und Schäden erleiden. Der Erste Maschinist überwacht die Reparaturen. Es gibt 3 Kategorien von Problemen, die der Reparatur-Befehl beheben kann:

Technische Zustände



Technische Zustände stehen für die einzelnen Komponenten des U-Boots, die Wartung oder Reparaturen benötigen. Wenn diese nicht beachtet werden, verschlimmern sie sich mit der Zeit. Mehr dazu in Kapitel 10.3.1. ‚Technischer Zustand‘.

Umgebungsbedingungen



Umgebungsbedingungen haben direkten Einfluss auf Gesundheit, Moral und Leistung der Besatzung. Sie werden auf der Technischen Ansicht platziert und müssen mit den passenden Hilfsmitteln neutralisiert werden. Feuer, Elektrischer Defekt und Giftgas machen Sektionen zu Gefährlichen Sektionen und können dazu führen, dass Mannschaftsschaden ermittelt werden muss.

Der Erste Maschinist überwacht die Technische Ansicht und erinnert die Anderen daran, den Mannschaftsschaden zu ermitteln. Mehr dazu in den Kapiteln 6.12. ‚Mannschaftsschaden ermitteln‘ und 10.3.4. ‚Umgebungsbedingungen‘. Wenn die Besatzung erschöpft ist, werden Umgebungsbedingungen zu einer tödlichen Bedrohung.

Hüllenbrüche

Ein Hüllenbruch ist die schwerste Form des Schadens auf einem Unterseeboot. Die Integrität des Druckkörpers wurde beeinträchtigt und das U-Boot läuft leck. Immer wenn ein Hüllenbruch auftritt, beginnt ein Countdown in der App; dieser zeigt an, wie viel Zeit ihr noch habt, um das Leck zu versiegeln. Mehr dazu in Kapitel 10.3.6. ‚Hüllenbruch‘.

6.12. Mannschaftsschaden ermitteln

Mannschaftsschaden muss ermittelt werden, wenn die Matrosen Umgebungsbedingungen oder feindlichen Angriffen ausgesetzt sind.

Ermittelt den Mannschaftsschaden wenn:

- * Feuer, Elektrischer Defekt oder Giftgas in eine Sektion mit Matrosen gelegt wird. Diese Sektion wird dadurch eine ‚Gefährliche Sektion‘.
- * ein Matrose in oder durch eine Gefährliche Sektion bewegt wird.
- * Matrosen am Ende der Mobilisierung oder beim Wachwechsel in einer Gefährlichen Sektion sind.
- * die App euch im Anschluss an einen feindlichen Angriff dazu anweist.

Ermittelt den Mannschaftsschaden wie folgt:

- * Der Kapitän zieht so viele Besatzungs-Chips, wie Matrosen in der betroffenen Sektion sind.
- * Wenn gezogene Chips mit Matrosen dort übereinstimmen, werden diese Matrosen verletzt. Der Erste Offizier ordnet jedem verletzten Matrosen nacheinander 1 Verletzungs-Karte des entsprechenden Typs zu: Feuer verursacht Verbrennungen, ein Elektrischer Defekt Elektroschocks, Giftgas Vergiftungen und Feindliche Angriffe Wunden.
- * Wenn der Mannschaftsschaden während der Mobilisierung ermittelt wird, wird er einmal für alle Matrosen ermittelt, die während dieser Mobilisierung in eine Sektion hinein oder durch sie hindurchbewegt wurden, zusammen mit jenen Matrosen, die in dieser Sektion geblieben sind, nachdem ihre Bewegung abgeschlossen war. Matrosen, die aus einer Sektion heraus bewegt wurden, sind von den Umgebungsbedingungen nicht betroffen.
- * Verletzungs-Karten werden in beliebiger Reihenfolge für jeden Matrosen einzeln gezogen und zugeordnet. Vor dem Aufdecken einer Verletzungs-Karte wählt ihr immer zuerst aus, welchem Matrosen diese zugeordnet wird.
- * Ermittelt in beliebiger Reihenfolge den Mannschaftsschaden von jeder Chip-Art pro Sektion. Gibt es mehrere Umgebungsbedingungen **verschiedener**

Art in einer Sektion, sind die Matrosen mehrfach betroffen.

- * Wenn es in einer Sektion mehrere Umgebungsbedingung-Chips derselben Art gibt, dann zieht der Kapitän Besatzungs-Chips für jeden betroffenen Matrosen entsprechend der Anzahl an Chips dieser Art (also wenn in einer Sektion z. B. 3 Matrosen und 2 Feuer-Chips sind, dann zieht ihr 2 Besatzungs-Chips pro Matrose, insgesamt also 6).
- * Wenn ihr Mannschaftsschaden in den Sektionen 7 und 8 ermittelt, werden diese Sektionen wie eine einzelne Sektion behandelt (d. h. jeder Matrose, der sich außerhalb befindet, kann durch einen Angriff verletzt werden).



Ein Feuer-Chip wurde in Sektion 5 gelegt. Dort befinden sich 4 Matrosen, also zieht der Kapitän 4 Besatzungs-Chips. Leider ist unter diesen einer der Matrosen aus Sektion 5! Das Feuer verbrennt den Matrosen mit dem braunen, quadratischen Sockel.



Dieser Matrose erhält 1 Verletzungs-Karte vom Stapel der Verbrennungen-Karten (eine Unterart der Verletzungs-Karten). Die Karte zeigt an, dass der Spieler jetzt 1 Rote-Kreuz- und 1 Aktivierungs-Symbol auf die Aktivierungsfelder dieses Matrosen legen muss.

6.13. Zigaretten



Beim Spielaufbau erhaltet ihr je 2 Zigaretten. Ihr könnt sie zum Stressabbau der Besatzung verwenden.

- * Wer mindestens 1 Matrosen in den Sektionen 7 und/oder 8 hat, darf 1 Zigarette abwerfen.
- * Dadurch dürfen bis zu 4 Matrosen (auch die der Anderen), in den Sektionen 7 und 8 je 1 Aktivierungs-Chip von ihren Aktivierungsfeldern abwerfen (keine Chips eines anderen Typs!).
- * Ihr dürft insgesamt nur 1x pro Wache rauchen. Ihr dürft dabei aber gemeinsam mehr als 1 Zigarette abwerfen. Für jede abgeworfene Zigarette dürfen bis zu 4 Matrosen in den Sektionen 7 und 8, je 1 Aktivierungs-Chip abwerfen. Überzählig abgeworfene Zigaretten haben keine Auswirkungen.
- * Wer die Zigarette abwirft, entscheidet, welcher Matrose von deren Auswirkungen profitiert.
- * Jeder Matrose kann nur 1 Aktivierungs-Chip pro Zigarettenpause abwerfen.
- * Rauchen ist kein Befehl und daher kostenfrei.

6.14. Zeitkonflikte

Aufgrund der Echtzeit-Eigenschaft des Spiels kann es zu Situationen kommen, in denen mehrere Handlungen innerhalb eines engen Zeitrahmens ablaufen. Es kann auch passieren, dass einer von euch Karten ziehen und abarbeiten muss, während die Gruppe mit wichtigeren Dingen beschäftigt ist. Immer, wenn das passiert, beachtet bitte Folgendes:

- * Das Abarbeiten von Ereignis-, Moral- und Verletzungs-Karten darf verschoben werden, bis der Kapitän aufhört, Befehle zu erteilen. Trotzdem werden die Karten wie gewohnt gezogen, allerdings verdeckt in Reichweite abgelegt, bis sie abgearbeitet werden.

- * Alle diese ausstehenden Karten müssen schnellstmöglich abgearbeitet werden, sobald der Kapitän keine Befehle mehr erteilt.
- * Der Erste Offizier sollte euch an ausstehende Aktionen in der App erinnern. Wir empfehlen, die letzten Einträge im App-Informationsblatt regelmäßig zu kontrollieren, besonders wenn es gerade hoch hergegangen ist.
- * Sollte es Zweifel oder Uneinigkeit in Bezug auf das Timing oder die Reihenfolge der noch ausstehenden Aktionen geben, dann entscheidet der Kapitän, wie diese zu lösen sind.
- * Alle Aktivitäten, die keine Befehle, also kostenfrei, sind (wie z. B. das Festlegen des Kurses), können jederzeit ausgeführt werden.

Fehler machen

Habt ihr vergessen, eine Karte, eine andere Spiel-Auswirkung oder sonst etwas, das ihr machen solltet, abzuarbeiten, korrigiert den Fehler so gut wie möglich. Das ist nicht schlimm. Das Spiel läuft in Echtzeit ab und es gibt viele verschiedene Aktivitäten, an die ihr denken müsst. Da kann es leicht passieren, dass ihr etwas vergesst (besonders während eurer ersten Partien). Wenn ihr merkt, dass ihr etwas ausgelassen habt, korrigiert euren Fehler und spielt einfach weiter. Solange ihr nicht absichtlich schummelt, ist alles in Ordnung – Hauptsache, ihr habt Spaß am Spiel.

Folgt auf jeden Fall diesem Prinzip:

- * **Beendet immer zuerst die Ausführung eines Befehls oder arbeitet einen Spieleffekt ab, bevor ihr zum nächsten übergeht.**

Wenn ihr zum Beispiel während eines Wachwechsels von einer Luftpatrouille überrascht werdet, müsst ihr zuerst den Wachwechsel vollständig abschließen, bevor ihr euch um die Luftpatrouille kümmert. (Deren Auswirkungen werden dann auf die neue Wache angewandt.)

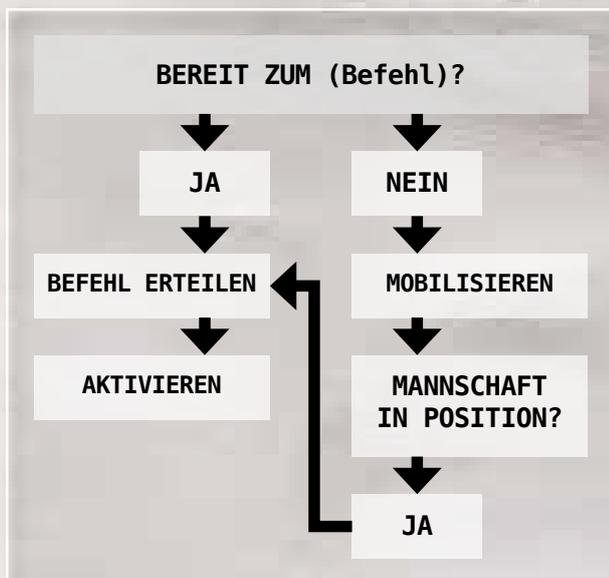
ANMERKUNG DES AUTORS: Findet ihr das Spiel selbst in der langsamsten Zeiteinstellung zu schnell, dürft ihr jederzeit den Pause-Knopf betätigen. Übertreibt ihr es damit, beeinträchtigt dies das Tempo und die Stimmung im Spiel. Ihr entscheidet selbst.

7. DER KAPITÄN

Der Kapitän ist eine der anspruchsvollsten Rollen im Spiel. Sie verlangt strategisches Planen, Führungskompetenz und zumindest ein Grundverständnis von U-Boot-Taktik im Zweiten Weltkrieg. Er ist verantwortlich für die Führung der Besatzung, die Moral und die Ausführung von Torpedoangriffen. Wer den Kapitän spielt, liest als Erstes den folgenden Abschnitt darüber, wie man anderen Spielern Befehle erteilt. Für eine detaillierte Anweisung über das erfolgreiche Ausführen von U-Boot-Operationen liest er das im Spiel enthaltene Taktische Handbuch.

7.1. Der Besatzung Befehle erteilen

Der Kapitän kann die Besatzung mobilisieren oder andere Befehle erteilen. Die Mobilisierung erlaubt es, Matrosen zu bewegen, üblicherweise zu Schiffsektionen, in denen sie dann Befehle ausführen. Der Kapitän kann Befehle so erteilen, wie er es für richtig hält. Das folgende Diagramm hilft einem neuen Kapitän dabei zu entscheiden, wann die Mannschaft mobilisiert und wann andere Befehle erteilt werden sollten.



Der Kapitän möchte auf Tauchfahrt gehen. Er fragt, ob die Besatzung bereit ist:
KAPITÄN: Bereit zum Tauchen?
ERSTER MASCHINIST: Ballast noch nicht!
KAPITÄN: Mobilisieren! Tauchstationen!
(Der Erste Maschinist positioniert seine Ballast-Besatzung neu, zur Einnahme der entsprechenden Positionen im Kontrollraum.)
KAPITÄN: Sind alle auf Station?
ERSTER MASCHINIST: Jawohl!
KAPITÄN: Gut, dann auf Periskop-Tiefe tauchen.

ANMERKUNG DES AUTORS: Ein erfahrener Kapitän kann selbst prüfen, ob Alle in Position sind und die Mobilisierung anordnen oder gleich andere Befehle erteilen. Das beschleunigt den Ablauf, verlangt aber mehr Aufmerksamkeit vom Kapitän. Er muss sich nicht an das Ablaufdiagramm halten, aber es ist sicher nützlich, wenn er nicht genau weiß, wie er die Besatzung befehligen muss.

7.2. Die Befehls-Leiste

- * Die Befehls-Leiste hat 9 Felder, beginnt bei VIII und endet mit einem unbeschrifteten Feld.
- * Der Kapitän bezahlt für einen Befehl, indem er den Befehls-Marker auf der Befehls-Leiste nach rechts bewegt. Jeder Befehl kostet 1 Feld.



Im bisherigen Spiel hat der Kapitän 1 Mobilisierung angeordnet und danach 2 weitere Befehle erteilt.

- * Zu Beginn des Spiels liegt der Befehls-Marker auf dem Feld VIII der Befehls-Leiste. Wenn der Befehls-Marker das letzte Feld der Befehls-Leiste erreicht hat, muss der Kapitän weitere Befehle auf der Moral-Leiste bezahlen (mehr dazu unter ‚Moral-Leiste‘).



Der Kapitän hat das Ende der Befehls-Leiste erreicht und bezahlt nun für Befehle auf der Moral-Leiste.

- * Der Erste Offizier sollte dafür sorgen, dass der Kapitän die Befehls-Leiste bei jedem Wachwechsel zurücksetzt. Der Kapitän bewegt dazu den Befehls-Marker nach links, je nach gewählter Schwierigkeit. Die App sagt euch, um wie viele Felder.
- * Der Kapitän muss die Befehls-Leiste zur Bezahlung von Befehlen verwenden, solange es freie Felder auf der Befehls-Leiste gibt. Wenn es keine mehr gibt, müssen Befehle auf der Moral-Leiste bezahlt werden.



Es ist 0600 und der Kapitän hat die Glocke gehört, die den Wachwechsel anzeigt. Der Kapitän setzt den Befehls-Marker in Übereinstimmung mit der gewählten Schwierigkeitsstufe zurück.

7.3. Die Moral-Leiste

Die Moral-Leiste funktioniert genau wie die Befehls-Leiste und wird mit einem zweiten Befehls-Marker markiert.

- * Die Moral-Leiste hat 12 Felder, beginnt bei XI und endet mit einem unbeschrifteten Feld.

- * Gibt es keine Felder mehr auf der Befehls-Leiste, muss der Kapitän für Befehle auf der Moral-Leiste bezahlen, indem er den Befehls-Marker für jeden Befehl 1 Feld nach rechts bewegt.
- * Die Moral sinkt, wenn der Marker nach rechts bewegt wird, und erhöht sich, wenn er nach links bewegt wird.
- * Moral kann auch als Ergebnis bestimmter Spieleffekte zu- oder abnehmen, nicht nur durch Befehle. Erhöht oder senkt die Moral, wenn Karten, die App oder die Regeln euch dazu anweisen.
- * Wird die Moral erhöht, kann der Befehls-Marker nie weiter nach links bewegt werden als Feld XI. Die Moral-Leiste kann die Befehls-Leiste nicht beeinflussen.
- * **Der Kapitän erhöht die Moral jedes Mal um 3, wenn ihr ein feindliches Schiff versenkt habt.**
- * **Der Kapitän senkt die Moral um 2 für jeden Matrosen, der im Kampf fällt.**
- * Immer wenn der Befehls-Marker nach rechts auf oder über die Felder X, VIII, VI, IV, II oder auf das letzte Feld der Moral-Leiste vorrückt, zieht der Kapitän eine Moral-Karte vom zugehörigen Kartenstapel und führt deren Aktion aus. Die Kartenstapel befinden sich direkt unterhalb der Felder und sind durch Zeichnungen markiert. Das passiert sowohl, wenn der Kapitän für einen Befehl bezahlt, als auch wenn die Moral aufgrund eines anderen Spieleffekts sinkt.
- * Er zieht Karten vom ersten Stapel für die Felder X und VIII, vom zweiten Stapel für die Felder VI und IV und vom dritten Stapel für das Feld II sowie das letzte Feld der Moral-Leiste.
- * Er zieht keine Moral-Karten, wenn die Moral erhöht wird.
- * Wenn die Moral soweit sinkt, dass der Befehls-Marker in oder durch mehr als 1 Feld bewegt wird, auf denen der Kapitän eine Moral-Karte ziehen muss, dann zieht er 1 entsprechende Karte für jedes dieser Felder und führt sie sobald wie möglich aus.
- * Wenn der Kapitän eine Moral-Karte ausführt, weist er sie einem zufälligen Matrosen zu, wenn die Karte ihn dazu anweist, oder er führt ihren Effekt aus und legt sie unter dem jeweiligen Kartendeck ab. Verfährt genauso, wenn ein Matrose eine Moral-Karte abwirft, die ihm zugeordnet war.



Der Befehls-Marker ist bereits auf dem letzten Feld der Befehls-Leiste, aber der Kapitän erteilt noch 1 weiteren Befehl. Die Moral sinkt und der Marker wird auf ein Feld bewegt, das mit einem Moral-Karten-Stapel darunter verbunden ist. Der Kapitän muss eine Karte von diesem Moral-Stapel ziehen.

- * Wird das Ende der Moral-Leiste erreicht, kann dies schlimme Folgen haben. Sobald der Befehls-Marker das letzte Feld der Moral-Leiste erreicht hat, ist die Besatzung erschöpft. Mehr dazu im nächsten Abschnitt.
- * Haben die Marker auf der Befehls- und der Moral-Leiste das jeweils letzte Feld erreicht, kann der Kapitän so lange keine Befehle mehr erteilen, bis wieder mindestens 1 Feld auf einer der Leisten zur Verfügung steht.

7.4. Erschöpfte Besatzung

Hat der Befehls-Marker das Ende der Moral-Leiste erreicht, ist die Besatzung erschöpft. Der Kapitän darf die Befehls-Leiste weiterhin benutzen (solange freie Felder zur Verfügung stehen). Die Benutzung der Moral-Leiste zur Bezahlung ist nicht länger möglich.

Solange der Befehls-Marker auf dem letzten Feld der Moral-Leiste bleibt, ist die Mannschaft erschöpft. Dies ist extrem gefährlich, besonders wenn das U-Boot gerade angegriffen wird.

Wird eine erschöpfte Mannschaft mit einer neuen Umgebungsbedingung oder einem neuen Hüllenbruch konfrontiert, ist sie nicht in der Lage, die Bedrohung abzuwehren. Alle Matrosen fallen im Kampf und das U-Boot sinkt. Der Kapitän entfernt dann den Befehls-Marker von der Moral-Leiste; der Erste Offizier drückt im App-Menü auf ‚Alle Mann verloren‘. Die Mission ist dann sofort beendet und ihr verliert das Spiel. **Bitte beachtet, dass**

nur Umgebungsbedingungen und Hüllenbrüche dies bewirken können. Spieleffekte, die die Moral beeinflussen (z. B. Nahrung, Ereignis-Karten, im Kampf fallen, usw.) **KÖNNEN** den Befehls-Marker **NICHT** von der Moral-Leiste entfernen, sodass das Spiel fortgesetzt werden kann.

ANMERKUNG DES AUTORS:

Thematisch zeigt dieser Mechanismus, dass alle Matrosen, egal wie gut trainiert und ausdauernd sie sind, letztendlich einen Punkt erreichen können, wo sie ihre Pflichten nicht länger erfüllen können. Wir haben hierfür den Ausdruck ‚Moral‘ gewählt, weil dieser eine weite Bedeutung hat, aber ihr könnt die sinkende Moral auch als ‚Kampfstress‘ oder ‚Erschöpfung‘ verstehen. Wenn der Kapitän auf seine Besatzung achtet, sollte eigentlich alles gutgehen. Wenn der Kapitän die Matrosen aber ständig bis an ihr Limit antreibt und sie übermäßigen Belastungen aussetzt, werden sie letztendlich ihren Fokus, ihre Disziplin oder sogar ihren Verstand verlieren. Sobald das geschehen ist, kann ein plötzlicher Brand, ein Leck oder eine andere unerwartete Krise schnell zum Todesurteil werden.



*Der Befehls-Marker ist bereits auf dem letzten Feld der Moral-Leiste. Wenn das U-Boot jetzt Schaden nimmt, der in einer Umgebungsbedingung oder einem Hüllenbruch resultiert, gibt es kein weiteres Feld mehr, auf das der Befehls-Marker bewegt werden kann – er wird von der Moral-Leiste entfernt und **IHR VERLIERT DAS SPIEL.***

7.5. Befehls-Liste

Alle verfügbaren Befehle sind hier aufgelistet. Sie sind in Kategorien eingeteilt, damit ihr sie euch schneller merken könnt. Diese Liste findet ihr auch auf der Spielhilfe für den Kapitän.

- * Für jeden Befehl sind 1 oder mehrere Spieler verantwortlich. Deren Matrosen müssen ggf. vorher mobilisiert werden, damit sie in Position sind.
- * Die Befohlenen müssen sicherstellen, dass der Befehl vollständig ausgeführt ist, bevor eine andere Aktivität begonnen werden kann.
- * **Der Kapitän muss für jeden erteilten Befehl bezahlen.**
- * Bei allen Befehlen, die Torpedos betreffen, ist zu beachten, dass sich die Torpedorohre 1 bis 4 in Sektion 1 befinden, während sich das Rohr 5 in Sektion 6 befindet. Wenn ihr also das Heck-Torpedorohr abfeuern, fluten oder nachladen wollt, um auf die Gegner hinter euch zu schießen, müssen alle oben genannten Befehle in Sektion 6 ausgeführt werden.

7.5.1. Manövrieren



x2

Neue Geschwindigkeit **Erster Maschinist**

Änderung der Geschwindigkeit. Mögliche Geschwindigkeitseinstellungen sind: Voll Achtern, Stopp, Langsame Fahrt, Halbe Fahrt und Volle Fahrt Voraus.



x2

Neuer Kurs **Erster Offizier**

Kurs ändern. Kapitän und Navigator sollten jede Kursänderung diskutieren, oder direkt mit dem Ersten Offizier sprechen.



x2

Tauchfahrt/ Auftauchen **Erster Offizier** **Erster Maschinist**

Abtauchen oder wieder Auftauchen. Dies ist komplizierter als der Wechsel in eine Neue Tiefe, wenn man sich bereits unter Wasser befindet, denn es beinhaltet einen Antriebs-Wechsel zwischen Diesel-Maschinen und Elektro-Motoren. Bitte beachtet, dass Tauchfahrt/Auftauchen und Neue Tiefe unterschiedliche Anforderungen stellen.



x2



x2



x2

Neue Tiefe

Erster Offizier
Erster Maschinist

Die Tiefe ändern, wenn das U-Boot unter Wasser ist. Dies bedeutet keinen Wechsel zwischen Diesel-Maschinen und Elektro-Motoren. Um aufzutauchen, wird Tauchfahrt/ Auftauchen verwendet.



x2

7.5.2. Zielen, Steuern & Missions-Infos



max
6x

Beobachtungssektoren zuweisen **Navigator**

Matrosen in Sektion 8 beginnen mit der Beobachtung.



Periskop

Kapitän

Befindet sich das U-Boot auf Periskop-Tiefe (max. 10 m unter der Oberfläche), darf man mit diesem Befehl in die Periskop-EPP gehen.



Hydrofon

Erster Offizier

Das Hydrofon einschalten, während ihr unter Wasser seid.



Sextant

Navigator

Der Navigator bestätigt die U-Boot-Position auf der Strategischen Karte. Das U-Boot muss aufgetaucht und der Himmel klar sein.



Enigma

Erster Offizier

Der Erste Offizier darf Funksprüche empfangen bzw. schicken.

7.5.3. Bewaffnung



TDC

Kapitän

Den Torpedo-Daten-Computer programmieren (öffnet dazu das Torpedoangriffs-Menü in der App). Der TDC muss vor dem Abfeuern von Torpedos programmiert werden.



Torpedorohre fluten

Kapitän

Der Kapitän kann beliebig viele Torpedorohre fluten lassen. Der Befehl erfordert nur 1 Aktivierung, unabhängig von der Zahl der gefluteten Rohre. Die Rohre müssen geflutet werden, bevor das U-Boot Torpedos abfeuern kann.



Torpedos abfeuern

Captain

Mehr als 1 Matrose kann an diesem Befehl teilnehmen. Der Kapitän kann beliebig viele Torpedos

abfeuern (z. B. eine volle Salve aus den 4 Bugrohren und dem 5. Rohr am Heck). Für jedes Torpedo muss 1 Matrose aktiviert werden. Ein einzelner Matrose kann mehr als 1 Torpedo pro Befehl abfeuern, wenn er genügend Aktivierungsfelder zur Verfügung hat.



Torpedo nachladen **Kapitän**
1 neuen Torpedo in 1 leeres Rohr nachladen (nur 1 pro Befehl).



88-mm-Geschütz **Erster Offizier**
Das Schiffsabwehrgeschütz abfeuern.



20-mm-Geschütz **Navigator**
Das Fliegerabwehrgeschütz abfeuern.

7.5.4. Sicherheit & Besatzungs-Management



Reparaturen **Erster Maschinist**
Technische Zustände und Umgebungsbedingungen sowie Hüllenbrüche reparieren.



Erste Hilfe **Erster Offizier**
Gesundheitsprobleme behandeln.



Besatzung ansprechen **Kapitän**
Der Kapitän spielt 1 Kapitän-Karte aus.



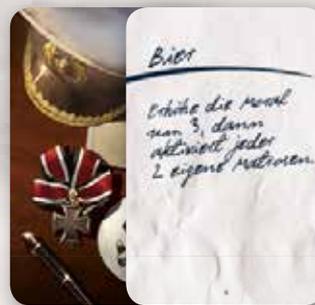
Mahlzeit zubereiten **Navigator**
Der Navigator bereitet Essen für die Besatzung zu.

Mobilisieren – alle Offiziere
Die Spieler können ihre Matrosen auf dem U-Boot umherbewegen. Sie sollten sich an die richtige Position bewegen, um nachfolgende Befehle befolgen zu können.

7.6. Besatzungs-Chips

- * Besatzungs-Chips verwendet ihr, wenn ein Spieleffekt die zufällige Auswahl eines Matrosen erfordert, z. B. bei Ereignis- und Moral-Karten-Effekten und bei Mannschaftsschaden.
- * Zeigt eine Karte ‚Weise diese Karte einem zufälligen Matrosen zu‘, zieht der Kapitän 1 zufälligen Besatzungs-Chip aus dem Stoffbeutel und ordnet die Karte dem Matrosen zu, dessen Symbol gezogen wurde. Danach wirft er den Chip in den Sack zurück.
- * Karteneffekte dürfen nicht auf im Kampf gefallene Matrosen angewendet werden. Betrifft z. B. eine Moral- oder Ereignis-Karte nur einen im Kampf gefallenen Matrosen, wird sie ohne Wirkung abgeworfen. Betrifft eine Karte mehrere Matrosen, sind nicht im Kampf gefallene Matrosen wie üblich betroffen.

7.7. Die Karten des Kapitäns



Der Kapitän kann Kapitän-Karten auf der Hand haben. Diese Karten stellen spezielle Ressourcen und Fähigkeiten dar, um die Besatzung auf vielfältige Weise zu beeinflussen.

- * Bei jedem Besatzung-ansprechen-Befehl darf der Kapitän 1 Karte ausspielen. Die Befehls-Kosten müssen bezahlt und der ausführende Matrose muss ganz normal aktiviert werden, bevor die Karteneffekte angewendet werden.
- * Nach dem Ausspielen legt er die Karte in die Schachtel zurück.
- * Wie viele Karten der Kapitän beim Spielaufbau erhält, hängt von der gewählten Schwierigkeitsstufe ab.

ANMERKUNG DES AUTORS: Kapitän-Karten, besonders jene, welche die Moral verbessern, sind viel effizienter, wenn sie mit der Befehls- und nicht mit der Moral-Leiste bezahlt werden.

8. DER ERSTE OFFIZIER

Der Erste Offizier ist der stellvertretende Kommandant. Er erhält den Informationsfluss aufrecht, gibt in der App Befehle ein und meldet Ereignisse. Er ist auch für das Ruder, die Enigma-Maschine sowie das 88-mm-Geschütz verantwortlich und erhält die Gesundheit der Besatzung, indem er Erste Hilfe leistet. Darüber hinaus hat er die Aufgabe, Ziele zu identifizieren. Vieles, was der Erste Offizier machen muss steht in Verbindung mit der App und wird daher ausführlich im In-App-Tutorial erklärt.

ANMERKUNG DES AUTORS: Der Erste Offizier sollte vor dem ersten Spiel min. 1x das In-App-Tutorial durchgehen. Das Erlernen der App und ihrer Funktionen wird durch ‚Learning by doing‘ einfach und intuitiv. Wir haben alle App-Details direkt in das In-App-Tutorial übertragen. Das Regelbuch liefert lediglich allgemeine Informationen über die App-Funktionen. Verwendet zum Erlernen der Details das In-App-Tutorial.

8.1. Begleit-App-Grundlagen

Hauptbildschirm

Hier findet der Erste Offizier den Info-Feed (oben), die Manövrier-Schaltflächen (links), die Zielerfassung (Mitte) und andere Optionen (rechts). Er erfährt dort alles über die Bedrohungen und Chancen für euer U-Boot.

Info-Feed (oben)

Der Erste Offizier sollte immer auf dem Laufenden darüber sein, was hier passiert. Dies ist die wichtigste Informationsquelle, auf welche die Besatzung reagieren muss, also sollte **der Erste Offizier den anderen Spielern immer ALLES berichten, was aus dem Info-Feed zu erfahren ist.**

Manövrieren (links)

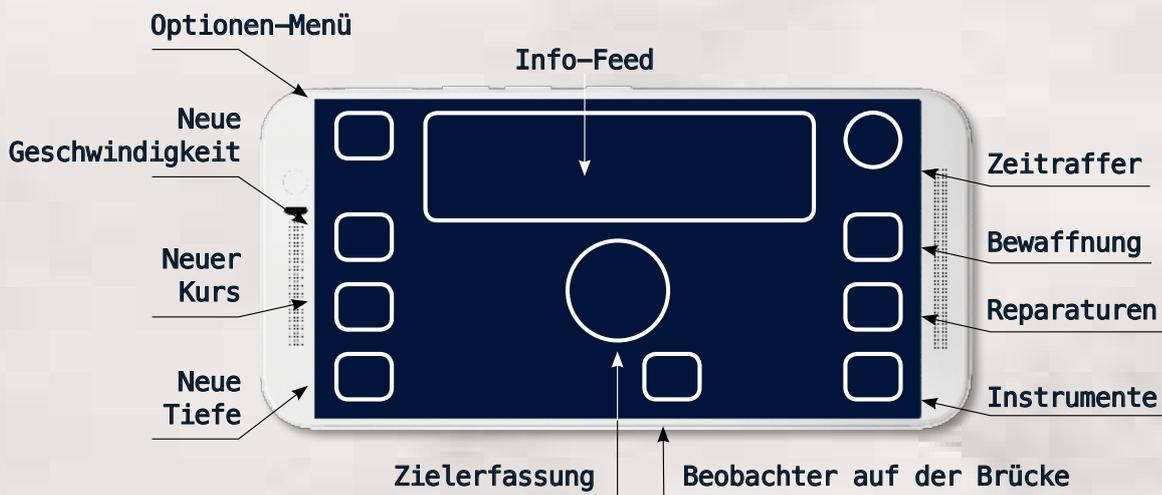
Die 3 linken Schaltflächen zeigen die Manövrier-Optionen: Geschwindigkeit, Kurs und Tiefe. Anklicken der jeweiligen Schaltfläche öffnet die notwendigen Kontrollelemente zur Eingabe neuer Befehle.

Zielerfassung (Mitte)

Wichtig, sobald ein Kontakt entdeckt wurde. Der Erste Offizier überprüft hier die Kontakt-Informationen Peilung, Kurs und Entfernung. All das sollte an den Navigator berichtet werden.

Andere Optionen (rechts)

Die rechten Schaltflächen zeigen die Optionen für Bewaffnung, Reparaturen und Instrumente. ‚Bewaffnung‘ erlaubt die



Kontrolle der Torpedos und die Bemanning der Waffen an Deck; ‚Reparaturen‘ öffnet das Reparatur-Menü. ‚Instrumente‘ erlaubt die Überwachung der Batterieladung, der eintreffenden und ausgehenden Funksprüche sowie die Verwendung des Sextanten.

Die App teilen

Andere Spieler können Zugang zur App erhalten, aber nur, wenn Matrosen unter ihrer Kontrolle den entsprechenden Befehl ausführen, z. B. wenn der Kapitän Torpedos abfeuern möchte. Vergesst nicht, das Gerät wieder an den Ersten Offizier zurückzugeben, nachdem ihr mit der Benutzung der App fertig seid. Dieser sollte dann zuerst einmal den Info-Feed prüfen.

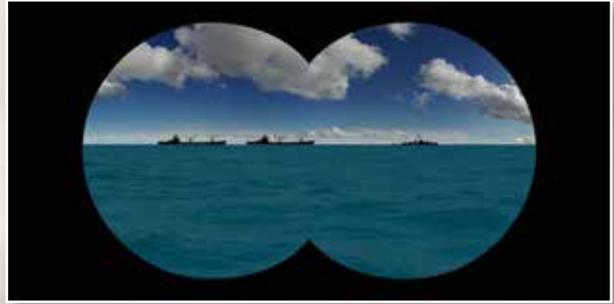
8.2. Erste-Person-Perspektive und visuelle Identifizierung

Die App ermöglicht es, mit insgesamt 5 unterschiedlichen Erste-Person-Perspektiven (EPP) zu schauen: Beobachter-EPP, Periskop-EPP, TDC-EPP und 88- bzw. 20-mm-Geschütz-EPP.

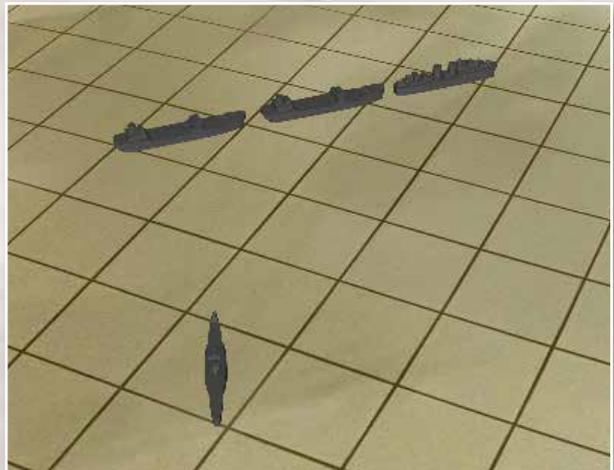
Der Ausguck auf die feindlichen Einheiten ermöglicht eine visuelle Zielerkennung. Er sollte vor jedem Angriff ausgeführt werden. Dadurch kann der Navigator die Taktische Karte aktualisieren und der Kapitän entscheiden, welche Ziele angegriffen werden. Der Ausguck kann über die Beobachter- oder die Periskop-EPP erfolgen. Die Identifizierung ist kein Befehl und daher kostenfrei.

Der Erste Offizier sollte dem Navigator sagen, wie viele Geleitschutz- und Handels-Schiffe zu sehen sind. Der Navigator ersetzt dann den Feind-Marker mit den passenden Miniaturen auf der Taktischen Karte. Dies ist der erste Schritt der visuellen Identifizierung.

Sobald der Navigator die Karte aktualisiert hat, sollte der Erste Offizier das Identifizierungsblatt benutzen, um festzulegen, wie viele BRT jedes Ziel wert ist. Nach dem Auswählen eines Ziels sollte der Erste Offizier den Navigator beim Angriff auf dieses Ziel anleiten.



Der Erste Offizier schaut durch das Fernglas (Beobachter-EPP) und meldet 2 Handels-Schiffe (oben links und in der Mitte erkennbar) sowie 1 Geleitschutz-Schiff (rechts).



Der Navigator ersetzt den Feind-Marker durch die zugehörigen Miniaturen auf der Taktischen Karte (2 Handels-Schiffe und 1 Geleitschutz-Schiff).

8.3. Beobachter auf der Brücke

- * Sind Beobachter in Sektion 8, kann der Kapitän ihnen befehlen, ihre Sektoren zu beobachten und Kontaktinformationen zu übermitteln. Dies erlaubt Zugriff auf die Beobachter-EPP.
- * Jeder beteiligte Matrosen muss mit 1 Beobachtungs-Chip aktiviert werden.
- * Nach ihrer Aktivierung gibt der Erste Offizier ihre Anzahl in die App ein.
- * Immer, wenn sich die Anzahl der diensthabenden Beobachter ändert, muss der Navigator dem Ersten Offizier ihre aktuelle Anzahl melden. Je höher die Anzahl (max. 6), desto effizienter wird die Beobachtung sein.
- * Wenn sich min. 1 ‚beschäftigter‘ Beobachter in Sektion 8 befindet, kann der Erste Offizier auf die Schaltfläche für das Fernglas klicken, um die Beobachter-EPP für ein besseres Bild der taktischen Situation einzunehmen.

- * Das Einnehmen der Beobachter-EPP ist kein Befehl und daher kostenfrei.
- * tSolange sich der Erste Offizier im Beobachter-EPP befindet, hat er Zugriff auf den TDC und die Deckgeschütze.

 ANMERKUNG DES AUTORS: Wie bereits erwähnt, werden Einzelheiten zur App im In-App-Tutorial erklärt. Dies bezieht sich insbesondere auf den folgenden Abschnitt.

8.4. Andere Befehle mit App-Funktionalität

Periskop

Auf Periskop-Tiefe (max. 10 m unter der Oberfläche) erlaubt dieser Befehl, die Periskop-EPP einzunehmen. Die TDC-EPP kann ebenfalls von der Periskop-EPP aus eingenommen werden.

Enigma

Die App informiert den Ersten Offizier, wenn eine Nachricht empfangen wurde oder gesendet werden kann. Dieser Befehl wird zum Ent- bzw. Verschlüsseln dieser Nachrichten verwendet. Die Nachrichten kann der Erste Offizier über das Instrumente-Menü unter ‚Enigma‘ aufrufen. Durch 1 Enigma-Befehl wird nur 1 Matrose aktiviert. Dieser Matrose kann aber bei diesem Befehl mehrmals aktiviert werden, um pro Aktivierung 1 Nachricht zu senden oder zu empfangen.

TDC

Dieser Befehl erlaubt den Zugriff auf die TDC-EPP durch Drücken der Angriffs-Schaltfläche, entweder in der Periskop- oder der Beobachter-EPP.

88-/20-mm-Geschütz

Sollen die Geschütze abgefeuert werden, muss die Geschütz-Mannschaft ihre Position einnehmen (88-mm-Geschütz: Vordeck; 20-mm-Geschütz: Brücke). Beobachter können das 20-mm-Geschütz abfeuern, OHNE ihre Beobachtung zu unterbrechen.

Hydrofon

Wenn das U-Boot abgetaucht ist, kann das Hydrofon zur Entdeckung und Verfolgung feindlicher Schiffe verwendet werden.

Sextant

Ist das U-Boot aufgetaucht und der Himmel klar, zeigt die App das momentane Planquadrat des U-Boots auf der Strategischen Karte.

Technische Zustände reparieren

Der Erste Offizier sollte regelmäßig die Reparatur-Liste überprüfen und an den Ersten Maschinisten berichten. Dazu wählt er die Schaltfläche ‚Reparaturen‘. Wird ein Reparatur-Befehl erteilt, wählt er die gewünschte Reparatur, gibt die Anzahl der vom Ersten Maschinisten abgestellten Matrosen ein und bestätigt.

Umgebungsbedingungen und Hüllenbrüche reparieren

Für das Reparieren von Umgebungsbedingungen muss der Erste Offizier keine App-Eingaben machen. Bei Hüllenbrüchen hingegen werden von der App klare Instruktionen angezeigt, die ihr befolgen müsst. Der Erste Offizier sollte nichts in der App bestätigen, bevor er nicht sicher ist, dass es auch geschehen ist.

Torpedos abfeuern

Torpedos werden aus der TDC-EPP abgefeuert, die aus der Beobachter- oder Periskop-EPP eingenommen werden kann. Drückt die rote Angriffs-Schaltfläche und folgt den Befehlen des Kapitäns.

Torpedo nachladen

Der Erste Offizier wählt ‚Bewaffnung‘ in der App aus und klickt auf ein leeres Rohr, um es neu zu laden.

8.5. Zeitraffer

Das Einstellen des Zeitraffers für die anstehende Situation ist Aufgabe des Ersten Offiziers und sollte immer mit dem Kapitän abgesprochen werden. Es gibt 4 mögliche Zeitraffer-Einstellungen:

- * **Echtzeit** – perfekt für Kampfsituationen oder wenn schwierige Entscheidungen zu treffen sind
- * **Action** – gut für das Manövrieren oder die Annäherung an den Feind
- * **Schnelles Vorspulen** – wird empfohlen, wenn ihr euch für einen längeren

Zeitraum an ein Ziel heranschleichen willt

- * **Transit** – nur geeignet für Langstreckenfahrten

Das Ändern des Zeitraffers ist kein Befehl und daher kostenfrei. Übrigens stellt sich der Zeitraffer automatisch auf Echtzeit zurück, sobald im Info-Feed eine neue Nachricht erscheint.

8.6. Erste Hilfe

- * Der Erste-Hilfe-Befehl wird nicht von der App verwaltet.
- * Ein Matrose, der für die Erste Hilfe aktiviert wurde, muss in derselben Sektion sein wie der Matrose, der behandelt werden soll.
- * Durch 1 Erste-Hilfe-Befehl wird nur 1 Matrose aktiviert. Dieser kann aber bei diesem Befehl mehrmals aktiviert werden, um pro Aktivierung 1 Matrosen in der gleichen Sektion zu behandeln.
- * Es können beliebig viele Gesundheitsprobleme pro Matrose gleichzeitig behandelt werden.
- * Jede Gesundheitsproblem-Karte führt die Medizinvorräte auf, die zur Behandlung notwendig sind. Es gibt 5 verschiedene Medizinvorräte: Tabletten, Salben, Bandagen, Injektionen und chirurgische Instrumente.
- * Wurde der Erste-Hilfe-Befehl erteilt, behandelt der Erste Offizier den betroffenen Matrosen, indem er alle benötigten Medizinvorräte auf dessen Gesundheitsproblem-Karte(n) legt.
- * Wurde ein Gesundheitsproblem eines Matrosen behandelt, darf dessen Spieler beim Wachwechsel 1 der zugehörigen Gesundheitsproblem-Chips abwerfen, **anstatt 1 Aktivierungs-Chip abzuwerfen**. Dieser Gesundheitsproblem-Chip darf SELBST DANN abgeworfen werden, wenn ein Technischer-Zustand- oder Beobachtungs-Chip versetzt wurde.
- * Sobald keine Gesundheitsproblem-Chips einer Gesundheitsproblem-Karte mehr auf den Aktivierungsfeldern eines Matrosen liegen, werft ihr die verursachende Karte und die für die Behandlung verwendeten Medizinvorräte ab.

Medizinvorräte gehen zu Ende

In einer Einzelmission sind die Medizinvorräte durch die Anzahl der Chips auf dem ‚Verbandkasten‘-Feld des Ersten Offiziers begrenzt. In Verknüpften Missionen kann er zusätzliche Verbandkästen nutzen, um für Chip-Nachschub zu sorgen. Dazu wirft er 1 Verbandkasten ab und legt alle zuvor abgeworfenen Medizinvorräte auf das ‚Verbandkasten‘-Feld zurück. Dies ist kein Befehl und daher kostenfrei.

8.7. Ereignis-Karten

Die App zeigt an, wann der Erste Offizier die oberste Karte vom Stapel der Ereignis-Karten ziehen und ausführen muss. Manche Karten haben sofortige Auswirkungen, andere werden zur Kartenhand des Kapitäns hinzugefügt und dürfen während eines Besatzungsansprechen-Befehls ausgespielt werden. Sobald eine Ereignis-Karte ausgeführt wurde, legt ihr sie verdeckt unter ihren Stapel zurück. Die Kapitäns-Karten, inklusive der Ereignis-Karten, die seiner Hand hinzugefügt wurden, werden nach dem Ausspielen in die Schachtel zurückgelegt.

8.8. Verletzungs-Karten

Diese Karten umfassen 4 Stapel und werden vom Mannschaftsschaden betroffenen Matrosen zugeordnet. Wird der Mannschaftsschaden ermittelt, wartet ihr, bis der Kapitän Besatzungs-Chips gezogen hat. Falls dabei Matrosen verletzt werden, mischt ihr den entsprechenden Verletzungs-Karten-Stapel, zieht dann für jeden betroffenen Matrosen 1 Karte und ordnet sie diesem zu. Legt ihr Verletzungs-Karten ab (weil alle entsprechenden Chips vom Matrosen entfernt wurden), legt sie unter den zugehörigen Verletzungs-Karten-Stapel. Der Kapitän darf die Karten nicht ansehen, bevor er sie zuordnet.

Wenn ihr eine Verletzungs-Karte einer bestimmten Art zuordnen müsst und es sind keine Karten dieses Typs mehr vorhanden, wählt einen beliebigen anderen Verletzungs-Karten-Stapel und zieht davon wie gewohnt eine Karte.



9. DER NAVIGATOR

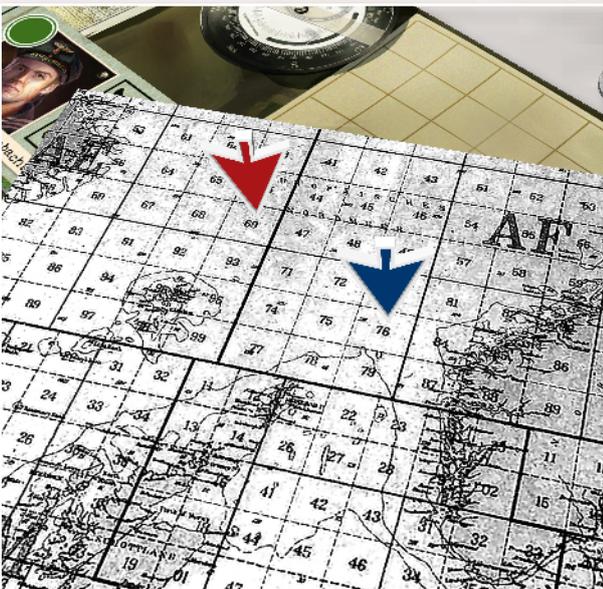
Der Navigator berät den Kapitän bei der Steuerung. Das beinhaltet das Festlegen von Transitstrecken zum Erreichen von Patrouillegebieten, das taktische Manövrieren zum Erfassen perfekter Schusswinkel und die Aktualisierung der Strategischen und Taktischen Karte. Er ist auch für die Beobachter und die Nahrungsaufnahme verantwortlich.

9.1. Strategische Navigation

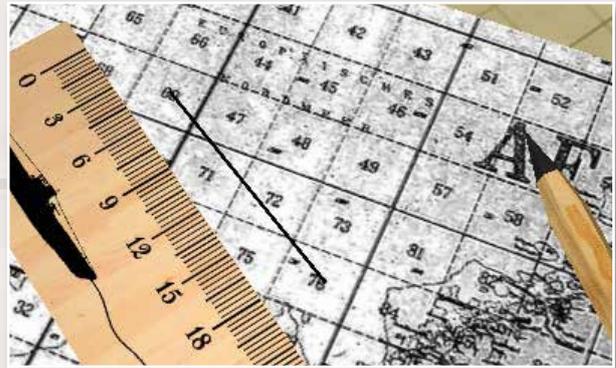
Die Strategische Karte ist in Planquadrate aufgeteilt. Bei der Einsatzbesprechung erfährt ihr, wo das U-Boot startet. Sobald die Mission anfängt, berechnet der Navigator die optimale Route zu den Missionszielen. Dies ist kein Befehl und daher kostenfrei.

Um einen Kurs festzulegen:

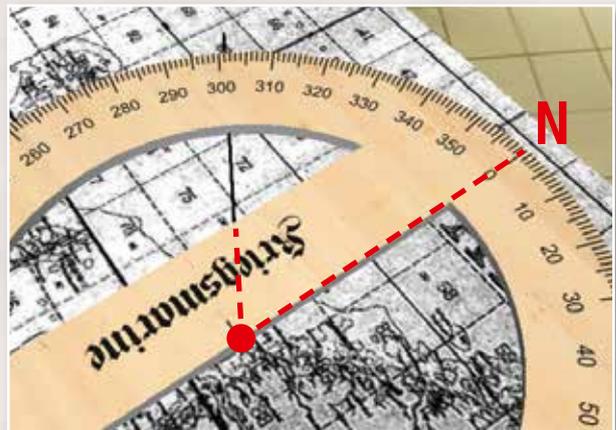
1. Der Navigator spricht das aktuelle Ziel mit dem Kapitän ab.
2. Er findet das Quadrat, auf dem sich das U-Boot befindet.
3. Er findet das Ziel-Quadrat und zieht eine Linie, welche die Mittelpunkte der beiden Quadrate verbindet.
4. Er zentriert den Winkelmesser über die gezogene Linie und richtet die Anzeige „0/360“ nach Norden hin aus. Er liest das Ergebnis auf dem Winkelmesser ab – das ist euer Kurs zum Ziel.
5. Er teilt diesen Kurs dem Kapitän und dem Ersten Offizier mit.



Das U-Boot befindet sich in AF76 (blauer Pfeil) und der Navigator möchte einen Kurs nach AE69 (roter Pfeil) festlegen.



Der Navigator zieht eine Linie, um die Planquadrate zu verbinden ...

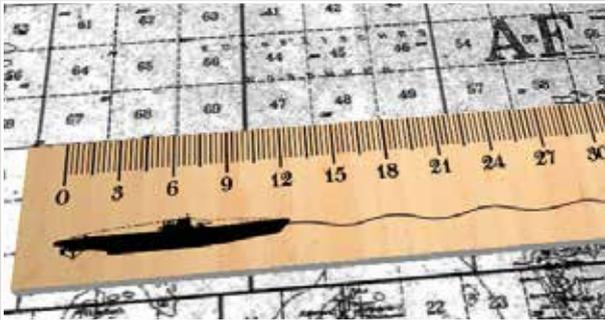


... und dreht den 360°-Winkelmesser so, dass „0“ nach Norden ausgerichtet ist und die gezeichnete Linie durch die Mitte des Winkelmessers geht. Der Navigator liest das Ergebnis ab: Der optimale Kurs von AF76 nach AE69 ist 301°.

ANMERKUNG DES AUTORS: Der Navigator könnte auf der Strategischen Karte die Orientierung verlieren. Das ist nicht weiter schlimm und Teil des Gesamterlebnisses. Das Navigieren im Zweiten Weltkrieg war weit weniger genau als heute und Navigationsfehler daher ganz normal. Er muss nicht versuchen, allzu genau zu sein. Wenn der Kapitän wütend auf ihn wird, kann er den Fehler immer noch auf die Wasserströmungen schieben ...

9.1.1. Entfernungs-Lineal

Die Skala des Lineals entspricht der U-Boot-Geschwindigkeit ‚Volle Fahrt Voraus‘ auf der Strategischen Karte (‚aufgetaucht‘ auf der einen Lineal-Seite, ‚abgetaucht‘ auf der anderen). Das erlaubt die Bestimmung der U-Boot-Position, falls der Sextant nicht verwendet werden kann. Die ‚abgetaucht‘-Seite kann auch verwendet werden, um Distanzen zu berechnen, die Konvois zurücklegen, da viele Konvois damals etwa so schnell wie ein abgetauchtes U-Boot waren.



Auf der Karte kann das Lineal auch als Zeit-Entfernungs-Umwandler verwendet werden. Wenn man auf AE67 startet und mit voller Fahrt an der Oberfläche fährt, braucht das U-Boot ca. 9 h, um nach AE69 zu gelangen und ca. 24 h nach AF49.

9.1.2. Der Sextant

Der Sextant kann dabei helfen, die genaue Position des U-Boots festzulegen. Der entsprechende Befehl muss in Sektion 8 ausgeführt werden, kann also nur ausgeführt werden, wenn das U-Boot aufgetaucht ist. Bei der Ausführung des Befehls überprüft der Erste Offizier den Sextanten im Instrumente-Menü. Manchmal verhindern die Wetterbedingungen die Nutzung des Sextanten.

9.2. Taktische Navigation

Der Navigator sollte diesen Abschnitt sorgfältig lesen. Sobald ein Kontakt erkannt wurde, wird die taktische Navigation die oberste Priorität des Navigators. Er muss mit der Angriffsscheibe Standort und Kurs des Gegners herausfinden. Diese Informationen ermöglichen es ihm dann, die Taktische Karte zu aktualisieren, welche eine sehr wichtige Informationsquelle für den Kapitän ist.

Bei der Aktualisierung der Taktischen Karte müssen 4 Parameter berücksichtigt werden:

- * **der U-Boot-Kurs** (die Richtung, in welche sich das U-Boot bewegt)
- * **der Feind-Kurs** (die Richtung, in welche sich der Feind bewegt)
- * **die Peilung** (die Richtung, in welcher der Kontakt gefunden wurde)
- * **die Entfernung** (die Entfernung zwischen dem U-Boot und dem Kontakt)

9.2.1. Verwendung der Angriffsscheibe

Die Angriffsscheibe ist der beste Freund des Navigators. Um sie wirksam zu nutzen, muss er diesen Abschnitt verstanden haben, besonders den Unterschied zwischen Peilung und Kurs des Feindes. Er muss beachten, dass sich **Kurse** (sowohl die des U-Boots als auch die des Feindes) auf die Himmelsrichtungen beziehen. Sie werden auf Grundlage der **Werte der weißen Scheibe** eingestellt. Umgekehrt bezieht sich die **Peilung** auf den Bug des U-Boots (davor, links davon, rechts davon usw.) und wird auf Grundlage der **Werte der grünen Scheibe** eingestellt.

Im Folgenden findet der Navigator eine genaue Beschreibung der ersten 3 taktischen Navigationsparameter und wie sie auf der Angriffsscheibe markiert werden:

Der **U-Boot-Kurs** wird mit der grünen Scheibe eingestellt. Der gelbe Pfeil auf der grünen Scheibe muss auf den momentanen U-Boot-Kurswert auf der weißen Scheibe zeigen.

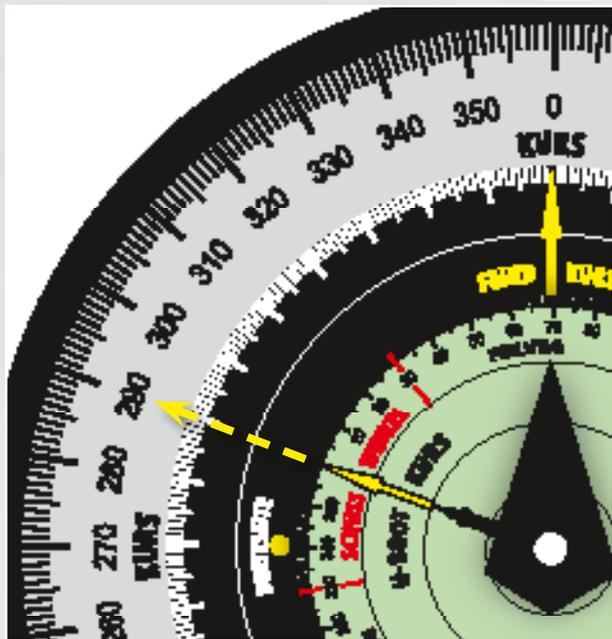
Der **Feind-Kurs** wird mit der schwarzen Scheibe eingestellt. Der gelbe Pfeil auf der schwarzen Scheibe muss auf den momentanen Feind-Kurswert auf der weißen Scheibe zeigen.

Die **Feind-Peilung** wird mit dem Pfeil oben auf der Angriffsscheibe eingestellt. Die Peilung beschreibt die Richtung, in der sich der Feind befindet. Eine Peilung von 0/360 bedeutet, dass sich der Feind geradeaus befindet, eine Peilung von 90° bedeutet, dass sich der Feind genau rechts des Bugs befindet, eine Peilung von 180°, dass er sich direkt hinter dem U-Boot befindet, usw. Benutzt den Pfeil oben auf der Angriffsscheibe, um

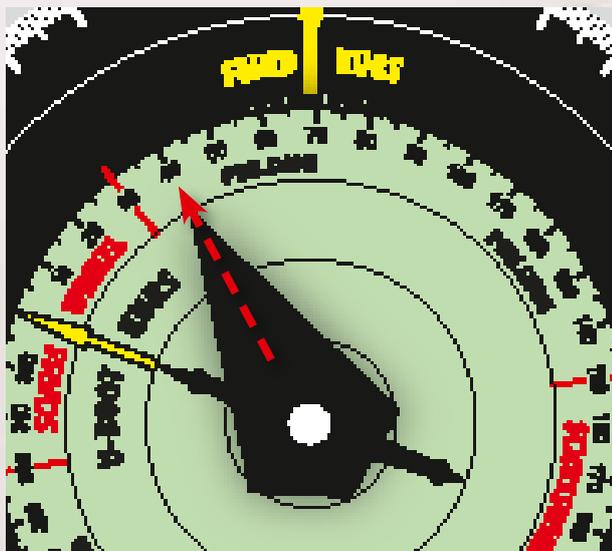
die Peilung unter Benutzung der Werte auf der grünen Scheibe einzustellen.

Sobald der Navigator die oben beschriebenen Schritte mit der Angriffsscheibe beendet hat, ist er bereit, die Taktische Karte zu aktualisieren.

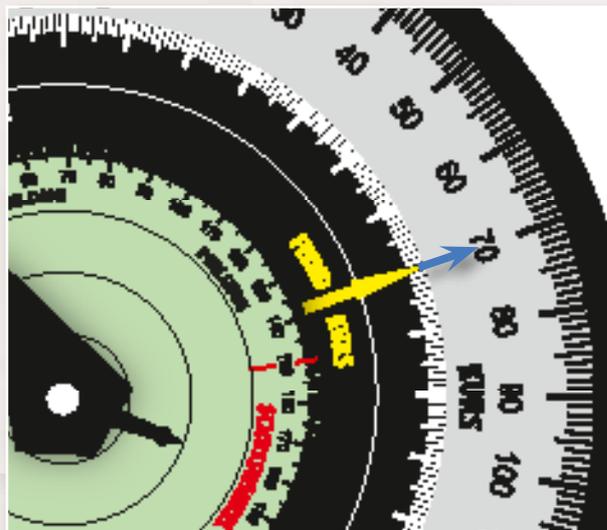
Das U-Boot folgt Kurs 290 (Nordwest), als der Erste Offizier einen Kontakt meldet: Peilung 40° (voraus und nach rechts), Entfernung 4 Meilen, Kurs 70° (Nordost).



Der Navigator beginnt mit der grünen Scheibe und stellt sicher, dass der gelbe Pfeil auf den aktuellen U-Boot-Kurs zeigt (290° auf der weißen Scheibe).



Dann dreht er den schwarzen Pfeil in der Mitte so, dass dieser auf den Peilungswert auf der grünen Scheibe zeigt.



Dann dreht er die schwarze Scheibe so, dass deren gelber Pfeil (Feind-Kurs) auf 70° auf der weißen Scheibe zeigt. Der Navigator ist jetzt bereit, die Taktische Karte zu aktualisieren.

ANMERKUNG DES AUTORS: Einmal verstanden ist die Angriffsscheibe leicht zu benutzen. Wenn der Navigator die Peilung des Feindes nicht mit dem Kurs des Feindes verwechselt und verstanden hat, dass die Peilung immer relativ zum Bug des Boots ist, während die Kurse absolut sind, dann ist der Rest einfach.

Der Navigator kann die Werte auf der Angriffsscheibe in beliebiger Reihenfolge einstellen: Es ist egal, ob er zuerst den Feind-Kurs einstellt, dann den U-Boot-Kurs und erst am Ende die Feind-Peilung. Entscheidend ist, dass alle 3 Werte eingestellt sind. Navigator und Erster Offizier arbeiten eng zusammen und sollten sich auf ein Kooperationschema einigen, dass für beide funktioniert.

TIPP: Hat der Navigator bereits einen Wert auf einer der Scheiben eingestellt, empfehlen wir, diese mit dem Daumen festzuhalten, damit er sie nicht aus Versehen verstellt, während er die übrigen Teile der Scheibe dreht.

9.2.2. Aktualisieren der Taktischen Karte

Die Taktische Karte ist ein Raster aus Planquadraten, wobei jedes Quadrat einer Quadratmeile entspricht. Nachdem der Navigator die Angriffsscheibe benutzt hat, platziert er den U-Boot-Marker und

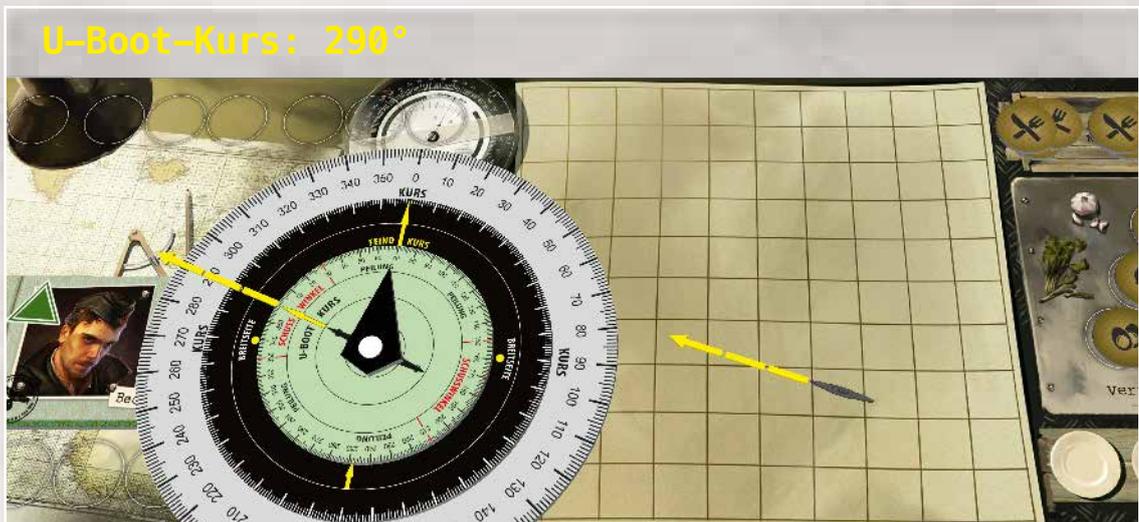
den Feind-Marker so auf der Taktischen Karte, dass die aktuelle Kampfsituation nachgestellt wird. **Das muss keine genaue Darstellung sein**, da sich die Situation ständig ändert. Sie sollte dennoch allen Spielern stets einen allgemeinen Überblick über die Lage ermöglichen.

Der Navigator kann die relative Orientierung und Ausrichtung der Marker mit einem Blick auf die Angriffsscheibe erkennen. Der Navigator legt zunächst den U-Boot-Marker ab und justiert dann die Position und Ausrichtung des Feind-Markers basierend auf den Daten der Angriffsscheibe. Der letzte Parameter ist die Entfernung. Der Navigator zählt die Anzahl der Quadrate zwischen dem U-Boot-Marker und dem Feind-Marker und

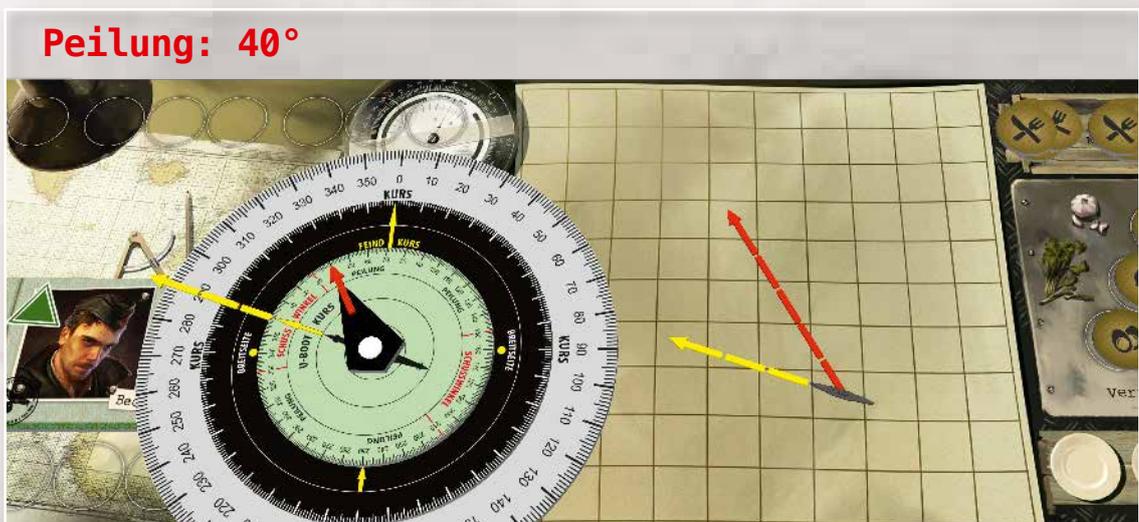
korrigiert deren Position. Dann meldet der Navigator dem Kapitän die Situation.

ANMERKUNG DES AUTORS: Der Navigator kann die Marker auf der Karte beliebig anordnen, solange er nur ungefähr die relative Positionierung und Ausrichtung des U-Boots und des Feindes nachbildet. Er kann entweder annehmen, dass das entfernte Ende der Karte Norden ist (und den U-Boot-Marker entsprechend drehen), oder er kann den Bug des U-Boots immer ‚nach vorne‘ deuten lassen und die Kontakte im weiteren Verlauf der Situation herumbewegen. Er kann auch eine Kombination der beiden Methoden verwenden.

1



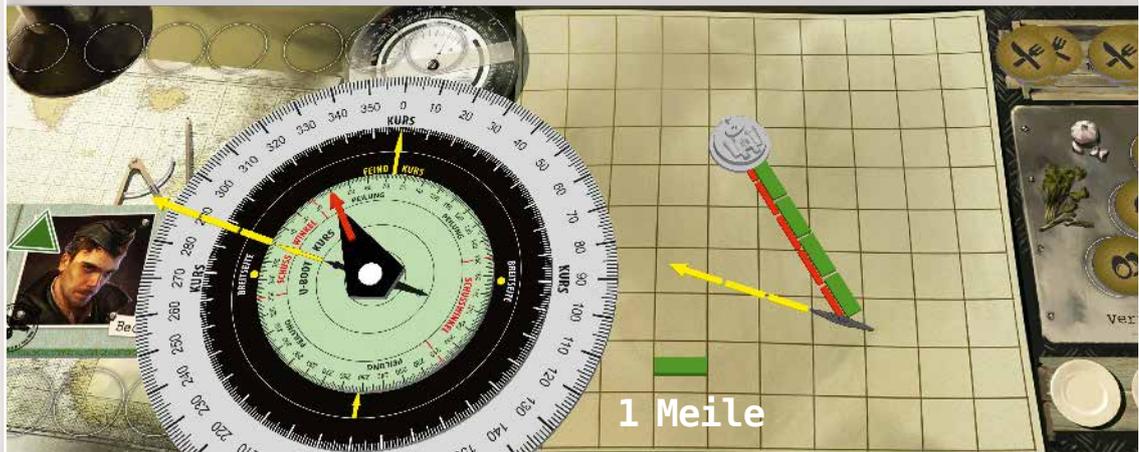
2



Der Navigator legt den U-Boot-Marker auf die Taktische Karte; dann legt er den Feind-Marker so ab, dass dessen Position in Relation zum U-Boot gut dargestellt wird.

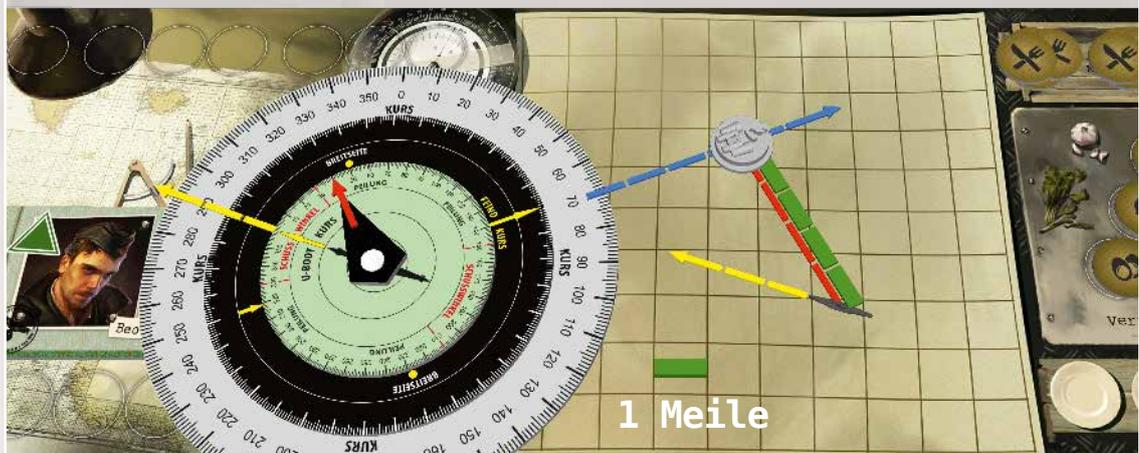
3

Entfernung: 4 Meilen



4

Feind-Kurs: 70°



Nach der Platzierung des Feind-Markers muss die Entfernung und Ausrichtung der Marker korrigiert werden. Damit ist die Taktische Karte aktualisiert.

Der Feind-Marker wird nur vor der Ziel-Identifizierung benutzt. Sobald der Erste Offizier die Gelegenheit hatte, einen guten Blick auf die feindlichen Schiffe zu werfen, teilt er dem Navigator mit, durch welche anderen Marker der Feind-Marker ersetzt wird.

 ANMERKUNG DES AUTORS: Bitte denkt daran, dass es keine festen Regeln dafür gibt, wie der Navigator die Taktische Karte genau benutzen soll. Sie sollte lediglich dem Kapitän und den restlichen Spielern einen klaren Blick auf das Schlachtfeld ermöglichen, sodass das einzige wirkliche Kriterium hier Effizienz ist.

9.3. Beobachter auf der Brücke

Für diesen Befehl müssen die Matrosen erst mittels einer Mobilisierung in die Sektion 8 bewegt werden. Dann erteilt der Kapitän den Beobachtungssektoren-zuweisen-Befehl. Die Anzahl der Beobachter wird dann dem Ersten Offizier mitgeteilt, der sie in der App eingibt. Je mehr Beobachter im Dienst sind, desto effizienter wird die Beobachtung sein.

- * Alle Beobachter im Dienst sind ‚beschäftigt‘ und werden mit einem Beobachtungs-Chip aktiviert. Die Ausführung des Sextant-Befehls ist möglich, ohne die Beobachtung zu unterbrechen.
- * Die Beobachter sollten vor einer Tauchfahrt nach drinnen bewegt werden. Alle Matrosen in Sektion 7 und 8

gelten als im Kampf gefallen, sobald das U-Boot auf Tauchfahrt geht.

- * Wenn es min. 1 ‚beschäftigten‘ Beobachter gibt, ist kein separater Befehl nötig, um weitere Beobachter einzusetzen. Es genügt, zusätzliche Matrosen in Sektion 8 mit Beobachtungs-Markern zu aktivieren.
- * Verlässt ein ‚beschäftigter‘ Beobachter Sektion 8, beendet er seine Beobachtung. Der Navigator dreht seinen Beobachtungs-Chip um.
- * Ändert sich die Anzahl der ‚beschäftigten‘ Beobachter, muss die neue Anzahl der Beobachter so schnell wie möglich in der App aktualisiert werden.

9.4. Nahrung

Der Navigator ist für die Nahrungsmittelversorgung verantwortlich. Gutes Essen steigert die Moral, schlechtes senkt sie. Zur Zubereitung wird der Mahlzeit-zubereiten-Befehl verwendet. 1x am Tag fragt die App nach, was zubereitet wurde. Eine Mahlzeit besteht aus 1–3 Zutaten, dargestellt durch die Proviant-Chips:



Zwiebeln, Brot, Zitronen, Eier, Dosenfisch, Fleisch, Kartoffeln.

3 Chips ergeben eine gute Mahlzeit, 2 eine ordentliche Mahlzeit und 1 Chip eine schlechte Mahlzeit. Am schlimmsten ist es, wenn es keine Mahlzeit gibt.

Mögliche Chip-Kombinationen sind:

-  +  = **Wurstbrot**
-  +  = **Fischbrötchen**
-  +  = **Rührei**
-  +  = **Omelett mit Speck**
-  +  = **Würstchen & Kartoffeln**
-  +  +  = **Auflauf**
-  +  +  = **Eintopf**
-  +  +  = **Reibekuchen**

Eine Mahlzeit hat die folgenden Auswirkungen auf die Moral der Besatzung:

Größe der Mahlzeit	Auswirkung
keine Mahlzeit	Moral um 2 senken
1 Zutat	Moral um 1 senken
2 Zutaten	keine Auswirkung
3 Zutaten	Moral um 1 erhöhen

- * Zitronen werden nicht in Kombination mit anderen Chips verwendet, müssen aber in der Diät enthalten sein (siehe unten).

9.4.1. Mahlzeiten zubereiten

- * Um eine Mahlzeit zubereiten zu können, muss ein Matrose in Sektion 4 sein und den Mahlzeit-zubereiten-Befehl erhalten. Durch 1 Mahlzeit-zubereiten-Befehl wird nur 1 Matrose aktiviert.
- * Bevor er die Chips auswählt, kann der Navigator entweder die Position von 2 beliebigen Chips vertauschen oder irgendeinen Chip abwerfen und diesen durch 1 neuen Chip aus dem Nahrungsvorrat ersetzen. Dafür muss der entsprechende Matrose jedoch 1 weiteres Mal aktiviert werden.
- * Eine Mahlzeit besteht aus 1–3 Chips aus der Pyramide mit den ‚verfügbaren Zutaten‘. Wählt der Navigator mehr als 1 Chip aus, müssen diese eine zusammenhängende Gruppe bilden. Der erste Chip muss also zum zweiten benachbart sein und der zweite zum dritten.
- * Wenn min. 1 Zitronen-Chip in der Pyramide vorhanden ist, sammelt der Navigator zusätzlich zu den anderen ausgewählten Chips 1 Zitrone ein – selbst dann, wenn diese nicht mit den anderen Chips zusammenhängt. Die Zitrone zählt nie mit, wenn es darum geht, die Anzahl der Zutaten in einer Mahlzeit zusammenzuzählen.
- * Der Navigator sammelt alle ausgewählten Chips und legt sie auf das Feld ‚Heutige Mahlzeit‘ auf dem Tableau des Navigators.
- * Dann informiert er den Kapitän, dass die Mahlzeit zubereitet ist. Er füllt die Pyramide mit den ‚verfügbaren Zutaten‘ mit neu aus dem Nahrungsvorrat gezogenen Proviant-Chips auf.





Glücklich gezogene Chips, die dem Navigator 4 verschiedene Optionen eröffnen.



Er kocht das Omelett und nimmt auch die obligatorische Zitrone für die Zubereitung der Mahlzeit.



Dieses Beispiel zeigt eine weniger glückliche Ziehung, denn es ist keine Kombination möglich.



Der Navigator entscheidet, die Position von 2 Chips zu tauschen, auch wenn dies 1 zusätzliche Aktivierung kostet.

9.4.2. Essen

1x am Tag fragt die App, was die Mannschaft gegessen hat. Stellt der Erste Offizier diese Frage, sollte der Navigator die Mahlzeit in der Ablage ‚Heutige Mahlzeit‘ mitteilen. Dann werden die Auswirkungen auf die Moral angewendet und der Navigator wirft alle Chips aus der Ablage ‚Heutige Mahlzeit‘ auf einen Ablagestapel neben seinem Tableau.

9.4.3. Nahrung verdirbt

Immer, wenn der Navigator 1 oder mehrere freie Felder auf der Pyramide mit den ‚verfügbaren Zutaten‘ auffüllen muss und es im Nahrungsvorrat keine Chips mehr gibt, verdirbt die Nahrung wie folgt:

1. Wenn Nahrung verdirbt, entfernt der Navigator alle Chips eines Nahrungstyps von der Pyramide und den abgeworfenen Proviant-Chips. Er legt alle diese Chips zurück in die Schachtel.
2. Fleisch ist der erste Nahrungstyp, der verdirbt. Sobald das Fleisch verdorben ist, entfernt jeder folgende Verderb den nächsten Nahrungstyp in der

Reihenfolge: Zwiebeln, Eier, Brot, Zitronen, Kartoffeln, Dosenfisch.

3. Wurde das verdorbene Essen in die Schachtel zurückgelegt, dreht der Navigator die verbleibenden Chips auf dem Ablagestapel um, mischt sie und legt sie in den Nahrungsvorrat zurück.
4. Dann füllt er die freien Felder auf der Pyramide wieder auf.

Ist alle Nahrung verdorben, können keine weiteren Mahlzeiten zubereitet werden.



Der Navigator muss die Pyramide wieder auffüllen, aber es gibt keine Chips mehr im Nahrungsvorrat.



Der Navigator nimmt alle Fleisch-Chips und legt sie in die Schachtel zurück.



Danach mischt er die Chips verdeckt, bildet daraus einen neuen Nahrungsvorrat und füllt die Pyramide mit den ‚verfügbaren Zutaten‘ wieder auf.

10. DER ERSTE MASCHINIST

Der Erste Maschinist betreibt und wartet den U-Boot-Antrieb und die Ballast-Systeme. Er koordiniert die Reparaturarbeiten, nachdem das U-Boot Schaden erlitten hat und reagiert auf gefährliche Vorkommnisse. Er ist außerdem dafür verantwortlich, alle Probleme und Gefahren auf den Karten für die Hüllen-Sektionen zu markieren und diese schnell zu beheben. Er hat vielfältige Ressourcen zu seiner Verfügung und muss sie klug einsetzen, um das Potenzial der Reparaturmannschaft zu optimieren.

10.1. E-Motor & Diesel-Maschine

Es gibt 2 Antriebsarten an Bord des U-Boots vom Typ VII C: Diesel-Maschinen und Elektro-Motoren (Sektion 5 bzw. 6).

Im Allgemeinen gilt:

- * Ist das U-Boot aufgetaucht, fährt es mit den Diesel-Maschinen und lädt die Batterien der Elektro-Motoren.
- * Ist das U-Boot auf Tauchfahrt, fährt es mit den Elektro-Motoren und zieht dabei Energie aus den Batterien.

Um die Geschwindigkeit zu ändern, werden 2 Matrosen in der betreffenden Sektion benötigt: Sektion 5 (Diesel) im aufgetauchten oder Sektion 6 (Elektro) im abgetauchten Zustand. Der Erste Maschinist muss den Maschinenraum-Telegrafen auf seinem Spielertableau aktualisieren, wenn die Geschwindigkeit geändert wurde.

Immer, wenn das U-Boot ab- oder auf-taucht, muss der Erste Maschinist die Antriebsart wechseln. Dazu werden je min. 1 Matrose in Sektion 5 und 6 benötigt. Ändert das U-Boot auf Tauchfahrt nur die Tiefe, muss er die Antriebsart nicht wechseln: Das U-Boot fährt auf Tauchfahrt immer mit den Elektro-Motoren.

Fährt das U-Boot z. B. auf Periskoptiefe und der Kapitän erteilt den Neue-Tiefe-Befehl, muss die Antriebsart nicht gewechselt werden. Würde eine Tauchfahrt von der Oberfläche aus unternommen, wäre ein Wechsel von Diesel-Maschinen zu Elektro-Motoren erforderlich. Der Erste Maschinist muss daran denken und immer sicherstellen, dass seine Matrosen dort sind, wo sie benötigt werden.

10.2. Ballast-Tanks

Das U-Boot kann seine Tiefe nur ändern, wenn die Ballast-Tanks gefüllt oder geleert sind. **Für den Neue-Tiefe- und den**

Tauchfahrt/Auftauchen-Befehl sind 2 Matrosen in Sektion 3 erforderlich. Der Erste Maschinist muss seinen Tiefenmesser nach einer Veränderung der Tauchtiefe stets entsprechend aktualisieren.

10.3. Reparaturen & Ressourcen

Der Reparatur-Befehl wird verwendet, um die 3 folgenden Problem-Kategorien zu beheben:

- * Technische Zustände
- * Umgebungsbedingungen
- * Hüllenbrüche

Verschleiß führt zu Technischen Zuständen. Sie sind zunächst nur Wartungsaufgaben, die mit der Zeit immer schlimmer werden. Unbeachtet können sie zum völligen Versagen einer Komponente führen. Feindliche Angriffe führen zu Umgebungsbedingungen und sind viel gefährlicher. Sie haben negative Auswirkungen auf die Moral, können Mannschaftsschaden verursachen und haben katastrophale Folgen, wenn die Besatzung erschöpft ist. Hüllenbrüche erfordern sofortiges Handeln, denn wenn sie nicht schnell versiegelt werden, können sie zu einem nassen Tod für die gesamte Besatzung führen.

Unabhängig von der Art des Problems erlaubt ein einziger Reparatur-Befehl dem Ersten Maschinisten, nur 1 Problem zu lösen, d. h. 1 Technischen Zustand, 1 Umgebungsbedingung oder 1 Hüllenbruch.

Der Erste Maschinist hat verschiedene Ressourcen, um den Reparatur-Teams zu helfen. Sie können die Effizienz der Reparatur-Mannschaft erhöhen oder ermöglichen es, ansonsten unlösbare Probleme überhaupt erst in Angriff zu nehmen.

Diese Ressourcen sind:

- * Karten
- * Werkzeugkästen
- * Ausrüstungsvorräte

Karten stellen Werkzeuge, Ersatzteile und andere hilfreiche Dinge dar. Sie sind in 2 verschiedenen **Werkzeugkästen**. **Ausrüstungsvorräte** helfen bei Umgebungsbedingungen. Diese Vorräte und Werkzeugkästen müssen im U-Boot herumbewegt werden (siehe Kapitel 6.4. ‚Mobilisierung‘).

10.3.1. Technische Zustände

Technische Zustände haben 3 Schweregrade:



Wartung: Routineaufgaben, die das U-Boot funktionstüchtig halten. Vernachlässigung führt wahrscheinlich zu Ausfällen.



Ausfall: Ein schwerwiegender Zustand. Wird er missachtet, droht ein Großer Ausfall.



Großer Ausfall: Weitere Verschlechterung der Situation. Die Komponente ist nun außer Betrieb und funktioniert nicht, bis sie repariert wurde.

10.3.2. Technische Zustände reparieren

- * Meldet der Erste Offizier einen Technischen Zustand, markiert der Erste Maschinist diesen auf der Technischen Ansicht mit dem passenden Technischer-Zustand-Chip.
- * Jeder Technische Zustand hat eine Schwierigkeitsstufe: geringfügig (grün), mäßig (gelb), schwer (rot).
- * Schwerwiegendere Zustände benötigen mehr Matrosen zur Reparatur. Der Erste Offizier findet die genau benötigte Anzahl im Reparatur-Menü der App.
- * Matrosen in der Reparatur-Mannschaft werden mit einem Technischer-Zustand-Chip der entsprechenden Farbe aktiviert (statt eines Aktivierungs-Chips). Ein  entspricht einem Technischer-Zustand-Chip der entsprechenden Farbe.
- * Ein Matrose ohne das notwendige Spezialisierungssymbol (hier: ‚Reparatur‘) muss wie üblich mit 1 zusätzlichen Aktivierungs-Chip aktiviert werden.
- * Ein Matrose mit einem Technischer-Zustand-Chip ist ‚beschäftigt‘ (siehe Kapitel 6.7. ‚Beschäftigte Matrosen‘).
- * Die App meldet, wenn Reparaturen abgeschlossen wurden. Entfernt dann den zugehörigen Technischer-Zustand-Chip von der entsprechenden Karte für die

Hüllen-Sektion und dreht die Technischer-Zustand-Chips der Matrosen in der Reparatur-Mannschaft um.

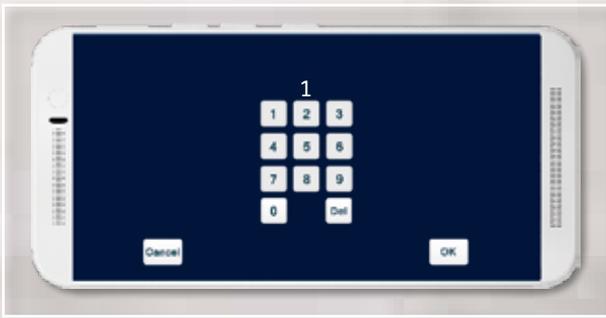
- * Die Zahl der Matrosen in einer Reparatur-Mannschaft kann durch Mannschaftschaden, Wachwechsel, oder eine Mobilisierung sinken. Wenn ein Technischer Zustand gerade repariert wird und die Anzahl der Matrosen in der Reparatur-Mannschaft unter das dafür benötigte Limit fällt, wird die Reparatur pausiert. Dreht alle Technischer-Zustand-Chips der Matrosen in der Reparatur-Mannschaft um und pausiert die Reparatur in der App.
- * Ihr könnt mit einer pausierten Reparatur fortfahren, indem ihr eine ausreichende Zahl an Matrosen in der entsprechenden Sektion aktiviert. Dazu ist kein weiterer Befehl nötig.
- * Ist eine neue Wache nicht in der Lage, Reparaturen fortzuführen (da nicht genug Aktivierungsfelder verfügbar sind), werden die Technischer-Zustand-Chips abgeworfen anstatt sie auf die neue Wache zu übertragen.
- * Während der Reparatur eines Technischen Zustands kann der Erste Maschinist 1 Karte ausspielen. Mehr dazu im folgenden Absatz.



Meldet der Erste Offizier einen Technischen Zustand, legt er den erforderlichen Chip auf die angegebene Karte für die Hüllen-Sektion.



Der Erste Offizier prüft den Schweregrad im Reparatur-Menü.



Der Erste Maschinist bestätigt die Anzahl der Matrosen in der Reparatur-Mannschaft und der Erste Offizier gibt diese in die App ein.



Wurde die Anzahl bestätigt, beginnt die Reparatur. Ihr Fortschritt kann im Reparatur-Menü verfolgt werden.

10.3.3. Die Karten des Ersten Maschinisten



Die Karten des Ersten Maschinisten geben der Reparatur-Mannschaft Boni. Sie erhöhen die effektive Anzahl der Matrosen in der Reparatur-Mannschaft (+1/+2-Karten) oder modifizieren die Aktivierung der Reparatur-Mannschaft (Karte mit dem -Symbol).

- * Jede Karte hat 1 Basis- und 1 fortgeschrittene Auswirkung. Für die Basis-Auswirkung muss min. 1 Matrose mit der -Spezialisierung in der Reparatur-Mannschaft sein. Für die fortgeschrittene Auswirkung muss der Matrose mit dem -Symbol in der Reparatur-Mannschaft sein.
- * Während des Spielaufbaus werden die Karten gleichmäßig zwischen den Werkzeugkasten-Feldern auf dem Tableau des Ersten Maschinisten verteilt. Jedes dieser Felder entspricht einem der Werkzeugkasten-Marker auf der Technischen Ansicht. Karten eines Werkzeugkasten-Felds dürfen nur gespielt werden, um Reparaturen in

der Sektion zu unterstützen, in der sich der entsprechende Werkzeugkasten-Marker befindet.

- * Alle Matrosen können Werkzeugkästen durch das U-Boot bewegen.
- * Wurde der Reparatur-Befehl erteilt und der Erste Maschinist hat die Anzahl der Matrosen in der Reparatur-Mannschaft eingegeben, darf er 1 Karte spielen und deren Bonus für diese Reparatur nutzen.
- * Karten, die spezifische Reparaturen ausführen (z. B. Enigma) dürfen NUR für diese verwendet werden.
- * In der Reparatur-Mannschaft muss immer min. 1 Matrose sein: Eine Karte alleine kann nicht reparieren.
- * Pro Reparatur darf nur 1 Karte gespielt werden.
- * Legt eine gespielte +1/+2-Karte offen auf die Karte der Sektion, in der die Reparatur ausgeführt wird. Sie bleibt dort, bis die Reparatur abgeschlossen wurde und wird dann abgeworfen. Sie bleibt auch dort, wenn die Reparatur pausiert wird.
- * Karten mit dem -Symbol werden nie abgeworfen und können mehrmals verwendet werden. Sie bleiben stets auf dem Werkzeugkasten-Feld auf dem Tableau des Ersten Maschinisten. Anstatt sie abzuwerfen, dreht der Erste Maschinist sie für die Dauer der Reparatur um. Er dreht sie zurück, wenn die Reparatur pausiert oder abgeschlossen wird. So lange sie umgedreht ist, darf der entsprechende Werkzeugkasten nicht bewegt werden.
- * Wenn eine neue Wachmannschaft Reparaturen fortführt, wendet die Auswirkungen der Karte ‚U-Boot-Baupläne‘ auch auf die neue Wachmannschaft an.



Der Erste Maschinist repariert die defekte Diesel-Maschine. Er beschließt, eine Karte zu spielen, um die Effizienz der Reparatur-Mannschaft zu erhöhen. Er prüft, dass der benötigte Werkzeugkasten

vor Ort ist, die Karte mit den auszuführenden Reparaturen übereinstimmt und es passende Matrosen gibt, um die Karten-Eigenschaften zu nutzen (1 -Matrose oder der Matrose mit dem ). Wenn alles in Ordnung ist, wird der Bonus der Karte zur Anzahl der Matrosen in der Reparatur-Mannschaft addiert.

10.3.4. Umgebungsbedingungen

Umgebungsbedingungen beeinflussen Gesundheit, Moral und Leistung der Besatzung. Sie werden auf der Technischen Ansicht markiert und müssen mit geeigneten Ausrüstungsvorräten gelöst werden.

- * Auf Anweisung der App legt der Erste Maschinist die angegebene Umgebungsbedingung auf die angegebene Karte für die Hüllen-Sektion. Der Kapitän senkt die Moral um 1. Ist die Crew erschöpft, verliert ihr somit das Spiel (siehe 7.4 ‚Erschöpfte Besatzung‘).
- * Nachdem der Chip gelegt wurde, ermittelt ihr den Mannschaftsschaden für diese Sektion (falls nötig).
- * In einer Sektion können sich mehrere Umgebungsbedingung-Chips befinden.

10.3.5. Umgang mit Umgebungsbedingungen

Der Erste Maschinist hat zu Spielbeginn 5 Ausrüstungsvorrat-Chips, um Umgebungsbedingungen zu neutralisieren. Beim Spielaufbau kann er sie jeder beliebigen Karte für die Hüllen-Sektionen zuordnen.



Kabel, Atemgerät, Wasserpumpe, Glühbirne, Feuerlöscher

- * Die Reparatur-Anforderung aller Umgebungsbedingungen ist 1  und der geforderte Ausrüstungsvorrat. Alle Matrosen können Ausrüstungsvorräte durch das U-Boot bewegen und benutzen.
- * Der befehlsausführende Matrose und der Ausrüstungsvorrat müssen sich zur Reparatur in der selben Sektion befinden wie die Umgebungsbedingung.
- * Matrosen, die den Reparatur-Befehl ausführen, werden mit 1 Aktivierungs-Chip (oder mit 2, falls sie nicht das Reparatur-Symbol haben) aktiviert. Der Erste Maschinist entfernt dann 1 Umgebungsbedingung.

- * Nach dem Entfernen einer Umgebungsbedingung erhöht der Kapitän die Moral um 2.
- * Die App ist für den Umgang mit Umgebungsbedingungen nicht erforderlich.
- * Der Besitz notwendiger Ausrüstungsvorräte schützt Matrosen nicht vor den Auswirkungen von Feuer oder eines Elektrischen Defekts. Giftgas bildet hierbei eine Ausnahme.

Diese Liste zeigt die Ausrüstungsvorräte für den Umgang mit der jeweiligen Umgebungsbedingung und von welchem Verletzungs-Karten-Stapel ihr beim Mannschaftsschaden ziehen müsst:

Gefährlich

Elektrischer Defekt



Mannschaftsschaden: Elektroschock
Beseitigt durch: Kabel

Feuer



Mannschaftsschaden: Verbrennung
Beseitigt durch: Feuerlöscher

Giftgas¹



Mannschaftsschaden: Vergiftung
Neutralisierung: Atemgerät
Beseitigt durch: Auftauchen

Ungefährlich

Lichtstörung



Spezielle Auswirkung: Soll in dieser Sektion ein Befehl ausgeführt werden, muss 1 zusätzlicher Matrose aktiviert werden².

AUSNAHME: Eine Lichtstörung kann nicht zum Spielende durch Erschöpfung führen. Das Spiel geht wie gewohnt weiter – **der Erste Offizier DRÜCKT NICHT ‚alle Mann verloren‘ in der App.**
Beseitigt durch: Glühbirne

Leck



Beseitigt durch: Wasserpumpe

¹ Giftgas ist etwas anders als die anderen Umgebungsbedingungen. Es kann nur durch Entlüften nach dem Wiederauftauchen aus

dem U-Boot entfernt werden. Das Atemgerät ermöglicht der Besatzung in den betroffenen Sektionen, Mannschaftsschaden zu vermeiden (es reicht bereits aus, wenn das Atemgerät in der Sektion ist, damit die Besatzung Mannschaftsschaden durch Giftgas vermeiden kann). Giftgas hält so lange an, bis das U-Boot auftaucht. Sollte Giftgas jemals auftreten, während das U-Boot auf der Oberfläche fährt, ermittelt ihr den Mannschaftsschaden in der betroffenen Sektion 1x und zwar **ohne einen Giftgas-Chip zu legen**.



Das U-Boot ist angegriffen worden und auslaufende Batterien haben Giftgas freigesetzt. Ein Giftgas-Chip wird auf die betroffene Sektion gelegt, die Moral um 1 gesenkt und der Mannschaftsschaden ermittelt. Das U-Boot muss auftauchen, um das Gas nach außen zu entlüften.



Im aufgetauchten U-Boot beginnt eine schwerbeschädigte Diesel-Maschine, giftige Gase auszustoßen. Der Mannschaftsschaden wird 1x ermittelt, aber es wird kein Giftgas-Chip gelegt und die Moral-Leiste bleibt unverändert.

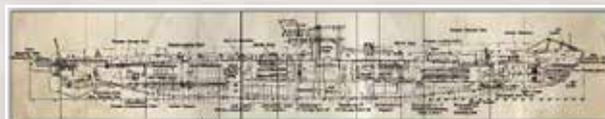
² Dies gilt auch für die Reparatur der Lichtstörung. Dabei wird immer nur 1 Aktivierungs-Chip auf den Matrosen gelegt, egal welche Spezialisierungen er hat.

10.3.6. Hüllenbruch

Hüllenbruch bedeutet, dass das U-Boot Leck schlägt. Dieser sollte sofort versiegelt werden! Wird er zu lange ignoriert, muss die geflutete Sektion mit

einem wasserdichten Schott isoliert werden. **Sollte eine zweite Sektion geflutet werden, sinkt das U-Boot!**

Ein Hüllenbruch startet einen Countdown in der App. Dieser zeigt die verbleibende Zeit, um den Bruch zu versiegeln. Dies geschieht durch das Lösen des Technischen Puzzles. Das Technische Puzzle besteht aus 16 Teilen mit einer Darstellung des U-Boot-Schemas in Abschnitten.



Der Erste Maschinist muss 3 benachbarte Sektionen des Puzzles zusammenfügen: die Sektion, wo der Hüllenbruch aufgetreten ist, sowie die Sektionen davor und dahinter. Für die Zwecke des Puzzles gelten die Sektionen 1 und 6 als zu jeweils Bug bzw. Heck benachbarte Sektionen (siehe 10.3.8. 'Weitere Regeln zum Hüllenbruch').

Wird das Technische Puzzle nicht rechtzeitig fertig, sagt euch die App, dass ihr die Sektion mit dem Hüllenbruch fluten sollt. Dies ist ein allerletzter Versuch, das Sinken des U-Boots zu verhindern. Hier findet ihr eine Beschreibung, wie der gesamte Ablauf gehandhabt wird.

10.3.7. Hüllenbruch versiegeln

Wenn ein Hüllenbruch auftritt:

1. Der Kapitän senkt die Moral um 1. **Ist die Crew erschöpft, verliert ihr somit das Spiel (siehe 7.4 'Erschöpfte Besatzung')**.
2. Versammelt genug Matrosen in der Sektion, in welcher der Hüllenbruch aufgetreten ist, bevor das Versiegeln des Bruchs beginnt. Ggf. muss der Kapitän dazu 1 Mobilisierung veranlassen und 1 Reparatur-Befehl erteilen.
3. Ein Hüllenbruch erfordert eine Reparatur-Mannschaft mit 5 . Alle reparierenden Matrosen müssen in der entsprechenden Sektion sein. Sie werden mit 1 Aktivierungs-Chip (oder mit 2, falls sie nicht das Reparatur-Symbol haben) aktiviert.
4. NACHDEM der Reparatur-Befehl erteilt und die Reparatur-Mannschaft aktiviert wurde, darf der Erste Maschinist beginnen, das Puzzle zu lösen.

- Hat der Erste Maschinist das Puzzle gelöst, dreht er die Einzelteile um, um zu bestätigen, dass es korrekt gelöst wurde. Wurde es korrekt gelöst bevor die Stoppuhr abläuft, gilt der Bruch als versiegelt und ihr könnt mit dem Spiel fortfahren.

Hüllenbruch nicht versiegelt

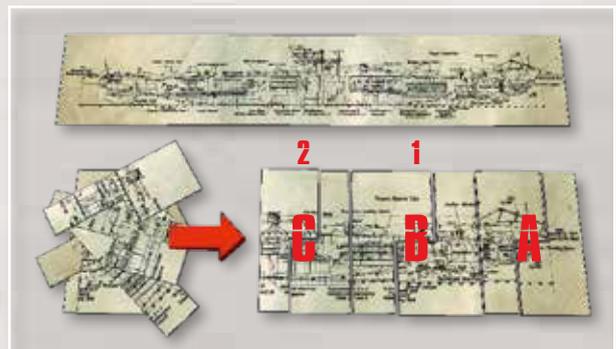
- Wurde das Puzzle nicht in der Zeit gelöst und umgedreht, hat der Erste Maschinist versagt. Er muss sofort damit aufhören, das Puzzle zu lösen.
- Findet der Erste Maschinist im umgedrehten Puzzle einen Fehler, hat er versagt. Er muss sofort damit aufhören, das Puzzle zu lösen.
- Alle Matrosen und Vorräte müssen per Mobilisierung aus der Sektion bewegt werden, bevor die Stoppuhr abläuft.
- Wenn die Stoppuhr abgelaufen ist, legt der Erste Maschinist einen Geflutete-Sektion-Chip auf die leckgeschlagene Sektion. Alle dort verbleibenden Matrosen gelten als im Kampf gefallen. Alle darin zurückgelassenen Chips werden in die Schachtel zurückgelegt.

10.3.8. Weitere Regeln zum Hüllenbruch

- Einen Bruch zu versiegeln erfordert einen Reparatur-Befehl.
- Der Erste Maschinist sollte die Teile des Technischen Puzzles auf einem offenen Haufen in Reichweite haben. Nach jedem Versuch, das Puzzle zu lösen, mischt er die Teile erneut.
- Es müssen 3 Sektionen zusammengefügt werden, bevor die Stoppuhr abläuft: die Sektion mit dem Hüllenbruch, und die Sektionen davor und dahinter. So müssen z. B. die Sektionen 1-3 zusammengesetzt werden, um einen Hüllenbruch in Sektion 2 zu reparieren.
- Ein Hüllenbruch kann nur in den Sektionen 1 bis 6 auftreten. Jede Sektion besteht aus 2 Puzzleteilen. Die Teile haben Buchstaben auf der Rückseite, sodass der Erste Maschinist das Diagramm auf seiner Spielhilfe verwenden kann, um sicherzustellen, dass das Puzzle richtig gelöst wurde.
- Der Bug (bestehend aus 2 Puzzleteilen ,A') und das Heck (bestehend aus 2 Puzzleteilen ,H') sind zwar keine U-Boot-Sektionen, aber sie sind Teil des Puzzles und werden genau wie die übrigen Teile verwendet. Tritt z. B.

ein Hüllenbruch in Sektion 1 auf, ist das korrekte Ergebnis ,C,B,A', wie im Diagramm zu sehen.

- Eine geflutete Sektion ist unzugänglich: Matrosen können nicht hinein- oder hindurchbewegt werden. Eine solche Sektion kann nicht von Spieleffekten betroffen werden. Sie gilt für den Rest des Spiels als unzugänglich; für Verknüpfte Missionen bedeutet dies, bis zum Ende der gesamten Patrouillenfahrt.
- Wenn die Sektionen 2, 3, 4 oder 5 geflutet werden, ist ein Teil des U-Boots vom anderen Teil abgeschnitten.
- Abgeschnittene Sektionen, die NICHT geflutet sind, dürfen normal benutzt werden.
- Für die Dauer des Hüllenbruchs behält die App sämtliche Funktionalitäten.
- Während der Versiegelung eines Hüllenbruchs kann der Erste Maschinist 1 Karte spielen (siehe Kapitel 10.3.3.).



So muss das Technische Puzzle bei einem Hüllenbruch in Sektion 1 gelöst werden.

10.3.9. Zugang zu abgeschnittenen Sektionen

Ist die Sektion 2, 3, 4 oder 5 geflutet, ist das U-Boot quasi in 2 Teile gespalten. Die geflutete Sektion darf nicht betreten werden. Es gibt jedoch 1 Möglichkeit, auf die andere Seite zu gelangen: Ein mobilisierter Matrose kann die geflutete Sektion umgehen, indem er eine der Torpedoluken benutzt (diese befinden sich in der Decke der Sektionen 1 und 6). Das ist nur möglich wenn:

- das U-Boot aufgetaucht ist und
- ihr jeden Matrosen, der die geflutete Sektion umgehen möchte, aktiviert. (Nur in dieser Situation, aktiviert ihr Matrosen, um sie zu bewegen.)

Sind diese Bedingungen erfüllt, wird die Bewegung wie gewohnt ausgeführt.



Da Sektion 2 geflutet ist, sind die Matrosen in Sektion 1 abgeschnitten. An der Oberfläche können sie Sektion 1 verlassen und andere Matrosen können in Sektion 1 hineinbewegt werden, solange ihr jeden dieser Matrosen aktiviert.

10.4. Die Technische Ansicht

Der Erste Maschinist überwacht die Technische Ansicht. Technische Zustände und

Umgebungsbedingungen müssen dort für Alle erkennbar markiert sein. Er überwacht die Technische Ansicht während der Mobilisierung, um zu überprüfen, ob Matrosen in eine Gefährliche Sektion hinein oder durch sie hindurchbewegt werden. Ist das der Fall, meldet er dies sofort.

Werkzeugkästen und Ausrüstungsvorräte werden auch auf die Karten für die Hüllen-Sektionen gelegt und der Erste Maschinist sollte überprüfen, welche Ausrüstungsvorräte für Reparaturen benötigt werden und ob eine Mobilisierung nötig ist, um Vorräte in eine andere U-Boot-Sektion zu bewegen. Der Erste Maschinist sollte sich immer darüber im Klaren sein, was in den einzelnen Sektionen passiert und eng mit dem Kapitän zusammenarbeiten, sodass Reparaturen und andere Manöver flüssig ablaufen.

11. Schlussbemerkungen

Wir hoffen, dass euch U-BOOT Spaß bereitet. Viele Ideen, viel Recherche und Liebe sind in dieses Spiel geflossen und wir sind sicher, dass es euch viele unvergessliche Momente bieten wird. Solltet ihr etwas finden, dass sich nicht mit eurem Verständnis des Themas deckt, ermutigen wir euch, eigene Lösungen zu finden, die besser zu euch und eurem Spiel-Stil passen. Die Regeln beinhalten bereits einige Anpassungsmöglichkeiten (z. B. Schwierigkeitsstufen und vereinfachte Wachwechsel), aber wenn ihr gerne noch etwas ändern würdet, um euer Spielerlebnis zu verbessern, sagen wir: ‚Versucht es ruhig‘! Es ist schließlich euer Spiel und das Wichtigste ist, dass IHR Spaß damit habt!

Viel Spaß bei der Jagd und bleibt dran für mehr Spiele über den Zweiten Weltkrieg von Artur Salwarowski & Bartosz Pluta (Iron Wolf Studio)

INDEX

Aktivierung	6.6.
Angriffsscheibe	9.2.1.
Ballast-Tanks	10.2.
Beschäftigte Matrosen	6.7.
Mannschaftsschaden	6.12.
Besatzungs-Chips	7.6.
Schwierigkeitsstufen	5.3.
Motoren	10.1.
Enigma	8.4.
Umgebungsbedingungen	10.3.4.
Ereignis-Karten	8.7.
Erste Hilfe	8.6.
Nahrung	9.4.
Gefährliche Sektionen	6.4.
Gesundheit	6.9.
Hüllenbruch	10.3.6.
Hydrofon	8.4.
Mobilisierung	6.4.
Moral-Leiste	7.3.

Beobachter	
– App	8.3.
– Brettspiel	9.3.
Befehle	
– ausführen	6.5.
– Befehls-Liste	7.5.
Befehls-Leiste	7.2.
Periskop	8.4.
Reparaturen	10.3.
TDC	8.4.
Strategische Navigation	9.1.
Taktische Navigation	9.2.
Technische Zustände	10.3.1.
Werkzeugkästen	10.3.
Torpedo-Angriffe	
– Erster Offizier	8.4.
– Kapitän	7.5.3.
Wach-System	6.8.
Verletzungs-Karten	8.8.
Visuelle Identifizierung	8.2.

Mobilisierung

1. Befehl bezahlen & Mobilisierung ankündigen.
2. Matrosen bewegen.
3. Mannschaftsschaden ermitteln (falls nötig).
4. Mobilisierung beenden.

Befehle ausführen

1. Befehl zahlen & ausführen.
2. Befehl in der App auswählen (falls nötig).
3. Bestätigen, dass die Matrosen in Position sind.
4. Befehlsausführende/n Matrosen aktivieren.
5. Befehl ausführen (in der App, falls nötig).

Wachwechsel

1. Befehls-Leiste anpassen.
2. Mannschaftsschaden ermitteln (falls nötig).
3. Chips verwalten & Mannschaftsplättchen umdrehen.
4. Im Kampf gefallene Matrosen zurücklegen oder entfernen (falls nötig).

IMPRESSUM

Autoren & Designer des Spiels und der Begleit-App:
Iron Wolf Studio S.A., Artur Salwarowski, Bartosz Pluta
Projektleiter: **Bartosz Pluta**

Creative Director: **Artur Salwarowski**

Spiel-Entwicklung: **Jaro Andruszkiewicz, Waldemar Gumienny, Michał Ozon.**

Entwicklung der Begleit-App: **InImages Sp. z o.o. Tomasz Chudy & Krzysztof Czerwieniec**

Illustrationen: **Chris Clor, Marcin Krawczyk, Jan Różański, Michał Sztuka, Dawid Wiącek**

Grafikdesign: **Bartosz Pluta, Krzysztof Kłemiński, Marcin Krawczyk, Barbara Niklas, Andrzej Musioł**

Regeln und Taktisches Handbuch: **Artur Salwarowski**

Korrekturlesen und Lektorat (Englisch): **Aaron and Lauri Lillibridge, Mark Hathaway,**

Russ Williams, Jesús Sánchez, Adam Kokoszka

Miniaturen-Skulpturen: **Luis Hidalgo (Holden8702)**

DTP-Spezialist: **Krzysztof Kłemiński**

Kickstarter und Produktion: **Michał Ozon**

Übersetzung: **Board Game Circus (Corinna Spellerberg, Martin Zeeb)**

Textsatz und DTP (Deutsch): **Board Game Circus (Daniel Theuerkaufner)**

© 2018 Phalanx CO. LTD; © deutsche Ausgabe 2018 Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der
Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Unser besonderer Dank geht an: **Krzysztof Kostowski, Jakub Trzebiński, Michał Nowakowski, Marek Bartniczak, Jerzy Salwarowski, Jerzy Klimowicz, Michał Klimowicz, Adam Kokoszka, Wiktor Długaj, Piotr Jasik, Michał Parma, Wojciech Sieroń, Andrzej Cierpicki, Maciej Szafranek, Marcin Kramarczyk, Richard Ham, Thierry Vareillaud, Tomasz Bar, Michał Sapieha, Angelika Ebert, Robert Lane, Marcin Żełubowski**

Wir danken allen Unterstützern auf Kickstarter und Backerkit und unseren internationalen Partnern, dank deren Unterstützung wir dieses Projekt realisieren konnten. Iron Wolf Studio S.A. bedankt sich bei Playway S.A. für den Vertrauensvorschuss und die Ermöglichung dieses Projektes.



PHALANX

PHALANX CO. LTD
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,
London, W5 2BS, United Kingdom
www.phalanxgames.co.uk

Iron Wolf Studio S.A.
Ul. Mickiewicza 18/6, 40-092 Katowice, Poland
www.ironwolfstudio.com
www.uboottheboardgame.com



Pegasus Spiele

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.
www.pegasus.de