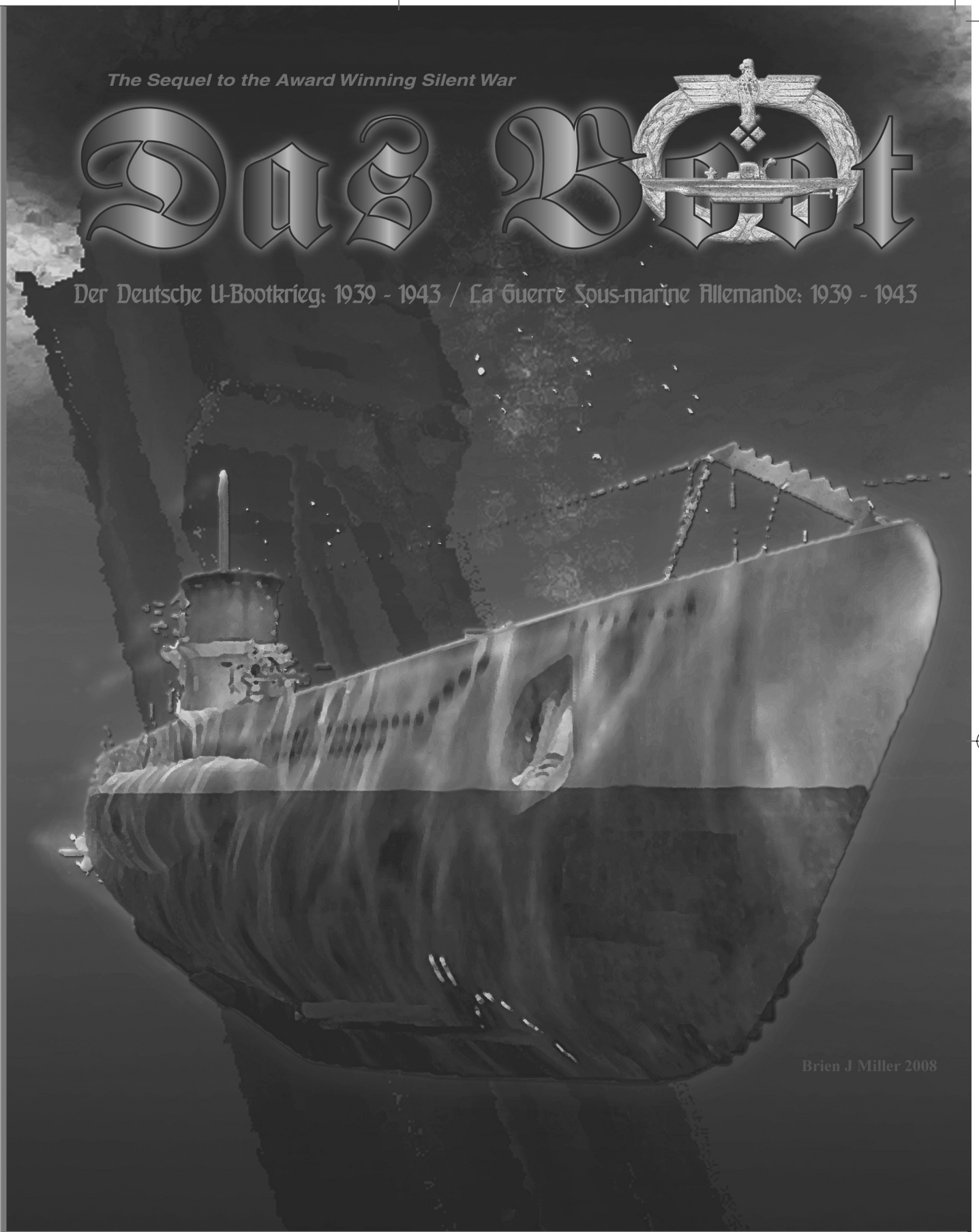


The Sequel to the Award Winning Silent War

Das Boot

Der Deutsche U-Bootkrieg: 1939 - 1943 / La Guerre Sous-marine Allemande: 1939 - 1943



Brien J Miller 2008



SPIELREGELN

DAS BOOT

DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Copyright © 2010, Compass Games, LLC., All Rights Reserved

INHALT

[1.0] EINFÜHRUNG

- [1.1] Diese Regeln

[2.0] SPIELMATERIAL

- [2.1] Der Spielplan
- [2.2] Tabellen
- [2.3] Die Spielsteine
- [2.4] Gefechtsdisplays
- [2.5] Maßstab
- [2.6] Übereinkommen

[3.0] SPIELAUFBAU

- [3.1] Spielsteine sortieren – die „Kriegsverteilung“
- [3.2] Andere Behältnisse
- [3.3] Aufbau der Marker

[4.0] SPIELABLAUF

[5.0] KRIEGSEREIGNISPHASE

[6.0] TORPEDOVERBESSERUNGSPHASE

- [6.1] Andere Torpedos der Achsenmächte

[7.0] DIE NACHRICHTENDIENSTPHASE

- [7.1] B-Dienst-Gebiete
- [7.2] B-Dienst Level
- [7.3] Enigma
- [7.4] Wetter
- [7.5] Luftaufklärung

[8.0] U-BOOT-VERSTÄRKUNGSPHASE

- [8.1] Unerfahrene Besatzungen

[9.0] U-BOOTE SEEKLAR MACHEN

[10.0] REPARATURPHASE

[11.0] OPERATIONSVORBEREITUNGSPHASE

[12.0] PATROUILLENBEWEGUNGSPHASE

[13.0] SUCHEN- UND KONTAKT-PHASE

- [13.1] Aktivität festlegen
- [13.2] Suchen und Kontakt, Ablauf
- [13.3] Wolfsrudel

[14.0] GEFECHTS-PHASE

- [14.1] Erste Angriffsrunde
- [14.2] Gegenangriffs-Runde
- [14.3] Rückzug
- [14.4] Weitere Angriffsrunden
- [14.5] Das Ermitteln von Assen
- [14.6] U-Boote gegen U-Boote
- [14.7] Seedauer-Test
- [14.8] Aufräumen

[15.0] TRANSITBEWEGUNGSPHASE

- [15.1] Einsatz
- [15.2] Zur Basis zurückkehren
- [15.3] Transitroute mit 2 Bewegungskosten
- [15.4] Transit-Begegnungen

[16.0] RUNDENENDE-PHASE

[17.0] KRIEGSFORTGANGSPHASE

[18.0] BESCHÄDIGTE U-BOOTE

[19.0] EREIGNISSE

- [19.1] Transitereignisse
- [19.2] Gefechtsereignisse

[20.0] BESONDERE MISSIONSZONEN („SMZs“)

[21.0] BASEN

- [21.1] Vorgeschobene Basen
- [21.2] U-Boot-Tender
- [21.3] Versorgungsschiffe

[22.0] ANGESAMMELTES RISIKO

[23.0] SICHTEN

[24.0] WOLFSRUDEL

- [24.1] Das Bilden von Wolfsrudeln
- [24.2] Wolfsrudel und Gefechte

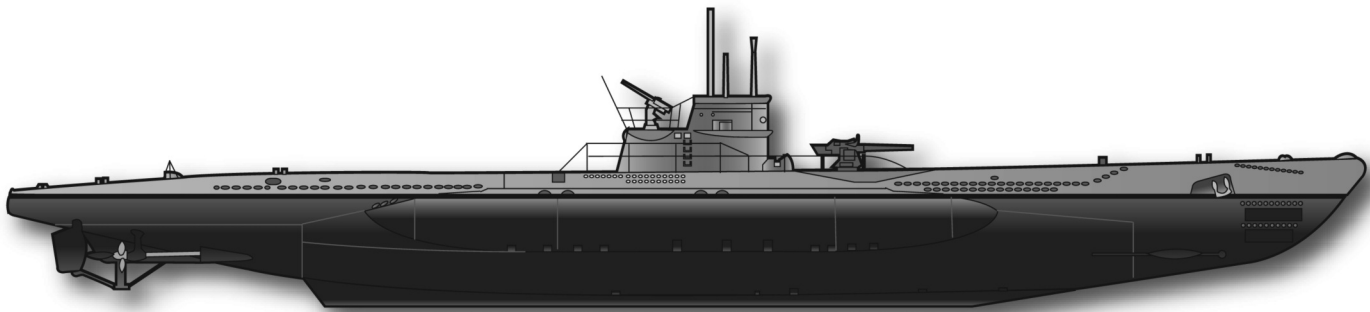
[25.0] ASSE

[26.0] MINENLEGEN

[27.0] ÜBERWASSERKAMPF

[28.0] TASK FORCES, BESONDERE KONVOIS UND ALLEINFAHRER

[29.0] KONVOI-NACHZÜGLER



DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

[1.0] EINFÜHRUNG

Das Boot ist eine Solitärsimulation des deutschen U-Bootkrieges gegen die Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Die unterschiedlichen Szenarien erlauben es, verschiedene Abschnitte nachzuspielen oder den gesamten Feldzug. Der Spieler übernimmt die Rolle des *Befehlshabers der U-Boote* (BdU) und setzt seine U-Boote ein, um die alliierten Flotten und Handelsmarinen anzugreifen. Außerdem beinhaltet **Das Boot** Patrouillenszenarien, die Feindfahrten einzelner U-Boote zeigen und Konvoiszenarien, die Wolfsrudelangriffe darstellen.

[1.1] Diese Regeln

Diese Regeln mögen sehr kompliziert erscheinen. Sie müssen jedoch nicht „auswendig gelernt“ werden. Da es ein Solitärspiel ist, kann man etwaige Unklarheiten einfach per Würfelwurf oder „gesundem Menschenverstand“ lösen und das Spiel fortsetzen.

Zunächst sollte eine Patrouille, dann ein Konvoiszenario gespielt werden.

Bestimmte Regeln beziehen sich auf alle U-Boote, andere nur auf deutsche. Im letzteren Fall sprechen die Regeln ausdrücklich von deutschen U-Booten.

[2.0] SPIELMATERIAL

Jedes **Das Boot**-Exemplar enthält:

- 1 großen Spielplan
- diverse Displays, Tabellen- und Erläuterungs-Karten
- 12 Spielstein-Stanzbögen mit insgesamt 1344 Spielsteinen
- 1 Regelheft
- 1 Szenarienneft
- 2 10-seitige Würfel

Achtung: Die Spieler benötigen zudem bis zu 14 Tassen oder Behältnisse, aus denen sie im Spielverlauf Spielsteine ziehen.

[2.1] Der Spielplan

Der Spielplan zeigt die Operationszonen Nordatlantik, Südatlantik und Mittelmeerraum. Er führt die Transitrouten und Gebiete auf, in denen U-Boote operierten sowie einige Tabellen und Displays. Es existieren fünf Arten von „Zonen“ auf dem Spielplan:

- U-Boot-Basen - sie werden durch ein Sechseck und ein Ankersymbol (Hafen) dargestellt.
- Operationszonen – dies sind die großen Kreise, die eine Aktivitätstabelle enthalten. Eine Operationszone ist geteilt in einen Operationssektor („Operating“, oben) für U-Boote, die in dieser Zone kämpfen und einen Endesektor („Done“, unten) für U-Boote, die ihre Spielrunde beendet haben. Befindet sich ein U-Boot im Endesektor, kann es bis zur nächsten Spielrunde keine Aktivitäten ausführen.
- Besondere Missionszonen – dies sind die kleinen Kreise ohne Aktivitätstabelle, die zu mindestens einer Operationszone weisen. Oftmals gibt es hier „reichere“ Beute; das Risiko für U-Boote ist aber auch größer. Besondere Missionszonen sind die einzigen Gebiete, in denen Minen gelegt werden dürfen. Sie können auch „freundliche Zonen“ werden, die Versorgungsschiffe oder U-Boot-Tender enthalten.

- Transitzonen – drei besondere Missionszonen sind gleichzeitig auch Transitzonen – der Ärmelkanal („English Channel“) der Golf von Biskaya („Bay of Biscay“) und Gibraltar. Sie müssen durchquert werden, normalerweise unter hohem Risiko, um zwischen Operationszonen oder Basen zu wechseln.
- Neutrale Häfen – befinden sich in Spanien (Quadrate). Hier hatte Deutschland Versorgungsschiffe „internieren“ lassen, die deutsche U-Boote betanken.

[2.11] Transitrouten

Alle Operationszonen sind durch Linien, die Transitrouten, die die Bewegung der U-Boote regulieren, verbunden. Einige Transitrouten weisen eine „2“ auf; dies bedeutet, dass die Bewegung zwischen diesen beiden Operationszonen 2 Bewegungspunkte kostet und Patrouillenbewegung unmöglich ist. Fahrzeuge, die nur eine Geschwindigkeit von „1“ haben, können eine solche Route nur verwenden, wenn sie zu einer Basis zurückkehren.

[2.12] Ost und West

Der Spielplan zeigt eine von Norden nach Süden verlaufende gestrichelte Linie (West/East), siehe dazu 30.2. Während Kriegsabschnitt 3, 4 und 5 verwenden Konvois, die in „westlichen Gewässern“ generiert werden, die inneren und äußeren West-Behältnisse. Bestimmte Kriegsereignisse können dafür sorgen, dass Spielsteine in bestimmten Operationszonen oder besonderen Missionszonen aus unterschiedlichen Behältnissen gezogen werden.

[2.13] Aktivitätstabellen

Jede Operationszone besitzt eine Aktivitätstabelle, die folgende Informationen aufbereitet:

- Oben befindet sich die geographische Gruppe, zu der die Operationszone gehört (z.B. Nordatlantik [„North Atlantic“]).
- Vertikal gedruckt ist der Name der individuellen Operationszone (z.B. Marokko [„Morocco“]).
- Ein U-Boot-Symbol zeigt an, dass sich feindliche U-Boote in dieser Operationszone aufhalten können, siehe 14.6. Die blassen Symbole in Cape Verde und West Africa sind nur aktiv, wenn die optionale politische Regel 36.63H wirksam ist.
- Eine Tabelle zeigt durch unterschiedliche Farben an, wie hoch die Dichte an Handelsschiffen und die U-Boot-Gefahr in dieser Operationszone sind. Ein roter Punkt in einem Feld bedeutet, dass die Grundfarbe für die Ermittlung der Dichte an Handelsschiffen herangezogen wird, das Feld aber als rot gilt, wenn Gegenangriffe gegen U-Boote stattfinden oder eine Transitereignis-Test ausgeführt wird, siehe 19.1.
- Ein Flugzeug-Symbol zeigt an, dass landgestützte Flugzeuge in dieser Operationszone in bestimmten Kriegsabschnitten operieren könnten. Ist das Symbol nur umrandet und nicht gefüllt, ist die Luftunterstützung „gering“; ist es ausgefüllt, ist sie „stark“. Hinweis: Eine besondere Missionszone, die zu einer Operationszone mit „leichter“ Luftunterstützung verbunden ist, hat „schwere“ Luftunterstützung.

[2.2] Tabellen

Das Boot enthält diverse Tabellen, die sich auf dem Spielplan und in separaten Tabellenkarten befinden.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

[2.3] Die Spielsteine

Das Boot beinhaltet unterschiedliche Arten von Spielsteinen. Die U-Boot-, Flugzeug- und Schiffsillustrationen sind nicht immer maßstabsgetreu.

A. U-BOOTE

Jedes U-Boot der Achsenmächte, das an der Schlacht im Nordatlantik und Mittelmeer im simulierten Zeitraum teilnahm, verfügt in **Das Boot** über einen eigenen Spielstein. Zusätzlich enthält das Spiel einige optionale U-Boote und mehrere alliierte U-Boote. Jeder U-Boot-Spielstein hat zwei Seiten – die Transit-Seite und die Patrouillen-Seite.

Transit -Seite: Die Transit-Seite weist den Namen und die Klasse des U-Boots plus folgende Informationen auf:

- **Eintrittsdatum:** Der Zeitpunkt, wann das U-Boot ins Spiel tritt. „W/S“ bedeutet, es ist zu Kriegsbeginn („War Start“), also im September 1939, verfügbar. Einige alliierte U-Boote sind mit einem Kriegsabschnitt versehen, um anzuzeigen, wann sie ins Spiel treten. Einige sowjetische U-Boote sind mit „Barb“ gekennzeichnet. Dies bedeutet, sie treten beim deutschen Überfall auf die Sowjetunion (Unternehmen „Barbarossa“) ins Spiel ein. Wenige U-Boote (und Schiffe und Flugzeuge) sind mit „Evtnt“ markiert. Sie gelangen ins Spiel, wenn ein bestimmtes Kriegsereignis („Event“) ermittelt wurde.
- **Geschwindigkeit:** Die Anzahl der Operationszonen, die ein U-Boot in einer Runde im Transitmodus ziehen darf.
- **Reichweite:** Die maximale Anzahl an Operationszonen, die ein U-Boot zu jeder Zeit von einer eigenen Basis entfernt sein darf. Die Reichweitenermittlung darf nicht durch den Ärmelkanal oder durch Gibraltar führen.
- **Seeklar-Wert:** Der Wert, den der Spieler würfeln muss, um ein bestimmtes U-Boot für eine Feindfahrt „seeklar“ zu machen.

Patrouillen-Seite: Die Patrouillen-Seite weist den Namen, die Klasse und die Reichweite des U-Boots plus folgende Informationen auf:

- **Angriff:** Der Kampfwert des U-Boots; der sich zusammensetzt aus der Anzahl der Torpedorohre, ob das U-Boot Bug- und Heckrohre besitzt, ob die Rohre „innen“ oder „außen“ liegen und den Nachladezeiten der Torpedos.
- **Verteidigung:** Eine Mischung aus der Manövrierfähigkeit des U-Bootes, der Tauchgeschwindigkeit, der Tauchtiefe, der Tonnage und seiner Ausführung und allgemeinen Konstruktion.
- **Taktisch:** Ein Wert, der die allgemeine „Modernität“ des U-Bootes, seine Gefechtssysteme, Seerohre, Zielcomputer und die generelle Erfahrung im U-Bootbau berücksichtigt.
- **Höchstseedauer:** Ein Wert, der bestimmt, ob ein U-Boot auf See bleiben kann oder zur Basis zurückkehren muss. Er schließt die Anzahl der Torpedos, und die Menge an Proviant, Wasser und Treibstoff ein.
- **Alarmtauchen:** Ein Wert in einem Dreieck, der einem U-Boot eine „zweite Chance“ bei plötzlichen Angriffen einräumt – sei es durch Flugzeuge, Eskorten, Geschützfeuer von Handelsschiffen und nach eigenen Torpedoblindgängern.

Hinweise: Taktisch ist ein schwer zu fassender Begriff. Je manövrierfähiger ein U-Boot war, umso aggressiver wurde es vom Kapitän eingesetzt, was wiederum im Finden von mehr feindlichen

Schiffen und besseren Positionen bei Angriffen auf einen Konvoi resultierte.

Einige Werte bei Typ VII U-Booten weichen von den derselben Klasse ab. Dies sind die wenigen Boote, die über keine Bugtorpedorohre verfügen, da zum Zeitpunkt des Baus die notwendigen hochwertigen Metalle fehlten. Andere Typ VII-Boote besaßen nur zwei Bugtorpedorohre, wurden aber auch nur zu Ausbildungszwecken verwendet.

B. ÜBERWASSERSCHIFFE

Die meisten Überwasserschiffe werden durch „generische“ Spielsteine, die immer wieder verwendet werden, dargestellt. Diese Spielsteine verfügen über eine Typenbezeichnung, einen Tonnagewert, einen Verteidigungswert und einen Wert gegen U-Boote („anti-submarine“, ASW). Einige besitzen zudem einen Namen und/oder einen Zeitpunkt oder Abschnitt, wann sie ins Spiel treten. Die Rückseite der alliierten Überwasserschiffe weist entweder die britische Handelsflagge („Red Ensign“) oder die Kriegsflagge („White Ensign“) auf, um den Spieler im Unklaren zu lassen. Die Mehrzahl (aber nicht alle!) der Schiffe mit Red Ensign sind Handelsschiffe; bei der Mehrzahl der Schiffe mit White Ensign handelt es sich um Kriegsschiffe.

• Schiffstyp:

Kriegsschiffe

- CV – Aircraft Carrier, Flugzeugträger
- CVE – Escort Carrier, Begleitträger
- ACV – Auxiliary Carrier, Hilfsträger (im Juli 1943 in CVE umbenannt)
- AVG – Aviation Support Ship, Flugzeugtender (im Juli 1943 in CVE umbenannt)
- CS – Seaplane Carrier, Flugzeugmutter Schiff
- BB – Battleship, Schlachtschiff
- BC – Battlecruiser, Schlachtkreuzer
- CA – Heavy Cruiser, schwerer Kreuzer
- C – Cruiser, Kreuzer (schwere und leichte)
- CL – Light Cruiser, leichter Kreuzer
- ML – Minelayer, Minenleger
- AM – Armed Merchant Cruiser, bewaffneter Handelskreuzer (wird als Kriegsschiff eingestuft)

Eskorten

- DD – Destroyer, Zerstörer
- DE – Destroyer Escort, Begleitzerstörer
- PF – Patrol Frigate, Fregatte
- CT – Corvette, Korvette
- SL – Sloop, Schaluppe
- TB – Torpedo Boat, Schnellboot
- PG – Patrol Gunboat, Kanonenboot
- CG – Coast Guard Cutter, Küstenschutzkutter

Handelsschiffe

- M – Merchant, Handelsschiff; dies schließt Frachter, Transporter und Hilfsschiffe ein
- AO – Oil Tanker, Öltanker
- AT/AP – Troop Transport, Truppentransporter
- CM – Catapult Merchantman, Katapult-Flugzeug-Handelsschiff

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

- FV – Fishing Vessel, Fischerboot
SV – Sailing Vessel, Segler

- **Tonnage:** Das Gewicht des Schiffs in tausend Tonnen (ohne Fracht oder Treibstoff).
- **Verteidigungswert:** Die Annahme, wie schwer ein Schiff per Torpedo zu treffen ist und die Stärke der Konstruktion (wie kann es Schaden verkraften). Auch die Gefahr von Explosionen im Schiffsinnen ist eingerechnet. Flugzeuge besitzen keinen Verteidigungswert, da sie im Spiel nicht angegriffen werden können.
- **Wert gegen U-Boote:** Die Annahme, wie sich ein Schiff und die Besatzung gegen U-Boote zur Wehr setzen können. Die Werte sind entweder 0, 0,5, 1, 2, 3, 4, 5 oder 6. Hat ein Schiff Schaden hingenommen, ist sein Wert gegen U-Boote 0.
- **Name:** Es ist wichtig, ob der Name ein individuelles Schiff oder der Name der Klasse des Schiffs ist.
 - **Schiffsklasse:** Der Name der Klasse ist in schwarz gehalten. Er dient lediglich der Information (z.B. CA London oder DD Tribal).
 - **Individuelles Schiff:** Hier ist der Name kursiv und farbig. Wird das Schiff versenkt, wird es permanent aus dem Spiel entfernt. (Beispiele: CV Courageous, AT Orion.) Wird ein solches Schiff beschädigt, wird es für den laufenden Kriegsabschnitt aus dem Vorrat der Spielsteine („War Mix“) entfernt.
- **Erhältlich:** Einige Schiffe weisen bestimmte Daten auf (Beispiel: River-Klasse Patrol Frigate, 9/42). Dies zeigt an, wann sie, unabhängig vom Kriegsabschnitt, ins Spiel eintreten. Andere Schiffe haben einen Abschnitt aufgedruckt (Beispiel: DD V&W Long Range WP [Kriegsabschnitt] 5), der angibt, wann sie ins Spiel treten, unabhängig von der Spielrunde. Einige wenige Schiffe haben „Evtnt“ aufgedruckt, da sie durch ein Ereignis („Event“) ins Spiel gelangen. Schiffe können vor ihrem angezeigten Kriegsabschnitt durch ein Ereignis ins Spiel treten – z.B. die Glatdeck-Zerstörer aus dem „Basen für Schiffe“-Deal. Schiffe, die keinen Eintrag haben, sind zu Spielbeginn verfügbar.

Einige Schiffe besitzen ein „+“ hinter ihrer Bezeichnung. Dies bedeutet, dass sie mit hoher Geschwindigkeit reisen können, wenn sie alleine fahren.

Das Boot enthält einige „eifrige“ (Aufdruck: „diligent“) Begleitschutz-Schiffe. Sie haben eine rote Silhouette und orangefarbene Werte. Hierbei handelt es sich um besonders aufmerksame, aggressive und beharrliche Kapitäne, die ab und an U-Boote mit ihrem Können und Mut überraschten.

Auch einige deutsche Schiffe sind im Spiel enthalten. Größere Spielsteine werden wie auf der Kriegsereignis-Tabelle beschrieben, siehe 5.0, verwendet. Die Verwendung der kleineren Spielsteine wird unter 21.2 und 21.3 beschrieben.

C. FLUGZEUGE

Alliierte Flugzeuge haben einen Namen, einen Wert gegen U-Boote und ein Datum, wann sie ins Spiel eintreten. Deutsche Flugzeuge weisen einen Namen, die Reichweite und ein Datum, wann sie ins Spiel eintreten, auf.

D. GEFECHTSEREIGNIS

Einige alliierte Spielsteine weisen den Aufdruck Gefechtsereignis („Combat Event“) auf. Sie zeigen an, dass ein bestimmtes Ereignis

eingetreten ist, siehe 19.2.

E. ZIELCOMPUTER-MARKER

Zielcomputer-Marker („Target Data Computer“, TDC) stellen die Zielberechnungen dar, einschließlich der Position des Ziels, dem Kurs, der Geschwindigkeit in Relation zum Ziel und dem Glück oder Pech, dass eintreten konnte. Die Marker haben Werte von -4 bis +4 aufgedruckt.

F. ASSE

Diese Spielsteine repräsentieren die erfolgreichsten deutschen und italienischen U-Boot-Kapitäne. Sie verbessern die Fähigkeiten ihres U-Bootes, siehe 25.1.

G. MARKER

Außerdem befinden sich unter den Spielsteinen diverse Marker: Spielrundenanzeiger, Marker zum Anzeigen der versenkten Schiffe, Tonnagemenge und U-Boote, des gegenwärtigen Kriegsabschnitts usw.

[2.4] Gefechtsdisplays

Das Boot enthält vier Gefechtsdisplays.

[2.41] Alleinfahrer-Display

Dieses Display wird herangezogen, wenn auf der Suchen und Kontakt-Tabelle ein Alleinfahrer erwürfelt wurde. Alle Ziele befinden sich in derselben Reihe wie das U-Boot.

[2.42] Großer Konvoi-Display

Dieses Display wird genommen, wenn ein großer Konvoi (C2) auf der Suchen und Kontakt-Tabelle erwürfelt wurde.

[2.43] Kleiner Konvoi-Display

Dieses Display wird verwendet, wenn ein kleiner Konvoi (C1) auf der Suchen und Kontakt-Tabelle erwürfelt wurde. Die Reihen bestimmen, wohin Einheiten aus den entsprechenden Behältnissen platziert werden. Die Eintrittswürfelzahlen bestimmen, in welcher Reihe die U-Boote den Kampf beginnen, siehe 14.11.

[2.44] Task Force-Display

Dieses Display wird genommen, wenn eine Task Force oder ein besonderer Konvoi durch ein Kriegsereignis oder den *B-Dienst* ermittelt wurden. Alle Einheiten in der Mitte gelten als in einer Reihe befindlich. 13.24 zeigt an, welche Einheiten, abhängig von der Art des Kontakts, in welche Reihen gelegt werden.

[2.5] Maßstab

Der Spielplan umfasst den Atlantik vom Mittelmeer bis zum Golf von Mexiko, von der Barentssee bis zur Südspitze von Afrika sowie Teile des Indischen Ozeans. Jede Spielrunde stellt eine Woche dar.

[2.6] Übereinkommen

Wenn mit einem 10-seitigem Würfel eine null (0) gewürfelt wird, ist dies eine null und keine zehn (10).

Die folgenden Zeichen werden in den Regeln verwendet:

- #: Zahl oder Wert
- >: größer als
- <: kleiner als
- = oder >: gleich oder größer als
- = oder <: gleich oder kleiner als
- WWM: Würfel-Wurf-Modifizierung (Veränderung der Würfelzahl; + oder -)

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Mathematisches Runden: Wenn nicht anders genannt, werden alle Brüche bis 0,499 abgerundet, alle Brüche größer oder gleich 0,5 werden aufgerundet.

[3.0] SPIELAUFBAU

Zunächst wählt der Spieler ein Szenario aus. Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet und alle U-Boote, die im Szenario verwendet werden, nach Monaten sortiert.

U-Boote, die im ersten Monat des Szenarios vorhanden sind, werden mit der *Transit-Seite nach oben* auf ihre Ausgangspositionen gelegt. Die alliierten Spielsteine mit White Ensign oder Red Ensign auf der Rückseite werden nun sortiert und dann auf diverse Behältnisse verteilt. Die anderen Marker werden bereit gelegt.

[3.1] Spielsteine sortieren – die „Kriegsverteilung“

Alliierte Spielsteine werden oftmals auf diverse Behältnisse (Tassen eignen sich gut) verteilt:

- Alleinfahrer-Behältnis – alleinfahrende Handelsschiffe, aus einem Konvoi „herausgefallene“ Schiffe und manchmal Kriegsschiffe auf Patrouille.
- Äußeres Behältnis – die äußeren Bereiche eines Konvois mit einer höheren Dichte an Eskorten. In den Kriegsabschnitten 3-5 gibt es außerdem ein westliches äußeres Behältnis.
- Inneres Behältnis – die mittleren Bereiche des Konvois. In den Kriegsabschnitten 3-5 gibt es außerdem ein westliches inneres Behältnis.
- Mittleres Behältnis – das Zentrum des Konvois. Hier halten sich die wenigsten Eskorten und die wertvollsten Ziele auf.
- Task Force-Behältnis – Kriegsschiffe außerhalb von Konvois. Es gibt immer ein britisches Task Force-Behältnis. In Kriegsabschnitt 1 existiert zudem ein französisches Task Force-Behältnis, in den Abschnitten 3-5 ein amerikanisches Task Force-Behältnis. Sowjetische Task Forces können durch Ereignisse generiert werden.
- Flotten-Eskorten-Behältnis – die Absicherungen der Task Forces sowie Eskorten für besondere Truppentransporte oder Konvois mit hoher Priorität. Es gibt immer ein britisches Flotten-Eskorten-Behältnis. In Kriegsabschnitt 1 existiert zudem ein französisches Flotten-Eskorten-Behältnis, in den Abschnitten 3-5 ein amerikanisches Flotten-Eskorten-Behältnis. Sowjetische Flotten-Eskorten können durch Ereignisse generiert werden.
- U-Boot-Behältnis – alliierte U-Boote. Hier werden nur U-Boote gezogen, wenn es zu Kampfhandlungen zwischen U-Booten kommt, siehe 14.6. In den Kriegsabschnitten 3-5 existiert ein zweites westliches U-Boot-Behältnis.
- Passagierschiff-Behältnis – schnelle Truppentransporter, die normalerweise alleine fahren. Hieraus wird nur ein Spielstein gezogen, wenn das Gefechtsdisplay ein Passagierschiff ermittelt.
- Zielcomputer-Behältnis – wird gegen Ziele angewandt. Es gibt mehrere Werte, die sich im Laufe des Spiels ändern und eine Reihe von Faktoren einbeziehen.

[3.11] Die Kriegsverteilung-Tabelle ist in fünf Kriegsabschnitte unterteilt. Innerhalb jeden Abschnitts gibt es eine Spalte pro Behältnis (siehe oben). Task Forces und alliierte U-Boote sind in einer zweiten

Tabelle zu finden. Links befinden sich die alliierten Schiffskategorien, geteilt nach Nationalität und Typ. Alle norwegischen, niederländischen, griechischen, australischen, polnischen und frei-französischen Eskorten befinden sich bei den britischen Eskorten.

Der Spieler wählt die Spalte des Kriegsabschnitts und legt die alliierten Spielsteine gemäß der Tabelle in die Behältnisse. Wenn eine Schiffskategorie (z.B. M6k+-Tonnen) unterschiedliche Spielstein-Typen aufweist, werden sie zufällig auf die Behältnisse verteilt. Öltanker gelten als Handelsschiffe. Die Flagge auf der Rückseite des Spielsteins spielt keine Rolle (z.B. ein Frachter mit einem White Ensign und ein Frachter mit einem Red Ensign) – diese Schiffe werden zufällig verteilt. Die Flaggen sollen „überraschen“ – ein Kapitän kann sich selten absolut sicher sein, was er durch sein Periskop sieht.

Eskorten werden normalerweise in der Tabelle in drei Kategorien geteilt. DD2t sind schwere, meist modernere Zerstörer; DD1t meist ältere und leichtere Modelle. ES oder „andere ES“ umfasst alle anderen Schiffe, einschließlich Schaluppen, Korvetten, Torpedobooten, Fregatten usw. In bestimmten Situationen wird eine ES pro Typ und nicht als „ES“ benannt, um Unklarheiten auszuschließen. (Beispiel: *Französisches Schnellboot (TB)*).

[3.12] Mehrere alliierte Schiffe haben Kriegsabschnitte oder Daten, wann sie ins Spiel gelangen, aufgedruckt. Sie werden nicht vor diesem Abschnitt oder diesem Datum in die Behältnisse gelegt – es sei denn, ein Ereignis fordert dies.

Beispiel: Die britischen, kanadischen und norwegischen Glatdeck-Zerstörer haben den Aufdruck „WP4“ (Kriegsabschnitt 4), können durch ein Ereignis aber früher ins Spiel gelangen.

[3.13] Alliierte Schiffe mit kursivem Aufdruck

Wenn zu Beginn eines Szenarios alliierte Schiffe mit kursivem Aufdruck als „gesunken“ gelistet sind, werden sie nicht in die Kriegsverteilungs-Behältnisse gelegt. Sie werden aus dem Spiel entfernt und nicht ersetzt (**Ausnahme:** Schiffe derselben Klasse, siehe 14.81).

[3.14] Schiffe, die Flugzeuge mit sich führen

Einige Schiffe (vor allem Flugzeugträger), weisen die Silhouette eines Flugzeugs auf. Sie führen Flugzeuge mit sich:

- A.** Hat das Schiff einen Wert gegen U-Boote, wird dieser Wert normal als Wert für aufgedeckte Eskorten und für Gegenangriffe verwendet.
- B.** Hat das Schiff einen Wert von „0“ gegen U-Boote, besitzt es keinen Wert, um den Wert für aufgedeckte Eskorten zu berechnen, siehe 14.16.B. Für Gegenangriffe wird aber ein Wert gegen U-Boote von 0,5 angenommen, siehe 14.2.A.

[3.15] Die Behältnisse sollten alle zwei Monate neu zusammengestellt werden. So kann sich der Spieler nicht erinnern, welcher Stein in welchem Behältnis ist. Außerdem werden die Behältnisse neu zusammengestellt, wenn ein neuer Kriegsabschnitt beginnt, siehe 17.1.

Hinweis: Es gibt zu jedem Zeitpunkt mehr Spielsteine, als in die Behältnisse gelegt werden müssten. Sie repräsentieren die vorhandenen Typen, besonders bei Eskorten. Nicht verwendete Spielsteine werden beiseite gelegt. Wenn ein Behältnis jedoch neu zusammengestellt wird, können sie hinein gelangen.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**[3.2] Andere Behältnisse**

Die Passagierschiff-, Task Force-, Flotten-Eskorten-, U-Boot und Zielcomputer-Behältnisse werden anhand des Kriegsabschnitts und der Liste im Szenarioheft befüllt.

Achtung: Sie sollten zuerst befüllt werden, da hier bestimmte Spielsteine hinein müssen. Einheiten, die ins Flotten-Eskorten-

Behältnis gelangen, sollten möglichst den „White Ensign“ aufweisen.

[3.3] Aufbau der Marker

Die Tonnage-, versenkte Schiffe- und versenkte U-Boote-Marker werden in die entsprechenden Felder der Tonnage & versenkte Schiffe/U-Boote-Leisten gelegt. Anhand des Szenarios werden die Torpedo-, Monat-, Woche-, Jahr- und Kriegsfortgangs-Marker in den entsprechenden Feldern verteilt.

[4.0] SPIELABLAUF

Das Boot wird in Spielrunden gespielt, die ungefähr eine Woche realer Zeit umfassen. Jede Spielrunde ist in Segmente, die wiederum Phasen enthalten, aufgeteilt. Der folgende Ablauf gilt für die operativen und Feldzugs-Szenarien.

Hinweis: Der Aufbau der Regeln folgt dem Spielablauf.

I. STRATEGISCHES SEGMENT**5.0 Kriegereignisphase**

Es wird gewürfelt; bei einer 0-4 wird auf der Kriegereignistabelle erneut gewürfelt und das Resultat umgesetzt. Siehe auch 5.4.

6.0 Torpedoverbesserungs-Phase

Es wird auf der Torpedoverbesserungs-Tabelle gewürfelt. Ist das Ergebnis erfolgreich, wird der Torpedo-Marker eine Position nach rechts verschoben.

7.0 Nachrichtendienst-Phase

- 7.1 Es wird auf der B-Dienst-Tabelle gewürfelt, anschließend das B-Dienst-Gebiet markiert.
- 7.2 Die U-Boot-Verstärkungsliste wird konsultiert, um festzustellen, ob sich der B-Dienst-Level ändert.
- 7.3 Die U-Boot-Verstärkungsliste wird konsultiert, um festzustellen, ob sich der Enigma-Level ändert.
- 7.4 Wetterbestimmung
- 7.5 Deutsche (und/oder Vichy-) Flugzeuge werden in abzusuchende Operationszonen gelegt.

II. ADMINISTRATIVES SEGMENT**8.0 U-Boot-Verstärkungs-Phase**

Die U-Boot-Verstärkungs-Liste wird konsultiert. Anschließend werden ggf. U-Boote hinzugefügt oder entfernt.

9.0 U-Boote „seeklar“ machen-Phase (Basen und U-Boot-Tender)

- 9.1 Es wird für U-Boote in der Anleger-Box gewürfelt; ist das Ergebnis = oder < als die Seeklar-#, wird das U-Boot in die Seeklar-Box gelegt.
- 9.2 Es wird für U-Boote in der Hafen-Box gewürfelt; ist das Ergebnis = oder < als die Seeklar-#, wird das U-Boot in die Anleger-Box gelegt.
- 9.3 Es wird für U-Boote in der in der Aufbereitungs-Box gewürfelt. Ist das Ergebnis = oder < als die Ziffer in der Box, wird das U-Boot in die Hafen-Box platziert.

10.0 Reparatur-Phase

Es muss = oder < als die # in der Reparatur-Box gewürfelt werden, um das U-Boot zur nächsten Box zu verschieben.

11.0 Operationsvorbereitungs-Phase

Alle U-Boote werden aus den Endesektoren ihrer Operationszonen in die Operationssektoren verschoben. Die Auswirkungen von Minenfeldern werden ermittelt.

III. OPERATIONS-SEGMENT (wird einzeln für jedes U-Boot ausgeführt)**12.0 Patrouillenbewegungs-Phase**

U-Boote, die sich auf ihrer Patrouillenseite befinden, dürfen sich zum Operationssektor einer angrenzenden Operationszone oder besonderen Missionszone bewegen, wenn sie aktiv sind und die Transitroute keine „2“ anzeigt. Transit-Ereignisse werden erwürfelt.

13.0 Suchen- und Kontakt-Phase

Die Suchen und Kontakt-Regeln werden befolgt. Wenn ein Wolfsrudel gewünscht wird, wird festgelegt, wie viele deutsche U-Boote das Gefecht gleichzeitig bestreiten können.

14.0 Gefechts-Phase

- 14.1 Erster Angriff
- 14.2 Gegenangriff
- 14.3 Rückzug (weiter mit 14.4 oder 14.5)
- 14.4 Weitere Angriffe (optional, gefolgt von Rückzug)
- 14.5ASSE festlegen
- 14.6 U-Boote gegen U-Boote
- 14.7 Seedauer-Test

15.0 Transitbewegungs-Phase

U-Boote, die in einer Seeklar-Box einer Basis sind oder auslaufen zu einer Patrouillenzone, oder einen zurück zur Basis-Marker („RTB“, Return to Base) aufweisen und sich im Operationssektor einer Operationszone aufhalten, dürfen so viele Operationszonen weit ziehen, wie ihr Bewegungswert angibt. Transit-Ereignisse werden erwürfelt, wo sie eintreten. Auslaufende U-Boote werden in den Endesektor der Operationszone, mit der Patrouillenseite nach oben gelegt, wenn sie in der nächsten Runde patrouillieren wollen. Wollen sie in der nächsten Runde zu einer anderen Operationszone oder zu einer Basis laufen, werden sie mit der Transit-Seite nach oben platziert.

IV. SPIELRUNDENENDE-SEGMENT

(nachdem alle U-Boote gezogen wurden und gekämpft haben)

16.0 Rundenende-Phase

Alle deutschen Flugzeuge kehren zu Basen zurück. Wetter-Marker werden entfernt. Sichten-Marker werden von U-Booten bei einer gewürfelten 0-6 entfernt. U-Boote, die in eine Basis zurückgekehrt sind, verlieren automatisch Sichten-Marker. Die Szenariosiegbedingungen werden konsultiert. Die Spielrunden-Marker werden verschoben.

17.0 Kriegsfortgangs-Phase

Es wird geprüft, ob ein neuer Kriegsabschnitt oder Unternehmen „Barbarossa“ beginnt.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**I. STRATEGISCHES SEGMENT****[5.0] KRIEGSEREIGNISPHASE**

Wenn es die erste Kriegsereignisphase eines neuen Kriegsabschnitts ist, wird den Instruktionen oben auf der Kriegsereignis-Tabelle des neuen Abschnitts gefolgt. Anschließend wird wie folgt vorgegangen.

[5.1] Zu Beginn jeder Spielrunde wird gewürfelt. Bei einer 0-4 würfelt der Spieler erneut auf der Kriegsereignis-Tabelle und folgt den Erläuterungen zum Ereignis.

[5.2] Einige Ereignisse (z.B. Dünkirchen) können nur einmal eintreten. Sind sie eingetreten, können sie später nicht nochmals vorkommen. Wird ein solches Ereignis nochmals erwürfelt, zählt es, wenn nicht anders angegeben, als „Kein Ereignis“.

[5.3] Bei einigen Kriegsereignissen muss der Spieler in der Spielrunde eine bestimmte Anzahl von U-Booten in einer Operationszone oder besonderen Missionszone platzieren. Wenn in der Operationszone oder besonderen Missionszone nicht genügend U-Boote vorhanden sind, müssen zusätzliche U-Boote Patrouillenbewegung ausführen, um die Operationszone oder besondere Missionszone zu erreichen. Dabei werden folgende Prioritäten beachtet:

- U-Boote auf ihrer Patrouillenseite, die sich in angrenzenden Operationszonen aufhalten, müssen die Operationszone/besondere Missionszone betreten.
- U-Boote auf ihrer Transitseite, die nicht zur Basis zurückkehren und angrenzend zur Operationszone sind, werden auf ihre Patrouillenseite gedreht und dann zur Operationszone/besonderen Missionszone gezogen.
- Ist die Operationszone/besondere Missionszone angrenzend zu einer U-Boot-Basis (z.B. „Bay of Biscay“ oder „SW Approaches“), werden U-Boote in der Seeklar-Box der Basis zur Operationszone/besonderen Missionszone gezogen.

Hinweis: Obiger Fall und 15.12 stellen die einzigen Zeitpunkte dar, wann ein U-Boot auf der Transitseite auf die Patrouillenseite gedreht werden und ein Gefecht in derselben Spielrunde austragen darf.

Wenn der Spieler nun immer noch nicht genügend U-Boote platziert hat, um das Ereignis zu erfüllen, passiert nichts. Er muss jedoch so viele U-Boote wie möglich (bis zur geforderten Zahl) platzieren.

[5.4] Einige Kriegsereignisse haben den Zusatz: „Wenn es bis zur ersten Woche von (Monat, Jahr) nicht eingetreten ist, wird es gemäß 5.4 ausgeführt.“ In diesem Fall wird die Kriegsereignisphase wie folgt modifiziert:

[5.41] Bevor 5.1 ausgeführt wird, würfelt der Spieler. Ist das Ergebnis 0-6, tritt das Ereignis ein und der Würfel gemäß 5.1 wird ausgelassen. Ist das Resultat 7-9, wird gemäß 5.1 gewürfelt. Dies wird in der kommenden Woche wiederholt.

[5.42] Wenn in der dritten Woche eines Monats das betreffende Ereignis nicht eingetreten ist, tritt es automatisch in der vierten Woche ein.

Beispiel: Es ist die erste Maiwoche 1940. Das Unternehmen Weserübung-Ereignis ist noch nicht eingetreten. Der Spieler lässt 5.1 aus und würfelt gemäß 5.41. Er würfelt eine „7“; Weserübung tritt nicht ein. Dann würfelt er gemäß 5.1 erneut, um festzustellen, ob ein anderes Ereignis eintritt.

In der zweiten Maiwoche 1940 wiederholt der Spieler den Ablauf; wenn nötig auch in der dritten Woche. Ist Weserübung dann immer noch nicht eingetreten, wird in der vierten Woche kein Kriegsereignis erwürfelt, da Weserübung automatisch eintritt.

[6.0] TORPEDOVERBESSERUNGS-PHASE**Historischer Hinweis:**

Briten, Deutsche und Amerikaner hatten alle große Probleme mit ihren Torpedos. Die Deutschen korrigierten die meisten Schwierigkeiten recht schnell, bemerkten jedoch nicht, dass sie bis 1942 ein Problem mit der Tiefeneinstellung ihrer Torpedos hatten.

Der G7-Torpedo-Marker (der den G7a-Dampfgas- und den G7e-Elektro-Torpedo umfasst) wird gemäß den Szenarioinstruktionen zu Beginn des Spiels auf die Leiste gegenwärtiger Torpedowert („Current Torpedo Value“) des Spielplans gelegt.

Während der Torpedoverbesserungs-Phase konsultiert der Spieler die Torpedoverbesserungs-Tabelle. Die Tabelle zeigt versenkte Schiffe und eine Würfelzahl an. Wenn durch die in der vergangenen Runde versenkten Schiffe die Gesamtzahl versenkter Schiffe eine oder mehrere der aufgeführten Schiffszahlen übersteigt, würfelt der Spieler. Ist das Ergebnis gleich groß oder größer als die danebenstehende Würfelzahl, wird der Torpedo-Marker sofort ein Feld nach rechts verschoben, da ein Torpedoproblem gelöst wurde. Ist das Würfelergebnis kleiner als die Zahl, kommt es zu keiner Veränderung. Ein neuer Würfelwurf darf erst unternommen werden, wenn die nächste Zahl versenkter Schiffe übertroffen wurde.

Beispiel: Im Jahre 1939 versenkt der Spieler 80 Schiffe. Er darf nun versuchen, den Torpedowert von -1 auf 0 zu verbessern. Die gewürfelte „5“ bedeutet keine Verbesserung (eine „9“ war gefordert). Der Spieler darf erst wieder würfeln, wenn er 85 Schiffe versenkt hat. Dann wird ein Resultat von „8“ oder „9“ ausreichen.

[6.1] Andere Torpedos der Achsenmächte

Die Torpedos der anderen Achsenmächte werden normalerweise wie deutsche Torpedos gewertet. Ihr Wert kann jedoch niemals geringer als -1 oder größer als +1 sein!

Achtung: Wenn die optionalen politischen Regeln verwendet werden, wird die Torpedoverbesserungs-Phase ausgelassen.

[7.0] DIE NACHRICHTENDIENST-PHASE

Diese Phase simuliert, welche äußeren Faktoren Einfluss auf die Fähigkeit der U-Boote nahmen, auf taktischer Ebene zu operieren.

[7.1] B-Dienst-Gebiete

Der B-Dienst (Beobachtungsdienst) war die Organisation des deutschen Marinennachrichtendienstes, die feindliche Codes entschlüsselte. Sie war recht erfolgreich beim „Knacken“ der britischen

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Marineschlüssel und von Handelsschiffskodes.**

Der B-Dienst hat Auswirkungen auf zwei Bereiche des Spiels: Das Festlegen der B-Dienst-Gebiete (dies repräsentiert bestimmte Erkenntnisse) und das Modifizieren der Gebietsaktivitäts-Würfelwürfe (dies repräsentiert das Brechen von Kodes im Allgemeinen).

[7.11] Zu Beginn dieser Phase würfelt der Spieler auf der B-Dienst-Tabelle und ermittelt das Ergebnis, indem er Würfelwurf und Kriegsabschnitt vergleicht. Der B-Dienst-Marker wird in die aufgeführte Operationszone gelegt. Alle Würfelwürfe auf den Gebietsaktivitätstabellen (siehe 13.21) dieser Operationszone sind um +1 erhöht.

[7.12] Die Tabelle für die Operationszone kann zudem einen Eintrag für eine Task Force und/oder einen besonderen Konvoi aufweisen. Ist dies der Fall, wird, wann immer Kontakt zu einem Konvoi in dieser Operationszone hergestellt wird, ein zusätzlicher Würfelwurf ausgeführt. Sollte das Resultat innerhalb einer der beiden Linien liegen, ist der Konvoi stattdessen eine Task Force oder ein besonderer Konvoi, siehe 28.0.

[7.13] B-Dienst-Gebiete gelten immer nur für eine Spielrunde; der Marker wird in der Rundenende-Phase (siehe 16.0) entfernt. In der nächsten Spielrunde wird erneut gewürfelt.

[7.14] In einer Runde kann es immer nur ein B-Dienst-Gebiet geben.

[7.15] U-Boote müssen niemals Informationen des B-Dienstes folgen. Die Entscheidung, Patrouillen-Bewegung auszuführen und in ein Gebiet mit vielen Zielen zu laufen sollte mit den Risiken, die mit Patrouillen-Bewegung verbunden sind (siehe 12.0), abgewogen werden.

[7.2] B-Dienst Level

Der *B-Dienst-Level* gibt die generellen Fähigkeiten des B-Dienstes wieder, feindliche Kodes zu brechen und so alliierte Schiffs- und Konvoibewegungen zu verfolgen. Je höher der Level, umso besser ist der BdU in der Lage, den Kurs von Konvois und Kursänderungen zu bestimmen. Der Level zu Beginn eines Szenarios wird in den Szenarioinstruktionen genannt. Die Liste der Verstärkungen benennt Veränderungen nach oben oder unten. Der Level wird zu allen Würfelwürfen addiert, wenn ein U-Boot einen Suchwurf auf einer Gebietsaktivitätstabelle unternimmt, siehe 13.21.

[7.21] Politische Auswirkungen

Wenn die optionalen politischen Regeln verwendet werden, steigt der B-Dienst-Level nur an, wenn eine Eingabe, die nachrichtendienstlichen Fähigkeiten zu verbessern, erfolgreich war.

[7.3] Enigma

Enigma repräsentiert die Sicherheit der deutschen Kommunikationskanäle. Wird in diese eingedrungen, haben die Alliierten die Möglichkeit, Konvois um U-Boot-Ansammlungen herum zu dirigieren und erschweren so deren Abfangen. Der Enigma-Level zu Beginn eines Szenarios wird in den Szenarioinstruktionen genannt. Die Liste der Verstärkungen benennt Veränderungen nach oben oder unten. Der Level wird zu allen Würfelwürfen addiert, wenn ein U-Boot einen Suchwurf auf einer Gebietsaktivitätstabelle unternimmt (siehe 13.21) und wann immer ein U-Boot versucht, sich einem Wolfsrudel anzuschließen, siehe 24.1.

[7.31] 4-Walzen-Enigma

Dönitz führte 4-Walzen-Enigma-Maschinen Anfang 1942 ein. Dies machte es den alliierten Codebrechern deutlich schwerer, ins deutsche System einzudringen als die 3-Walzengeräte. Die unabhängigen U-Bootbereiche Mittelmeer und Nordmeer/Arktis verwendeten weiterhin Maschinen mit 3 Walzen.

Wenn die 4-Walzen-Enigma ins Spiel kommen, wird der Enigma-Level-Marker auf seine 4-Walzenseite gedreht. Dies gilt als Erinnerung, dass der Wert für U-Boote in der Arktis und im Mittelmeer bei Kriegsergebnissen um 1 geringer ist.

[7.32] Italienische Verbindungen

Die Deutschen weigerten sich, den italienischen U-Booten unter der operativen Kontrolle des BdU Enigma-Maschinen zu liefern. Ironischerweise wurden die italienischen Kodes jedoch nie geknackt, so dass die Alliierten unsicherer waren, wo sich italienische U-Boote befanden.

Immer, wenn der Enigma-Level negativ ist, sind italienische U-Boote bei Suchwürfen auf Gebietsaktivitätstabellen davon unberührt.

[7.33] Politische Auswirkungen

Wenn die optionalen politischen Regeln verwendet werden, sind erfolgreiche Eingaben nötig, um den Enigma-Level zu erhöhen und 4-Walzen-Enigma-Maschinen einzuführen.

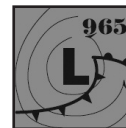
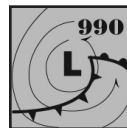
[7.34] Enigma plus B-Dienst

Werden sowohl Enigma-Level als auch B-Dienst-Level zum Gebietsaktivitätstabellen-Suchwurf addiert, kann die kombinierte Modifizierung maximal +3 und minimal -3 sein.

[7.4] Wetter

Bestimmte Wetterbedingungen können das Suchen beeinflussen. Diese besonderen Wetterbedingungen werden durch Marker angezeigt, die besondere Tiefdruckgebiete darstellen. Es gibt Marker für „niedrigen Luftdruck“ (990 Millibar) und für „sehr niedrigen Luftdruck“ (965 Millibar). Das Wetter beeinflusst alle Operationen zu See und Luft in einer Zone. Es können sich maximal drei dieser Marker zur selben Zeit auf dem Spielplan befinden.

Um das Wetter zu bestimmen, werden drei Schritte ausgeführt: A) Wetterformationen ermitteln; B) Ort bestimmen; C) Stärke bestimmen.



Hinweis: Obwohl sich diese Systeme bewegen, existieren sie meist maximal eine Woche. Für Spielzwecke werden sie in der Operationszone „festgemacht“, wo sie die größten Auswirkungen haben. Jede Operationszone des Spielplans kann lokale Stürme – oftmals schwere – aufweisen. Sie sind aber meist von kurzer Dauer und können von U-Booten „ausgesessen“ werden. Die Wetterregeln hier befassen sich mit länger währenden, schweren Stürmen, denen die U-Boote nicht ausweichen können, da sie zur Oberfläche müssen, um die Batterien nachzuladen und Sauerstoff aufzunehmen.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**A. Wetterformationen**

Es wird mit drei Würfeln gewürfelt. Jede gewürfelte „0“ ergibt ein Tiefdruckgebiet.

B. Ort bestimmen

Für jedes Tiefdruckgebiet wird einmal auf untenstehender Tabelle gewürfelt. In die ermittelte Zone wird ein „990 mbar“-Marker gelegt. Wird dieselbe Zone zwei- oder dreimal erwürfelt, wird ein „965 mbar“-Marker in der Operationszone platziert.

Würfelnzahl	Juni bis November	Dezember bis Mai
0	South Africa	North Sea
1	Guiana Basin	Norwegian Sea
2	Caribbean	Barents Sea
3	Gulf of Mexico	Western Approaches
4	US East Coast	Western Approaches
5	Bermuda	SW Approaches
6	Maritimes	Greenland Gap
7	Grand Banks	Grand Banks
8	Greenland Gap	Maritimes
9	Western Approaches	South Africa

C. Wetterstärke

Für jeden 990 mbar-Marker wird einmal gewürfelt, Jede 0 oder 1 dreht den Marker auf die 965 mbar-Seite.

[7.41] Wetterauswirkungen**990 mbar-Marker**

Der 990mb-Marker repräsentiert Sturmweather mit großer Wolkenbildung, rauer See und reduzierter Sicht. Folgendes tritt in der Operationszone und verbundenen besonderen Missionszonen in Kraft:

- Flugzeuge (siehe 7.51) dürfen nicht in die Operationszone gelegt werden.
- Alliierte Flugzeuge und Flugzeugträger haben ihren Wert gegen U-Boote um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 0).
- Es gibt eine -2 Modifizierung zu allen U-Boot-Würfelwürfen auf den Gebietsaktivitätstabellen, siehe 13.21.
- Es gibt eine -1 Modifizierung zum Angriffswert eines U-Bootes bei jedem Angriff.
- Überwasserangriffe mit Geschützen sind nicht möglich.
- Minenlegen ist nicht möglich.
- Alle Konvois haben ihren Nachzügler-Wert um 1 erhöht (Maximum von 2).
- Zu Beginn des Seedauer-Tests (siehe 14.7) wird für jedes italienische U-Boot, das sich zu irgendeinem Zeitpunkt in dieser Spielrunde in der Operationszone befand oder durch sie hindurch gelaufen ist, gewürfelt. Bei einer 0 oder 1 erhält das U-Boot einen Schaden-Marker.

965 mbar-Marker

Der 965mb-Marker stellte schweres und gefährliches Wetter mit

durchgehend verhangenem Himmel, sehr rauer See und praktisch keiner Sicht mehr dar. Folgendes tritt in der Operationszone und verbundenen besonderen Missionszonen in Kraft:

- Flugzeuge (siehe 7.51) dürfen nicht in die Operationszone gelegt werden.
- Aufgedeckte alliierte Flugzeuge werden ins entsprechende Behältnis zurückgelegt. Es wird kein Ersatz aufgedeckt.
- Alle Werte gegen U-Boote von Eskorten sind um 1 reduziert (Minimum von 0). Ausnahme: Flugzeugträger und Schiffe, die Flugzeuge an Bord haben, haben einen Wert gegen U-Boote von 0.
- Es gibt eine -3 Modifizierung zu allen U-Boot-Würfelwürfen auf den Gebietsaktivitätstabellen, siehe 13.21.
- Es gibt eine -2 Modifizierung zum Angriffswert eines U-Bootes bei jedem Angriff.
- Alle Schadensergebnisse gegen alliierte Einheiten werden geändert auf „versenkt“.
- Überwasserangriffe mit Geschützen sind nicht möglich.
- Minenlegen ist nicht möglich.
- Wolfsrudel können nicht gebildet werden.
- Alle Konvois haben einen Nachzügler-Wert von 2.
- Zu Beginn des Seedauer-Tests (siehe 14.7) wird für jedes U-Boot, das sich zu irgendeinem Zeitpunkt in dieser Spielrunde in der Operationszone befand oder durch sie hindurch gelaufen ist, gewürfelt. Bei einer 0 oder 1 (italienische U-Boote: 0-3) erhält das U-Boot einen Schaden-Marker.
- Wird ein „Schaden“ gegen ein U-Boot erzielt, wird erneut gewürfelt. Ist dieses Ergebnis größer als der Verteidigungswert des U-Bootes, ist das Boot gesunken.ASSE modifizieren diesen Würfelwurf, indem sie ihren Wert vom Würfel abziehen.

[7.42] Wetter-Marker werden in der Rundenende-Phase entfernt, siehe 16.0.

[7.5] Luftaufklärung

Während dieser Phase darf der Spieler verfügbare Aufklärer der Luftwaffe dazu einsetzen, deutschen U-Booten beim Auffinden von Konvois zu helfen.

[7.51] Der Spieler platziert dazu das Flugzeug in einer Operationszone innerhalb der Reichweite des Flugzeugs von der Basis. Die Anwesenheit von jedem Flugzeug:

- addiert +1 zu Würfeln auf Gebietsaktivitätstabellen, siehe 13.21,
- addiert +1 zu Würfeln, wenn Wolfsrudel gebildet werden, siehe 24.1.

[7.52] Die Auswirkungen von mehreren Flugzeugen sind kumulativ.

[7.53] Focke-Wulf 200 Condor-Maschinen haben eine Reichweite von „2“. Alle anderen Flugzeuge haben eine Reichweite von „1“. Die Reichweite darf nicht durch den Ärmelkanal („English Channel“) oder Gibraltar gezogen werden.

[7.54] Flugzeuge dürfen auf jeder U-Boot-Basis im Spiel, einschließlich Narvik, stationiert werden. Wenn der Spieler die Basis wechseln möchte, zieht er das Flugzeug in dieser Phase zur neuen Basis. Er darf jedoch mit ihm bis zur kommenden Spielrunde nicht suchen.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

[7.55] Flugzeuge können alliierten Jagdmaschinen zum Opfer fallen. Mit Beginn von Kriegsabschnitt 3 wird, wenn während der Runde ein CV, CM, CVE oder ACV in der Operationszone des Flugzeugs der Achsenmächte (siehe 14.12) aufgedeckt wird, gewürfelt. Bei einer „0“ wird das Flugzeug sofort aus dem Spiel entfernt. Werden die optionalen politischen Regeln verwendet, sinkt der politische Einflussnahme-Marker beim Oberkommando der Luftwaffe (OKL) um 1.

[7.56] Flugzeuge von Vichy-Frankreich

Einige Szenarien und politische Ereignisse geben dem Spieler ein Flugzeug Vichy-Frankreichs in die Hand. Dann wird das „Bizerte“-Flugzeug verwendet. Es hat eine Reichweite von „1“. Es kann jedoch nur von einer französischen Basis operieren und gibt nur einen +1-Vorteil für Vichy-U-Boote bei Würfeln auf der Gebietsaktivitätstabelle.

II. ADMINISTRATIVES SEGMENT

[8.0] U-BOOT-VERSTÄRKUNGS-PHASE

Die Kriegsmarine baute ihre U-Bootflotte erst mehr als ein Jahr nach Kriegsbeginn massiv aus. Somit hatte Dönitz in den ersten beiden Kriegsjahren nur eine sehr begrenzte Anzahl von Booten zur Verfügung. 1941 jedoch trafen U-Boote in großer Stückzahl ein. Zudem wurden fast alle Boote im Laufe des Kriegs überholt. Dies ändert zwar nicht die Werte des U-Bootes, stellt aber einen gehörigen logistischen Aufwand dar und ist deshalb Teil des Spiels.

Der Spieler konsultiert in dieser Phase, beginnend mit dem ersten Monat nach Spielbeginn (Monat 2 des Szenarios), die U-Boot-Verstärkungsliste. Die Liste ist folgendermaßen aufgebaut:

A. Auf das Datum folgen mögliche Änderungen:

- Auflistungen in Klammern () sind die Änderungen bei Kriegsabschnitten, neu hinzuzufügende oder zu entfernende Spielsteine usw. Ebenfalls werden hier Gelegenheiten aufgeführt, Asse neu zuzuordnen, siehe 25.31.
- Auflistungen in geschweiften Klammern { } umfassen Veränderungen bei Enigma, B-Dienst und verfügbaren Flugzeugen. Wenn die optionalen politischen Regeln verwendet werden, werden diese Eintragungen ignoriert, da sie „politisch“ behandelt werden.
- Auflistungen in < > umfassen optionale Einheiten, die „eingetauscht“ werden müssen, siehe die Zusatzregeln.

B. Hinter der Basis, auf der sie erscheinen, werden alle U-Boote aufgeführt, die, beginnend mit Oktober 1939, in den Krieg traten. Sollte die Basis noch nicht „aktiv“ sein, erscheint das Boot im Deutschen Reich. Alle neu erscheinenden U-Boote werden in die Anleger-Box der entsprechenden Basis gelegt. Einige U-Boote weisen noch den Zusatz „unerfahren“ auf; in diesem Fall erhalten sie einen Marker unerfahren 1 („Inexp 1“). Wenn der Spieler möchte, kann er ein solches U-Boot einen Monat zurückhalten. Durch weiteres Training wird dann der unerfahren-Marker nicht gelegt, siehe 8.1.

C. Hinter dem Eintrag „Abgezogen“ stehen die U-Boote, die überholt werden müssen. Sie laufen sofort zurück-zur-Basis und führen Transitereignis-Tests wie beschrieben aus, siehe 19.13.

U-Boote, die sich zum Zeitpunkt ihres Abzugs im Mittelmeer befinden, werden in die Mittelmeer-Überholungs-Box („Refit Mediterranean“) gelegt. U-Boote außerhalb des Mittelmeers gelangen in die Atlantik-Überholungs-Box („Refit Atlantic“). Alle Schaden-Marker werden entfernt. Wurde das in Frage kommende U-Boot bereits versenkt, wird kein Ersatz abgezogen. Während es überholt wird, kann ein U-Boot nicht durch das Kriegereignis „Zu Trainingszwecken abgestellt“ aus dem Spiel entfernt werden.

D. Auf den Eintrag „Zurück“ folgen U-Boote, die nach ihrer Überholung zurückkehren. Alle zurückkehrenden Boote in der Mittelmeer-Überholungs-Box („Refit Mediterranean“) werden in Italien platziert (unabhängig davon, was die Liste angibt); alle zurückkehrenden Boote in der Atlantik-Überholungs-Box („Refit Atlantic“) werden, wie angegeben, im Deutschen Reich, Norwegen oder Frankreich stationiert.

***Hinweis:** Da mit großer Wahrscheinlichkeit die Abstellungen ins Mittelmeer nicht historisch verlaufen werden, besitzt jedes Boot eine Rückkehrbasis im Atlantikbereich. Diese wird ignoriert, wenn sich das U-Boot in der Mittelmeer-Überholungs-Box befindet.*

[8.1] Unerfahrene Besatzungen

Die Kriegsmarine setzte einige Boote mit ziemlich unerfahrenen Besatzungen ein. Diese U-Boote werden in der U-Boot-Verstärkungsliste entsprechend gekennzeichnet. Sie erhalten einen unerfahren-Marker („Inexp“).

[8.11] Auswirkungen

U-Boote mit unerfahren-Marker haben folgende Einschränkungen:

- 1 bei allen Suchwürfen auf Gebietsaktivitätstabellen, siehe 13.21
- 1 bei allen Geschützangriffs-Würfeln, siehe 27.1
- 1 bei allen Verteidigungs-Würfeln bei Gegenangriffen, siehe 14.2B
- +1 bei allen Torpedoangriffs-Würfeln, siehe 14.16
- +1 bei allen Würfeln für eifrige („diligent“) Eskorten
- +1 bei allen Flugzeug-Ereignis-Würfeln
- +1 bei allen Alarmtauchversuchen, siehe 14.13
- +1 bei allen Seedauer-Tests, siehe 14.7
- +1 bei allen Transit-Ereignis-Tests, siehe 19.1
- +1 bei allen Schadenstabellen-Würfeln, siehe 18.3

[8.12] Erfahrung gewinnen

Ein unerfahren-Marker wird entfernt, wenn das U-Boot zur Basis zurückkehrt (nach Schadenstabellen-Würfeln). Allerdings darf das U-Boot nicht:

- zur Basis zurückkehren, während es noch „im Transit nach draußen ist“
- Suchen und Kontakt umgehen, siehe 13.1
- freiwillig zur Basis zurückkehren (Ausnahme: Es ist beschädigt)

[8.13] Training (späterer Einsatz)

Der Spieler kann entscheiden, ein solches Boot einen Monat später ins Spiel treten zu lassen. Dann erhält es keinen Marker.

[8.14] Früher Einsatz

Der Spieler darf ein U-Boot ohne Marker auch einen Monat früher ins Spiel bringen. In diesem Fall würde es einen Marker erhalten. Achtung: Es dürfen nur maximal sechs unerfahrene U-Boote im Spiel sein.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

[8.15] Sehr früher Einsatz (optionale Regel)

Der Spieler kann U-Boote zwei Monate vor dem geplanten Termin einsetzen. In diesem Fall platziert er einen Marker „unerfahren 2“ („Inexp 2“) auf dem U-Boot und verdoppelt die Modifizierungen unter 8.11. Wenn der Marker normalerweise entfernt würde (siehe 8.12), wird er stattdessen auf die Seite „1“ umgedreht. Das U-Boot benötigt dann eine weitere Feindfahrt, um den Marker zu verlieren.

[9.0] U-BOOTE SEEKLAR MACHEN

Bevor es auslaufen kann, muss ein U-Boot „seeklar“ gemacht werden. Es werden Proviant und Treibstoff aufgenommen und die Besatzung zusammengeführt und trainiert. Im Durchschnitt war ein deutsches oder italienisches U-Boot in drei bis sieben Wochen wieder seeklar. Manchmal dauerte es auch länger, da französische Arbeiter ihr Leben bei Sabotageakten riskierten. Das kleine Typ II-Boot konnte schnell seeklar gemacht werden.

Ablauf:

Bei jeder Basis/jedem Tender wird bei der Anleger-Box begonnen und dann bis zur Aufbereitungs-Box Folgendes unternommen.

[9.1] Für jedes U-Boot in der Anleger-Box (Pierside) wird gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Seeklar-Wert des U-Boots, wird es in die Seeklar-Box (Ready for Sea) der Basis gelegt. Ist das Ergebnis größer als der Wert, bleibt das U-Boot an seinem Platz und kann in der nächsten Runde erneut würfeln.

[9.2] Für jedes U-Boot in der Hafen-Box (In-Port) wird gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Seeklar-Wert des U-Boots, wird es in die Anleger-Box der Basis gelegt (Ausnahme: Typ II-U-Boote werden sofort in die Seeklar-Box gelegt). Ist das Ergebnis größer als der Wert, bleibt das U-Boot an seinem Platz und kann in der nächsten Runde erneut würfeln.

[9.3] Für jedes U-Boot in der Aufbereitungs-Box (Work Up) wird gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Seeklar-Wert des U-Boots, wird es in die Hafen-Box der Basis gelegt. Ist das Ergebnis größer als der Wert, bleibt das U-Boot an seinem Platz und kann in der nächsten Runde erneut würfeln.

[10.0] REPARATUR-PHASE

U-Boote mit Schaden-Marker dürfen in einer Basis repariert werden. Es existieren vier Reparatur-Boxen in jeder Basis: Warten (Repair Hold), Reparatur-3, Reparatur-2 und Reparatur-1. In den Reparatur-Boxen 1-3 befindet sich jeweils die Reparatur-Ziffer.

Ablauf:

Für jedes U-Boot in einer Reparatur-Box wird gewürfelt. Dabei wird mit Booten in der Reparatur 3-Box begonnen, dann mit der 2-Box usw. Ist das Ergebnis = oder < der Reparatur-Ziffer der Box, wird das U-Boot in die nächste Box verschoben. Ein U-Boot in der 1er-Box landet in der Aufbereitungs-Box.

[10.1] Jede Basis kann nur eine bestimmte Anzahl von Booten gleichzeitig reparieren (dies ist der Maximalwert an Booten, die in den

Boxen 1, 2 und 3 gleichzeitig sein kann). Wenn sich kein „Platz“ in den Reparatur-Boxen befindet, muss ein U-Boot mit Schaden in der Warten-Box der Basis bleiben.

[10.2] Wenn ein U-Boot Schaden von „1“ oder mehr hat und sich kein „Platz“ in den Reparatur-Boxen der Basis befindet, muss es in der Warten-Box der Basis verbleiben. Welches U-Boot in der Warten-Box verbleibt, entscheidet der Spieler. *Generell macht es mehr Sinn, ein U-Boot mit geringerem Schaden zuerst zu reparieren und ein U-Boot mit größerem Schaden in der Warten-Box zu halten, selbst wenn es früher eintraf.*

[10.21] Wenn U-Boote repariert werden und es ist Raum für weitere Reparaturen, dürfen Boote aus der Warten- in die Reparatur 3-Box vorrücken, können aber erst in der folgenden Runde repariert werden.

***Hinweis:** Die Rückkehr von beschädigten U-Booten sollte gut geplant werden, um die Warten-Boxen zu vermeiden. U-Boote im französischen Atlantik könnten z.B. auch in Deutschland repariert werden, wenn es nötig ist.*

[11.0] OPERATIONSVORBEREITUNGSPHASE

[11.1] Alle U-Boote auf See werden vom Endesektor in den Operationssektor der Operationszone verschoben.

[11.2] Minenfelder

Für jedes Minenfeld auf dem Spielplan, das aus früheren Spielrunden noch besteht, wird auf der Minenfeld-Tabelle (siehe 26.4) gewürfelt, um alliierte Verluste zu ermitteln.

[11.21] Sobald alle Verluste bestimmt wurden, werden alle Minenfelder mit Stärke „1“ entfernt und Minenfeld-Marker mit Stärke 2 auf ihre Seite „1“ gedreht.

III OPERATIONS-SEGMENT

(wird einzeln für jedes U-Boot ausgeführt)

[12.0] PATROUILLENBEWEGUNGSPHASE

Normalerweise bleiben U-Boote auf Patrouillen in einer Operationszone. Der Spieler kann aber per Patrouillenbewegung ein U-Boot in eine angrenzende Operationszone ziehen. Dazu wird ein U-Boot, das auf der Patrouillenseite liegt, einfach in die angrenzende Zone verschoben. Dabei darf die neue Zone jedoch nicht weiter entfernt von einer Basis sein, als die Reichweite des Bootes erlaubt. Zudem darf die Transitroute keine „2“ aufweisen. Es wird ein Transitereignis erwürfelt, siehe 19.1. Sollte dabei ein zurück-zur-Basis-Resultat erzielt werden, wird das Boot auf die Transitseite gedreht, ein zurück-zur-Basis-Marker („RTB“) auf ihm platziert und es in den Endesektor der Operationszone gelegt.

[12.1] Ein U-Boot kann auch, ohne zusätzliche Bewegungskosten, eine besondere Missionszone, die angrenzend zur aktuellen

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Operationszone ist, per Patrouillenbewegung betreten. Auch hier wird ein Transitereignis erwürfelt, siehe 19.1.

Beispiel: Ein Kriegereignis in der besonderen Missionszone „St Lawrence“ ist eingetreten. U-Boote, die vor der US-Ostküste fahren, können Patrouillenbewegung zu den „Maritimes“ ausführen und dann, ohne zusätzliche Bewegungskosten, die besondere Missionszone „St Lawrence“ betreten. Es wird ein Transitereignis auf der Gebietsaktivitätstabelle der „Maritimes“-Zone erwürfelt.

[13.0] SUCHEN- UND KONTAKT-PHASE

Ein U-Boot muss im Gefecht die bestehenden Kontakte analysieren und dann schnell die besten Gelegenheiten finden, um ausgewählte Schiffe zu versenken. Meist sind die Informationen nicht völlig korrekt, die Zeit ist kurz und der Schusswinkel nicht ideal. Innerhalb dieser Grenzen muss der Kapitän seine Entscheidungen schnellstmöglich fällen.

[13.1] Aktivität festlegen

Ein U-Boot auf Patrouillenseite kann sich dazu entscheiden, den „Suchen und Kontakt“-Ablauf zu ignorieren, um so nicht kämpfen zu müssen. Ein solches U-Boot verbringt die meiste Zeit getaucht und/oder abseits von befahrenen Routen. Wählt der Spieler diese Option, wird der Sichten-Marker („Spotted“) vom U-Boot entfernt und direkt mit 14.7, Seedauer-Test, weitergemacht. Bei diesem Test wird der Seedauer-Wurf um -2 modifiziert.

[13.2] Suchen und Kontakt, Ablauf

Um festzustellen, ob ein U-Boot Feindkontakt herstellt und um wie viele Schiffe es sich dabei handelt, folgt der Spieler diesen Schritten:

[13.21] Es wird die Gebietsaktivitätstabelle der Operationszone, in der sich das U-Boot befindet, herangezogen. Befindet sich das U-Boot in einer besonderen Missionszone, die durch ein Kriegereignis aktiviert wurde, konsultiert der Spieler die Gebietsaktivitätstabelle der Operationszone, aus der das U-Boot die besondere Missionszone betreten hat. Weist die Linie für den aktuellen Kriegsabschnitt mindestens eine farbige Box auf, würfelt der Spieler und berechnet folgende Modifizierungen:

- +1, wenn es sich um eine B-Dienst-Operationszone handelt, siehe 7.11.
- + gegenwärtiger B-Dienst-Level plus dem gegenwärtigen Enigma-Level als einzelne Modifizierung, die nicht größer als +3 oder kleiner als -3 sein kann, siehe 7.34.
- +1 pro deutschem (oder Vichy-) Flugzeug, das die Operationszone absucht, siehe 7.5.
- +2, wenn die Suche in einer „jungfräulichen“ Operationszone stattfindet, siehe 30.5.
- -1, wenn das U-Boot gesichtet wurde und es Kriegsabschnitt 3 oder später ist.
- -3, wenn das U-Boot nicht erfolgreich war, sich einem Wolfsrudel anzuschließen, siehe 24.1.
- -1, wenn das U-Boot eine unerfahrene Besatzung hat, siehe 8.1.
- -2, wenn sich in der Operationszone ein 990 mbar-Wettermarker befindet, siehe 7.4.
- -3, wenn sich in der Operationszone ein 965 mbar-Wettermarker

befindet, siehe 7.4.

- -1, wenn sich sechs oder mehr U-Boote in der Operationszone aufhalten, siehe 22.1.

Die Farbe der Ergebnisbox bestimmt den Aktivitätsgrad:

- **Weiß** – kein Kontakt (siehe den ersten Einschub unten)
- **Grün** – Kontakt mit einer kleinen Anzahl Feindschiffe
- **Orange** – Kontakt mit einer geringfügig größeren Anzahl an Feindschiffen
- **Blau** – Kontakt mit einer umfangreichen Anzahl an Feindschiffen
- **Rot** – Kontakt mit einer großen Anzahl an Feindschiffen

Wenn beide Einschübe unten nicht zutreffen, wird der Kontakt ermittelt, siehe 13.22:

- Wenn die unmodifizierte Würfelzahl „0“ ist, die Farbe der Box weiß und die Gebietsaktivitätstabelle ein U-Boot-Symbol in der Spalte für den aktuellen Kriegsabschnitt aufweist, würfelt der Spieler mit einem zweiten Würfel. Ist das Ergebnis erneut „0“, ist das deutsche U-Boot auf ein feindliches U-Boot gestoßen. Es geht mit U-Boot gegen U-Boot-Kampf weiter, siehe 14.6.
- Kommt es zu keinem Kontakt, wird direkt mit dem Seedauer-Test (14.7) weiter gemacht. Der Seedauer-Würfelwurf wird mit -1 modifiziert.

[13.22] Nachdem er den Kriegsabschnitt ermittelt hat, würfelt der Spieler auf der Kontaktstabelle für die Operationszone und berücksichtigt folgende Modifizierungen:

- -1, wenn die Farbe der Box der Gebietsaktivitätstabelle grün ist.
- +1, wenn die Farbe der Box der Gebietsaktivitätstabelle blau ist.
- +3, wenn die Farbe der Box der Gebietsaktivitätstabelle rot ist.
- +1 pro Flugzeug (siehe 7.5).

Modifizierte Würfe, die kleiner als „0“ sind, werden als „0“ gewertet; modifizierte Würfe, die größer als 11 sind, als 11. Das Ergebnis ist entweder: kein Kontakt, L = Loner/Alleinfahrer, oder zwei Buchstaben, die einen Konvoi bezeichnen. Im Falle eines Konvois dient die Bezeichnung nur historischem Interesse. Die Größe des Konvois wird durch die Farbe der Box der Gebietsaktivitätstabelle bestimmt. Grüne oder orangefarbene Boxen bedeuten kleine Konvois (C1), blaue oder rote Boxen große Konvois (C2).

Wenn die Operationszone ein B-Dienst-Gebiet ist oder es ein Kriegereignis so bestimmt, kann der Konvoi durch eine Task Force oder einen besonderen Konvoi ersetzt werden, siehe 28.0.

Zu diesem Zeitpunkt kann der Spieler das U-Boot aus dem Gefecht herausziehen, wenn es einen Schaden-Marker hat. Dies repräsentiert ein beschädigtes Boot, das geschützte Konvois nicht mehr angreift, weiter aber nach Alleinfahrern Ausschau hält.

[13.23] Wenn die Kontaktstabelle einen Alleinfahrer anzeigt und die Operationszone das Küstensymbol (Coastel) aufweist, darf sich der Spieler dazu entscheiden, sich auf Küstenschiffahrtsrouten zu konzentrieren. Die Entscheidung wird getroffen, bevor Spielsteine aus dem Alleinfahrer-Behältnis gezogen werden. Entscheidet sich der Spieler dazu, die Küstenschiffahrt anzugreifen, wird der Kampf normal mit folgenden Ausnahmen gehandhabt:

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

- A. Aufgedeckte, namenlose Handelsschiffe haben ihre Verteidigung um 2 (Minimum von 0) und ihre Tonnage um 1t reduziert. Beim Gefechtsereignis „Tonnage verdoppelt“ kann dies auf 2t ansteigen.
- B. Alliierte Flugzeuge bleiben auf dem Display, selbst wenn die Operationszone im aktuellen Kriegsabschnitt „leichte“ Luftunterstützung anzeigt.

Hinweis: In einigen Bereichen gab es umfangreiche Küstenschifffahrt, bestehend aus kleinen Frachtern, Fähren, größeren Fischereibooten usw. Diese Ziele waren klein, langsam und leicht anzugreifen und zu versenken. Die Luftunterstützung in Küstennähe war jedoch größer, da auch Flugzeuge mit kürzerer Reichweite eingreifen konnten.

[13.24] Die Spieler konsultieren die Gefechts-Tabelle und bringen auf ihr den Aktivitäts-Level der Gebietsaktivitätstabelle mit dem Kontakt-Resultat der Kontakt-Tabelle in Einklang. Die Gefechts-Tabelle wird den Spieler auffordern, zufällig eine bestimmte Anzahl von Spielsteinen aus den Behältnissen zu ziehen. Gezogene Spielsteine werden, mit der Rückseite nach oben, auf das entsprechende Gefechts-Display in folgende Reihen gelegt:

C1: Kleiner Konvoi

Ein kleiner Konvoi nutzt das kleiner Konvoi-Display (siehe 2.43). Spielsteine aus dem äußeren Behältnis werden in die äußeren Reihen gelegt; Spielsteine aus dem inneren Behältnis in die inneren Reihen.

C2: Großer Konvoi

Ein großer Konvoi nutzt das großer Konvoi-Displays (siehe 2.42). Spielsteine aus dem äußeren Behältnis werden gleichmäßig in den beiden äußeren Reihen verteilt. Spielsteine aus dem inneren Behältnis werden gleichmäßig in den beiden inneren Reihen verteilt, Spielsteine aus dem mittleren Behältnis gleichmäßig in den beiden mittleren Reihen.

C3: Alleinfahrer

Spielsteine aus dem Alleinfahrer-Behältnis werden zufällig auf dem Alleinfahrer-Display verteilt, siehe 28.2.

C4: besondere Konvois

Es wird das Task Force/besonderer Konvoi-Display genutzt. Aus dem mittleren Behältnis gezogene Spielsteine werden gleichmäßig im Zentrum verteilt. Aus dem Flotten-Eskorten-Behältnis gezogene Spielsteine werden gleichmäßig in den äußeren Reihen verteilt, siehe 28.1.

C5: Task Force

Es wird das Task Force/besonderer Konvoi-Display genutzt. Aus dem Task Force-Behältnis gezogene Spielsteine werden gleichmäßig im Zentrum verteilt. Aus dem Flotten-Eskorten-Behältnis gezogene Spielsteine werden gleichmäßig in den äußeren Reihen verteilt, siehe 28.1.

Hinweise: Es kann (selten) vorkommen, dass sich nicht genügend Spielsteine in den Task Force- oder Flotten-Eskorten-Behältnissen befinden, um die Anforderungen der Gefechts-Tabelle zu erfüllen. Dies ist so mit Absicht gehalten! Es simuliert Zeiten, zu denen die Flotten keine größeren Task Forces oder Eskorten stellen konnten. In solchen Fällen werden alle verwendbaren Spielsteine genommen.

Wenn sich in einem Behältnis eine ungerade Anzahl an Spielsteinen befindet und diese gleichmäßig in Reihen verteilt werden müssen, wird die Reihe für den letzten Spielstein zufällig nach dem Platzieren des U-Boots gemäß 14.11 ermittelt.

[13.3] Wolfsrudel

Wenn ein U-Boot einen Konvoi oder eine Task Force entdeckt, kann es versuchen, weitere Boote heranzuführen, siehe 24.1.

[14.0] GEFECHTS-PHASE

Der Spieler greift die alliierten Schiffe nun in einer Serie von Angriffsrunden an.

Für Angriffe auf Task Forces/besondere Konvois und Alleinfahrer, siehe 28.1 bzw. 28.2.

[14.1] Erste Angriffsrunde

Ein großer Konvoi (C2) verwendet das großer Konvoi-Display, ein kleiner Konvoi (C1) das kleiner Konvoi-Display.

[14.11] Der Marker „gegenwärtiges Gebiet“ („Current Area“) wird in die Operationszone gelegt; U-Boote werden jeweils in eine der U-Boot-Boxen des entsprechenden Gefechts-Displays gelegt. In jede Box darf nur ein U-Boot gelegt werden. Ein U-Boot kann immer in die äußeren Boxen gelegt werden, um es jedoch in die inneren Boxen zu legen, muss gewürfelt werden. Der Spieler addiert den taktischen Wert des U-Boots, den Wert des Asses (so anwesend) und einen Würfelwurf. Übertrifft dieses Resultat die Zahl in der angestrebten Box, wird das U-Boot hineingelegt. Ist das Result nicht größer, darf das Boot nur in eine Box gelegt werden, deren Zahl das Hineinlegen erlaubt. Ist eine solche Box nicht vorhanden, kann das U-Boot ein Ziel nicht angreifen – siehe auch 24.2 und Wolfsrudel und Gefechte.

Beispiel: Der Spieler möchte mit U-25 (und „Ass“ Schütze) einen großen Konvoi aus der Mitte heraus angreifen. Er würfelt eine „6“. Das Ergebnis ist somit „10“; Würfelwurf von „6“ plus „1“ (Schütze) plus 3 (taktischer Wert von U-25). Dies reicht nicht aus, um in die Mitte gelegt zu werden (hier wird eine „11“ benötigt), ist aber ausreichend, um in eine innere Reihe gelegt zu werden (hier wird eine 9 benötigt). Wäre das Result 8 oder kleiner gewesen, müsste U-25 in eine äußere Reihe gelegt werden.

[14.12] Der Spieler deckt nacheinander, einzeln eine Anzahl von alliierten Spielsteinen auf dem Gefechts-Display auf, die dem taktischen Wert des U-Boots entspricht. Die vom Spieler umgedrehten Spielsteine müssen aus der Reihe des U-Boots oder aus einer angrenzenden Reihe stammen.

- Wird ein alliiertes Flugzeug umgedreht, wird die dem Kriegsabschnitt entsprechende Reihe der Gebietsaktivitätstabelle konsultiert. Weist sie ein ausgefülltes Flugzeug-Symbol auf, bleibt das Flugzeug auf dem Display. Ist das Flugzeug-Symbol nur „umrandet“ (dies bedeutet „leichte“ Luftunterstützung), bleibt das Flugzeug nur bei einem Würfelwurf von 0-4 auf dem Display. Existiert überhaupt kein Flugzeug-Symbol oder wurde 5-9 gewürfelt, wird das Flugzeug zurück ins Behältnis gelegt und ein Ersatz gezogen. Unabhängig von der Flagge auf seiner Rückseite, wird dieser Spielstein umgedreht.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

- Wird ein „Gefechtsereignis-Marker“ umgedreht, wird das Ereignis sofort umgesetzt, siehe 19.2. Werden weitere Gefechtsereignisse in dieser Angriffsrunde umgedreht, werden sie ins Behältnis zurückgelegt und keine Ersatzspielsteine gezogen.
- Wird eine „eifrige“ Eskorte umgedreht, würfelt der Spieler sofort auf der Spalte „eifrige Eskorten“ der U-Boot-Gefahren-Tabelle und addiert +1, wenn die Besatzung des U-Boots unerfahren ist.
Ausnahme: Es wird nicht gewürfelt, wenn das U-Boot erfolgreich alarmtaucht, siehe 14.13. Das Gefecht geht dann normal mit der „eifrigen“ Eskorte aufgedeckt und in der korrekten Reihe, weiter. Wird das U-Boot beschädigt, darf der Spieler es zu diesem Zeitpunkt aus dem Gefecht zurückziehen und mit dem Seedauer-Test (siehe 14.7) weiter machen.

Jetzt darf der Spieler mit Deckgeschützen angreifen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Es gibt ein umgedrehtes Handelsschiff mit maximal 7t oder ein größeres Handelsschiff, das beschädigt ist.
- Es gibt keinen nicht aufgedeckten Spielstein in derselben oder angrenzenden Reihe des U-Boots, der den „White Ensign“ aufweist.
- Es existiert kein umgedrehtes Kriegsschiff (Eskorte, CK, BB usw.) oder Flugzeug.
- Das U-Boot ist kein Typ II, XIV, XVIIIB, XXI oder XXIII.

Wird mit Deckgeschützen angegriffen, geht es mit 27.0 weiter, ansonsten mit 14.14.

[14.13] Alarmtauchen

Wenn eine „eifrige“ Eskorte gezogen wird, die Gefechtsereignisse „Torpedo läuft im Kreis“ oder „Aufklärer sichtet U-Boot“ erwürfelt wurden oder ein Handelsschiff mit Geschützen das Feuer auf das U-Boot eröffnet, kann das U-Boot versuchen, abzutauchen und dabei seinen Alarmtauchwert (im grünen Dreieck) einzusetzen. Bevor es zum Angriff der Eskorte kommt oder das Ereignis ausgeführt wird, würfelt der Spieler (+1, wenn die Besatzung unerfahren ist).

Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Alarmtauchwert, werden alle Resultate (mit Ausnahme von „Keine Auswirkung“) auf „Gesichtet“ geändert (bei einem im Kreis laufenden Torpedo sind alle Resultate „Keine Auswirkung“) und das Gefecht läuft normal weiter.

Wenn das U-Boot mit dem Würfelwurf scheitert, wird das Ereignis oder die Eskorte normal ausgeführt und das Gefecht fortgesetzt.

[14.14] Der Spieler benutzt den taktischen Wert des U-Boots, um die Anzahl an Zielcomputer- („TDC“) Markern zu bestimmen, die zufällig aus dem Zielcomputer-Behältnis gezogen werden. Der Spieler platziert einen Zielcomputer-Marker pro Ziel (ohne sich die Marker anzuschauen!). Ein Ziel ist ein beliebiges aufgedecktes oder nicht aufgedecktes alliiertes Schiff, das sich in der Reihe des U-Boots oder in einer angrenzenden Reihe befindet. Kein Ziel darf jemals mehr als einen Marker zugeordnet bekommen. Nach dem Legen dürfen die Marker nicht mehr verschoben werden.

[14.15] Der Spieler dreht jetzt die Zielcomputer-Marker um und wählt Ziele für Angriffe aus. Ein Ziel muss einen Zielcomputer-Marker aufweisen! Der Spieler darf so viele Ziele auswählen, wie der Angriffswert des U-Boots zulässt. Jedes Ziel muss mindestens 1 Angriffspunkt zugeordnet bekommen. Durch den Nachzügler-Wert des

Konvois (siehe 29.0) kann der Angriffswert des U-Boots erhöht sein. Ein U-Boot kann nur Ziele angreifen, die sich in derselben oder einer angrenzenden Reihe befinden.

Beispiel: U-25 (5-2-3) hat mit Schütze (+1) ein Ass als Kapitän und ist im Kampf mit einem aufgedeckten 2-0 Handelsschiff, einem 1-0 Handelsschiff und einem aufgedeckten 7-1 Zerstörer. Der Nachzügler-Wert ist 1, so erhöht sich der Angriffswert von U-25 auf „6“. Das 2-0 Frachtschiff hat einen Zielcomputer-Wert von -2, ist aber in einer angrenzenden Reihe. Der 1-0 Frachter hat einen Zielcomputer-Wert von 0, der Zerstörer von +1. Der Spieler teilt beiden Frachtern je 3 Angriffspunkte zu; der Zerstörer wird nicht zum Ziel gemacht. Er hat alle 6 Angriffspunkte eingesetzt.

[14.15A] Sobald alle Ziele ausgewählt wurden, werden alle nicht aufgedeckten Ziele umgedreht. Wird dabei ein alliierter Flugzeug oder ein Kriegsereignis-Marker gedreht, wird der Zielcomputer-Marker auf ihm entfernt. Auf ein Flugzeug oder Kriegsereignis zugeteilte Angriffspunkte dürfen nun auf andere Spielsteine mit Zielcomputer-Marker umverteilt werden.

- Wird ein alliierter Flugzeug umgedreht, wird die dem Kriegsabschnitt entsprechende Spalte der Gebietsaktivitätstabelle konsultiert. Weist sie ein ausgefülltes Flugzeug-Symbol auf, bleibt das Flugzeug auf dem Display. Ist das Flugzeug-Symbol „umrandet“ (dies bedeutet „leichte“ Luftunterstützung), bleibt das Flugzeug nur bei einem Würfelwurf von 0-4 auf dem Display. Existiert überhaupt kein Flugzeug-Symbol oder wurde 5-9 gewürfelt, wird das Flugzeug zurück ins Behältnis gelegt und ein Ersatz gezogen. Unabhängig von der Flagge auf seiner Rückseite, wird dieser Spielstein umgedreht.
- Wird ein „Gefechtsereignis-Marker“ umgedreht, wird das Ereignis sofort umgesetzt, siehe 19.2. Ausnahme: Es hat in dieser Runde bereits ein Gefechtsereignis stattgefunden. Werden weitere Gefechtsereignisse in dieser Angriffsrunde umgedreht, werden sie ins Behältnis zurückgelegt.
- Wird eine „eifrige“ Eskorte umgedreht, würfelt der Spieler sofort auf der Spalte „eifrige Eskorten“ der U-Boot-Gefahren-Tabelle und addiert +1, wenn die Besatzung des U-Boots unerfahren ist. Wenn das U-Boot erfolgreich alarmtaucht (siehe 14.13), werden alle Resultate mit Ausnahme von „Keine Auswirkung“ auf „Gesichtet“ verändert. Das Gefecht geht dann normal mit der „eifrigen“ Eskorte aufgedeckt und in der korrekten Reihe, weiter. Wird das U-Boot beschädigt, darf der Spieler es zu diesem Zeitpunkt nicht aus dem Gefecht zurückziehen.

[14.15B] Eine Eskorte als Ziel bestimmen

Die meisten erfolgreichen Angriffe auf Eskorten passierten, wenn die Eskorte das U-Boot erst bemerkte, wenn es getroffen wurde (oder im Wasser die Torpedospur bemerkte, aber keine Zeit mehr zum Reagieren bestand). Eskorten dampften mit langsamer Geschwindigkeit mit dem Konvoi oder der Task Force mit und wechselten ab und an die Positionen. Eskorten weilten meist an der Peripherie des Konvois und waren daher stärker gefährdet.

Ein U-Boot kann eine Eskorte, die kein Flugzeug führt (siehe 3.14) als Ziel auswählen. Deren Wert gegen U-Boote wird nicht als Teil der Verteidigung gezählt (die Werte gegen U-Boote von anderen Eskorten werden gezählt!), wenn folgende Punkte unzutreffend sind:

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

- Das U-Boot wurde gesichtet.
- Eine „eifrige“ Eskorte wurde aufgedeckt.
- Ein Flugzeug befindet sich auf dem Display.
- Der Angriff findet auf dem Alleinfahrer-Display statt.
- Ein U-Boot des Wolfsrudels hat bereits angegriffen und so die Eskorten alarmiert. Nur der erste Angreifer eines Wolfsrudels kann also von diesem Vorteil profitieren.
- Die folgenden Gefechtsereignisse treten ein:
 - i) Aufklärer sichtet U-Boot.
 - ii) Gegenangriff (Eskorte sichtet U-Boot und hält es auf Entfernung).
 - iii) Gegenangriff - Kampf (Eskorte greift das U-Boot an, bevor es seinerseits angreift).

Feuert der Spieler auf ein nicht-aufgedecktes Ziel, das sich als Eskorte entpuppt, wird sein Wert gegen U-Boote ignoriert, solange keine andere Eskorte bereits in dieser Art und Weise angegriffen wurde und obige Punkte zutrafen. Wird die Eskorte beschädigt oder versenkt, wird ihr Wert gegen U-Boote in der Gegenangriffsrunde nicht gezählt.

[14.16] Der Spieler addiert Folgendes für das angreifende U-Boot:

A. Addiere Folgendes für das angreifende U-Boot:

1. Der Teil des Angriffswerts des U-Boots (ggf. erhöht durch den Nachzügler-Wert oder verringert durch Wetter), der dem Ziel zugeteilt wurde.
2. Der Wert des Asses, so das Boot einen hat. Der Ass-Bonus gilt bei jedem Angriff.
3. Der Wert des aktuellen G7-Torpedos (kann negativ sein).

B. Der Spieler addiert Folgendes für das Ziel:

1. Den Verteidigungswert des Ziels. - 2, wenn das Ziel im Hafen liegt, siehe 14.18.
2. Der Wert gegen U-Boote von allen aufgedeckten alliierten Schiffen in der Reihe des U-Boots und angrenzenden Reihen und den Wert gegen U-Boote von allen aufgedeckten Flugzeugen und Flugzeugträgern mit Wert gegen U-Boote (siehe 3.14), unabhängig von ihrer Reihe.
3. Der Zielcomputer-Marker (ein negativer Wert reduziert die Verteidigungsstärke des Ziels). Der Zielcomputer-Wert kann durch ein Gefechtsereignis oder in einem nicht verdunkelten Küstengebiet modifiziert werden, siehe 30.25.
4. Ist das Ziel nicht in derselben Reihe wie das U-Boot, wird 1 addiert.
5. Weist das Ziel einen Schaden-Marker auf, wird 1 abgezogen.

C. Der Wert des Ziels wird vom Wert des U-Boots abgezogen (abgerundet). Nun wird gewürfelt und 1 addiert, wenn die Besatzung des U-Boots unerfahren ist, siehe 8.1. Ist dieser Wurf kleiner oder gleich dem ermittelten Wert, wurde das Ziel getroffen.

Beispiel: Obiges Beispiel fortführend, hat U-25 durch seine G7-Torpedos ein -1. Nun kommt es zur Berechnung:

Frachter #1 (2-0) ist in einer angrenzenden Reihe:

- a) 3 Angriffspunkte + 1 Ass + Torpedowert -1 = +3
- b) 2 Verteidigungspunkte + 1 für die aufgedeckte Eskorte +

Zielcomputer -2, +1 für die angrenzende Reihe = +2

- c) $3-2 = 1$. Der Spieler muss deshalb eine 0 oder 1 würfeln (eine Chance von 20 %), um das Ziel zu treffen.

Frachter #3 (1-0) ist in derselben Reihe:

- a) 3 Angriffspunkte + 1 Ass + Torpedowert -1 = +3.
- b) 1 Verteidigungspunkt + 1 für die aufgedeckte Eskorte + Zielcomputer 0 = +2
- c) $3-2 = 1$. Der Spieler muss deshalb eine 0 oder 1 würfeln (eine Chance von 20 %), um das Ziel zu treffen.

D. Wird das Ziel getroffen, wird die Angriffs-Tabelle konsultiert. Auf der linken Seite ermittelt der Spieler die Größe des Ziels (in Tonnage) und würfelt dann mit folgenden Modifizierungen:

- Der Wert des aktuellen G7-Torpedos wird addiert (dieser Wert kann negativ sein).
- +2, wenn das Ziel im Hafen liegt, siehe 14.18.
- -1, wenn das Ziel ein britisches, kanadisches oder amerikanisches Handelsschiff ist und in Kriegsabschnitt 5 ein Gewicht von 5t bis 12t hat.

Die von den Deutschen im Atlantik angegriffenen Frachter waren zu Beginn des Krieges meist veraltet und vor oder während des Ersten Weltkriegs gebaut – einige bereits im 19. Jahrhundert. Nur wenige Handelsschiffe liefen in den 30er Jahren vom Stapel. Als in den Kriegsjahren Großbritannien, Kanada und die USA in größerem Umfang neue Schiffe bauten, waren diese auch besser in der Lage, Schäden zu überstehen.

- Liegt das modifizierte Resultat im gelben Bereich, wurde das Ziel beschädigt. Es wird ein Schaden-Marker auf das Ziel gelegt. Hatte das Ziel bereits einen Schaden-Marker, ist es versenkt. In letzteren Fall wird der Marker versenkte Schiffe um ein Feld, der Marker versenkte Tonnage um den Tonnagewert verschoben.
- Liegt das modifizierte Resultat im roten Bereich, wurde das Ziel versenkt. Der Marker versenkte Schiffe wird um ein Feld, der Marker versenkte Tonnage um den Tonnagewert verschoben.
- Liegt das modifizierte Resultat im roten Bereich und hat ein weißes „X“, wird angenommen, dass das Ziel Explosivstoffe (Munition, Flugzeugtreibstoff usw.) geladen hatte und explodiert ist. Dabei hat es möglicherweise das U-Boot beschädigt. Es wird daher sofort auf der Reihe explodierendes Ziel der U-Boot-Gefahren-Tabelle – ohne Modifizierungen - gewürfelt. Der Marker versenkte Schiffe wird um ein Feld, der Marker versenkte Tonnage um den Tonnagewert verschoben.

Hinweis: Der Torpedowert zählt zweifach für oder gegen den Spieler. Einmal beim Treffen des Ziels (die korrekte Tiefe) und einmal beim Detonieren (der magnetische Zünder, der Probleme bereitete oder fehlerhafte Kontaktzünder).

[14.17] Es wird vorkommen, dass es für ein U-Boot unmöglich ist, ein Ziel zu treffen (eine Kombination aus niedrigem Angriffswert, niedrigem Torpedowert, negativem Zielcomputer-Wert und/oder hohen Eskorten-Werten). In diesem Fall geschieht Folgendes:

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

- A. Kann in der ersten Angriffsrunde kein erfolgreicher Angriff gemacht werden, gibt es keinen Gegenangriff, siehe 14.2. Der Spieler darf sich zurückziehen (siehe 14.3) oder eine weitere Angriffsrunde normal ausführen, siehe 14.4.
- B. Kann in einer weiteren Angriffsrunde kein erfolgreicher Angriff ausgeführt werden, wird eine Gegenangriffsrunde normal ausgeführt – unabhängig davon, ob es in der ersten Angriffsrunde zu einem Angriff kam.

Achtung: Nicht-aufgedeckte Schiffe mit Zielcomputer-Markern werden wie folgt bei der Ermittlung von erfolgreichen Angriffen behandelt. Sie haben einen Verteidigungswert von „1“, bis sie aufgedeckt werden. Werden sie angegriffen und es wird festgestellt, dass sie nicht getroffen werden können, wird der U-Boot-Angriff als automatischer Fehlschuss gewertet, der einen Gegenangriff nach sich zieht.

[14.18] Es gibt Ereignisse und besondere Hafenregeln (siehe 30.4), die festlegen, dass ein Ziel im Hafen liegt. In einem solchen Fall wird der Verteidigungswert um 2 gesenkt (Minimum von 0) und Angriffswürfe um 2 erhöht. Der Wert gegen U-Boote wird um 1 (Minimum von 0) in der ersten Angriffsrunde und bei folgenden Gegenangriffen reduziert.

[14.2] Gegenangriffs-Runde

Gegenangriffe finden normalerweise statt, wenn ein U-Boot einen Angriff gegen Überwasserschiffe ausgeführt hat. Bei bestimmten Gefechtsereignissen kann ein Gegenangriff aber vor und nach dem U-Boot-Angriff stattfinden.

Achtung: Schiffe, die in der Angriffsrunde versenkt wurden, werden vor dem Gegenangriff entfernt.

Gegenangriff, Ablauf:

- A. Für die Alliierten wird addiert:
1. Der Werte gegen U-Boote von allen aufgedeckten alliierten Kräften (selbst von nicht-angegriffenen), die sich in der Reihe des U-Boots oder angrenzenden Reihen befinden. Brüche werden aufgerundet. Zur Erinnerung: Der Wert gegen U-Boote eines Schiffs mit Schaden-Marker ist 0. Der Wert gegen U-Boote eines Flugzeugs, Flugzeugträgers oder Schiffs mit Flugzeugen ohne Wert gegen U-Boote (siehe 3.14) wird addiert, egal in welcher Reihe es sich befindet.
- Ausnahme:** Der Wert gegen U-Boote von amerikanischen Flugzeugen oder Trägern wird bei Gegenangriffen nicht gezählt, bevor das Land in den Krieg eingetreten ist (Kriegsabschnitt 4). Er wird aber gezählt beim aufgedeckten Eskortens-Wert bei der Verteidigung von Zielen.

48 PBV der US Navy operierten seit dem Frühjahr 1941 von Argentia auf Neufundland, bis sie nach Pearl Harbor in den Pazifik verlegt wurden. Sie meldeten die Positionen von U-Booten an Konvois. Oft tauchten die U-Boote auch vor Angriffen ab, obwohl es den Fliegern verboten war, direkte Angriffe auszuführen. Flugzeugträger eskortierten ebenfalls Konvois, wie z.B. den, der vor dem amerikanischen Kriegseintritt US-Truppen nach Island brachte.

2. Die Anzahl an roten Boxen und Boxen mit roten Punkten, die sich für den aktuellen Kriegsabschnitt in der Gebietsaktivitätstabelle der Operationszone, in der das Gefecht stattfindet, befindet.
3. Der allgemeine Wert gegen U-Boote (auf dem Kriegsabschnitts-Display) des aktuellen Kriegsabschnitts und der Region.

B. Für das U-Boot wird addiert:

1. Der Verteidigungswert des U-Boots.
2. Der Wert des Asses (so vorhanden).
3. -1, wenn die Besatzung unerfahren ist, siehe 8.1.

C. Das Ergebnis des U-Boots wird vom alliierten Ergebnis abgezogen. Ist dieser Wert geringer als 0, kommt es zu keinem Gegenangriff. Ist der Wert 0+, wird die entsprechende Spalte der Gegenangriffs-Tabelle konsultiert. Es wird gewürfelt und folgende Modifizierungen eingerechnet:

1. +1 für jeden Schaden-Marker des U-Boots.
2. +1 bei einem Gegenangriff in einer weiteren Angriffsrunde.
3. +1, wenn das U-Boot einen Sichten-Marker aufweist.

In einigen Fällen ist ein zweiter Wurf auf der Gegenangriffs-Tabelle nötig. Die Resultate der Tabelle werden sofort umgesetzt. Ein U-Boot, das zur Basis zurückkehren muss, wird auf die Transitseite gedreht und zieht sich zurück.

Beispiel: Das Typ IIA-Boot U-5, mit unerfahrener Besatzung, wird durch die eifrige Eskorte HMS Rochester und einen französischen 6-1 Zerstörer in der Nordsee überrascht. Es ist Kriegsabschnitt 1, der allgemeine Wert gegen U-Boote ist 0. Der Spieler ermittelt:

- a) Stärke 4 für aufgedeckte Werte gegen U-Boote +2 rote Boxen auf der Gebietsaktivitätstabelle +0 für den allgemeinen Wert gegen U-Boote = +6.
- b) 2 U-Boot-Verteidigungswert -1 für Unerfahrenheit = +1.
- c) Der U-Boot-Wert wird vom alliierten Wert abgezogen = 5.
- d) Es wird auf der „5-6“-Spalte der Gegenangriffs-Tabelle gewürfelt.

[14.3] Rückzug

Nach Ende der Gegenangriffs-Runde darf der Spieler das U-Boot freiwillig aus dem Gefecht zurückziehen. Dazu legt er es in den Endesektor der Operationszone. Zieht er das Boot freiwillig zurück, geht es mit der Ass-Ermittlung weiter, siehe 14.5.

[14.4] Weitere Angriffsrunden

Wurde das U-Boot nicht versenkt, zurückgezogen oder dazu gezwungen, zur Basis zurückzukehren, kann es ein zweites Mal angreifen. Die Zielcomputer-Marker der ersten Runde werden entfernt und ins Behältnis zurückgelegt. Aufgedeckte Spielsteine bleiben aufgedeckt.

Wenn nicht andersweitig erlaubt (z.B. durch ein Kriegsereignis), sind erneute Angriffe nicht erlaubt auf:

- Task Forces
- besondere Konvois
- Schiffe aus dem Alleinfahrer-Behältnis mit +-Symbol (= hohe Geschwindigkeit). Sie werden bei erneuten Angriffen vom Display

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

entfernt, wenn sie nicht beschädigt sind.

- Kreuzer (CA oder CL) aus dem Alleinfahrer-Behältnis. Sie werden bei erneuten Angriffen vom Display entfernt, wenn sie nicht beschädigt sind.
- Bewaffnete Handelskreuzer (AM) aus dem Alleinfahrer-Behältnis. Sie werden bei erneuten Angriffen vom Display entfernt, wenn sie nicht beschädigt sind.

Ablauf:

Vor der zweiten Angriffsrunde wird gewürfelt, ob sich der Nachzügler-Wert (siehe 29.3) des Konvois geändert hat. Anschließend darf der Spieler das U-Boot in eine angrenzende Reihe verschieben.

Beispiel: U-Boot „Faà di Bruno“ versenkt ein Schiff aus einem Konvoi mit Nachzügler-Wert „1“. Würfelt der Spieler eine „0“, steigt der Wert auf „2“, würfelt er eine „9“, sinkt er auf „0“. Der Spieler würfelt eine „4“ – keine Änderung. Faà di Bruno befindet sich in der linken, inneren Reihe des Konvoi-Displays. Es könnte sich in die linke, äußere Reihe oder die linke, mittlere Reihe verschieben.

Anschließend wiederholt der Spieler die Schritte 14.12 bis 14.17, gefolgt von 14.2. Folgende Ausnahmen gibt es:

- A. Alliierte Einheiten werden in folgender Reihenfolge aufgedeckt, siehe 14.12:
- Schiffe mit „White Ensign“ müssen zuerst aufgedeckt werden (so sie sich in Reihen aufhalten, in denen aufgedeckt werden muss).
 - Erst nachdem alle „White Ensign“-Schiffe aufgedeckt wurden, werden Schiffe mit „Red Ensign“ aufgedeckt.

In weiteren Angriffsrunden wird -1 von jedem Zielcomputer-Marker abgezogen (**Ausnahme:** -4-Marker). Dies simuliert das Manövrieren des U-Bootes, um in eine bessere Position zu gelangen.

[14.41] Eine zweite Angriffsrunde liegt im Ermessen des Spielers. Noch eine Angriffsrunde (die dritte) ist nur möglich, wenn das U-Boot von einem Ass gesteuert wird und der Spieler kleiner oder gleich dem Ass-Wert würfelt. Wenn diese dritte Angriffsrunde gegen Alleinfahrer (siehe 28.2) ausgeführt wird, wird für jeden Alleinfahrer separat gewürfelt.

[14.42] Nach der dritten Angriffsrunde endet ein Gefecht automatisch, siehe 14.3.

[14.5] Das Ermitteln von Assen

Wenn ein U-Boot drei oder mehr Schiffe und mindestens 23.000 Tonnen in einem Gefecht versenkt hat, bekommt es ein Ass als Kapitän.

- Hat das U-Boot noch kein Ass, wird ein Ass-Marker zufällig aus dem Ass-Behältnis gezogen und auf das U-Boot gelegt. Die +1-Seite ist oben.
- Hat das U-Boot bereits ein +1-Ass, wird der Marker auf die +2-Seite gedreht.
- Hat das U-Boot bereits ein +2-Ass, gibt es keinen weiteren Vorteil.

25.0 enthält weitere Details zu Assen.

[14.6] U-Boote gegen U-Boote

Wenn es in der „Suchen- und Kontakt“-Phase zu einem Gefecht mit einem anderen U-Boot kommt, wird Folgendes unternommen:

- A. Ein alliiertes U-Boot wird zufällig aus dem Behältnis gezogen. Abhängig vom Ort des Gefechts, muss der Spieler es beiseite legen und ein zweites U-Boot ziehen (siehe die Hinweise auf der alliierten U-Boot-Behältnis-Tabelle).
- B. Es wird gewürfelt und -1 abgezogen, wenn das U-Boot des Spielers gesichtet und/oder beschädigt ist. Führt der Spieler Transitbewegung aus (siehe 15.44), wird -2 abgezogen. Ist das modifizierte Ergebnis 0-4, hat der Feind das eigene U-Boot zuerst gesichtet. Bei einer 5-9 hat der Spieler das feindliche U-Boot zuerst entdeckt.
- C. Das U-Boot, das das andere zuerst gesichtet hat, wird in die U-Boot-Box einer beliebigen Reihe des Gefecht-Displays gelegt; das andere U-Boot in die Ziel-Box derselben Reihe. Für das Ziel-U-Boot wird ein Zielcomputer-Marker gezogen.
- D. Es wird eine Angriffsrunde ausgetragen, in der das feuernde U-Boot seinen vollen Angriffswert plus Torpedowert plus Ass-Wert gegen den Verteidigungswert plus den Ass-Wert des Ziel-U-Boots einsetzt. Der alliierte Torpedo-Wert ist:

Alliiertes Torpedo-Wert:

1939:	Briten -2; alle anderen -1
1940/Kriegsabschnitt 2:	alle -1
Kriegsabschnitt 3-4:	Amerikaner -2; alle anderen -1
Kriegsabschnitt 5:	Amerikaner -1; alle anderen 0

- E. Wurde das Ziel-U-Boot getroffen, wird die 1-4-Spalte der Angriffstabelle konsultiert. Wird das U-Boot des Spielers versenkt, wird der U-Boot-Verlust-Marker um eins verschoben. Wird ein alliiertes U-Boot versenkt, wird der Marker versenkte Schiffe um eins und der Marker versenkte Tonnage um den entsprechenden Wert verschoben.

Tonnage	Klasse der feindlichen U-Boote
1t	H, L, S1, S2, U1, U1Mod (Großbritannien) Requin, 600, 630, Saphir, Minerve, L'Aurore (Frankreich) O-12, O-21 (Niederlande) Wilk, Orzel (Polen) Nereos (Griechenland) Hrabri (Jugoslawien) Shchuka, Stalinets (UdSSR) R, S1, Mackerel (USA)
2t	O, P, Porpoise, T1, T2 (Großbritannien) 1500 (Frankreich) Leninets, Katyusha (UdSSR) Gato (USA)
3t	River (Großbritannien) B (USA)
4t	Surcouf (Frankreich)

Ein Gefecht zwischen U-Booten endet nach der ersten Runde. Es gibt weder Gegenangriffe noch weitere Angriffsrunden.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**[14.7] Seedauer-Test**

Die vier Schlüsselemente, um ein Kriegsschiff im Zweiten Weltkrieg auf See zu halten, waren Treibstoff, Proviant, die Qualität der Besatzung und Munition. Während der Schlacht im Atlantik warfen angesichts der geringen Größe der U-Boote und ihrer geringen Anzahl an Torpedos (5-22) Treibstoff und Torpedos die größten Beschränkungen auf.

Ablauf:

Nach einem Gefecht wird für jedes U-Boot per Würfelwurf überprüft, ob es seine Torpedos verschossen hat, der Treibstoffvorrat zur Neige geht oder andere Dinge fehlen. Dazu wird auf der Seedauer-Tabelle (Endurance Table) der Höchstseedauer-Wert (Endurance Rating) des Bootes mit dem aktuellen Wert des G7-Torpedos verglichen und folgende Modifizierungen eingerechnet:

- -2, wenn das U-Boot die „Suchen-und Kontakt“-Phase umgangen hat, siehe 13.1, oder
- -1, wenn das U-Boot gesucht hat aber entweder:
 - i) keinen Kontakt hergestellt hat oder
 - ii) italienische Torpedo-Doktrin angewandt hat, siehe 30.81, oder
 - iii) nur mit dem Deckgeschütz gefeuert hat
- +1, wenn das U-Boot beschädigt ist
- +1, wenn das U-Boot in dieser Spielrunde ein Minenfeld gelegt hat, siehe 26.0
- +1, wenn die Besatzung des U-Boots unerfahren ist, siehe 8.1

Hinweis: Positive Modifizierungen sind kumulativ, negative nicht. Negative Modifizierungen werden nicht auf U-Tanker angewandt, siehe 21.33.

- Ist das Ergebnis höher als die aufgelistete Ziffer, wird das U-Boot mit einem „zurück-zur-Basis“-Marker („RTB“) versehen und in den Endesektor der Operationszone verschoben. Es muss in der folgenden Runde zu einer Basis zurücklaufen.
- Ist das Ergebnis kleiner oder gleich als die aufgelistete Ziffer, wird das U-Boot in den Endesektor der Operationszone verschoben. Es darf in der nächsten Runde weiter Patrouille fahren.

[14.71] Tanken auf See

Zu bestimmten Zeitpunkten kann der Spieler Versorgungsschiffe und U-Tanker nutzen, um auf See oder in einem neutralen Hafen neuen Treibstoff aufzunehmen, siehe 21.3.

[14.8] Aufräumen

Die alliierten Einheiten und Kriegsereignis-Marker werden in die entsprechenden Behältnisse zurückgelegt. Auch die Zielcomputer-Marker werden vom Gefechts-Display entfernt und zurückgelegt. U-Boote werden in den Endesektor der Operationszone gelegt und der Marker „gegenwärtiges Gebiet“ („Current Area“) entfernt.

[14.81] Wenn ein Schiff mit kursivem Namen versenkt oder beschädigt wurde, wird es aus dem Spiel entfernt und nicht ins Behältnis zurückgelegt. Sollten andere Schiffe derselben Klasse verfügbar sein, wird eins (nach Wahl des Spielers) ins entsprechende Behältnis gelegt. Beschädigte Schiffe werden repariert und sind im folgenden Kriegsabschnitt verfügbar, um ins Behältnis gelegt zu werden.

Beispiel: Im November 1942 wird BB Duke of York versenkt. Der Spielstein wird permanent entfernt. Der Spieler kann ihn durch King George V oder Anson ersetzen. Er kann nicht durch Prince of Wales (schon als versenkt aufgeführt) oder Howe (erst im Dezember 1942 in Dienst gestellt) ersetzt werden.

[15.0] TRANSITBEWEGUNGS-PHASE

U-Boote bewegen sich entlang der hellblauen Linien, die Zonen verbinden. Wer Transitbewegung ausführt, wird auf die Transitseite gedreht. Es gibt zwei Arten von Transitbewegung:

- Einsatz
- Zurück-zur-Basis („Return to Base, RTB“)

[15.1] Einsatz

Beginnt das U-Boot das Operationssegment in der Seeklar-Box einer Basis, kann es so viele Operationszonen laufen, wie die eigene Geschwindigkeit erlaubt.

Hinweis: Das Auslaufen von einer permanenten Basis in die angrenzende Operationszone zählt gegen den Geschwindigkeitswert; das Fahren von einer besonderen Missionszone in die verbundene Operationszone zählt nicht gegen den Geschwindigkeitswert, da die besondere Missionszone „innerhalb“ der Operationszone liegt.

Es wird für das U-Boot ein Transitereignis erwürfelt (siehe 19.1) und dabei die vom U-Boot durchlaufene Operationszone mit der größten Zahl an roten Boxen und Boxen mit roten Punkten im aktuellen Kriegsabschnitt genommen. Die Operationszone, in der das U-Boot begann, wird nicht genommen. Nimmt das U-Boot keinen Schaden, wird es in den Endesektor der „Ziel“-Operationszone gelegt. Der Spieler dreht es auf die Transitseite, wenn er in der nächsten Spielrunde Transitbewegung ausführen möchte und auf die Patrouillenseite, wenn er in der nächsten Runde Patrouillenbewegung ausführen möchte. Befindet sich ein U-Boot auf der Patrouillenseite, darf es erst wieder auf die Transitseite gedreht werden, wenn es zur Basis zurückkehrt.

[15.11] In der folgenden Runde wiederholt ein U-Boot auf der Transitseite Transitbewegung (und den Würfelwurf zur Ermittlung des Transitereignisses). Ein U-Boot kann sich niemals weiter von einer aktiven Basis entfernen, als sein Reichweite-Wert erlaubt (Ausnahme: U-Tanker, siehe 21.33C).

[15.12] Naheliegende Jagdgründe

Ein U-Boot, das die Basis verlässt und in eine angrenzende Operationszone läuft, darf sich auf die Patrouillenseite drehen und in derselben Runde „Suchen und Kontakt“ ausführen oder Minen legen. Zusätzlich zu angrenzenden Operationszonen dürfen die beiden folgenden Operationszonen unter folgenden Bedingungen in der Runde des Auslaufens von einer Basis angesteuert und „durchsucht“ werden:

- „Western Approaches“: Das U-Boot muss aus dem Deutschen Reich („Germany“), aus der Atlantikseite Frankreichs („France-Atlantic“) oder aus Norwegen („Norway“), nicht aber aus Narvik, auslaufen.
- „SW Approaches“: Das U-Boot muss aus der Atlantikseite Frankreichs („France-Atlantic“) oder aus dem Deutschen Reich („Germany“) auslaufen und den Ärmelkanal („English Channel“) durchfahren.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Ein solches U-Boot erhält keine zweite Gelegenheit, „Suchen und Kontakt“ auszuführen, wenn es in Heimatgewässern ist, siehe 30.1.

[15.2] Zur Basis zurückkehren: von einer Operationszone oder besonderen Missionszone zu einer Basis

U-Boote können freiwillig zu einer Basis zurücklaufen oder durch ein Gefecht oder ein Transitereignis dazu gezwungen werden. Ein solches U-Boot wird mit einem „zurück-zur-Basis-Marker“ („RTB“) versehen und kann Patrouillenstatus erst wieder einnehmen, wenn es in einer Basis seklar gemacht wurde.

[15.21] U-Boote dürfen nur freiwillig zu einer Basis zurückkehren, wenn sie sowohl die Suchen und Kontakt- als auch die Gefechts-Phasen auslassen. Ein solches U-Boot zieht in Richtung einer eigenen Basis zurück, und zwar so viele Operationszonen, wie der Geschwindigkeits-Wert erlaubt, siehe auch 18.0 und 21.0. Es wird ein Transitereignis erwürfelt und dazu die Operationszone mit den meisten roten Boxen/Punkten herangezogen.

[15.22] Wenn ein zurück-zur-Basis-Resultat durch ein Gefecht, ein Transitereignis oder einen Seedauer-Test eintritt, bekommt das U-Boot sofort den entsprechenden Marker und wird in den Endesektor der Operationszone gelegt, in der das Ereignis eintrat. Das Boot wird zudem auf die Transitseite gedreht. Während der Transitbewegungs-Phase von weiteren Spielrunden, wird das Boot so direkt wie möglich zu einer Basis zurückbewegt. Ist es unbeschädigt, landet es in der Aufbereitungs-Box. Ist es beschädigt, wird der Umfang des Schadens festgestellt und das Boot anschließend in eine Reparatur-Box gelegt, siehe 18.0.

- Bewegt sich das U-Boot von einer Operationszone zu einer angrenzenden Basis (z.B. von der Nordsee ins Deutsche Reich), wird kein Transitereignis erwürfelt, es sei denn, dass das U-Boot eine Transitzone durchlaufen musste (z.B. die „Bay of Biscay“).
- Kann das U-Boot nicht in einer Runde zu einer Basis zurücklaufen, bleibt es im Endesektor der Operationszone, die es mit voller Ausnutzung der Geschwindigkeit erreichen kann. In der Transitbewegungsphase von weiteren Spielrunden wiederholt das U-Boot Transitbewegung, bis es die Zielbasis erreicht. Transitereignisse werden gemäß der Regeln erwürfelt.

[15.23] Ein U-Boot, das zu einer Basis zurückkehrt und die Transitbewegungsphase in derselben Operationszone beginnt wie ein Versorgungsschiff oder U-Tanker oder angrenzend zu einem spanischen Hafen, der ein Versorgungsschiff enthält, darf versuchen, sich neu zu versorgen, siehe 21.3.

[15.24] Vorsichtiger Transit

Ein U-Boot, das sich auf der Transitseite befindet, darf anstatt voller Geschwindigkeit nur eine einzelne Operationszone ziehen, um so die Gefahr der Entdeckung zu reduzieren. Zieht ein U-Boot nur eine Zone, wird -1 vom Transitereigniswurf abgezogen, siehe 19.1.

[15.3] Einige Operationszonen sind durch Transitrouten, die eine „2“ aufweisen, verbunden. Ein U-Boot darf eine solche Route nur benutzen, wenn es noch mindestens „2“ Bewegungspunkte der Geschwindigkeit übrig hat. Hat es nur noch einen Punkt, muss es bis zur folgenden Runde warten.

[15.31] Ein U-Boot, das zur Basis zurückkehrt und nur eine Geschwindigkeit von „1“ hat, darf eine Transitroute nutzen, die eine „2“ aufweist.

[15.4] Transit-Begegnungen

Manchmal trafen U-Boote, die Transitbewegung ausführten, auf alliierte Schiffe. Ist dies der Fall, wird entschieden, heranzufahren oder den eingeschlagenen Weg nicht zu verlassen.

[15.41] ABLAUF

Es kann nicht zu Transit-Begegnungen kommen, wenn:

- das U-Boot in dieser Runde die Basis verlassen hat,
- das U-Boot im vorsichtigen Transit ist, siehe 15.24.

Ansonsten kann er zu einer Begegnung kommen, wenn während des Transitereignis-Tests (siehe 19.1) eines U-Boots, das auf Feindfahrt läuft oder zurück zur Basis, eine „0“ gewürfelt wird, bevor Modifizierungen eingerechnet werden und die Modifizierungen nicht in einem Transitereignis resultieren. In diesem Fall wird direkt mit 13.2 weiter gemacht und Suchen und Kontakt auf der Gebietsaktivitätstabelle ausgeführt, die für den Transitereignis-Test herangezogen wurde. Die folgenden Änderungen gelten:

[15.42] Kommt es zu keinem Kontakt, passiert nichts und die Transitbewegung wird normal beendet.

[15.43] Läuft das U-Boot zur Basis zurück, wird gewürfelt. Bei einer 0-5 hat das Boot keine Torpedos mehr. In diesem Fall werden keine Angriffe auf feindliche U-Boote (U-Boote gegen U-Boote) unternommen – das U-Boot selbst kann aber angegriffen werden - und nur Angriffe mit dem Deckgeschütz können auf feindliche Überwasserschiffe ausgeführt werden.

[15.44] Sobald die Art des Kontakts bestimmt wurde, aber bevor Spielsteine auf das Gefechts-Display gelegt wurden, muss sich der Spieler entscheiden, ob er kämpfen möchte. Will er sich lieber zurückziehen, geht die Transitbewegung normal weiter. Ausnahme: Ein Spieler darf sich nicht vor einem Kampf U-Boote gegen U-Boote zurückziehen.

[15.45] Wenn der Würfelwurf auf der Gebietsaktivitätstabelle eine „0“ war und die Tabelle ein U-Boot-Symbol aufweist, gibt es einen U-Boot gegen U-Boot-Kontakt (ein weiterer Würfelwurf, wie in 13.21 beschrieben, ist nicht notwendig). Wie in 14.6 beschrieben, gibt es zum Ermitteln, wer wen zuerst gesichtet hat, eine -2 Modifizierung.

[15.46] Der Spieler kann sich nicht auf Küstenschiffahrt konzentrieren, siehe 13.23.

[15.47] Das U-Boot kann keine in einem Hafen liegenden Schiffe angreifen.

[15.48] Sobald das Gefecht endet, wird der Status des Boots ermittelt:

- kehrte das U-Boot bereits zur Basis zurück, bleibt es so und wird in den Endesektor der Operationszone gelegt, die das Gefecht auslöste.
- brachte das Transit-U-Boot weitere Boote für ein Wolfsrudel heran, wird nun ein Seedauer-Test ausgeführt. Wird er „bestanden“, wird das Boot in den Endesektor der Operationszone

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

gelegt, mit der Patrouillenseite nach oben. Besteht es ihn nicht, wird es auf die Transitseite gelegt und erhält einen zurück-zur-Basis-Marker („RTB“).

- Hat ein U-Boot alleine angegriffen, wird ein Seedauer-Test ausgeführt und das Boot in den Endesektor der Operationszone gelegt. Besteht es den Test, kann der Spieler wählen, ob er es auf die Patrouillen- oder die Transitseite dreht.

IV. SPIELRUNDENENDE-SEGMENT

(nachdem alle U-Boote Bewegung und Gefechte abgeschlossen haben)

[16.0] RUNDENENDE-PHASE**[16.1] Siegbedingungen überprüfen**

Die Siegbedingungen werden konsultiert und es wird überprüft, ob der Spieler gewonnen oder verloren hat. Sollte dies der Fall sein, endet das Spiel sofort.

[16.11] Szenario-Siegbedingungen

Wenn nicht der gesamte Feldzug gespielt wird, müssen die speziellen Szenario-Siegbedingungen konsultiert werden.

[16.12] Siegbedingungen beim gesamten Feldzug

Wenn der gesamte Feldzug gespielt wird, wird am Ende der vierten Woche jeden Monats Folgendes überprüft:

- Die Anzahl der Siegpunkte wird bestimmt, siehe 31.03. Der Siegpunkt-Marker wird entsprechend verschoben.
- Es wird geschaut, ob Großbritannien um Frieden bittet (siehe 31.04), wenn in Frage kommend.
- Die Marker für versenkte Schiffe und Tonnage werden auf „0“ zurückgesetzt.

[16.2] Sichten-Marker entfernen

Für jedes U-Boot auf See, das einen Sichten („Spotted“)-Marker aufweist, wird gewürfelt und jeweils der Wert des Asses (so vorhanden) abgezogen. Bei einer 0-6 wird der Marker entfernt, bei einer 7-9 behält ihn das Boot.

[16.21] Erreicht ein U-Boot eine Basis, wird ein Sichten-Marker entfernt.

[16.3] Alle Wetter-Marker werden entfernt.

[16.4] Alle deutschen und Vichy-Flugzeuge werden auf ihre Basen zurückgelegt.

[16.5] Alle B-Dienst-Marker werden vom Spielplan entfernt.

[16.6] Der Wochen-Marker wird um eine Position verschoben und, wenn nötig, auch die Monat- und Jahr-Marker.

[17.0] KRIEGSFORTGANGSPHASE**[17.1] Ablauf**

Der Kriegsabschnitts-Marker wird gemäß den Szenarioinstruktionen auf der Kriegsabschnittsleiste (Current War Period track) aufgesetzt. In bestimmten Monaten listet die U-Boot-Verstärkungstabelle auf: „Überprüfe, ob Kriegsabschnitt X endet, siehe 17.1“. In diesen Monaten wird in der ersten Woche gewürfelt. Bei einer 0-2 wechselt der Kriegsabschnitt sofort. Bei einer 3 oder mehr wird in der nächsten Woche erneut gewürfelt usw.

[17.2] Automatischer Wechsel

Wechselt der Kriegsabschnitt auch in der vierten Woche nicht, wechselt er automatisch in der ersten Woche des kommenden Monats.

[17.3] Wenn der Kriegsabschnitt wechselt, werden die Spielsteine gemäß der „Kriegsverteilungs-Tabelle“ (siehe 3.1) des Kriegsabschnitts neu sortiert.

[17.4] Es gibt ein Ereignis („Barbarossa“), das wie ein Wechsel des Kriegsabschnitts ausgeführt wird. Allerdings wird nur der Status der arktischen Operationszonen geändert und sowjetische Einheiten zu Behältnissen hinzugegeben:

- die U-Boote Stalinets, Leninets und Shchuka zum U-Boot-Behältnis,
- der sowjetische Öltanker („AO“) 6t zum mittleren Behältnis,
- ein sowjetisches Handelsschiff („M“) zum äußeren und eins zum westlichen äußeren Behältnis.

[17.5] Weitere Vorkommnisse

Bestimmte andere Dinge geschehen in dieser Phase; z.B. das Platzen von Versorgungsschiffen nach Kriegsereignissen.

[18.0] BESCHÄDIGTE U-BOOTE

U-Boote können durch Transitereignisse oder Gefechte beschädigt werden. Ist dies der Fall, wird ein Schaden-Marker auf das U-Boot gelegt. Der Umfang des Schadens wird erst ermittelt, wenn das Boot eine Basis erreicht.

[18.1] Bekommt ein U-Boot einen zweiten Schaden-Marker, wird gewürfelt:

- Ist das Ereignis > als der Verteidigungs-Wert des U-Boots, sinkt es. Der Marker versenkte U-Boote wird um eins verschoben.
- Sinkt das U-Boot nicht, erhält es einen zweiten Schaden-Marker. Erreicht es eine Basis, wird der Umfang des Schadens (siehe 10.0) durch zweimaliges Würfeln auf der Schadens-Tabelle (Submarine Damage Table) und die resultierenden Reparatur-Box-Zahlen ermittelt. Würde das U-Boot durch den Schaden in eine Reparatur-Box jenseits der „3“ gelegt werden müssen, gilt es als Totalverlust. Es wird aus dem Spiel entfernt, zählt aber nicht als versenktes U-Boot.

[18.2] Sollte ein U-Boot einen dritten Schaden-Marker erhalten, sinkt es. Der Marker versenkte U-Boote wird um eins verschoben.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

[18.3] Beschädigte U-Boote, die zur Basis zurückkehren, müssen bei ihrem Erreichen auf der Schadens-Tabelle würfeln. Ist die Besatzung unerfahren (siehe 8.1), wird +1 auf den Würfelwurf addiert. Das Ergebnis bringt das Boot entweder in eine der Reparatur-Boxen oder in die Vorbereitungs-Box. Beschädigte U-Boote dürfen eine große Basis nicht verlassen, bevor sie nicht die Seeklar-Phase durchlaufen haben, siehe 9.0.

[18.4] Ein Spieler darf ein schwer beschädigtes Boot, das er nicht reparieren möchte, „außer Dienst stellen“, sobald es in einer Reparatur-Box oder der Warten-Box ist. Das U-Boot wird aus dem Spiel entfernt, zählt aber nicht als versenkt. Hat es als Kapitän ein Ass, wird per 25.3 ermittelt, ob dieser ein anderes U-Boot übernimmt.

[18.5] Beschädigte Überwasserschiffe

Überwasserschiffe können durch Angriffe von U-Booten beschädigt werden. Hat ein Schiff einen Schaden-Marker, ist sein Wert gegen U-Boote „0“. Zudem wird während der Gefechts-Phase eine -1-Modifizierung zum Ziel-Wert hinzugefügt. Ein beschädigtes Schiff, das einen zweiten Schaden-Marker erhält, sinkt. Überlebt ein beschädigtes Schiff das komplette Gefecht (d.h., es wurde nicht versenkt), hat der Schaden keine weiteren Auswirkungen. Der Schaden-Marker wird entfernt und es wird angenommen, dass das Schiff einen Hafen erreicht hat. Beschädigte Schiffe, deren Namen kursiv geschrieben sind, werden für die Dauer des laufenden Kriegsabschnitts aus dem Spiel entfernt. Alle anderen Schiffe werden sofort in die entsprechenden Behältnisse zurückgelegt.

[19.0] EREIGNISSE

Zu unterschiedlichen Zeitpunkten im Spiel „ruft das Spielsystem Ereignisse ab“. Der Spieler muss die Ereignisse sofort ausführen und befolgen, da sie unmittelbare Auswirkungen auf die U-Boote haben. Es gibt drei Arten von Ereignissen: Kriegsergebnisse (siehe 5.0), Transitereignisse und Gefechtsergebnisse.

[19.1] Transitereignisse

Transitereignisse repräsentieren Vorkommnisse, wenn U-Boote gesichtet und angegriffen wurden, bevor sie überhaupt die Anwesenheit eines Gegners wahrgenommen hatten, oder den Verlust eines U-Boots aus „unerfindlichen Gründen“. Dies umfasst das Torpedieren durch ein alliiertes U-Boot, den Angriff durch ein feindliches Flugzeug, das Laufen auf eine Mine oder einen Unfall, wie eine Batterieexplosion oder ein katastrophaler mechanischer Fehler. Transitereignisse werden immer, wenn das U-Boot bei der Transit- und Patrouillenbewegung eine Operationszone oder besondere Missionszone betritt, erwurfelt.

Ablauf:

Immer, wenn ein U-Boot Transit- oder Patrouillenbewegung abschließt, führt es einen Transitereignis-Test aus. Das Transitereignis ist an eine Operationszone angelehnt, die folgendermaßen ermittelt wird:

- •Bei Patrouillenbewegung die Operationszone, in die das U-Boot gelaufen ist.
- •Bei besonderen Missionszonen die Operationszone, aus der das U-Boot die besondere Missionszone betreten hat.

- •Bei Transitbewegung, die vom U-Boot durchlaufene Operationszone, die im aktuellen Kriegsabschnitt die größte Anzahl an roten Boxen und Boxen mit roten Punkten aufweist. Die Start-Operationszone des U-Boots zählt dabei *nicht*.

Es wird für das U-Boot gewürfelt, folgende kumulative Modifizierungen fließen ein:

- +1, wenn das U-Boot Patrouillenbewegung ausführt, siehe 12.0.
- +1, wenn die Operationszone, die zur Ermittlung des Transitereignisses herangezogen wird, ein Küstensymbol oder im aktuellen Kriegsabschnitt ein Flugzeug-Symbol aufweist.
- -1, wenn das U-Boot „vorsichtigen“ Transit ausführt, siehe 15.24.
- +1, wenn das U-Boot im Kriegsabschnitt 3 oder später gesichtet wurde.
- +2, wenn das U-Boot eine besondere Missionszone betritt (keine vorgeschobene Basis).
- +2, wenn das U-Boot die Marinebasis von Scapa Flow oder Gibraltar betritt (siehe 30.4) – nicht, wenn es nur die besondere Missionszonen englische Küste („English Coast“) oder Gibraltar durchläuft.
- +1 oder mehr bei angesammeltem Risiko, siehe 22.1.
- +1, wenn die Besatzung unerfahren ist, siehe 8.1.
- + die aufgedruckte Ziffer auf dem Spielplan, wenn Ärmelkanal („English Channel“), Golf der Biskaya („Bay of Biscay“) oder Gibraltar durchlaufen werden.

Ist das modifizierte Würfelresultat = oder > als die Ziffer, bei der Ergebnisse mit roten Boxen oder roten Punkten beginnen, kommt es zu einem Transitereignis. In diesem Fall würfelt der Spieler zweimal auf der Transitereignis-Tabelle („Transit Event Table“) auf dem Spielplan, ermittelt die zutreffenden Spalten und dann das Ergebnis. Dieses wird sofort umgesetzt.

[19.11] Transitbegegnungen

Ab und an trafen U-Boote, die sich eigentlich „im Transit“ befanden, auf alliierte Schiffe. Ist der erste Transitereigniswurf, vor Modifizierungen, eine 0, und resultieren alle Modifizierungen in keinem Transitereignis, wird erneut gemäß 15.4 gewürfelt, um Begegnungen zu ermitteln.

[19.12] Bekommt das U-Boot ein zurück-zur-Basis-Ergebnis, erhält es den entsprechenden Marker („RTB“) und wird in den Endesektor der Operationszone gelegt, um den Transitereignis-Test auszuführen. Kommt mehr als eine Operationszone in Frage (da sie dieselbe Anzahl an roten Boxen haben), hat der Spieler die Wahl der Platzierung.

[19.13] Transitereignis-Test und das Entfernen von U-Booten

U-Boote werden manchmal aus dem Spiel entfernt. Dies simuliert das Abstellen zu Trainingszwecken oder ein Überholen des Boots. Befindet sich ein solches U-Boot auf See, muss der Spieler sofort Transitbewegung und die Tests ausführen, bis das U-Boot eine Basis erreicht. Dort wird es, so es „überlebt“, entweder aus dem Spiel entfernt oder in eine Überholungs-Box gelegt. Der Spieler führt also mit dem U-Boot mehrere Bewegungen in der laufenden Spielrunde aus und verwendet den aktuellen Kriegsabschnitt, selbst wenn dieser sich ändern würde, bis das Boot regulär eine Basis erreicht hätte.

Dies wird gemacht, um zu verhindern, dass sich der Spieler umständlich erinnern muss, welches U-Boot entfernt werden muss, wenn es eine Basis erreicht.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Geht das U-Boot verloren, wird die Anzahl der versenkten U-Boote um 1 erhöht. Allerdings muss in diesem Fall kein anderes U-Boot „als Ersatz“ zurückgezogen werden.

Beispiel: U-651 befindet sich im April 1942 in der Operationszone Karibik („Caribbean“), als es zur Überholung zurückgezogen wird. Der Spieler dreht es auf die Transitseite und entscheidet sich, das Boot durch Bermudas („Bermuda“) und Sargassomeer („Sargasso Sea“) laufen zu lassen, bevor er einen Transitereignis-Test ausführt. Wenn ihn das U-Boot übersteht, bewegt es der Spieler in den Mittelatlantik („Mid-Ocean“) und die „SW Approaches“, bevor der nächste Transitereignis-Test ansteht. Übersteht es ihn, bewegt der Spieler das Boot über den Golf der Biskaya („Bay of Biscay“) in die französische Atlantikbasis („France-Atlantic“), wo ein weiterer Transitereignis-Test gemacht wird. Übersteht ihn U-651, wird es in die atlantische Überholungs-Box („Refit Atlantic“) gelegt. Geht das Boot verloren, erhöht der Spieler den Marker versenkte Boote um 1.

[19.2] Gefechtsergebnisse

Jedes Behältnis enthält einen Marker Gefechtsergebnis („Combat Event“). Wird er gezogen, wird der Spielablauf unterbrochen und das Ereignis ausgeführt. Das Resultat des Ereignisses hat Vorrang vor allen normalen Regeln.

[19.21] Ablauf

Nach dem Ziehen eines Ereignisses, wird auf der Gefechtsergebnis-Tabelle gewürfelt. Das Ergebnis wird sofort umgesetzt. Das Ereignis entspricht einer Angriffsrunde. Nur ein Ereignis kann pro Angriffsrunde stattfinden.

[19.22] In bestimmten Situationen, besonders bei Alleinfahrern, kann es vorkommen, dass es keine geeigneten Ziele gibt, wenn ein Gefechtsergebnis-Marker gezogen wird. In diesem Fall sind alle Ereignisse ohne Auswirkungen bis auf „Flugzeug sichtet U-Boot“ und „mechanische Probleme“.

[20.0] BESONDERE MISSIONSZONEN („SMZs“)

Besondere Missionszonen repräsentieren Bereiche innerhalb einer Operationszone, meist in Küstennähe. Sich in ihnen aufzuhalten, erhöhte das Risiko, konnte aber auch die „Beute“ erhöhen. Oftmals wurden U-Boote auch von höherer Befehlsebene in diese Gebiete geschickt.

Besondere Missionszonen sind rund und weisen keine Gebietsaktivitätstabellen auf. Dort führten U-Boote besondere Aktionen aus, z.B. das Absichern von Invasionen, Minenlegen, Agenten anlanden oder die Unterstützung von Überwasserhandelsstörern. In diesen besonderen Missionszonen operierten feindliche Überwasserkräfte verstärkt. So erhöhte sich die Chance, Ziele zu finden, aber auch das Risiko, entdeckt und angegriffen zu werden.

[20.1] Besondere Missionszonen können immer dann betreten werden, wenn auch ihre Operationszonen betreten werden dürfen.

Ausnahme: Scapa Flow und Gibraltar, siehe 30.4. Besondere Missionszonen sind durch hellblaue Linien mit einer oder mehreren Operationszonen verbunden. Sie können nur durch die verbundenen Operationszonen betreten werden.

[20.2] Wenn U-Boote in einer aktiven besonderen Missionszone operieren, sind sie von angesammeltem Risiko (siehe 22.0) in der Operationszone ausgenommen.

[20.3] Sofort, nachdem ein U-Boot in einer Operationszone eingetroffen ist, kann es zu einer verbundenen und aktiven besonderen Missionszone verschoben werden. Wenn der Spieler ein U-Boot zu einer zur Operationszone gehörigen besonderen Missionszone verschiebt, wird ein Transitereignis-Test mit einer +2-Modifizierung ausgeführt. Es wird die Gebietsaktivitätstabelle der Operationszone verwendet, aus der das U-Boot die besondere Missionszone betreten hat.

[20.4] In einer besonderen Missionszone führt das U-Boot die vom Kriegereignis vorgegebene Mission aus. Ist es eine Suchen und Kontakt-Mission, wird die Gebietsaktivitätstabelle der Operationszone herangezogen, aus der das U-Boot die besondere Missionszone betreten hat. Alle Würfelergebnisse auf der Gebietsaktivitätstabelle werden um einen Aktivitäts-Level erhöht. Daher wird aus „grün“ „orange“, aus „orange“ wird „blau“, aus „blau“ wird „rot“. „Rot“ bleibt „rot“ und „weiß“ bleibt „weiß“. Andere Ergebnisse können nach Vorgabe der Kriegereignis-Tabelle eintreten.

[20.5] Ist eine besondere Operationszone mit einer Operationszone mit „geringer“ Luftunterstützung (siehe 14.12 und 14.15.A) verbunden, hat die besondere Missionszone selbst „schwere“ Luftunterstützung, siehe 2.13.

[20.6] Wenn sie nicht durch ein Kriegereignis zum Verbleiben angehalten sind, werden U-Boote in besonderen Missionszonen zu einer angrenzenden Operationszone zurückbewegt, wo sie einen Seedauer-Test absolvieren, siehe 14.7. Dieser Test kann bei Minenlegen (siehe 26.3) oder durch ein Kriegereignis modifiziert werden.

[20.7] Solange eine besondere Missionszone eine vorgeschobene Basis (siehe 21.1) ist, gibt es keine Transitereignis-Modifizierung von +2 für ihr Betreten.

[20.8] Gibraltar, der Golf der Biskaya („Bay of Biscay“) und der Ärmelkanal („English Channel“) sind Transitzonen, die besondere Modifizierungen bei Transitereignis-Tests bringen. Sie sind kumulativ mit der normalen Modifizierung von +2 beim Betreten einer besonderen Missionszone.

[21.0] BASEN

U-Boote beginnen und beenden ihre Feindfahrten in Basen (so sie nicht versenkt wurden...). Es existieren fünf große Basen im Spiel, Deutsches Reich („Germany“), Frankreich („France-Atlantic“), Norwegen, Italien und Griechenland. Große Basen haben jeweils ein Basis-Display. Von den großen Basen ist nur das Deutsche Reich während des gesamten Krieges aktiv. Die anderen werden zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel aktiv:

- A. Norwegen – aktiv durch Kriegereignis.
- B. Frankreich – aktiv in Kriegsabschnitt 2. Die Reparaturkapazität steigt in Kriegsabschnitt 4 an.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

- C. Italien - aktiv durch Kriegsereignis.
- D. Griechenland – aktiv in Kriegsabschnitt 4.

Hinweis: Es existieren weitere große Basen, wie z.B. Toulon und bestimmte besondere Missionszonen und Häfen (z.B. Cadiz), die nur in einigen Szenarien oder durch die optionalen politischen Regeln aktiv werden.

[21.1] Vorgeschobene Basen

Zeitweilig mag der Spieler durch ein Kriegsereignis eine vorgeschobene Basis zur Verfügung haben. Diese wird durch einen U-Boot-Tender repräsentiert. Andere vorgeschobene Basen sind in bestimmten Szenarien vorhanden.

- A. Murmansk - aktiv per Kriegsereignis. Inaktiv in den Kriegsabschnitten 2-5.
- B. Narvik - aktiv per Kriegsereignis.

[21.11] Wenn sie einmal aktiv ist, kann eine vorgeschobene Basis nicht länger das Ziel einer besonderen Mission sein, es sei denn, diese wurde durch ein Kriegsereignis ausgelöst. U-Boote, die zu einer vorgeschobenen Basis laufen, addieren nicht wie bei 20.3 +2 zum Transitereignis-Würfelwurf. Es kostet jedoch einen Bewegungspunkt, von einer vorgeschobenen Basis zu einer angrenzenden Operationszone zu laufen. **Beispiel:** Von Narvik in die „Norwegian Sea“ oder in die „Barents Sea“.

[21.2] U-Boot-Tender

U-Boot-Tender waren besondere Schiffe, die U-Boote mit Treibstoff, Nahrungsmitteln, Torpedos und anderen Dingen versorgten. Sie verfügten nicht über die Möglichkeiten einer „vollwertigen“ Basis, konnten jedoch kleinere Reparaturen ausführen und leisteten eine wertvolle Hilfestellung bei der Erweiterung der Reichweite eines U-Boots.

[21.21] Wird eine vorgeschobene Basis durch die Kriegsereignis-Tabelle aktiv, wählt der Spieler einen U-Boot-Tender aus und platziert ihn, wenn nicht anders angegeben, in der Kriegsfortgangs-Phase der Spielrunde in der besonderen Missionszone.

[21.22] Der Unterstützungswert eines U-Boot-Tenders wird auf der U-Boot-Tenderkarte und dem Tender-Spielstein angegeben. Dieser Wert besagt, wie viele U-Boote sich maximal zur selben Zeit in den Aufbereitungs-, Hafen-, Anleger- und Seeklar-Boxen des Tenders aufhalten dürfen. Ist der Wert bereits erreicht, kann kein weiteres U-Boot zu diesem Tender zurücklaufen.

[21.23] Ein beschädigtes U-Boot darf zu einer vorgeschobenen Basis zurückkehren, um dort kleinere Reparaturen zu versuchen. Es wird sofort auf der U-Boot-Schadens-Tabelle gewürfelt. Ist das Ergebnis „oberflächlicher Schaden“ (superficial damage), wird das U-Boot zur Aufbereitungs-Box des Tenders verschoben. Bei allen anderen Resultaten wird das beschädigte U-Boot in den Endesektor der jeweiligen Operationszone verlegt. In späteren Runden kann es nur zu einer großen Basis zurücklaufen.

[21.3] Versorgungsschiffe

Der Spieler hat mehrere Schiffe zur Verfügung, die die Seedauer und manchmal die Reichweite der U-Boote vergrößern. Diese Schiffe sind mit einem Versorgungs-Symbol gekennzeichnet.

[21.31] Internierte Handelsschiffe und Tanker

Mehrere deutsche Schiffe wurden absichtlich in spanischen Häfen interniert, um von dort verdeckt U-Boote zu versorgen. Wenn ein U-Boot nachts getaucht in einen Hafen einlief, lies das Franco-Regime diese Aktivitäten zu, bis schließlich der alliierte Druck zu stark wurde und die Deutschen die Operationen einstellen mussten. Der Spieler darf nur einen Versuch für alle Tanker (nicht einen pro Tanker!) pro Woche ausführen.

Ablauf:

- A. Ein unbeschädigtes U-Boot, das zu einer Basis zurückkehrt und sich zu Beginn der Transitbewegungs-Phase in den „SW Approaches“ (El Ferrol) oder in „Morocco“ (Cadiz oder die Kanaren) aufhält, darf versuchen, Treibstoff und Nahrung/Wasser von einem deutschen Tanker in einem dieser Häfen aufzunehmen. Der Spieler führt einen Seedauer-Test ohne Modifizierungen für dieses U-Boot aus. Besteht ihn das U-Boot, wird der zurück-zur-Basis-Marker vom U-Boot entfernt und es mit der Patrouillenseite nach oben in den Endesektor der entsprechenden Operationszone gelegt. Mislingt der Test, muss sich das U-Boot normal zu einer Basis zurückbewegen.
- B. Ist der Seedauer-Wurf eine 0 und der Kriegsabschnitt ist 4 oder 5, wird nochmals gewürfelt. Wird abermals eine 0 gewürfelt, wird der Tanker entfernt. *Alliierter Druck hat dafür gesorgt, dass die spanische Regierung in diesem Hafen strikte Neutralität durchsetzt.*

[21.32] Versorgungsschiffe oder Handelsstörer auf See

Versorgungsschiffe versorgten häufig auf See Handelsstörer. Manchmal drängte das Oberkommando der Marine (OKM) aber auch dazu, U-Boote von diesen Schiffen Treibstoff oder Proviant aufnehmen zu lassen.

Ein Versorgungsschiff wird normalerweise per Kriegsereignis ins Spiel gebracht. Wenn ein namentlich genanntes Schiff bereits im Spiel ist, wenn ein neues Versorgungsschiff ins Spiel treten darf, wird es durch ein beliebiges anderes, ungenutztes Versorgungsschiff ersetzt. Wenn alle schon im Spiel sind, kann kein weiteres Schiff ins Spiel treten und ist so für den Spieler „verloren“. Ein Versorgungsschiff oder Handelsstörer darf zwei U-Boote pro Woche versorgen.

Ablauf:

- A. Ein unbeschädigtes U-Boot, das zu einer Basis zurückkehrt und sich zu Beginn der Transitbewegungs-Phase in der Operationszone mit einem Versorgungsschiff oder Handelsstörer aufhält, darf versuchen, Treibstoff oder Proviant aufzunehmen. Der Spieler unternimmt einen unmodifizierten Seedauer-Test für das U-Boot. Besteht ihn das U-Boot, wird der zurück-zur-Basis-Marker vom U-Boot entfernt und es mit der Patrouillenseite nach oben in den Endesektor der entsprechenden Operationszone gelegt. Mislingt der Test, muss sich das U-Boot normal zu einer Basis zurückbewegen.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

- B. Ist der Seedauer-Wurf eine 0, wird erneut gewürfelt und der Enigma-Level addiert, siehe 7.3. Ist das Result 0-2, wird das Versorgungsschiff entfernt. *Der alliierte Nachrichtendienst konnte das Schiff durch das Brechen des Codes abfangen.*

[21.33] U-Tanker

Um die Reichweite zu erhöhen, wurden diverse U-Boote umgebaut (Typ UA und XB) oder neu konzipiert (Typ XIV), um andere Boote auf See zu versorgen. Sie wurden Milchkühe genannt und wirken folgendermaßen:

- A. Ein unbeschädigtes U-Boot, das zu einer Basis zurückkehrt und sich zu Beginn der Transitbewegungs-Phase in der Operationszone mit einem U-Tanker aufhält, darf versuchen, Treibstoff oder Proviant aufzunehmen. Der Spieler unternimmt einen unmodifizierten Seedauer-Test für das U-Boot. Besteht ihn das U-Boot, wird der zurück-zur-Basis-Marker vom U-Boot entfernt und es mit der Patrouillenseite nach oben in den Endesektor der entsprechenden Operationszone gelegt. Misslingt der Test, muss sich das U-Boot normal zu einer Basis zurückbewegen.
- B. Ist der Seedauer-Wurf eine 0, wird erneut gewürfelt und der Enigma-Level addiert, siehe 7.3. Ist das Result 0-1, wird der U-Tanker entfernt. Bei einer 2 wurde der U-Tanker beschädigt und muss zu einer Basis zurückkehren.
- C. Befindet sich ein U-Tanker in einer Operationszone, dürfen andere U-Boote die Zone betreten, selbst wenn sie sich dann um eine Zone jenseits der auf dem Spielstein aufgedruckten Reichweite befinden. Geht der U-Tanker verloren oder verlässt er die Zone, müssen alle U-Boote, die sich jenseits der Reichweite befinden, sofort zur Basis zurückkehren. Der Marker versenkte U-Boote wird um eins verschoben.

Typ UA-Tanker agieren nur 1942/43 als U-Tanker; sie dürfen versuchen, ein U-Boot pro Woche zu versorgen. Typ XB-Tanker dürfen versuchen, zwei U-Boote pro Woche zu versorgen. Typ XIV-Tanker dürfen versuchen, drei U-Boote pro Woche zu versorgen. Hat ein U-Tanker sein wöchentliches Limit erreicht (oder am Ende der Runde!), muss ein Seedauer-Test ausgeführt werden. Es gibt dabei keine negativen Modifizierungen, wenn er ein U-Boot versorgt hat. Der U-Tanker wird zum Endesektor der Operationszone verlegt. Ein U-Tanker kann nur suchen und kämpfen, wenn er nicht versucht hat, ein U-Boot zu versorgen.

[22.0] ANGESAMMELTES RISIKO

Eines der größten Risiken für U-Boote war es, mehrere auf begrenztem „Raum“ operieren zu lassen. Zum einen wies der erhöhte Funkverkehr die Alliierten auf U-Boot-Konzentrationen, zum anderen machten die Aktivitäten eines Boots plötzlich auf die Aktivitäten anderer Boote aufmerksam.

Es gibt keine Begrenzung, wie viele U-Boote sich in einer Operationszone aufhalten dürfen. Je mehr U-Boote sich jedoch in einer Zone aufhalten, umso höher sind die Risiken.

[22.1] Ab dem siebten U-Boot werden für jeweils sechs U-Boote in einer Operationszone, deren Gebietsaktivitätstabelle im laufenden

Kriegsabschnitt rote oder blaue Boxen aufweist, folgende Modifizierungen eingerechnet:

- +1 bei allen Transitereignis-Würfen, wenn das U-Boot die Zone durchläuft, in ihr eintrifft oder sie verlässt.
- 1, wenn nach Schiffen auf der Gebietsaktivitätstabelle gesucht wird.

[22.2] Obere Modifizierungen sind für jeweils sechs U-Boote kumulativ – d.h., ein -2 Suchen-Malus und +2 zu Transit-Würfen, wenn sich 13 U-Boote in der Operationszone aufhalten.

U-Boote in der Operationszone	Transit-Test-Modifizierungen	Such-Modifizierungen auf der Gebietsaktivitätstabelle
0-6	0	0
7-12	+1	-1
13-18	+2	-2
19-24	+3	-3
25-30	+4	-4

Hinweis: Angesammeltes Risiko wird immer dann überprüft, wenn Suchen und Kontakt oder Transitereignisse erwürfelt werden. Es spielt keine Rolle, wie viele U-Boote zuvor in der Operationszone waren – nur, wie viele sich aktuell dort befinden.

[23.0] SICHTEN

Ein gesichtetes U-Boot hat es schwerer, den Feind zu finden, da dieser das Gebiet, in dem sich das U-Boot befindet, meidet. Zudem muss das U-Boot damit rechnen, auf alliierte Geleitkräfte zu treffen.

Wenn ein U-Boot in den Kriegsabschnitten 3 bis 5 gesichtet ist, wird -1 von allen Würfeln auf der Gebietsaktivitätstabelle abgezogen und +1 auf alle Transitereignis-Würfe addiert.

Gesichtete U-Boote addieren zudem +1, wenn sie auf der Gegenangriffs-Tabelle würfeln, siehe 14.2. Sie ziehen -1 ab, wenn entschieden wird, wer wen im Gefecht U-Boot gegen U-Boot gesichtet hat, siehe 14.6.

[23.1] Weitere Sichten-Marker haben keine Auswirkung. Erhält ein gesichtetes U-Boot ein weiteres gesichtet-Resultat, geschieht nichts.

[24.0] WOLFSRUDEL

Als Gruppe zusammengefasste U-Boote bilden ein „Wolfsrudel“. Es greift zusammen an und hofft, die Eskorten eines Konvois zu überwältigen. Obwohl BdU Dönitz schon vor dem Krieg über Wolfsrudel-Taktiken nachgedacht hatte, erlaubten es erst verbesserte Kommunikationsmittel und eine größere Anzahl von U-Booten, ab dem Sommer 1940 erfolgreich in Wolfsrudeln zu operieren.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Wolfsrudel können auf wöchentlicher Basis gebildet oder aufgelöst werden. Nur deutsche U-Boote können, beginnend mit Kriegsabschnitt 2, Wolfsrudel bilden.

[24.1] Das Bilden von Wolfsrudeln

Wenn ein U-Boot einen Konvoi entdeckt, kann der Spieler versuchen, weitere U-Boote heranzuführen, um einen koordinierten Angriff auszuführen. Das erste U-Boot kann als „Kontakthalter“ verwendet werden. Es sendet ein Signal, auf das alle anderen U-Boote zulaufen. Dies wird normalerweise weiteren Booten erlauben, anzugreifen. Es erhöht jedoch auch das Risiko für den Kontakthalter, von alliierten Kräften entdeckt zu werden. Zudem darf ein Kontakthalter in der ersten Angriffsphase *nicht* angreifen.

Ablauf:

Der Spieler entscheidet sich, ob das erste U-Boot als Kontakthalter beim Konvoi fungieren soll und Signale sendet. Anschließend würfelt er auf der Wolfsrudel-Tabelle und ermittelt, ob andere U-Boote in der Operationszone, die sich noch nicht bewegt haben, den Konvoi finden und dann einen koordinierten Angriff ausführen können. Die Zahl der U-Boote auf der Tabelle benennt die Anzahl der Versuche, nicht die Anzahl der erfolgreichen U-Boote.

Modifizierungen:

- 2: kein U-Boot als Kontakthalter
 - 2: wenn es sich um eine Task Force, einen kleinen oder einen besonderen Konvoi handelt
 - +?: Enigma-Level
 - +?: taktischer Wert des Asses
 - 3: U-Boot ist aus einer angrenzenden Operationszone gekommen (nur Kriegsabschnitt 5)
 - +1: deutsches Flugzeug in Operationszone
 - 1: Wetter-Marker in Operationszone
 - 1: unerfahrene Besatzung
- Ist die modifizierte Würfelzahl größer als die für das U-Boot aufgelistete Zahl, darf es den Konvoi angreifen.
 - Ist die modifizierte Würfelzahl genauso groß wie die für das U-Boot aufgelistete Zahl, darf es den Konvoi angreifen, nicht jedoch in der ersten Angriffsrunde.
 - Ist die modifizierte Würfelzahl kleiner als die für das U-Boot aufgelistete Zahl, darf es den Konvoi nicht angreifen. Es kann dann immer noch in der Operationszone unabhängig suchen; dieser Würfelwurf wird aber mit -3 modifiziert.

Mit dem Beginn von Kriegsabschnitt 5 kann der Spieler versuchen, U-Boote aus angrenzenden Operationszonen heranzuführen. Allerdings haben diese Würfe auf der Wolfsrudel-Tabelle eine -3 Modifizierung.

[24.11] Signale und Richtung bestimmen

Wenn ein Kontakthalter-U-Boot andere Boote heranzuführt und eine unmodifizierte „0“ gewürfelt wird, haben die Alliierten das Signal aufgefangen, die Richtung bestimmt und führen eine Eskorte oder ein Flugzeug heran, um den Kontakthalter zu attackieren. Es wird sofort auf der Richtungsbestimmungs-Tabelle gewürfelt und dort der aktuelle Kriegsabschnitt in Rechnung gestellt. Alle Ergebnisse werden sofort umgesetzt. Wird der Kontakthalter abgedrängt oder zerstört, darf ein anderes U-Boot, welches bereits dem Wolfsrudel angehört, der neue

Kontakthalter werden.

Beispiel: U-49 befindet sich in Kriegsabschnitt 3 im „Greenland Gap“ und sichtet einen großen Konvoi. Es befinden sich sechs U-Boote, die sich noch nicht bewegt haben, in der Operationszone. Der Spieler entscheidet sich, ein Wolfsrudel zu bilden. Er befiehlt U-49, Kontakt zum Konvoi zu halten und Signale auszusenden. Der Enigma-Level ist 0 und es gibt keine weiteren Modifizierungen.

U-78 versucht als zweites Boot dem Rudel beizutreten. Es muss eine „3+“ würfeln, damit dies gelingt. Es wird eine „2“ gewürfelt – dem U-Boot gelingt es nicht.

Nun versucht U-46 mit +1-Ass Endrass, als drittes Boot, dem Wolfsrudel beizutreten. Durch die Ass-Modifizierung muss U-46 nur eine „2+“ würfeln. Mit einer „6“ tritt U-46 dem Wolfsrudel bei.

U-110, U-124 und U-722 versuchen ebenfalls, sich dem Rudel anzuschließen. Als vierte bis sechste Boote müssen sie jeweils eine „4+“ würfeln. U-110 würfelt eine „7“ und tritt bei, U-124 würfelt eine „0“ und scheitert.

Die „0“ bedeutet, dass sofort auf der Richtungsbestimmungs-Tabelle gewürfelt wird, um festzustellen, ob die Alliierten U-49 finden. Der Spieler konsultiert auf der Tabelle die Spalte für Kriegsabschnitt 3 und würfelt eine „1“ – kein Ergebnis.

(Wäre U-49 abgedrängt oder versenkt worden oder hätte zur Basis zurückkehren müssen, hätte der Spieler U-46 oder U-110 zum neuen Kontakthalter bestimmen können. Ohne Kontakthalter würden alle weiteren Boote eine -2-Modifizierung bei Versuchen, dem Rudel beizutreten, bekommen.)

U-722 würfelt eine „5“ und schließt sich dem Rudel an.

U-202 versucht es als siebtes Boot. Es benötigt eine „5+“ und würfelt auch eine 5.

U-46, U-110 und U-722 dürfen in der ersten Angriffsrunde angreifen. Als Kontakthalter darf U-49 nicht in der ersten Angriffsrunde angreifen. Da U-202 gleich hoch wie die benötigte Zahl gewürfelt hat, darf es ebenfalls in der ersten Runde nicht attackieren.

[24.12] Die Platzierung des Wolfsrudels

Die Mitglieder eines Wolfsrudels werden einzeln auf das Display gelegt. Ein U-Boot darf immer in die äußersten Reihen des Gefechts-Displays gelegt werden – es sei denn, diese Reihen sind bereits gefüllt. Um ein U-Boot in eine innere oder eine mittlere Reihe zu platzieren, muss gemäß 14.11 gewürfelt werden. Ein Kontakthalter-Boot darf nur in der zweiten Angriffsrunde gelegt werden.

[24.13] Wenn ein U-Boot nicht in die „erwürfelte“ Reihe gelegt werden kann und die äußersten Reihen sind voll, wird es nicht auf das Display gelegt, siehe 24.25.

[24.14] Ein Wolfsrudel auflösen

Alle Wolfsrudel lösen sich am Ende der Gefechtsphase auf.

[24.2] Wolfsrudel und Gefechte

Gefechte werden mit folgenden Änderungen wie in 14.0 beschrieben ausgeführt:

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

[24.21] Wird eine „eifrige“ Eskorte gezogen, wird deren Angriff gegen ein zufällig ermitteltes U-Boot ausgeführt, bevor die Eskorte in ihre richtige Reihe gelegt wird.

[24.22] Gefechtsereignisse (siehe 19.2) betreffen nur das U-Boot, das den Ereignis-Marker aufgedeckt hat.

[24.23] Jedes U-Boot führt seinen Angriff und den Gegenangriff einzeln nacheinander aus. Folgende Abfolge gilt:

- Beginnend mit dem U-Boot der Wahl des Spielers, werden alliierte Spielsteine gemäß 14.12 aufgedeckt.
- Mit demselben U-Boot werden Zielcomputer-Marker gemäß 14.14 gelegt.
- Das U-Boot greift an und verwendet den aktuellen Wert für aufgedeckte Eskorten.
- Der Gegenangriff auf das U-Boot wird ausgeführt.
- Alle Zielcomputer-Marker werden entfernt.
- Schritt a wird mit dem nächsten U-Boot ausgeführt usw.

[24.24] Der Wert aufgedeckter Eskorten

Jedes U-Boot hat einen eigenen Wert für aufgedeckte Eskorten. Er wird beim Angriff und beim Gegenangriff herangezogen.

- Hat ein U-Boot eine Eskorte in derselben Reihe, wird dessen Wert gegen U-Boote gegen das U-Boot verwendet.
- Hat ein U-Boot eine Eskorte in einer angrenzenden Reihe, in der sich kein U-Boot befindet, wird der Wert gegen U-Boote der Eskorte gegen das U-Boot verwendet.
- Der Wert gegen U-Boote von einem Flugzeug wird gegen alle U-Boote, unabhängig von Reihen, herangezogen.

Hinweis: Dies kann bedeuten, dass eine Eskorte ihren Wert gegen U-Boote gegen bis zu vier U-Boote einsetzt.

[24.25] Weitere Angriffe

Wolfsrudel dürfen einen zweiten Angriff ausführen, U-Boote mit Assen einen dritten, siehe 14.41. Um festzustellen wie ein weiterer Angriff abläuft, werden folgende Schritte ausgeführt:

- Es wird überprüft, ob es Nachzügler im Konvoi gibt, siehe 29.4.
- Jedes Mitglied des Wolfsrudels muss würfeln, ob es erneut angreifen darf. Der Wurf muss kleiner/gleich dem taktischen Wert des U-Boots plus des Werts des Asses (so vorhanden) sein. Gelingt dies nicht, zieht sich das U-Boot aus dem Gefecht zurück, siehe 14.3.
- U-Boote, die erfolgreich würfeln, dürfen in eine angrenzende Reihe laufen.
- U-Boote, die sich in der ersten Runde noch nicht auf dem Display befanden (siehe 24.13) und der Kontakthalter, dürfen nun gemäß 24.12 würfeln, ob sie auf dem Display platziert werden. Sie müssen den Wurf unter A nicht machen! Ihr „erster“ Angriff ist gemäß aller Regeln ein weiterer Angriff. **Ausnahme:** Diese Boote dürfen nicht in eine angrenzende Reihe wechseln.

[25.0] ASSE

Das Boot enthält 27 namentlich benannte U-Boot-Kapitäne, die alle große Versenkungszahlen erzielten. Dies gelang ihnen aber nur mit einer eingespielten Besatzung.

[25.1] Asses geben einem U-Boot folgende Boni:

- Bonus bei einem Torpedoangriff, siehe 14.16.A.
- Bonus zur Verteidigung des U-Boots, siehe 14.2.B.
- Die Möglichkeit, eine dritte Angriffsrunde auszuführen, siehe 14.41.
- Bonus bei weiteren Angriffsrunden als Teil eines Wolfsrudels, siehe 24.25.
- Bonus beim Entfernen von Sichten-Markern, siehe 16.2.
- Bonus beim Legen von neuen Minenfeldern, siehe 26.2.
- Bonus beim Seeklar-Machen des Bootes (Hafen und Anleger; nicht Aufbereitung, da Letzteres wenig mit der Besatzung zu tun hatte).

Abhängig vom Wert des Asses beträgt der Bonus +1 oder +2.

[25.2] Ermittlung eines Asses (siehe auch 14.5)

Wenn das U-Boot drei oder mehr Schiffe mit insgesamt mindestens 23.000 Tonnen in einer Gefechtsphase versenkt hat, erhält es einen „Ass“-Spielstein.

- Hat das U-Boot noch kein Ass, wird ein Ass-Marker zufällig aus dem Ass-Behältnis gezogen und auf das U-Boot gelegt. Die +1-Seite ist oben.
- Hat das U-Boot bereits ein +1-Ass, wird der Marker auf die +2-Seite gedreht.
- Hat das U-Boot bereits ein +2-Ass, gibt es keinen weiteren Vorteil.

[25.3] Normalerweise bleibt ein Ass auf seinem U-Boot. Wird dieses versenkt, ist sein Spielstein auch verloren. Es gibt aber Zeitpunkte, wann ein Ass auf ein anderes Boot versetzt oder zu Dienst an Land abkommandiert (d.h., aus dem Spiel entfernt) wird.

[25.31] Die U-Boot-Verstärkungsliste enthält Einträge, wann einige der frühen Asses historisch auf andere U-Boote, die noch gebaut wurden, versetzt wurden. Der Spieler kann frei entscheiden, ob er diesen historischen Vorgaben folgt.

[25.32] Wenn ein U-Boot mit einem Ass zur Überholung zurückgezogen oder ganz außer Dienst gestellt wird (durch die Kriegsereignis-Tabelle oder einen Totalverlust, siehe 18.1), darf der Spieler würfeln, wohin das Ass versetzt wird. Bei einer 0-3 wird das Ass ganz aus dem Spiel entfernt (befördert oder zu Ausbildungszwecken abkommandiert). Bei einer 4-9 darf er zu einem beliebigen U-Boot der Verstärkungsliste, das noch mindestens vier Monate von der Indienststellung entfernt ist, versetzt werden.

[25.33] Wird ein Ass zu einem anderen U-Boot versetzt, geschieht Folgendes:

- Ein +2-Ass wird auf die +1-Seite gedreht.
- Das U-Boot ist einen Monat früher erhältlich, ohne die negativen Auswirkungen von 8.1.

Beispiel: Im April 1940 entscheidet der Spieler, Joachim Schepke (+2) vom Typ II U-19 zum Typ VII U-100 zu versetzen – dies ist per U-Boot-Verstärkungsliste erlaubt. Schepke (+2) wird von U-19 entfernt. U-100 mit Schepke (+1) ist nun im August 1940 anstatt im September erhältlich.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**[26.0] MINENLEGEN**

Das Legen von Minen war im ersten Kriegsjahr sehr effektiv, bis Gegenmaßnahmen gegen die magnetischen Minen gefunden wurden.

Der Spieler kann entscheiden, mit deutschen U-Booten Minen zu legen. Es kann auch passieren, dass er per Kriegsereignis dazu „gezwungen“ wird. Wenn der Spieler Minen legt, platziert er auf dem gewählten, seeklaren U-Boot einen Minen-Spielstein (Mined), den es zur besonderen Missionszone „trägt“. Das Boot darf keine Angriffe ausführen, bis das Minenfeld gelegt ist.

Wenn ein Kriegsereignis den Spieler dazu auffordert, eine besondere Missionszone zu verminen, wählt er ein U-Boot in oder angrenzend zur Operationszone der besonderen Missionszone und platziert einen Minen-Spielstein auf dem Boot. Es wird angenommen, dass das Boot aufgrund von Befehlen des OKM mit den Minen unterwegs ist.

[26.1] Ein neues Minenfeld anlegen

Das U-Boot, das die Minen legen möchte, muss wegen des Betretens der besonderen Missionszone einen Transitereignis-Test bestehen und darf dabei nicht gesichtet werden. Gelingt dies, legt es ein neues Minenfeld mit Stärke „2“ an. Folgende Ausnahmen existieren:

- Typ XB und VIID U-Boote legen Minenfelder mit Stärke „3“. Diese Boote weisen ein Minensymbol auf.
- Typ II und XXIII U-Boote legen Minenfelder mit Stärke „1“.

[26.11] Wird das U-Boot gesichtet, hat der Spieler drei Optionen:

- A. Es gibt den Minen-Spielstein ab und patrouilliert in der besonderen Missionszone (gesichtet). *Das U-Boot hat die Minen abgeworfen oder in ungefährlichen Gebieten gelegt.* Zum Seedauer-Test gibt es eine +1-Modifizierung.
- B. Es gibt den Minen-Spielstein wie in A oben ab und patrouilliert in der Operationszone, aus der es die besondere Missionszone betreten hat (gesichtet). Zum Seedauer-Test gibt es eine +1-Modifizierung.
- C. Das U-Boot mit dem Minen-Spielstein wird in den Endesektor der Operationszone gelegt, aus der es die besondere Missionszone betreten hat. Der Sichten-Marker wird entfernt. Wenn es nicht zur Basis zurückkehren muss, muss das U-Boot versuchen, in der nächsten Runde erneut die Minen zu legen. Zum Seedauer-Test gibt es eine -1-Modifizierung.

[26.2] Auswirkungen des neuen Minenfelds

Sofort nachdem das neue Minenfeld angelegt wurde, würfelt der Spieler auf der Minenfeld-Tabelle und rechnet die Modifizierungen ein. Wenn ein oder mehrere Spielsteine gezogen werden sollen, werden sie aus dem entsprechenden Behältnis gezogen.

[26.21] Für einen gezogenen Spielstein wird die Angriffs-Tabelle für die entsprechende Tonnage konsultiert und ohne Modifizierungen gewürfelt. Wird das Schiff versenkt, wird der Marker versenkte Schiffe um eins und der Marker versenkte Tonnage um den entsprechenden Wert verschoben.

[26.22] Ist der gezogene Spielstein ein Gefechtseignis oder ein Flugzeug, wird er zurückgelegt und kein Ersatz gezogen. Es geschieht also nichts.

[26.23] Ein Minenfeld mit Stärke „3“ wird in der nächsten Spielrunde zu Stärke „2“; eins mit Stärke „2“ zu „1“, während Felder mit Stärke „1“ ganz verschwinden.

[26.3] Nach dem Legen eines Minenfelds wird das U-Boot aus der besonderen Missionszone in eine angrenzende Operationszone nach Wahl des Spielers verschoben. Dann wird ein Seedauer-Test mit +1-Modifizierung ausgeführt, siehe 14.7.

[26.4] Auswirkungen bestehender Minenfelder

Die Auswirkungen bereits bestehender Minenfelder werden in der Operationsvorbereitungs-Phase abgehandelt, siehe 11.2. Sie werden wie in 26.2 beschrieben behandelt. **Ausnahme:** Es gibt zum Würfelwurf keine Modifizierung durch Asse.

[26.5] Einschränkungen

[26.51] Es dürfen gleichzeitig nur so viele Minen von U-Booten transportiert werden, wie Spielsteine vorhanden sind.

[26.52] Die folgenden besonderen Missionszonen dürfen nicht vermint werden:

- Canary Islands, Rio de Janiero, River Plate.
- Murmansk, es sei denn per Kriegsereignis.
- Levant, es sei denn per Kriegsereignis.
- Narvik vor „Unternehmen Weserübung“ und nach Kriegsabschnitt 1.
- Bay of Biscay, Dakar und Diégo Suárez nach Kriegsabschnitt 1.
- Scapa Flow/English Coast nach Kriegsabschnitt 2.
- Die Azoren, es sei denn, das alliierte Besetzungs-Ereignis ist eingetreten.

[26.53] Minenfelder dürfen nicht in besonderen Missionszonen gelegt werden, die mit Operationszonen verbunden sind, die einen Wetter-Marker enthalten, siehe 7.41.

[27.0] ÜBERWASSERKAMPF

Die meisten U-Boote besaßen Deckgeschütze. Das Verwenden von billigen und reichlich vorhandenen 8,8 cm oder 10,5 cm Granaten gegen unbewaffnete Handelsschiffe war eine effektive Methode, die seltenen und teuren Torpedos aufzusparen. Viele Handelsschiffe besaßen jedoch ihrerseits ein oder mehrere Geschütze nebst Bedienung. Auf diese Weise wurden die Frachter nicht zu bewaffneten Handelskreuzern (die der Kriegsmarine angehörten); sie wurden stattdessen „zur Verteidigung ausgerüstete Handelsschiffe“ („Defensively Equipped Merchant Ships“, DEMS) genannt. Ein einziger Treffer eines 3- oder 5-Zoll-Geschützes konnte ein U-Boot tauchunfähig machen. Ein feuerndes Handelsschiff bewirkte fast immer das Alarmtauchen des U-Boots. Anschließend versuchte es dann in Position für einen Torpedoangriff zu gelangen. 1943 schließlich waren fast alle Handelsschiffe bewaffnet. Während des Krieges dienten 26.000 Commonwealth und 144.000 amerikanische Geschützbedienungen auf alliierten Handelsschiffen.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**[27.1] Ablauf**

Wenn folgende Bedingungen in einem Gefecht (siehe 14.12) bestehen, darf der Spieler mit seinem Deckgeschütz angreifen:

- Es handelt sich um ein aufgedecktes Handelsschiff von 7t oder weniger (oder ein größeres Handelsschiff, das aber beschädigt ist).
- Es gibt keinen nicht aufgedeckten Spielstein mit „White Ensign“ in der Reihe des U-Boots oder in einer angrenzenden Reihe zu ihm.
- Es existiert kein aufgedeckter, feindlicher Kriegsmarine-Spielstein (Eskorte, CV, CL, AM, BB usw.) oder Flugzeug.
- Das U-Boot ist kein Typ II, XIV, XVIIIB, XXI oder XXIII.
- Es befindet sich kein Wetter-Marker in der Operationszone.

Die Gefechtsphase wird normal ausgeführt; anstatt der Angriffsrunde wird Folgendes unternommen:

- 1) Der Spieler platziert einen Sichten-Marker auf dem U-Boot.
- 2) Er wählt ein beliebiges aufgedecktes Handelsschiff mit 7t oder weniger (oder ein größeres Handelsschiff, das aber beschädigt ist) in derselben Reihe.
- 3) Er würfelt auf der Tabelle „Bewaffnete Handelsschiffe“. Ist das Handelsschiff bewaffnet, feuert es auf das U-Boot, wenn dieses nicht erfolgreich alarmtaucht, siehe 14.13. Gelingt dem U-Boot kein erfolgreiches Alarmtauchen, wird sofort auf der Spalte „Bewaffnete Handelsschiffe“ der U-Boot-Gefahren-Tabelle gewürfelt. Ist das U-Boot beschädigt, wird der Wurf mit +1 modifiziert.

Hinweis: Nur britische und französische Handelsschiffe können in Kriegsabschnitt 1 bewaffnet sein. Segel- oder Fischerboote sind niemals bewaffnet.

- 4) Ist das U-Boot ein Typ XI U-Kreuzer, darf es das Handelsschiff weiterhin mit seinen vier 12,7 cm-Geschützen, außerhalb der Reichweite der Geschütze des Handelsschiffs, angreifen. Das französische U-Boot „Surcouf“ kann ebenso mit seinen 20,3 cm-Geschützen agieren. Alle anderen U-Boote dürfen ihren Angriff nur mit Torpedos fortführen (weiter mit 14.11).
- 5) Wenn das U-Boot mit Deckgeschützen angreifen kann, wird auf der „29-36“-Spalte der Angriffs-Tabelle gewürfelt (Typ XI U-Boote verwenden die „18-28“-Spalte, Surcouf die „10-17“-Spalte). Der Wert des G7-Torpedos wird nicht eingerechnet, jedoch -1 abgezogen, wenn die Besatzung unerfahren ist, siehe 8.1.
- 6) Es geht weiter mit der Gegenangriffs-Runde.

Führt das U-Boot in keiner Angriffsrunde einen Torpedoangriff aus, wird -1 vom Seedauer-Wurf abgezogen, siehe 14.7.

[28.0] TASK FORCES, BESONDERE KONVOIS und ALLEINFÄHRER

Task Forces repräsentieren Formationen der Kriegsmarine und laufen normalerweise mit relativ hoher Geschwindigkeit. Die Spielsteine werden aus den Flotten-Eskorten- und Task Force-Behältnissen der Nationen gezogen. Besondere Konvois sind ähnlich und bestehen

meist aus Truppentransportern oder anderen schnellen Frachtern. Die Spielsteine werden aus dem Flotten-Eskorten-Behältnis der beteiligten Nation gezogen sowie aus dem mittleren Behältnis. Alleinfahrer fahren ohne Begleitschutz. Es kann vorkommen, dass U-Boote in einer wöchentlichen Runde auf mehrere Alleinfahrer stoßen.

[28.1] Task Forces und besondere Konvois werden normal in der Gefechtsphase behandelt (siehe 14.0), es gelten aber folgende Änderungen:

[28.11] Das U-Boot deckt alliierte Spielsteine (siehe 14.12) wie folgt auf:

- Befindet sich das U-Boot in einer äußeren Reihe, muss der erste aufgedeckte Spielstein in der äußeren Reihe (Flotten-Eskorte) sein. Anschließend darf ein Spielstein in der Mitte und der nächste in der äußeren Reihe, der nächste wieder in der Mitte usw. aufgedeckt werden. Die Flagge auf der Rückseite des Spielsteins spielt keine Rolle (diese zählen nur bei den Konvoi- und Alleinfahrer-Displays), nur seine Position.
- Befindet sich das U-Boot in der Mitte, muss es für je zwei aufgedeckte Spielsteine in der äußeren Reihe einen Spielstein in der Mitte aufdecken (es wird aufgerundet).
- Ein aufgedecktes Flugzeug bleibt auf dem Display (wenn es nicht durch Wetter entfernt wird [siehe 7.4]), unabhängig von Flugzeug-Symbolen in der Operationszone. *Es wird angenommen, diese Flugzeuge seien von Schiffen gestartet.*
- Wird ein "ziehe Passagierschiff"-Marker aufgedeckt, wird er zurück ins Behältnis gelegt und ein Spielstein aus dem Passagierschiff-Behältnis gezogen.

[28.12] Spielsteine einer Task Force oder eines besonderen Konvois dürfen nicht mit Deckgeschützen angegriffen werden.

[28.13] Die Gegenangriffs-Runde (siehe 14.2) wird normal ausgeführt.

[28.14] Wolfsrudel-Angriffe können nicht ausgeführt werden, es sei, bestimmt durch ein Kriegseignis.

[28.15] Weitere Angriffsrunden (siehe 14.4) dürfen nicht ausgeführt werden, es sei denn, bestimmt durch ein Kriegseignis. Ist dies der Fall, wird die weitere Angriffsrunde normal ausgeführt. **Ausnahme:** Zusätzliche Spielsteine werden gemäß 28.1 aufgedeckt.

Beispiel: Der Spieler ist bei den „Maritimes“ mit U-109 und Ass Bleichrodt (+1) auf eine Task Force getroffen. Er möchte gemäß 14.11 sein U-Boot in der Mitte platzieren und würfelt eine „3“. Zu diesem Resultat addiert er den taktischen Wert des Typ IXB-Bootes (3) und +1 für das Ass. Die Summe von „7“ reicht nicht aus, um ins Zentrum der sich schnell bewegenden Streitmacht zu gelangen. Der Spieler platziert U-109 in der linken Reihe.

Zunächst muss er nun eine Flotten-Eskorte aufdecken. Es ist ein Zerstörer der „Gleaves“-Klasse. Mit einem taktischen Wert von „3“ muss er zwei weitere Spielsteine aufdecken. Einer von ihnen muss ebenfalls in die äußere Reihe gelegt werden. Hier deckt er ein „SB2U Vindicator“-Flugzeug auf. In der Mitte deckt er das Schlachtschiff „New Mexico“ auf.

Wäre U-109 in die Mitte gelangt, hätte es einen Spielstein von den Flotten-Eskorten-Reihen und zwei Spielsteine aus der Mitte aufdecken können.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**[28.2] Alleinfahrer**

Die Masse der Alleinfahrer wurde ohne weitere Schiffe in Sicht angetroffen. Angriffe auf dem Alleinfahrer-Display werden gemäß 14.0 ausgeführt. Es gelten folgende Ausnahmen:

[28.21] Das U-Boot befindet sich in derselben Reihe wie alle Ziele.

[28.22] Anschließend entscheidet der Spieler, wie viele Spielsteine er aufdeckt, unabhängig vom taktischen Wert des U-Bootes. **Hinweis:** Diese Begegnungen können Tage auseinander liegen.

[28.23] Der Spieler platziert Zielcomputer-Marker auf jedem Ziel (unabhängig vom taktischen Wert des U-Boots) und dreht sie dann.

[28.24] Das U-Boot darf dann gegen jedes Ziel einen Angriff mit voller Angriffsstärke des Boots gemäß 14.16 ausführen (oder das Deckgeschütz verwenden, so es dies per 27.1 darf). Greift es einen nicht aufgedeckten Spielstein an, muss dieser vor Beginn von allen Angriffen aufgedeckt werden. Dies kann in bis zu vier separaten Angriffen resultieren. **Achtung:** 14.15 B trifft nicht zu.

[28.25] Der Wert gegen U-Boote von jedem aufgedeckten Spielstein wird zur Verteidigung von jedem Ziel eingesetzt.

[28.26] Die Gegenangriffs-Runde wird normal ausgeführt. Es wird nur ein einzelner Gegenangriff ausgeführt (nicht einer pro Angriff).

[28.27] In der zweiten Angriffsrunde müssen alle Spielsteine aufgedeckt werden. Ein Kreuzer (leicht oder schwer, CL oder CA), ein bewaffneter Handelskreuzer oder Passagierschiff mit „+“-Symbol für hohe Geschwindigkeit wird vom Display entfernt, bevor die zweite Angriffsrunde beginnt (Ausnahme: beschädigte Schiffe).

[28.28] Gegen jedes verbliebene Ziel darf ein zweiter Angriff ausgeführt werden. Es gelten obige Regeln und die normalen Modifizierungen von 14.4.

[28.29] In Heimatgewässern (siehe 30.1) kann ein U-Boot zusätzliche Gelegenheiten zum Sichten und Kämpfen haben.

Beispiel: U-26 trifft auf vier Alleinfahrer. Der Spieler entscheidet, alle vier sofort aufzudecken. Es handelt sich um ein 1-0 Handelsschiff, einen 7-1 Zerstörer, einen bewaffneten Handelskreuzer und ein 0-0 Handelsschiff. Angriffe mit dem Deckgeschütz können nur gegen die beiden Handelsschiffe unternommen werden (wenn sie nicht gemäß 27.1 auch Geschütze aufweisen). U-26 kann alle vier Ziele mit seinen vollen fünf Angriffspunkten angreifen. Der Wert gegen U-Boote des Zerstörers („1“) zählt ebenfalls bei allen Angriffen. In der Gegenangriffsrunde wird der bewaffnete Handelskreuzer vom Display entfernt, wenn er nicht beschädigt wurde.

[29.0] KONVOI-NACHZÜGLER

Im Unterschied zum Pazifik-Spiel **Silent War**, wo die Konvois meist unter Kontrolle der japanischen Marine waren und nach festgelegten Regeln funktionierten, bestehen Konvois in **Das Boot** aus einer Vielzahl unabhängiger Handelsschiffe verschiedener Nationen, die verschiedene Sprachen verwenden und, zumindest zu Beginn des Krieges, relativ unkoordiniert und bei oftmals schlechtem Wetter fahren. Diese Konvois dehnten sich oft aus und einige Schiffe bekamen mechanische Probleme. Dies nutzten U-Boote aus.

Alle Konvois haben einen Nachzügler-Level, der von 0 (gute Ordnung) bis 2 (disorganisiert) reicht.

[29.1] Folgende große und kleine Konvois beginnen ein Gefecht auf Nachzügler-Level 1:

- Alle Konvois im Kriegsabschnitt 1 und 2.
- Konvois im Südatlantik/Indischen Ozean („South Atlantic/Indian Ocean“) - Ausnahme: Westafrika („West Africa“) im Kriegsabschnitt 5.
- Konvois in Kriegsabschnitt 4 in „Western Waters“ (Ausnahme: „Grand Banks/Greenland Gap“).

Alle besonderen Konvois beginnen ein Gefecht auf Nachzügler-Level 0. Task Forces haben keine Nachzügler.

Schlechtes Wetter (siehe 7.4) in einer Operationszone erhöht den Nachzügler-Level von allen dort befindlichen Konvois.

[29.2] Die Auswirkungen von Nachzüglern

Der gegenwärtige Nachzügler-Level eines Konvois wird zur Angriffsstärke von jedem U-Boot, das auf dem Konvoi-Display, angreift, addiert.

Beispiel: U-54 (Typ VIIB) mit Angriffsstärke „4“ greift einen Konvoi mit Nachzügler-Wert „2“ an. Der Angriffswert von U-54 beträgt so „6“; anschließend wird das Gefecht normal ausgetragen.

[29.3] Erhöhen und Verringern des Nachzügler-Levels

Der Nachzügler-Level eines Konvois kann sich sowohl erhöhen als auch verringern. Zwischen Angriffsrunden (nach dem Gegenangriff auf das letzte Boot eines Wolfsrudels) würfelt der Spieler. Wenn dieser Würfelwurf kleiner als die Anzahl der in der abgelaufenen Runde beschädigten oder versenkten Schiffe ist, wird der Nachzügler-Level für die nächste Runde um eins erhöht.

Achtung: Eine gewürfelte „0“ erhöht den Level immer um eins! Eine gewürfelte „9“ verringert den Level um eins (Minimum von „0“).

[29.4] Das Auseinanderbrechen eines Konvois

In seltenen Fällen ist ein Wolfsrudel-Angriff auf einen großen Konvoi so schwer, dass dieser auseinanderbricht. Wenn folgende Punkte alle zutreffen, bricht er auseinander:

- Ein Wolfsrudel hat in der ersten Angriffsrunde ein Drittel (abgerundet) der Spielsteine auf dem Display versenkt. Flugzeuge und verdeckte Spielsteine auf dem Display zählen mit. Gefechtsereignis-Marker und entfernte Flugzeuge zählen nicht.
- Der Konvoi hat bereits einen Nachzügler-Level von „1“ oder „2“.
- Der Spieler würfelt eine „0“, wenn er die Erhöhung des Nachzügler-Levels ermittelt.

Bricht der Konvoi auseinander, löst sich das Wolfsrudel sofort auf. Alle U-Boote des Rudels, die nochmals hätten angreifen können, führen nun nacheinander einzelne Angriffe auf dem Alleinfahrer-Display aus. Es werden jeweils drei alliierte Spielsteine aus dem inneren (oder westlichen inneren) Behältnis und nicht aus dem Alleinfahrer-Behältnis gezogen.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Übersetzung der wichtigsten Tabellen des Spielplans

Transitereignis-Tabelle - Transit Event Table

1) Würfel' im Kriegsabschnitt auf der Gebietsaktivitätstabelle unter Berücksichtigung der Modifizierungen. Ist das Ergebnis eine rote Box oder eine Box mit rotem Punkt, würfel' auf folgender Tabelle.

2) Ermittel' mit einem ersten Wurf im Kriegsabschnitt die Spalte. Dann würfel' dort ein zweites Mal und setz' das Ergebnis sofort um.

Erster Wurf

KA 1-2	KA 3-4	KA 5
0-3	0-2	0-1
4-6	3-5	2-4
7-8	6-7	5-6
9	8-9	7-8
-	-	9

Zweiter Wurf

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
W	W	W	W	W	W	W	W	G	O
W	W	W	W	W	W	G	O	B	R
W	W	W	W	W	G	O	B	B	R
W	W	W	G	O	O	B	B	R	R
W	G	G	O	O	B	B	R	R	R

KA = Kriegsabschnitt

W = weiß

G = grün

O = orange

B = blau

R = rot

Ergebnisse:

W = Kein Ereignis

G = Gesichtet

O = Gesichtet, zurück zur Basis

B = Gesichtet, bekämpft und beschädigt, zurück zur Basis

R = Verlust auf See; Ursache unbekannt

U-Boot-Schadens-Tabelle – Submarine Damage Table

Wurf	Schaden
0-2	oberflächlicher Schaden. U-Boot in Aufbereitungs-Box
3-5	leichter Schaden. U-Boot in Reparatur-Box 1
6-7	mittlerer Schaden. U-Boot in Reparatur-Box 2
8-9	schwerer Schaden. U-Boot in Reparatur-Box 3

Seedauer-Tabelle – Endurance Table

Endurance Rating = Höchstseedauer-Wert

Siehe 14.7 für die Modifizierungen

Influence Track = Einflussleiste

Turn Record Track = Spielrundenanzeige

Tonnage Ships Sunk = versenkte Schiffe, versenkte Tonnage

Submarine Lost = versenkte U-Boote

M = 1000

VPs = Siegpunkte

WP = Kriegsabschnitt

Current Torpedo Value = aktueller Torpedowert

Current War Period = aktueller Kriegsabschnitt

ASW Value = Wert gegen U-Boote

1W/2E = 1 westlich, 2 östlich der gestrichelten Nord-Süd-Linie

Week = Woche

Work Up, non damaged U-Boats start here = Aufbereitung: unbeschädigte U-Boote beginnen hier

ANMERKUNGEN und HISTORISCHE EINORDNUNG Brien Miller

Perspektive:

Ein besonders wichtiger Punkt der Gerichtsverfahren von Nürnberg war das Darstellen der ungeheuren Tragweite der Schrecken, die das Deutsche Reich über Europa gebracht hatte. Dabei war nicht nur die Aufzählung der einzelnen Verbrechen bedeutsam, sondern das Aufzeigen des „größeren Verbrechens“, des Angriffskrieges. Chefankläger Robert Jackson nannte es vor Gericht das Verbrechen, das alle anderen Verbrechen zusammenhielt.

Nach Jackson war der „Angriffskrieg“ kein vages Schlagwort, sondern Ausdruck einer klaren gesetzlichen Position. So wäre ein „Aggressor“ ein Staat, der zuerst 1. Einem anderen Staat den Krieg erklären würde; 2. Mit seinen Streitkräften, mit oder ohne Kriegserklärung, das Territorium eines anderen Staates betreten würde, 3. Mit seinen Land-, See- oder Luftstreitkräften, mit oder ohne Kriegserklärung, auf fremdem Territorium die Streitkräfte einen anderen Staates angreifen würde.

Der Krieg in Europa (1939-1945) war nicht nur die Ausgeburt der militaristischen Aggression und des als „ungerecht“ empfundenen Endes des Ersten Weltkriegs, sondern wurzelte im Aufstieg des Faschismus, der vom reaktionären politischen Nationalismus befeuert wurde und der die selbst ernannte Kulturnation Deutschland in die Untiefen eines fürchterlichen Albtraums zog.

Hitler und die NSDAP versuchten, das Ideal der deutschen „Besonderheit“ und Überlegenheit durch Gewalt durchzusetzen. Sie nannten es den „Triumph des Willens“; in der Realität war es aber vielmehr der Triumph des Terrors, der Gewalt und des Rassenhasses.

Nazi-Deutschland brach einen Zweiten Weltkrieg vom Zaun, der Europa Verwüstungen, den Genozid der Juden und anderer Bevölkerungsgruppen und die Zerstörung immenser Kulturgüter brachte.

Das Boot, der deutsche U-Bootkrieg gegen Großbritannien und seine Alliierten, stellt lediglich die Studie eines Aspekts des tragischen Krieges dar. Es ist die „Schwester“-Simulation zu **Silent War**, das den amerikanischen U-Bootkrieg gegen das kaiserliche Japan zum Thema hat. **Das Boot** glorifiziert in keinster Weise den deutschen Angriffskrieg

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

gegen Europa! Aus historischer Perspektive sollten wir operative Studien militärischer Feldzüge verstehen, analysieren und Schlüsse aus ihnen ziehen. Im Hinterkopf müssen wir behalten, dass die deutsche Kriegführung illegal war und Europa mit Gewalt überzog. Wir dürfen nicht zulassen, dass eine Nation einen solchen Angriffskrieg jemals wieder ausführen kann.

Das Boot: Überlegungen

Das Boot und **Silent War** sind „Abstraktionen“ im Spieleformat, die bestenfalls ein paar der Aktionen und Aktivitäten quantifizieren und einordnen können, die wir, die Autoren, nach vielen Studienjahren für bedeutsam für den deutschen U-Bootkrieg 1939-1943 erachten. Ihre wahre Berechtigung liegt darin, Schlüsselaspekte des großen historischen Ereignisses so darzustellen, dass es besser verstanden werden kann.

Beide Simulationen befassen sich mit einem Thema, das weit entfernt vom „Alltag“ der Spieler liegt. Sie übernehmen den Oberbefehl über die U-Bootwaffe einer Nation und versuchen, den Feind von seinen Verbindungen über See abzuschneiden. Dies ist die Essenz der beiden Spiele.

Die Aufgabe des Befehlshabers der U-Boote (BdU) in **Das Boot** ist es, die Logistik der U-Boot-Kriegsführung im Auge zu behalten, die operativen Dislozierungen und das Tempo der Operationen festzulegen, die Erfolgsaussichten der Feindfahrten zu analysieren und alle Informationen auszuwerten. Zudem ändert sich die taktische Situation andauernd. Die Informationen schließlich sind häufig unvollständig oder unzutreffend; dennoch müssen auf ihrer Basis die zukünftigen Aktionen geplant werden. **Das Boot** ist ein Spiel über die einzigartige Aufgabe eines Manns: Karl Dönitz, Befehlshaber der U-Boote von 1939 bis Januar 1943, anschließend als Oberbefehlshaber der Kriegsmarine auch Befehlshaber der U-Bootwaffe der Kriegsmarine.

Im Unterschied zu den amerikanischen Admirälen im Pazifik waren Dönitz' Aufgaben vielfältiger und umfassender. Dönitz war mit den höchsten politischen Entscheidungsträgern des Regimes eng verwoben. Mit Erich Raeder, dem Großadmiral der Kriegsmarine, musste er um Ressourcen für die U-Bootwaffe kämpfen, mit Hermann Göring, dem Reichsmarschall der Luftwaffe um Luftunterstützung, mit den vielen Generälen des Oberkommandos des Heeres (OKH) und des Oberkommandos der Wehrmacht (OKW) um Zuständigkeiten und schließlich mit Hitler selbst um manchmal kleinste Operationsdetails.

Ebenfalls im Unterschied zu den amerikanischen Admirälen, hatte Dönitz großen Einfluss auf die U-Boot-Vorkriegskonstruktionen. Sicherlich war er nicht alleine für die Bauten verantwortlich, die Entwicklung der U-Bootwaffe trug aber seine klare Handschrift. Dönitz wählte das Typ VII-Boot als seinen wichtigsten Typ aus. Mit ihm sollte die britische Blockade Deutschlands jenseits der Reichweite der Hochseeflotte und Küsten-U-Boote gebrochen werden. Dabei realisierte er aber nicht, dass auch das Typ VII-Boot immer weiter entfernt von den Basen würde operieren müssen.

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern im Ersten Weltkrieg hatte Dönitz jedoch die Wolfsrudel als Gegenmittel zum Konvoisystem der Alliierten erdacht. Dies erforderte aber den Aufbau eines völlig neuen Kommunikationssystems, mit dem man von Land aus U-Boote auf See

dirigieren konnte. Dönitz sah voraus, dass Wolfsrudel keine statischen Gebilde sein würden, sondern fließend - mit Booten die ein Rudel verlassen, und Booten, die sich ihm anschließen würden. Dies stand im Gegensatz zur Taktik, mehrere U-Boote von einem Kommandanten auf See befehligen zu lassen.

Darüber hinaus musste sich Dönitz mit Widersachern auseinandersetzen, die an die britischen Konvois von 1917/1918 und die industrielle Macht der Vereinigten Staaten dachten. Außerdem wirkten sich die technischen Fortschritte der Epoche direkt auf die Operationen gegen U-Boote aus. Dies war im Bereich des Brechens von Kodes besonders deutlich. Ironischerweise schafften es die Alliierten nicht, die italienischen Kodes zu knacken. Die Deutschen hingegen hätten ihre Vorhaben auch auf der Titelseite des „Völkischen Beobachters“ publizieren können. Die steigende Anzahl an Handelsschiffneubauten, die Erfahrungen im Konvoisystem, Seeflieger und taktisch und technologisch verbesserte Eskorten bedeuteten, dass Dönitz England nur vor der Mitte des Jahres 1941 in die Knie zwingen konnte, bevor die USA ihre Stärke ausspielen würden. Dönitz befand sich in der gleichen Situation wie Deutschland 1917 und 1918. Diesmal waren die Chancen aber noch schlechter als damals, da die Gegner über Luftunterstützung verfügten und Schiffsverluste noch schneller ausgleichen konnten.

Alle obigen Aspekte und die Anmerkungen und Kommentare der **Silent War**-Spieler flossen in **Das Boot** ein.

Silent War verwendet Konvois mit vier Reihen; dies ist aber in erster Linie eine Abstraktion und keine Widergabe von aktuellen Konvoisystemen. So entschieden wir frühzeitig, **Das Boot** weniger abstrakt zu halten und alle Aspekte des U-Bootkrieges detaillierter zu gestalten.

Das Resultat kann schon beim Öffnen der Schachtel gesehen werden: **Silent War** beinhaltet fünf Spielsteintableaus, **Das Boot** 12. Davon widmen sich alleine drei den Handels- und Überwasserschiffen. Außerdem weist **Das Boot** die doppelte Anzahl an „Untersystemen“ auf.

Die größten Änderungen sind bei den Gefechts-Displays, den Kontakttabellen und den optionalen, aber empfohlenen, politischen Regeln zu finden. Die Gefechts-Displays stellen nun tatsächliche Konvoisysteme dar, die Kontakttabellen bringen historische Konvois hervor.

Natürlich bedeuten die weiteren Spielsysteme auch, dass der Spieler noch mehr zu tun hat. Es werden weitere Behältnisse für die Spielsteine benötigt, es gibt viel mehr Basen und Tabellen, um die Ereignisse zu simulieren.

Insgesamt hat der Spieler bedeutend mehr taktische Entscheidungen zu treffen und viel mehr Optionen, wie er seine U-Boote führt. Die politischen Regeln alleine bewirken vielfältige Variationen.

All dies vervierfachte fast die Zeit, die wir mit der Entwicklung der Simulation verbrachten. Insgesamt arbeiteten wir fünf Jahre an **Das Boot**. Es ist gewiss kein Spiel für jedermann; wir sind uns aber sicher, dass der „Fan“ die Möglichkeiten des Spiels zu schätzen weiß.

Trotz der Änderungen werden **Silent War**-Spieler relativ unproblematisch **Das Boot** erlernen und spielen können. Für den „Neuling“ sollte der Einstieg ebenfalls nicht zu schwierig sein, da zu

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Beginn des Krieges nur wenige U-Boote zur Verfügung stehen. In jedem Fall haben wir den „storytelling“-Aspekt stark verbessert.

Der deutsche U-Bootkrieg

In den fünf Jahren, in denen wir an ***Das Boot*** arbeiteten, war uns stets bewusst, dass wir uns in einem völlig anderen „Umfeld“ bewegten als bei ***Silent War***. Ebenso wurde rasch deutlich, dass die U-Bootwaffe der Kriegsmarine im Grunde wie ihr Vorgänger im Ersten Weltkrieg aufgestellt war und über die „falschen“ U-Boottypen verfügte. Sie sollte einen strategischen Feldzug gegen eine Seemacht führen, obwohl sie weit davon entfernt war, „gefechtsbereit“ zu sein.

Die U-Bootwaffe hatte sich nicht nur technologisch kaum weiter entwickelt, es hatte zusätzlich keine eingehende operative Analyse (so schwierig solche Überlegungen auch anzustellen sind) der Erfahrungen des Ersten Weltkrieges stattgefunden, vor allem mit Blick auf die Veränderungen der letzten zwei Jahrzehnte.

Dennoch erkannte Dönitz die beiden wichtigsten Elemente des früheren U-Bootkrieges. Zum einen war dies eine ausreichende Zahl der „richtigen“ U-Boottypen, um einen Angriffskrieg gegen die Konvois des erwarteten Gegners Großbritanniens zu führen. Es wurde aber angenommen, dass der „richtige“ U-Boottyp ein relativ kleines Boot und nicht die größeren „Kreuzer“ war. Selbstverständlich bieten kleinere U-Boote gewisse taktische Vorteile und erlauben die Fertigung in größerer Stückzahl. Ein U-Bootkrieg ist jedoch ein strategisches Vorgehen; deshalb müssen auch strategische Überlegungen Vorrang vor taktischen Vorteilen haben. Die kleineren Boote konnten nicht lange genug auf See bleiben, gerade als sich die Operationsräume ausweiteten. Zudem erwiesen sie sich im Atlantik als weniger robust. Außerdem wurde eine Lehre des Ersten Weltkrieges ignoriert. Als die Deutschen mit dem Konvoisystem konfrontiert wurden, bauten sie mehr U-Boote, anstatt wirksame Mittel zu entwickeln, das Konvoisystem zu „schlagen“. Mit einer größeren Anzahl an U-Booten, so glaubte man, könne man eine größere Zahl von Alleinfahrern finden und versenken. Wie Tarrant in „The U-Boat Offensive 1914-1945“ darlegt, war dies ein Trugschluss, der Ressourcen verschwendete, aber kaum Resultate brachte. Es wurden genügend robuste Boote benötigt, die längere Operationen über große Entfernungen durchstanden und effektiv gegen Konvois operieren konnten. Dönitz hatte zwar Taktiken gegen Konvois ausgearbeitet, besaß dafür aber nicht die Waffen.

Nicht nur bei der U-Bootwaffe, sondern auch im OKM selbst, wurde dem Versenken von Alleinfahrern Vorrang eingeräumt. Überwasserschiffe sollten die Konvois auflösen, die U-Boote dann die Alleinfahrer angreifen. Die Vorstellung war angesichts der Anzahl der Konvois und der geringen Stärke der deutschen Überwasserschiffe unrealistisch.

Technologisch hatten die kleineren deutschen U-Boottypen das Problem der geringen Tauchgeschwindigkeit. Mit Ausnahme des Typs 21 waren alle kleinen deutschen U-Boote getaucht langsamer als die U-Boote anderer Länder. Die deutschen U-Bootingenieure erkannten dieses Problem. Sie entschieden aber nicht, welche Boote in Dienst gestellt wurden.

Dönitz' größte taktische Einsicht war sein Entwickeln der Rudel, die sich auf See fließend entwickelten und von Land aus geleitet wurden. Der Fortschritt hatte die Erfolgsaussichten jedoch etwas verringert. Im

Ersten Weltkrieg spielten Flugzeuge auf See fast keine Rolle, nun stellten sie eine klare Bedrohung dar. Obwohl die Briten Zeit brauchten, das Konvoisystem einzuführen, taten sie es schließlich und schoben, gepaart mit modernen Flugzeugtypen, die Operationsräume immer weiter hinaus in den Atlantik. So mussten die deutschen U-Boote weit außerhalb der Gebiete operieren, in denen sie im Ersten Weltkrieg gekämpft hatten.

Zu Beginn des Krieges verfügten die Deutschen nicht über genügend U-Boote des „richtigen“ Typs, um Großbritannien zu isolieren. Dies war die Zeit, als die technologische „Revolution“ im Bereich der Abwehrmaßnahmen gegen U-Boote noch nicht wirksam war. Zudem war die deutsche Überwasserflotte zu klein, um den U-Booten zu helfen. Dennoch verschlang sie Ressourcen, die besser der U-Bootwaffe zugute gekommen wären. Diese Lektion hätte das OKM aus dem Ersten Weltkrieg lernen müssen.

Schließlich wurde der BdU mit Operationen beauftragt, die keineswegs dem strategischen Ziel dienten.

Konnte denn Großbritannien überhaupt isoliert und besiegt werden? Ende 1917 hatte der U-Bootkrieg Großbritannien an den Rand der Niederlage geführt. Die Handelsschiffneubauten hielten nicht mit der versenkten Tonnage Schritt. Nur sehr zögerlich führte die Admiralität das Konvoisystem ein, das schließlich den Umschwung brachte.

Mit dieser Erinnerung hatte Churchill seinen berühmten Ausspruch getätigt „Das Einzige was ich im Krieg wirklich fürchtete, war die Gefahr der deutschen U-Boote“. Dieses Zitat wird häufig verwendet, um zu behaupten, dass der deutsche U-Bootkrieg des Zweiten Weltkrieges Großbritannien fast geschlagen hätte. Ein Blick auf die Zahlen wirft aber ein anderes Bild: Bis auf einen einzigen Monat wurde stets mehr neue Handelsschiff-tonnage gebaut als versenkt. Die Anzahl der Schiffe, die Großbritannien erreichte, war mehr als ausreichend, um die kriegführende Nation zu versorgen. Von allen Schiffen, die über den Nordatlantik liefen, erreichten in der entscheidenden Phase des Krieges ungefähr 98 % ihr Ziel. So stand der Ausgang doch wohl nicht auf Messers Schneide.

Hätte das Deutsche Reich mit der richtigen Mischung an U-Booten, wirkungsvollen Taktiken und einer Strategie, die den U-Booten Vorrang vor anderen Waffengattungen gegeben hätte, seine Ziele erreichen können? Dönitz selbst meinte, dass er mit einigen Jahren mehr Vorbereitungszeit erfolgreich gewesen wäre. Aus unserer Sicht trifft dies nicht zu. Wenn vielleicht das Typ XXI-Boot, ohne Kinderkrankheiten und in sehr großer Anzahl (200+) 1943 hätte eingesetzt werden können, hätte sich vielleicht eine Chance ergeben, wenn man den Druck auf Großbritannien aufrecht erhalten hätte und die Vereinigten Staaten ihre Hilfe nicht erhöht hätten. Mit aber nur einer Handvoll von Booten und lediglich einem kleinen Kader von hoch professionellen Kapitänen und Besatzungen, mussten BdU und U-Bootwaffe bis Mai 1943 scheitern (wie auch Dönitz in seinem Kriegstagebuch eingestand).

Dennoch verursachte der U-Bootkrieg großen Schaden und verunsicherte Großbritannien. Er hielt die Alliierten zudem bis 1944 von den Küsten der „Festung Europa“ fern. Er zwang Großbritannien jedoch nicht in die Knie und scheiterte somit unter hohen Kosten an Menschenleben und Material.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Finis

Persönlich schließt das Spiel einen kleinen Kreis in meinem Leben. Das erste Kriegsschiff, auf das ich einen Fuß setzte, war U-505 (Typ IX), das sich damals im Museum of Science and Industry in Chicago befand.

Damals, in meiner Jugend, schien das U-Boot groß und kompliziert zu sein. Seitdem habe ich viele andere Kriegsschiffe betreten: u.a. U.S.S. Cod (SS 224), eine Gato-Klasse des Zweiten Weltkriegs in Cleveland, die damals noch in Dienst stehende U.S.S. Whale (SSN 638), die immer noch in Dienst stehende U.S.S. Albuquerque (SSN 706) sowie Schlachtschiffe und Flugzeugträger. Jedesmal musste ich aber an meine erste Erfahrung auf U-505 denken und daran, wie klein und beengt das U-Boot war.

Wir wissen heute, dass viele deutsche Seeleute in Booten wie U-505 oder ihren Vorgängern vom Typ II und VII starben. Von 40.600 U-Bootfahrern starben 30.246. 5.338 weitere fielen in Kriegsgefangenschaft.

Anmerkungen des Autoren Stephen Jackson

Das Boot hat seinen Ursprung in der Überprüfung von *Silent War*. Wir wollten sicher stellen, dass die Werte, Formeln und Mechaniken, die im Pazifik verwendet wurden, auch auf den Atlantik übertragen werden konnten. Meist funktionierte dies und nur kleinere Änderungen, z.B. bei den Angriffswerten, mussten vorgenommen werden. Die Anpassungen der Angriffswerte waren notwendig, da deutsche U-Boote regelmäßig im Nordatlantik Konvoi- und Alleinfahrer nachts aufgetaucht angriffen. Dies war im Pazifik selten möglich, wo im Verhältnis zu Handelsschiffen mehr Eskorten operierten und die Sicht besser war.

Das Boot ist viel detaillierter als *Silent War*. Im Spiel stecken mehr als fünf Jahre Arbeit. Im Folgenden möchte ich nur auf einige Punkte eingehen und mit ein paar „Allgemeinplätzen“ aufräumen.

Ein großer Unterschied zwischen dem Pazifik und dem Atlantik ist nicht sofort aus Geschichtsbüchern oder einer Simulation wie *Das Boot* ersichtlich. Hierbei handelt es sich um die gewaltigen Unterschiede der eingesetzten Handelsmarine. U-Boote im Pazifik hatte eine größere Fläche auf der Suche nach neueren und weniger zahlreichen Handelsschiffen abzudecken. Dagegen wurde das Gebiet rund um die britischen Inseln von fast einem Viertel der gesamten Tonnage der Welt befahren. Zudem waren viele Schiffe bereits betagt. Die Zahl der Ziele war enorm. In der Nordsee war es U-Booten 1939 und Anfang 1940 (Kriegsabschnitt 1) möglich, ein oder mehrere Schiffe pro Tag anzuhalten und zu überprüfen. Anfangs hatten wir dieses Durchsuchen von Neutralen in *Das Boot* integriert, die sehr große Zahl von Schiffen, die hätte überprüft werden müssen, um diejenigen zu finden, die Konterbande trugen und versenkt werden konnten, hätte aber eine eigene Tabelle und einen weiteren Würfelwurf („Prisenrecht“) erforderlich gemacht. So entschieden wir uns, diesen Aspekt der Kriegführung in die allgemeinen Kontakte zu integrieren.

Dies bringt mich zu den Spielsteinen. Die Handelsschiffe entsprechen

ungefähr nach Typen, Tonnage und Nationalitäten den in diesem Zeitraum versenkten Schiffen. Sie entsprechen nicht unbedingt den damals eingesetzten Schiffen, da diese Daten nicht vorliegen. Die Mischung der Eskorten korrespondiert mit den eingesetzten Eskorten, wobei ein Spielstein mit wenigen Ausnahmen sechs bis 12 Schiffe repräsentiert. Einige Schiffstypen, wie die Hunt-Klasse Begleitzerstörer, sind unterrepräsentiert, da sie fast nur in Küstennähe und in den ruhigen Gewässern des Mittelmeers eingesetzt wurden.

Es ist viel über die Zahl der während der Schlacht im Atlantik versenkten Schiffe geschrieben worden. Sie ist in der Tat dramatisch hoch. Setzt man sie aber mit der Zahl der Schiffe, die damals in Dienst stand in Korrelation, sieht man, dass die versenkten Schiffe keinen kriegsentscheidenden Einfluss hatten. Die am schwersten heimgesuchte Atlantikkonvoiereihe waren die SC-Konvois von Sydney, Cape Breton nach Großbritannien. Sie bestand aus langsameren Schiffen als die HX-Reihe. Insgesamt umfasste sie 177 Konvois mit 6.806 Schiffen. Nur 29 dieser Konvois wurden angegriffen. Dabei gingen 143 Schiffe, rund 2 %, verloren. Dies bedeutet aber, dass 98 % der Schiffe durchkamen. Für alle anderen Atlantikkonvoiereihen war das Verhältnis sogar noch vorteilhafter. Damit soll nicht das Schicksal der rund 30.000 in der Schlacht im Atlantik umgekommenen Seeleute der Handelsmarine herabgesetzt werden! Wie Admiral Murray von der königlichen kanadischen Marine bemerkte, wurde die Atlantikschlacht nicht von der Marine oder der Luftwaffe gewonnen, sondern durch den Mut, die Tapferkeit und die Entschlossenheit der britischen und alliierten Handelsmarine.

Ihr Sieg im Atlantik 1943 erlaubte es den Alliierten, die Produktion von Eskorten auf Landungsboote und –schiffe für die Invasionen 1944 zu verlagern.

Ein großes Problem der deutschen U-Boot-Offensive waren die kleinen Boote des Typs VII. Ihr Inneres war nicht für die langen Feindfahrten, die sie machen mussten, ausgelegt. Ihren ausgelaugten Besatzungen musste nach einer Heimkehr ein Urlaub von 10 bis 14 Tagen gewährt werden, um ihre Leistungsfähigkeit zurückzuerlangen. Gekoppelt mit den langsamen Instandsetzungen der deutschen Boote, lag ein deutsches U-Boot (den noch kleineren Typ II nicht eingerechnet) mehr als doppelt so lange im Hafen wie sein amerikanisches Gegenstück. So war es schwer, die Anzahl der U-Boote auf See hoch zu halten. Was wäre möglich gewesen mit größeren Booten, die eine längere Reichweite und bessere Quartiere aufwiesen und mehr Torpedos mit sich führten? 1939 hatten die Amerikaner bereits solche Boote (Salmon- und Sargo-Klasse); 1940 wurden die noch größeren Tambor-Boote in Dienst gestellt.

Der italienische Kampf im Atlantik verdient eine eigene Erwähnung. Besonders von britischen und deutschen Autoren wurden nach dem Krieg die italienischen Einsätze als wenig erfolgreich genannt. Italienische U-Boote operierten jedoch mit vier schwerwiegenden Nachteilen:

1. Die von Mussolini betriebene militärische Expansion sah technisch „Spielereien“ und Profite für die Firmen wichtiger an als Effektivität und langfristigen Nutzen. Die Produktion von Ersatzteilen, Munition und Instandsetzungsanlagen hatte eine wesentlich geringere Priorität. Das turnusmäßige Überholen der Boote und das Reparieren von winzigen Schäden in

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

Bordeaux musste oft aufgeschoben werden, da man auf ein Ersatzteil aus Italien wartete.

2. Italienische U-Boote Kapitäne und Offiziere wurden oftmals nach jeder Patrouille neu zugeordnet, so dass die gesammelten Erfahrungen später nicht vollständig eingebracht werden konnten. Einige erfolgreiche Kapitäne wurden auf Schnellboote ins Mittelmeer versetzt, wo sie mit ihrer Erfahrung Konvois nach Libyen helfen sollten. So mussten italienische U-Boote zusätzliches Training absolvieren oder hatten längere Liegezeiten.
3. Da die Industrie nicht genügend Torpedos fertigte und die Produktionskosten hoch waren, galt die Doktrin „nur ein Torpedo pro Ziel“. So konnten nur selten Fächer verschossen werden und die Wahrscheinlichkeit eines Treffers nahm drastisch ab. Erst als man einsah, dass diese Taktik nichts einbrachte, wurde sie langsam aufgegeben.
4. Die Deutschen weigerten sich, italienische Schiffe mit Enigma-Maschinen auszustatten. Im Gegensatz dazu gab es auf jedem alliierten U-Boot unter britischer operativer Kontrolle ein britisches Kommunikationsteam. Es wurde zweimal versucht, italienische U-Boote in Wolfsrudel zu integrieren. Die Unmöglichkeit, miteinander zu kommunizieren, lies diese Versuche aber scheitern.

Die Bedeutung der „Royal Canadian Navy“ wird in Geschichtsbüchern oft unterschlagen. Sie erzählen auch nicht, dass die Kanadier normalerweise als Letzte technische Neuerungen erhielten – selbst nach den „freien Kräften“ wie Franzosen, Norwegern und Polen. Zudem wurden ihnen keine Zeit in den spezialisierten U-Bootkampfschulen in Großbritannien gewährt, da sie so von den Konvoirouten in westlichen Gewässern abgezogen worden wären. Außerdem sorgte die enorme Ausweitung der kanadischen Marine (von 13 Schiffen mit 3.500 Mann zur drittgrößten Marine mit 340 Schiffen und 115.000 Mann) dafür, dass erfahrene Seeleute immer wieder zu neu in Dienst gestellten Schiffen abkommandiert wurden.

Oft wird behauptet, die US Navy hätte alle verfügbaren Zerstörer zu Beginn der Auseinandersetzungen in den Pazifik verlegt, so dass die U-Boote leichtes Spiel hatten. Dies ist unzutreffend – mehr als 70 verblieben im Atlantik. Allerdings erkortierten sie mehrheitlich Träger- und Schlachtschiff-Task Forces, HX- und ON-Konvois, Truppentransporter und besondere Konvois. Es gab einfach nicht genügend Zerstörer, um ein effektives Konvoisystem an der Ostküste Amerikas aufzubauen. Admiral King hatte nur die Wahl, entweder Frachter oder Truppen und Kriegsschiffe zu schützen. Er wählte letztere Möglichkeit. Dabei ließ er außer Acht, dass ein Konvoi mit schwacher Eskorte immer noch effektiver ist als Alleinfahrer.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**[5.0] KRIEGSEREIGNISSE**

Benennt ein Ereignis deutsche U-Boote, dürfen auch nur deutsche U-Boote verwendet werden. Wird nur von U-Booten gesprochen, dürfen auch nicht-deutsche U-Boote verwendet werden. Die Begriffe „Reichskanzlei“, „OKM“, und „OKW“ signalisieren eine bestimmte politische Eingabe (siehe 36.64), die der Spieler bei Verwendung der optionalen politischen Regeln beachten muss.

Kriegsabschnitt 1	
Würfelnwurf	Ereignis
0	Minenlegen (OKM) 2 deutsche U-Boote sollen Minen in folgenden besonderen Missionszonen legen: Ireland, English Coast, English Channel und/oder Gibraltar. Nur eins der U-Boote darf ein Typ II-Boot sein. Es können keine Angriffe ausgeführt werden.
1	Eisenerz-Konvoi (OKM) Ein besonderer Konvoi verlässt Narvik mit Eisenerz. 2 deutsche U-Boote werden in die Norwegian Sea gebracht. Stellen diese U-Boote Kontakt her, ist es bei einer weiteren gewürfelten 0-4 ein besonderer Konvoi und bei einer 5-7 eine Task Force. Hat „Unternehmen Weserübung“ bereits stattgefunden, gilt dieses Ereignis als „Kein Ereignis“.
2	Die Verteidigung Norwegens (Reichskanzlei) Der Spieler muss 14 deutsche U-Boote, nur acht davon dürfen vom Typ II sein, zur Norwegian Sea und zur North Sea bringen, um eine (dann nicht stattfindende) alliierte Invasion abzuwehren. In diesen Operationszonen zählen für alle U-Boote nur Kontakte zu Konvois. Ein Konvoi ist tatsächlich eine Task Force, wenn anschließend eine 0-2 gewürfelt wird. Hat „Unternehmen Weserübung“ bereits stattgefunden, gilt dieses Ereignis als „Kein Ereignis“. Dieses Ereignis kann nur 1x stattfinden.
3	Zusammenarbeit mit der Sowjetunion Die Sowjets erlauben dem deutschen U-Boot-Tender „Grille“, von Murmansk aus zu operieren. Der Tender <i>Grille</i> wird in die besondere Missionszone Murmansk gelegt. Wird das Ereignis nochmals erwürfelt, kommt es zu: Luftangriff auf Scapa Flow (OKM) Nach einem Luftangriff auf die britische Heimatflotte müssen 2 deutsche U-Boote nach Scapa Flow verlegt werden, um die auslaufenden Kriegsschiffe abzufangen. Ein beliebiger Kontakt dieser U-Boote ist bei einer weiteren gewürfelten 0-3 eine britische Task Force.
4	Minenlegen (OKM) 2 deutsche U-Boote sollen Minen in folgenden besonderen Missionszonen legen: Ireland, English Coast, English Channel und/oder Gibraltar. Nur eins der U-Boote darf ein Typ II-Boot sein. Es können keine Angriffe ausgeführt werden.
5	Eskorte (OKM) 1 deutsches U-Boot muss 10 deutsche Handelsschiffe von Spanien nach Deutschland geleiten. 1 unbeschädigtes deutsches U-Boot in den SW Approaches wird mit einem zurück zur Basis-Marker versehen. Der English Channel darf nicht durchquert werden. Dieses Ereignis kann nur 1x stattfinden.
6	Minenlegen (OKM) 2 U-Boote sollen Minen in folgenden besonderen Missionszonen legen: Ireland, English Coast, English Channel und/oder Gibraltar. Nur eins der U-Boote darf ein Typ II-Boot sein. Es können keine Angriffe ausgeführt werden.
7	Agenten der Abwehr (OKM) 1 deutsches U-Boot muss zur besonderen Missionszone Ireland laufen, und dort Agenten an Land zu setzen. Es können keine Angriffe ausgeführt werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, verringert sich der Einfluss beim OKW um 1.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Kriegsabschnitt 1, Fortsetzung**

8	<p><i>Wird das Ereignis vor März 1940 erwürfelt:</i></p> <p>Eisenerz-Konvoi (OKM) En besonderer Konvoi verlässt Narvik mit Eisenerz. 2 deutsche U-Boote werden in die Norwegian Sea gebracht. Stellen diese U-Boote Kontakt her, ist es bei einer weiteren gewürfelten 0-5 ein besonderer Konvoi und bei einer 6-7 eine Task Force.</p> <p><i>Ist es März 1940 oder später:</i></p> <p>Unternehmen Weserübung <i>{Wenn das Ereignis nicht bis zur ersten Maiwoche 1940 eingetreten ist, wird es gemäß 5.4 ausgeführt.}</i> Dies ist ein besonderes Kriegsereignis, das sich über 2 Wochen zieht und nicht aufgehoben werden kann.</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Die Torpedotechniker erklären fälschlicherweise Probleme für behoben. Der G7 Torpedowert ist nun -1. b) Alle deutschen Typ II und 10 größere deutsche U-Boote müssen in die North Sea und die Norwegian Sea verlegt werden. 4 weitere deutsche U-Boote größer als Typ II müssen nach Narvik verlegt werden. Sind nicht genügend U-Boote vorhanden, muss zuerst die Narvik-Bedingung erfüllt werden. c) Nur Kontakte zu Konvois werden gewertet. Alle Kontakte in der Norwegian Sea sind automatisch ein Konvoi. In beiden Zonen ist ein Konvoi bei einer weiteren gewürfelten 0-2 ein besonderer Konvoi und bei einer 3-6 eine Task Force. d) Wenn nicht beschädigt, werden alle zurück zur Basis-Resultate nach einem Gefecht oder aufgrund von Seedauer ignoriert. Kein deutsches U-Boot darf freiwillig zurück zur Basis laufen, wenn es nicht beschädigt ist. e) Jedes alliierte Schlachtschiff, auf das in der besonderen Missionszone Narvik getroffen wird, hat Flugzeuge (siehe 3.14). <p>In der nächsten Woche wird kein Kriegsereignis erwürfelt. Stattdessen müssen obige U-Boot-Zahlen und -Verteilungen eingehalten werden. Bis auf d bleiben alle Bedingungen in Kraft. Alle U-Boote in Narvik erhalten beim Seedauer-Test einen zurück zur Basis-Marker. Außerdem geschieht in der Kriegsfortgangs-Phase der 2.Woche Folgendes:</p> <ol style="list-style-type: none"> f) Die U-Boot-Basis Norwegen („Norway“) kann nun verwendet werden. g) Der G7-Torpedo kehrt zu seinem normalen Wert zurück. h) Alle Typ IIA-U-Boote werden aus dem Spiel entfernt. Sie dienen nur noch Trainingszwecken. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie aktiv sind, repariert werden oder noch gar nicht ins Spiel eingetreten sind. <p><i>Wird das Ereignis erneut erwürfelt, muss 1 deutsches U-Boot (nicht Typ II) nach Narvik verlegt werden (Versorgungsmission). Es dürfen keine Angriffe ausgeführt werden.</i></p>
9	<p><i>Vor dem März 1940 wird dieses Ereignis als „kein Ereignis“ gewertet.</i></p> <p>Dünkirchen (OKM) <i>{Ist das Ereignis nicht bis zur ersten Juniwoche 1940 eingetreten, wird es gemäß 5.4 ausgeführt.}</i> Das niederländische U-Boot O-14 wird zum U-Boot-Behältnis, das französische Schlachtschiff <i>Richelieu</i> zum französischen Task Force-Behältnis addiert. Der Spieler verlegt 3 deutsche U-Boote in den English Channel, eins davon muss Minen verlegen. Ein im English Channel gefundener großer Konvoi ist stattdessen eine Task Force, wenn anschließend eine 0-4 erwürfelt wird und ein besonderer Konvoi bei einer 5-9. Weitere Angriffsrunden sind gegen Task Forces und besondere Konvois möglich. Am Ende der Spielrunde erhalten die U-Boote einen zurück zur Basis-Marker. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, verringert sich der Einfluss beim OKW um 1.</p> <p>Außerdem ist ein in SW Approaches, Bay of Biscay, Morocco, Western Med oder Cape Verde gefundener Konvoi bei einer weiteren erwürfelten 0-3 eine französische Task Force. Wird das Schlachtschiff <i>Richelieu</i> aufgedeckt, erhält es einen Schaden-Marker, da es nicht komplett fertig gestellt ist. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.</p>

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Kriegsabschnitt 2**

Alle Typ IIB-U-Boote werden aus dem Spiel entfernt. U-Boote dürfen nicht mehr zurück zur Basis Murmansk laufen. Sobald sich dort keine U-Boote mehr befinden, wird *Grille* aus Murmansk entfernt. Narvik und die Bay of Biscay können nicht länger für Patrouillen oder zum Minenlegen verwendet werden. Die U-Boot-Basis Frankreich („France-Atlantic“) kann nun verwendet werden.

Würfelwurf	Ereignis
0	Kein Ereignis.
1	Zu Trainingszwecken abgestellt (BdU) 2 deutsche U-Boote werden aus dem Spiel entfernt – nur eins darf ein Typ II-Boot sein.
2	Feindfahrt der Admiral Scheer Während das <i>Panzerschiff</i> unterwegs ist, stellte die britische Admiralität einen Großteil der Schifffahrt für eine Woche ein. So hatten die U-Boote nur wenige Ziele. Alle Suchen und Kontakt-Würfe, die nicht im Mittelmeer oder dem Südatlantik/Indischen Ozean unternommen werden, erhalten eine -4-Modifizierung. Der Panzerschiff Deutschland-Spielstein wird zur Erinnerung zwischen den mittleren Operationszonen des Atlantiks platziert und in der Kriegsfortgangs-Phase wieder entfernt. Ein gefundener Konvoi ist bei einer weiteren gewürfelten 0-4 eine Task Force. In der Kriegsfortgangs-Phase darf der Spieler das Versorgungsschiff <i>Eurofeld</i> in einer beliebigen Operationszone platzieren. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.
3	Feindfahrt der Admiral Hipper Der schwere Kreuzer bricht in den Atlantik aus. Alle Suchen und Kontakt-Würfe, die nicht im Mittelmeer oder dem Südatlantik/Indischen Ozean unternommen werden, erhalten eine -1-Modifizierung. Der Admiral Hipper-Spielstein wird zur Erinnerung zwischen den mittleren Operationszonen des Atlantiks platziert und in der Kriegsfortgangs-Phase wieder entfernt. Ein gefundener Konvoi ist bei einer weiteren gewürfelten 0-2 eine Task Force. In der Kriegsfortgangs-Phase darf der Spieler das Versorgungsschiff <i>Nordmark</i> in einer beliebigen Operationszone platzieren. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.
4	Unternehmen Berlin (OKM) Da die <i>Scharnhorst</i> und die <i>Gneisenau</i> mehrfach von älteren Schlachtschiffen von Angriffen auf Konvois abgehalten wurden, befahl das OKM dem BdU, der britischen Flotte in den Western Approaches eine Falle zu stellen. Der Scharnhorst-Spielstein wird zur Erinnerung in die Western Approaches gelegt und in der Kriegsfortgangs-Phase wieder entfernt. 6 deutsche U-Boote müssen eingesetzt werden. Entdecken diese Boote einen Konvoi, handelt es sich bei einer weiteren gewürfelten 0-5 um eine Task Force. Dieses Ereignis kann noch 1x eintreten; nun muss die Falle in den SW Approaches gestellt werden. In der Kriegsfortgangs-Phase der Runde, in der das Ereignis zum 2. Mal eingetreten ist, darf der Spieler das Versorgungsschiff <i>Uckermark</i> in einer beliebigen Operationszone platzieren. Ein weiteres Erwürfeln des Ereignisses ist nicht möglich.
5	Kein Ereignis.
6	Minenlegen (OKM) 2 deutsche U-Boote sollen Minen in folgenden besonderen Missionszonen legen: Ireland, English Coast, English Channel und/oder Gibraltar. Nur eins der U-Boote darf ein Typ II-Boot sein. Es können keine Angriffe ausgeführt werden.
7	Agenten der Abwehr (OKM) 1 deutsches U-Boot muss zur besonderen Missionszone Ireland laufen, um dort Agenten an Land zu setzen. Es können keine Angriffe ausgeführt werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, verringert sich der Einfluss beim OKW um 1.
8	Der „Millionen-Dollar-Konvoi“ (OKM) Das OKM befiehlt dem BdU, einen besonderen Truppen-Konvoi, der aus schnellen Passagierschiffen besteht und 25.000 Australier nach Großbritannien bringt, abzufangen. 5 deutsche U-Boote müssen in die SW Approaches verlegt werden. Entdecken diese U-Boote einen Konvoi, ist es der Truppen-Konvoi. Er wird als besonderer Konvoi behandelt – allerdings werden die Spielsteine der Mitte aus dem Passagierschiff- und nicht dem mittleren Behältnis gezogen. Nur bei diesem Ereignis wird der <i>Queen Mary</i> -Spielstein zum Passagierschiff-Behältnis addiert. Es können weder weitere Angriffe noch Wolfsrudel-Angriffe unternommen werden. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.
9	Wetterdaten sammeln (OKM) Der Spieler verlegt 1 deutsches U-Boot zum Greenland Gap, um dort Wetterdaten zu sammeln. Das U-Boot erhält den Wetter-Daten-Marker (Weather Reporting) und kann keine Angriffe ausführen. Es erhält eine -2-Modifizierung (keine weitere Modifizierungen!) beim Seedauer-Test. Kehrt das U-Boot zur Basis zurück, muss ein anderes Boot an seine Stelle treten. Dies setzt sich bis zum Ende von Kriegsabschnitt 3 fort. Es kann ein beschädigtes Boot eingesetzt werden. Wird das Ereignis nicht befolgt, sinkt der Einfluss beim OKL um 2. Das Ereignis kann nur 1x eintreten.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Kriegsabschnitt 3**

Alle Typ IIC und VIIA U-Boote werden aus dem Spiel entfernt. Bis zum Juli 1941 gibt es eine -1-Modifizierung des Würfelwurfs. Das Ereignis „Wetterdaten sammeln“ ist in Kraft, selbst wenn es in Kriegsabschnitt 2 nicht erwürfelt wurde.

Würfelwurf	Ereignis
0	<p>Pan-Amerikanische Sicherheitszone <i>{Ist das Ereignis nicht bis zur ersten Juniwoche 1941 eingetreten, wird es gemäß 5.4 ausgeführt.}</i> Die USA übergaben beim „Basen für Schiffe“-Geschäft 50 alte Zerstörer und 10 moderne Küstenschutzkutter an die Briten. Die folgenden Spielsteine gelangen ins Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SL Banff ins mittlere Behältnis • Die britischen Glatdeck-Zerstörer (6-1, „Flush Deck“) in die äußeren und westlichen inneren Behältnisse • Die norwegischen Glatdeck-Zerstörer ins innere Behältnis • Die kanadischen Glatdeck-Zerstörer (6-1) ins westliche äußere Behältnis <p><i>Wird das Ereignis erneut erwürfelt:</i> Die USA chartern 78 panamesische Tanker, die die Briten verwenden dürfen. Je 1 zufällig gezogener panamesischer A0 wird ins Alleinfahrer- und ins westliche innere Behältnis gelegt. Bei weiteren Würfelwürfen ist dies „Kein Ereignis“.</p>
1	<p>Amerikanische Neutralität? Die Amerikaner etablieren einen Befehlsstand in Argentinia (Neufundland) und beginnen damit, Konvois zu eskortieren. 1 britischer Zerstörer (mit dem niedrigsten Wert gegen U-Boote) im westlichen äußeren Behältnis wird entfernt und durch einen amerikanischen 6-1-Glatdeck und einen 7-1 Gleaves-Zerstörer ersetzt. Das PBY-Flugzeug „2“ wird ins westliche innere Behältnis gelegt (siehe 14.2.A.1); die amerikanischen U-Boote R12 und S15 ins westliche U-Boot-Behältnis. <i>Wird dieses Ereignis erneut gewürfelt, platziert der Spieler ein Versorgungsschiff in einer beliebigen Operationszone.</i></p>
2	<p>Unternehmen Rheinübung (OKM) Der Spieler muss 7 deutsche U-Boote zu den SW Approaches und 7 in den Mid-Ocean als U-Boot-Fallen zur Unterstützung der <i>Bismarck</i> verlegen. Der <i>Bismarck</i>-Spielstein wird zur Erinnerung zwischen den Nordatlantik-Operationszonen platziert und in der Kriegsforgangs-Phase wieder entfernt. Ein gefundener Konvoi ist bei einer weiteren gewürfelten 0-5 eine Task Force. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, sinkt der Einfluss bei der Reichskanzlei um 1. Nach dem Versenken der <i>Bismarck</i> übergibt das OKM seine Versorgungsschiffe an den BdU. In der Kriegsforgangs-Phase werden die <i>Gedania</i>, <i>Belchen</i> und <i>Esso Hamburg</i> in beliebigen Operationszonen des Atlantiks nördlich von West Africa (einschließlich) platziert. <i>Wird das Ereignis nochmals erwürfelt:</i> Die britische Admiralität verwendet ULTRA-Informationen, um deutsche Versorgungsschiffe abzufangen. Alle Versorgungsschiffe auf See werden entfernt. Ein nochmaliges Erwürfeln des Ereignisses zählt als „Kein Ereignis“.</p>
3	<p>Zu Trainingszwecken abgestellt (BdU) 3 deutsche U-Boote werden aus dem Spiel entfernt; nur 1 darf ein Typ II-Boot sein. Es darf kein Boot entfernt werden, das Teil der Arktis- und Mittelmeer-Unternehmungen (s.u.) ist. Wenn alle IA, IID, VIIB und IXA-U-Boote außer Dienst gestellt oder versenkt wurden, müssen keine weiteren U-Boote entfernt werden.</p>
4	<p>Rettungs-Auftrag (BdU) Nachdem britische Kreuzer den Hilfskreuzer <i>Atlantis</i> und das Versorgungsschiff <i>Python</i> versenkt haben, müssen 8 U-Boote mit den Überlebenden von West Africa zur Basis zurückkehren. Stehen nicht genügend Boote zur Verfügung, müssen weitere U-Boote die zurückkehrenden Boote treffen, um die Überlebenden aufzuteilen, bis insgesamt 8 U-Boote im Einsatz sind. <i>Wird das Ereignis vor „Unternehmen Barbarossa“ (siehe 17.4) nochmals erwürfelt, gilt es als „Kein Ereignis“.</i> <i>Wird es nach dem Eintreten von „Unternehmen Barbarossa“ erwürfelt:</i></p> <p>Ostsee-Unternehmungen (OKM) Das OKM befiehlt dem BdU, 5 U-Boote in die Baltic Sea zu entsenden, um dort sowjetische Evakuierungen entlang der Küste zu verhindern. Alle Flugzeuge in Deutschland und Norwegen müssen in die Baltic Sea verlegt werden. Kontakte werden folgendermaßen modifiziert: Modifizierter Suchwurf eines U-Bootes = 9 – sowjetischer besonderer Konvoi Suchwurf eines U-Boots = 0, gefolgt von einer weiteren 0: U-Boot gegen U-Boot-Kampf (mit sowjetischem U-Boot) Wolfsrudel sind nicht erlaubt. Wird das Ereignis nicht erfüllt, sinkt der Einfluss beim OKW um 1. Dies Ereignis kann nur 1x eintreten.</p>

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Kriegsabschnitt 3, Fortsetzung**

5	Eskorte (OKM) 1 unbeschädigtes deutsches U-Boot im Mid-Ocean, Sargasso Sea, Morocco oder SW Approaches, das noch nicht zur Basis zurückkehrt, muss nun freiwillig zur Basis zurückkehren und einen Blockadebrecher nach Frankreich („France-Atlantic“) geleiten. Es dürfen keine Angriffe ausgeführt werden.
6	<i>Wird dieses Ereignis vor dem Eintreten von „Unternehmen Barbarossa“ (siehe 17.4) erwürfelt, ist es „Kein Ereignis“.</i> Minenlegen (OKM) 1 deutsches U-Boot muss Minen in Murmansk verlegen. Dies kann eins der Boote sein, die beim Unternehmen in der Arktis (s.u.) beteiligt sind. Es dürfen keine Angriffe ausgeführt werden.
7	Risikoreiche Angriffe (OKM) Das OKM überstimmt den BdU und befiehlt Angriffe deutscher U-Boote auf Gibraltar-Konvois nahe der Straße. 10 deutsche Atlantik-U-Boote müssen nach Gibraltar verlegt werden. Nur bei Gefechten in der besonderen Missionszone wird für diesen Zeitraum der Swordfish-2-Spielstein aus dem Flotten-Eskorten- ins innere Behältnis verlegt. Überlebende U-Boote werden nach dem Gefecht in den Endesektor der Morocco-Operationszone verlegt. Dieses Ereignis kann erneut eintreten, bis insgesamt 3 oder mehr deutsche U-Boote in einer Woche in der besonderen Missionszone versenkt wurden. Danach wird es als „Kein Ereignis“ gewertet.
8	Der Mittelmeer-Feldzug (Reichskanzlei) <i>{Ist dieses Ereignis nicht bis zur ersten Oktoberwoche 1941 eingetreten, wird es gemäß 5.4 ausgeführt.}</i> Hitler befiehlt dem BdU, den Nordafrika-Feldzug zu unterstützen. 6 deutsche Typ VII-U-Boote müssen versuchen, das Mittelmeer zu betreten und dort permanent zu operieren. Wenn das Ereignis das erste Mal erwürfelt wird, können die U-Boot-Basen Italien und Griechenland sofort verwendet werden. Wenn Boote durch ein zurück zur Basis-Ergebnis oder weil sie beim Transit von Gibraltar verloren gehen das Mittelmeer nicht betreten können, müssen keine weiteren U-Boote ihren Platz einnehmen. Sollten sich 30 oder mehr deutsche U-Boote im Mittelmeer befinden, kann das Ereignis ignoriert werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, sinkt der Einfluss beim OKW um 1.
9	Unternehmen in der Arktis (Reichskanzlei) <i>{Ist dieses Ereignis nicht bis zur ersten Novemberwoche 1941 eingetreten, wird es gemäß 5.4 ausgeführt.}</i> Hitler lenkt U-Boote zur Verteidigung Norwegens und gegen sowjetische Konvois. U-Boot-Tender <i>Grille</i> wird nach Narvik gelegt. 6 deutsche Typ VII-U-Boote müssen in Norwegen und/oder Narvik platziert werden und dürfen nur in der Norwegian Sea und der Barents Sea Patrouillen fahren. Gehen U-Boote verloren, müssen sie nicht ersetzt werden. Immer, wenn dieses Ereignis erneut erwürfelt wird, müssen 6 weitere Boote abgestellt werden. Sind 30 oder mehr deutsche U-Boote abgestellt, kann dieses Ereignis ignoriert werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, sinkt der Einfluss beim OKW um 1.

Kriegsabschnitt 4

Alle deutschen Typ IID und IA U-Boote werden aus dem Spiel entfernt. Ebenfalls werden alle Versorgungsschiffe, die auf See sind, aus dem Spiel entfernt. Wetterdaten (siehe Kriegsabschnitt 2) werden nicht länger gesammelt.

Würfelnwurf	Ereignis
0	Panamakanal (BdU) 3 deutsche U-Boote müssen zur US Canal Zone gebracht werden, um den dortigen Schiffsverkehr zu unterbrechen. <i>Wenn das Ereignis erneut erwürfelt wird:</i> Ostsee-Unternehmungen (OKM) Das OKM befiehlt dem BdU, 5 U-Boote in die Baltic Sea zu entsenden, um einen möglichen Ausbruch der sowjetischen Flotte aus Leningrad zu verhindern. Alle Flugzeuge in Deutschland und Norwegen müssen zur Baltic Sea verlegt werden. Kontakte werden folgendermaßen modifiziert: Modifizierter Suchwurf eines U-Bootes = 9 – sowjetische Task Force Suchwurf eines U-Bootes = 0, gefolgt von einer weiteren 0: U-Boot gegen U-Boot-Kampf (mit sowjetischem U-Boot) Wolfsrudel sind nicht erlaubt. Dies Ereignis kann nur 1x eintreten.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Kriegsabschnitt 4, Fortsetzung**

1	<p>Küstenbombardement (OKM) 3 U-Boote müssen in die Lesser Antilles verlegt werden, um Ölraffinerien auf Aruba zu beschießen. Typ VII-Boote können hier nicht verwendet werden. Es können keine Angriffe unternommen werden.</p> <p><i>Wird das Ereignis erneut erwürfelt:</i></p> <p>Minenlegen (OKM) 1 deutsches U-Boot muss nach Murmansk verlegt werden, um dort Minen zu verlegen. Es darf eins der Boote sein, die beim Unternehmen in der Arktis (s.u.) eingesetzt werden. Es können keine Angriffe unternommen werden.</p>
2	<p>Minenlegen (OKM) 2 deutsche U-Boote müssen in die Levant verlegt werden, um dort Minen zu verlegen. Es können keine Angriffe unternommen werden.</p>
3	<p>Zu Trainingszwecken abgestellt (BdU) 3 deutsche U-Boote werden aus dem Spiel entfernt. Es darf kein Boot entfernt werden, das Teil der Arktis- und Mittelmeer-Unternehmungen (s.u.) ist. Wenn alle VIIB und IXA-U-Boote außer Dienst gestellt oder versenkt wurden, muss nur 1 U-Boot entfernt werden.</p>
4	<p>Rettungs-Auftrag (OKM) 1 deutsches U-Boot hat fälschlicherweise den Blockadebrecher <i>Spreewald</i> versenkt. 8 U-Boote sollen mit den Überlebenden vom Mid Ocean zur Basis zurückkehren. Stehen nicht genügend Boote zur Verfügung, müssen weitere U-Boote die zurückkehrenden Boote treffen, um die Überlebenden aufzuteilen, bis insgesamt 8 U-Boote im Einsatz sind. Wird das Ereignis ein zweites Mal erwürfelt, platziert der Spieler 1 Versorgungsschiff in einer beliebigen Operationszone im South Atlantic/Indian Ocean.</p> <p><i>Wird das Ereignis danach noch einmal erwürfelt, zählt es als „Kein Ereignis“.</i></p>
5	<p>Eskorte (OKM) 1 unbeschädigtes deutsches U-Boot im Mid-Ocean, Sargasso Sea, Morocco oder SW Approaches, das noch nicht zur Basis zurückkehrt, muss nun freiwillig zur Basis zurückkehren und einen Blockadebrecher nach Frankreich („France-Atlantic“) geleiten. Es dürfen keine Angriffe ausgeführt werden.</p>
6	<p>Minenlegen (OKM) 1 deutsches U-Boot muss Minen in St. Lawrence, US Eastern Seaboard, Florida, und/oder der US Canal Zone verlegen. Es dürfen keine Angriffe ausgeführt werden.</p>
7	<p>Arktis-Einsatz 1 oder mehrere Großkampfschiffe der Kriegsmarine laufen aus, um einen Konvoi in der Arktis anzugreifen. Es wird gewürfelt; bei einer 0-3 bricht der Konvoi auseinander.</p> <p>Bricht der Konvoi auseinander: Eine +3-Modifizierung wird zu allen Suchen und Kontakt-Würfen in der Norwegian Sea und Barents Sea addiert. Alle Konvois, auf die getroffen wird, sind nun stattdessen Alleinfahrer und die Spielsteine werden gemäß 29.4 aus dem inneren Behälter gezogen.</p> <p>Bricht der Konvoi nicht auseinander: Eine +2-Modifizierung wird zu allen Suchen und Kontakt-Würfen in der Norwegian Sea und Barents Sea addiert. Alle Konvois, auf die getroffen wird, sind nach einer weiteren gewürfelten 0-3 Task Forces.</p>
8	<p>Der Mittelmeer-Feldzug (Reichskanzlei) Hitler dirigiert weitere 6 deutsche U-Boote ins Mittelmeer. 6 deutsche Typ VII-U-Boote müssen versuchen, das Mittelmeer zu betreten und dort permanent zu operieren. Wenn Boote durch ein zurück zur Basis-Ergebnis oder weil sie beim Transit von Gibraltar verloren gehen das Mittelmeer nicht betreten können, müssen keine weiteren U-Boote ihren Platz einnehmen. Sollten sich 30 oder mehr deutsche U-Boote im Mittelmeer befinden, kann das Ereignis ignoriert werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, sinkt der Einfluss beim OKW um 1.</p>
9	<p>Unternehmen in der Arktis (Reichskanzlei) Hitler lenkt 6 weitere deutsche U-Boote zur Verteidigung Norwegens und gegen sowjetische Konvois. Die Boote müssen in Norwegen und/oder Narvik platziert werden und dürfen nur in der Norwegian Sea und der Barents Sea Patrouillen fahren. Gehen U-Boote verloren, müssen sie nicht ersetzt werden. Immer, wenn dieses Ereignis erneut erwürfelt wird, müssen 6 weitere Boote abgestellt werden. Sind 30 oder mehr deutsche U-Boote abgestellt, kann dieses Ereignis ignoriert werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, sinkt der Einfluss beim OKW um 1.</p>

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Kriegsabschnitt 5**

1943 haben alle Ereignis-Würfe eine +1-Modifizierung.

Würfelfwurf	Ereignis
0	<p>Hitlers Irrtum (Reichskanzlei) Hitler nimmt an, dass die Alliierten in Portugal landen werden. 6 deutsche U-Boote müssen in die SW Approaches und/oder Morocco verlegt werden, um dort in Küstennähe zu operieren. Es dürfen keine Angriffe ausgeführt werden, es sei denn, es handelt sich um eine Task Force oder einen besonderen Konvoi, auf den durch die B-Dienst-Tabelle gestoßen wird.</p> <p><i>Wird das Ereignis erneut erwürfelt:</i></p> <p>Torch-Landung {Ist das Ereignis nicht bis zur ersten Dezemberwoche 1942 eingetreten, wird es gemäß 5.4 ausgeführt.} Dieses Ereignis kann nicht ignoriert werden; der Spieler verlegt deutsche U-Boote folgendermaßen:</p> <p><u>Casablanca</u>: Jedes deutsche Atlantik-U-Boot in den SW Approaches und Morocco muss in der besonderen Missionszone Casablanca nach der Invasionsflotte suchen. Der amerikanische AP 14t wird permanent zum US Task Force-Behältnis addiert, ACV <i>Santee</i> zum Flotten Eskorten-Behältnis und U-Boot Shad zum U-Boot-Behältnis (nicht zum westlichen U-Boot-Behältnis). Bei allen Kontakten wird erneut gewürfelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> 0-4: Amerikanische Task Force 5-7: Amerikanischer besonderer Konvoi 8-9: Gemäß Kontakt-Tabelle; die westlichen Behältnisse werden für den Konvoi verwendet <p><u>Western Mediterranean</u>: Jedes deutsche U-Boot im Western Mediterranean muss vor der Küste Algeriens nach der Invasionsflotte suchen. Bei allen Kontakten wird erneut gewürfelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> 0-5: Britische Task Force 6-8: Britischer besonderer Konvoi 8-9: Gemäß Kontakt-Tabelle; die westlichen Behältnisse werden für den Konvoi verwendet <p>Wolfsrudel-Angriffe dürfen in allen Gefechten ausgeführt werden; auch weitere Angriffsrunden. In der Kriegsfortgangs-Phase wird ein amerikanisches B-24-Flugzeug zum mittleren Behältnis addiert. Nach dem Eintreten dieses Ereignisses sind der Mid-Ocean und die Sargasso Sea „westliche Gewässer“. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.</p>
1	<p>Dieppe-Raid (OKM) 2 deutsche U-Boote müssen in den English Channel verlegt werden, um die Landungsflotte anzugreifen. Alle Kontakte sind bei einer weiteren gewürfelten 0-5 eine Task Force oder bei einer 6-9 ein besonderer Konvoi. Wolfsrudel-Angriffe dürfen nicht ausgeführt werden, weitere Angriffsrunden dürfen ausgeführt werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, sinkt der Einfluss beim OKW um 1.</p> <p>Wird das Ereignis erneut erwürfelt, übergibt das OKM dem BdU das Versorgungsschiff <i>Charlotte Schliemann</i>. Es wird in eine beliebige Operationszone im South Atlantic/Indian Ocean verlegt.</p> <p><i>Außerdem finden statt:</i></p> <p>Ostsee-Unternehmungen (OKM) Das OKM befiehlt dem BdU, 5 U-Boote in die Baltic Sea zu verlegen, um sowjetisches Minenlegen zu verhindern. Alle Flugzeuge in Deutschland und Norwegen müssen zur Baltic Sea verlegt werden. Kontakte werden folgendermaßen modifiziert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifizierter Suchwurf eines U-Bootes = 9 – sowjetische Task Force (wenn ML Marti bereits gesunken ist, wird ein sowjetischer M4t zum Behältnis addiert, um einen Hilfsminenleger darzustellen) • Suchwurf eines U-Bootes = 0, gefolgt von einer weiteren 0: U-Boot gegen U-Boot-Kampf (mit sowjetischem U-Boot) <p>Wolfsrudel sind nicht erlaubt. Dies Ereignis kann nur 1x eintreten.</p>
2	<p>Minenlegen (OKM) 2 deutsche U-Boote müssen in die Levant verlegt werden, um dort Minen legen. Es können keine Angriffe ausgeführt werden.</p>
3	<p>Zu Trainingszwecken abgestellt (BdU) 3 deutsche U-Boote werden aus dem Spiel entfernt. Es darf kein Boot entfernt werden, das Teil der Arktis- und Mittelmeer-Unternehmungen (s.u.) ist. Wenn alle VIIB-, IXA- und UA-U-Boote außer Dienst gestellt oder versenkt wurden, muss nur 1 U-Boot entfernt werden.</p>

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Kriegsabschnitt 5, Fortsetzung**

4	<p>Rettings-Auftrag (OKM) Ein U-Boot hat die <i>Laconia</i> versenkt, die Zivilisten und italienische Kriegsgefangene an Bord hatte. 5 U-Boote müssen eine Patrouillenbewegung von West Africa nach Cape Verde machen, um die Überlebenden auf Schiffe Vichy-Frankreichs zu transferieren. Ist die Torch-Landung bereits eingetreten, müssen diese U-Boote stattdessen von West Africa zur Basis zurückkehren. Es können keine Angriffe ausgeführt werden.</p> <p><i>Wird das Ereignis erneut erwürfelt:</i></p> <p>Minenfeld-Pläne erbeutet Auf einem Handelsschiff wurden die Pläne für Hafenminenfelder erbeutet. Ein einzelnes U-Boot darf einen Hafen betreten. Alle Ziele sind im Hafen befindlich (siehe 14.18). Es handelt sich um den Hafen von:</p> <ul style="list-style-type: none"> 0-1: Capetown 2-3: Freetown 4-5: US Eastern Seaboard 6: Florida 7: US Canal Zone 8: English Coast 9: Murmansk
5	<p>Eskorte (OKM) 1 unbeschädigtes deutsches U-Boot im Mid-Ocean, Sargasso Sea, Morocco oder SW Approaches, das noch nicht zur Basis zurückkehrt, muss nun freiwillig zur Basis zurückkehren und einen Blockadebrecher nach Frankreich („France-Atlantic“) geleiten. Es dürfen keine Angriffe ausgeführt werden. Wird das Ereignis erneut erwürfelt, platziert der Spieler 1 Versorgungsschiff in einer beliebigen Operationszone im South Atlantic/Indian Ocean.</p>
6	<p>Minenlegen (OKM) 2 U-Boote müssen nach St Lawrence, US Eastern Seaboard und/oder Florida verlegt werden, um dort Minen legen. Es können keine Angriffe ausgeführt werden.</p>
7	<p>Arktis-Einsatz 1 oder mehrere Großkampfschiffe der Kriegsmarine laufen aus, um einen Konvoi in der Arktis anzugreifen. Es wird gewürfelt; bei einer 0-1 bricht der Konvoi auseinander.</p> <p><u>Bricht der Konvoi auseinander:</u> Eine +2-Modifizierung wird zu allen Suchen und Kontakt-Würfen in der Norwegian Sea und Barents Sea addiert. Alle Konvois, auf die getroffen wird, sind nun stattdessen Alleinfahrer und die Spielsteine werden gemäß 29.4 aus dem inneren Behältnis gezogen.</p> <p><u>Bricht der Konvoi nicht auseinander:</u> Eine +1-Modifizierung wird zu allen Suchen und Kontakt-Würfen in der Norwegian Sea und Barents Sea addiert. Alle Konvois, auf die getroffen wird, sind nach einer weiteren gewürfelten 0-4 Task Forces.</p>
8	<p>Der Mittelmeer-Feldzug (Reichskanzlei) Hitler dirigiert weitere 6 deutsche U-Boote ins Mittelmeer. 6 deutsche U-Boote müssen versuchen, das Mittelmeer zu betreten und dort permanent zu operieren. Wenn Boote durch ein zurück zur Basis-Ergebnis oder weil sie beim Transit von Gibraltar verloren gehen das Mittelmeer nicht betreten können, müssen keine weiteren U-Boote ihren Platz einnehmen. Sollten sich 30 oder mehr deutsche U-Boote im Mittelmeer befinden, kann das Ereignis ignoriert werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, sinkt der Einfluss beim OKW um 1.</p>
9	<p>Unternehmen in der Arktis (Reichskanzlei) Hitler lenkt 6 weitere deutsche U-Boote zur Verteidigung Norwegens und gegen sowjetische Konvois. Die Boote müssen in Norwegen und/oder Narvik platziert werden und dürfen nur in der Norwegian Sea und der Barents Sea Patrouillen fahren. Gehen U-Boote verloren, müssen sie nicht ersetzt werden. Immer, wenn dieses Ereignis erneut erwürfelt wird, müssen 6 weitere Boote abgestellt werden. Sind 30 oder mehr deutsche U-Boote abgestellt, kann dieses Ereignis ignoriert werden. Wird das Ereignis nicht ausgeführt, sinkt der Einfluss beim OKW um 1.</p>

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Kriegsabschnitt 5, Fortsetzung****10****Der Transport von U-Booten**

Italien tritt 7 große U-Boote an Deutschland ab, damit sie in Langstreckentransporter umgebaut werden und erhält im Gegenzug 7 Typ VIII-C-Boote, die Ende 1943 ausgeliefert werden sollen. 7 Calvi, Liuzzi und/oder Marconi-Klasse-Boote werden aus dem Spiel entfernt. Sind weniger als 7 verfügbar, müssen keine anderen Boote als Ersatz entfernt werden.

Wird das Ereignis erneut erwürfelt:

Die alliierte Besetzung der Azoren (Reichskanzlei)

Alliierte Kräfte landen auf den Azoren, um dort Hafenanlagen und Flugfelder in Besitz zu nehmen. Der Spieler muss 6 deutsche U-Boote zur besonderen Missionszone Azores verlegen. Bei allen Suchen und Kontakt-Würfen dieser 6 Boote wird eine +3-Modifizierung addiert. Alle Kontakte sind:

0-4: Amerikanische Task Force

5-7: Amerikanischer besonderer Konvoi

8-9: Gemäß der Kontakt-Tabelle; es werden die westlichen Behältnisse verwendet

Es dürfen keine Wolfsrudel-Angriffe unternommen werden; weitere Angriffsrunden sind aber möglich. Nach dem Eintreten dieses Ereignisses hat der Mid-Ocean leichte Luftunterstützung.