

# Seeschlacht

## Spielanleitung

Ein strategisches Spiel für 2 Spieler

© R. ROSS 1. Auflage 1975

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen:  
F.X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG, München

# Spielziel

Aufgabe der Handelsschiffe ist es, das Spielfeld zu überqueren und ihren Bestimmungshafen anzulaufen. Dort nehmen sie Ladung an Bord. Aufgabe der Kriegsschiffe ist es, die eigenen Handelsschiffe zu beschützen und feindliche Schiffe zu bekämpfen. Schiffe werden beschädigt, gehen verloren oder können sich, wenn es Handelsschiffe sind, in den neutralen Hafen retten. Windrichtung und Windstärke bestimmen die Bewegungen der Schiffe. Beides wird durch Würfel ermittelt und wechselt im Spielverlauf wie Wind und Wetter auf See. Das Handelsschiff, das als erstes mit seiner Ladung den Heimathafen erreicht, erringt den Sieg und beendet das Spiel.

Kurzfassung: Wer das Spiel zum erstenmal spielt, sollte es in der Kurzfassung tun. Die Spielregeln bleiben die gleichen, nur das Spielziel ist anders ausgelegt. In der Kurzfassung laufen die Handelsschiffe bereits beladen aus ihren Heimathäfen aus und müssen ihre Ladungen in die Bestimmungshäfen eigener Farbe bringen. Das Handelsschiff, welches als erstes auf einen Ankerplatz seines Bestimmungshafens gelangt, erhält 10 Punkte. Das zweite Handelsschiff das seinen Bestimmungshafen erreicht erhält 9, das dritte 8, das vierte 7, das fünfte 6 und das sechste Handelsschiff 5 Punkte.

Wer so die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen. Die Handelsschiffe müssen nicht mehr in ihre Heimathäfen zurückkehren.

# Spielzubehör

- 1 Spielplan
- 3 Handelsschiffe mit gelben und 3 mit weißen Segeln
- 7 Kriegsschiffe mit gelben und 7 mit weißen Segeln
- 3 Windrosen in den Farben Gelb, Blau und Rot
- 1 Farbwürfel
- 1 Zahlenwürfel
- 20 rote Treffermarkierungen
- 6 blaue Lademarken.

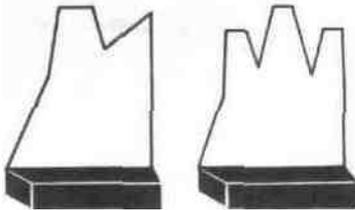
# Der Spielplan

Die blaue Wasserfläche ist mit einem Liniennetz überzogen, auf dem die Schiffe entlang ziehen. Ihr Standort ist immer dort, wo sich Linien treffen oder kreuzen (in der Spielanleitung

kurz "Feld"). In den vier Ecken liegen die Häfen der weißen und gelben Flotten. Die Heimathäfen haben 10, durch Kreise gekennzeichnete Ankerplätze. Ihnen diagonal gegenüber, liegen die Bestimmungshäfen mit je 4 Ankerplätzen. Der Hafen in der Mitte ist neutral und darf nur von den Handelsschiffen beider Parteien angelaufen werden. Die Scheibe neben dem neutralen Hafen dient zur Befestigung der Windrosen.

## Schiffe

Jeder Spieler besitzt eine Flotte von 3 Handels- und 7 Kriegsschiffen. Die Segel der einen Flotte sind Gelb, die der anderen Weiß. Die Handelsschiffe unterscheiden sich durch die Form ihrer Segel von den Kriegsschiffen. Geschwindigkeit und Kampfkraft beider Schiffstypen sind gleich. Nur das Handelsschiff kann Ladung an Bord nehmen. Im Kampf ist das Kriegsschiff dem Handelsschiff überlegen. Es kann zwei Treffer hinnehmen und ist mit dem dritten Treffer versenkt. Das Handelsschiff übersteht nur einen Treffer und ist bereits mit dem zweiten Treffer versenkt.



Handelsschiff Kriegsschiff

## Windrosen

Vor Spielbeginn wird ausgelost, wer als erster mit seinen Schiffen zieht. Danach muß derjenige, der als zweiter an der Reihe ist, die Windstärke mit dem Farbwürfel und die Windrichtung mit dem Zahlenwürfel ermitteln. Für jede Windstärke gibt es eine Windrose. Eine gelbe für schwachen, eine blaue für mittleren und eine rote Windrose für starken Wind.

Wurde beispielsweise mit dem Farbwürfel - Blau -, und mit dem Zahlenwürfel eine - 5 - gewürfelt, so muß die blaue Windrose auf die Scheibe neben dem neutralen Hafen gesteckt werden. Dann wird sie so gedreht, daß sie mit ihrem blauen Pfeil auf die 5 des Spielplanes zeigt. Vor Spielbeginn herrscht nun ein Wind, der aus Richtung - 5 - in-Richtung - 2 - weht. An den Zahlen auf der Windrose kann abgelesen werden, wieviele Felder ein Schiff in den 5 möglichen Richtungen des Spielplanes ziehen kann (in der jeweils 6. Richtung herrscht Gegenwind). Bei starkem Wind ziehen die Schiffe schneller als bei mittlerem Wind.

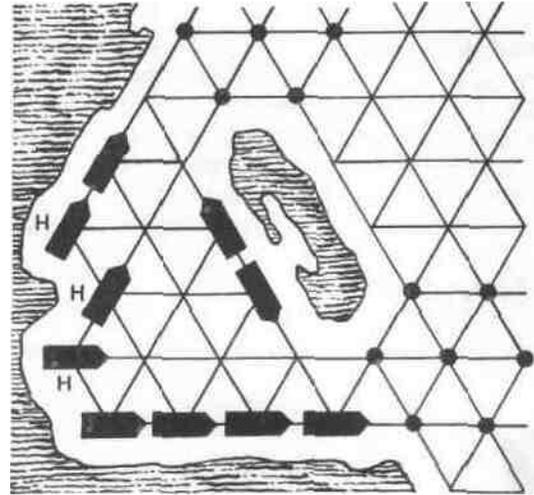
# Aufstellung der Schiffe

Jeder Spieler stellt seine Schiffe im eigenen Heimathafen auf.

Die 7 Ankerplätze mit den Kreisen sind für die Kriegsschiffe, die 3 Ankerplätze mit Kreisen und Punkten sind für die Handelsschiffe bestimmt. Die Spitzen der Schiffe geben ihre Fahrrichtungen an.

Da die Häfen zwei Einfahrten besitzen, bleibt es den Spielern freigestellt in welche Richtungen sie ihre Schiffe auf den Ankerplätzen aufstellen.

Die Schiffe müssen immer so stehen, daß ihre Längsachsen mit einer der Linien übereinstimmt.



Aufstellung im Heimathafen  
(H = Handelsschiff)

# Ziehen der Schiffe

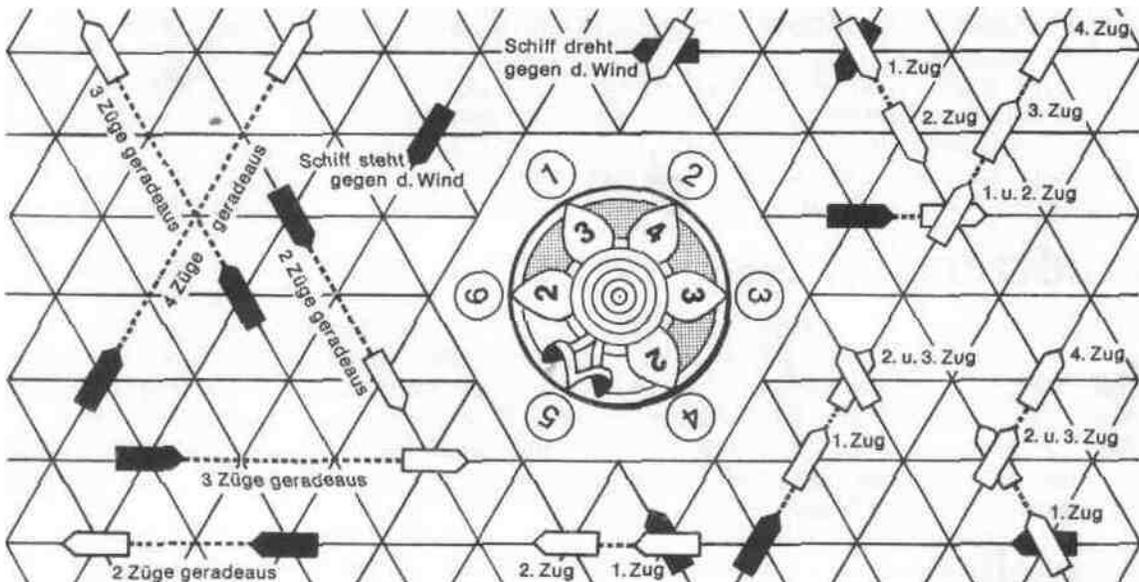
Es wird abwechselnd gezogen. Der Spieler kann mit all seinen Schiffen gleichzeitig ziehen, wenn er an der Reihe ist. Er kann aber auch beliebig viele Schiffe auf ihren Ankerplätzen stehen lassen, um sie zu einem späteren Zeitpunkt einzusetzen.

Hat ein Schiff seinen Ankerplatz verlassen, so muß es, jedesmal wenn sein Besitzer an der Reihe ist, gezogen werden. Erst wenn es einen anderen Ankerplatz erreicht, kann es mit dem Ziehen aussetzen. Die Bewegungen der Schiffe sind von der herrschenden Windstärke und Windrichtung abhängig.

Z. B.: Es herrscht ein mittlerer Wind aus Richtung -5-. Das heißt. Die blaue Windrose ist aufgesteckt und so gedreht, daß sie mit ihrem blauen Pfeil auf die -5- des Spielplanes zeigt. Die Zahlen auf der Windrose geben nun an, wieviele Züge ein Schiff in den Richtungen -6-, -1-, -2-, -3- und -4- des Spielplanes, geradeaus ziehen kann.

Schiffe, die in Richtung -6- oder -4- stehen, können zwei Felder, Schiffe die in Richtung -1- oder -3- stehen, drei Felder und Schiffe die in Richtung zwei stehen, können vier Felder weit geradeaus ziehen. In Richtung -5-, also gegen den Wind, darf nicht gezogen werden.

## Zugbeispiele für mittlere Windstärke aus Richtung 5.



Jedes Schiff kann seine Richtung innerhalb eines Zuges ändern. Es dreht sich dann auf der Stelle um 60°, wobei die Drehung, wie eine Bewegung von Feld zu Feld, mitgezählt wird. Immer die zuletzt eingeschlagene Richtung gibt an, wieviele Felder noch gezogen werden müssen. Der Zug nach jeder Drehung muß geradeaus gezogen werden, wenn die neu eingeschlagene Richtung einen weiteren Zug zuläßt.

Steht ein Schiff gegen den Wind, so braucht es nicht gezogen werden. Ihm ist jedoch eine Drehung ertaubt, um wieder in den Wind zu kommen. Außerhalb des Hafens müssen alle Schiffe, ihre durch die Windrose angezeigten Felder, voll ausziehen. Es darf kein Feld verschenkt werden. Ein Schiff das nicht ziehen soll, muß bereits gegen den Wind stehen oder gegen den Wind manövriert werden.

Kann ein Schiff seine vorgeschriebenen Felder nicht ziehen, da es durch andere Schiffe daran gehindert wird, so muß es in jenes Schiff »hineinfahren«, das in seiner Fahrtrichtung steht. Dabei bleiben beide Schiffe auf ihren Plätzen, werden aber mit einer Treffermarkierung versehen. Sie haben sich gerammt und dabei gegenseitig beschädigt.

Es gibt eine Ausnahme. Innerhalb der eigenen Häfen können Schiffe wahlweise ein Feld weit oder nach der Windrose ziehen. Das gilt auch für Handelsschiffe im neutralen Hafen.

# Änderung der Windrichtung und Windstärke

Bevor ein Spieler seine Schiffe zieht, sollte er feststellen ob der gerade herrschende Wind für ihn günstig ist.

Will er Windrichtung und Windstärke ändern, dann muß er das seinem Partner melden. Danach führt er einen Wurf mit dem Zahlenwürfel aus. Nur wenn er 2, 4 oder 6 würfelt steht ihm ein Versuch, Windrichtung und Windstärke zu ändern, zu. Danach würfelt er mit beiden Würfeln. Die gewürfelte Farbe bestimmt die neue Windrose, die gewürfelte Zahl gibt die neue Windrichtung an. Ändert sich Farbe und Zahl nicht, so bleiben die alten Windverhältnisse bestehen.

## Änderung der Windstärke

Will ein Spieler die Windrichtung beibehalten, jedoch die Windstärke ändern, so muß er das ebenfalls seinem Gegner melden. Er darf dann sofort einen Wurf mit dem Farbwürfel ausführen, der die neue Windrose bestimmt. Auch hierbei bleibt die alte Windstärke bestehen, wenn die gewürfelte Farbe mit der alten Windrose übereinstimmt.

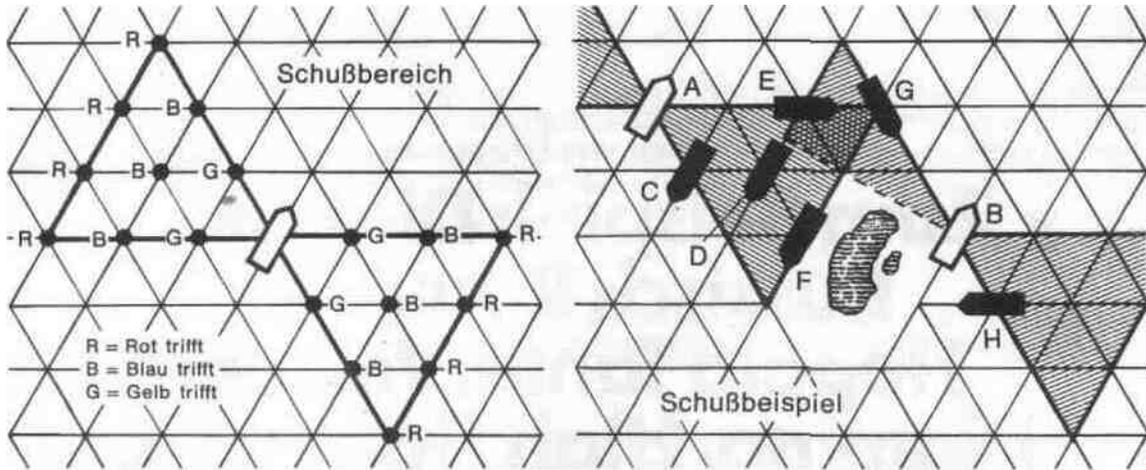
Windverhältnisse dürfen von den Spielern jedesmal vor dem Ziehen der eigenen Schiffe geändert werden. Wenn ein Schiff bereits gezogen wurde, ist eine Änderung der Windverhältnisse nicht mehr möglich.

## Schießen

Nachdem der Spieler seine Schiffe gezogen hat, kann er feindliche Schiffe beschießen, wenn sie im Schußbereich eigener Schiffe stehen. Jedes zum Schießen berechnigte Schiff hat dann einen Schuß.

Der Schußbereich eines Schiffes erstreckt sich drei Felder weit nach beiden Seiten vom Standort des Schiffes aus. Dadurch beherrscht es, nach jeder Seite hin, eine dreieckige Fläche von je 9 Feldern. Befinden sich feindliche Schiffe in den Schußbereichen eigener Schiffe, so sagt der Spieler an, welches seiner Schiffe schießt und welches Schiff er treffen will. Danach führt er den angesagten Schuß aus, indem er mit dem Farbwürfel würfelt. Ein gelber Wurf trifft ein Schiff, wenn es auf einem der vier Felder neben dem schießenden Schiff steht. Ein blauer Wurf trifft ein Schiff, wenn es auf einem Feld der zweiten, parallel zum schießenden Schiff verlaufenden Linie innerhalb des Schußbereiches steht. Ein roter Wurf trifft Schiffe auf den Feldern der dritten Linie des Schußbereiches. (Siehe Zeichnung).

Ein Schiff kann nicht getroffen werden, wenn auf der geraden Linie zwischen ihm und dem schießenden Schiff ein weiteres Schiff steht. Über Inseln und Landvorsprünge darf nicht hinweggeschossen werden. Die hellen, gestrichelten Linien auf dem Spielplan, geben den möglichen Schußbereich an. Handelsschiffe, die innerhalb des neutralen Hafens stehen, dürfen nicht beschossen werden.



Beispiel: (siehe Zeichnung). Weiß hat gezogen und kann mit seinen Schiffen A) und B) schießen. Im Schußbereich des Schiffes A) stehen die Schiffe C), D), E), F) und G). Auf das Schiff G) kann nicht geschossen werden, da es durch das Schiff E) gedeckt wird.

Weiß muß sich nun entscheiden, auf welches der Schiffe er schießen will. Weiß meldet: »Schiff A) schießt auf Schiff E)«. Danach würfelt Weiß mit dem Farbwürfel. Der Wurf ergibt -Blau-. Weiß hat das Schiff E) durch seinen blauen Wurf getroffen und setzt ihm eine rote Treffenmarkierung auf das Segel.

Nun ist Weiß mit seinem Schiff B) an der Reihe. Im Schußbereich von Schiff B) liegen die Schiffe E) und G) auf der einen Seite und das Schiff H) auf der anderen. Die Schiffe D) und F) werden durch die Insel verdeckt. Weiß meldet nun seinem Gegner »Schiff B) schießt auf Schiff G)«.

Dann würfelt Weiß abermals mit dem Farbwürfel.

Der Wurf ergab -Rot-. Schiff B) hat damit keinen Treffer erzielt. Schiff E) steht zwar auf einem Feld das durch einen roten Wurf getroffen wäre, da Weiß aber auf Schiff G) gezielt hat, ging der Schuß vorbei.

## Schwerbeschädigte Schiffe

Kriegsschiffe mit zwei und Handelsschiffe mit einem Treffer gelten als schwerbeschädigt. Sie ziehen in jede Richtung ein Feld weniger, als es die Windrose anzeigt.

Steht ein schwerbeschädigtes Schiff in einer Richtung die drei Züge erlaubt, so kann es nur zwei Züge ziehen. Steht es in einer Richtung die nur einen Zug erlaubt, so kann es nicht ziehen, es kann sich jedoch auf der Stelle in eine andere Richtung drehen.

Ein Kriegsschiff ist mit dem dritten, ein Handelsschiff mit dem zweiten Treffer versenkt.

Versenkte Schiffe müssen vom Brett genommen werden.

# Küstenbatterien

Jeder Hafen der weißen und gelben Partei, besitzt zwei Küstenbatterien zum Schutz der Hafeneinfahrten. Der Feuerbereich jeder Küstenbatterie umfaßt 7 Felder, die durch schwarze Punkte gekennzeichnet sind. Wenn ein Spieler an der Reihe ist und mit seinen Schiffen gezogen hat, kann er alle feindlichen Schiffe, die auf den schwarzen Feldern vor seinen Häfen stehen, beschießen. Für jedes dieser Schiffe steht ihm ein Wurf mit dem Farbwürfel zur Verfügung. Bevor er würfelt, muß er seinem Gegner angeben, welches Schiff er mit dem Wurf treffen will. Jeder gelbe Wurf ist ein Treffer.

# Instandsetzung beschädigter Schiffe

Jedes getroffene Schiff kann seine Treffer in den eigenen Häfen beseitigen. Dazu muß es auf einen Ankerplatz, der durch Punkte gekennzeichnet ist, ziehen. Sein Besitzer kann dann, jedesmal wenn er an der Reihe ist, eine Treffermarkierung entfernen.

Ablauf einer Instandsetzung eines Kriegsschiffes mit 2 Treffern.

1. Zug - Besetzen des Ankerplatzes
2. Zug - Entfernen der ersten Treffermarkierung
3. Zug - Entfernen der zweiten Treffermarkierung
4. Zug - Schiff kann wieder auslaufen.

Handelsschiffe können auch in neutralen Häfen instandgesetzt werden.

# Beladen der Handelsschiffe

Wird die große Partie gespielt und zieht ein Handelsschiff auf einen Ankerplatz seines Bestimmungshafens, so kann es im darauffolgendem Zug beladen werden. Das Beladen gilt als ein Zug und wird durch das Anbringen einer Lademarke an das Segel des Schiffes vorgenommen.

Mit dem nächsten Zug darf das Schiff auslaufen.

Ist ein Handelsschiff beschädigt wenn es seinen Bestimmungshafen anläuft, so muß erst der Treffer entfernt werden, bevor es beladen werden kann. Der Zeitablauf sieht dann so aus:

1. Zug - Besetzen des Ankerplatzes
2. Zug - Entfernen der Treffermarkierung
3. Zug - Anbringen der Lademarke
4. Zug - Schiff kann auslaufen.

# Schiffe in feindlichen Häfen

Schiffe können in feindliche Häfen eindringen. Sie dürfen dann nur nach der Windrose ziehen, wobei sie feindliche Ankerplätze nicht befahren dürfen. Sind sie durch die Windverhältnisse gezwungen auf oder über einen feindlichen Ankerplatz zu ziehen, so bekommen sie für das Befahren eines jeden Ankerplatzes sofort einen Treffer.

## Ende des Spieles

Große Partie: Das erste Handelsschiff, das beladen aus seinem Bestimmungshafen kommend, einen der drei, durch Punkte gekennzeichneten Ankerplätze im eigenen Heimathafen erreicht, bringt den Sieg.

Kurzfassung: Wird die Kurzfassung gespielt, dann ist das Spiel beendet, sobald alle noch vorhandenen Handelsschiffe auf den Ankerplätzen ihrer Bestimmungshäfen stehen. Die zeitliche Folge ihres Einlaufens auf die Ankerplätze ihrer Bestimmungshäfen ermittelt den Sieger durch folgende Punktwertung:

	WEISS	GELB
1. Handelsschiff 10 Punkte	10	
2. Handelsschiff 9 Punkte		9
3. Handelsschiff 8 Punkte	8	
4. Handelsschiff 7 Punkte		7
5. Handelsschiff 6 Punkte		6
6. Handelsschiff 5 Punkte		
	Punkte: 18	22

## Handlungsablauf eines Zuges

Wer an der Reihe ist, muß seine Züge nach folgendem Schema abwickeln:

1. Wenn nötig, Änderung der Windstärke und Windrichtung oder nur der Windstärke.
2. Ziehen mit allen Schiffen, die ihren Ankerplatz verlassen haben.
3. Beladen eigener Schiffe auf den Ankerplätzen des Bestimmungshafens.
4. Instandsetzung eigener Schiffe in den eigenen Häfen oder bei Handelsschiffen im neutralen Hafen durch die Entfernung einer Treffermarkierung je Schiff.
5. Beschießen aller feindlichen Schiffe, die im Bereich der eigenen Küstenbatterien stehen.
6. Schießen auf feindliche Schiffe die im Schußbereich eigener Schiffe stehen.