

# U-BOOT-JAGD

Ein Strategie-Spiel auf drei Ebenen

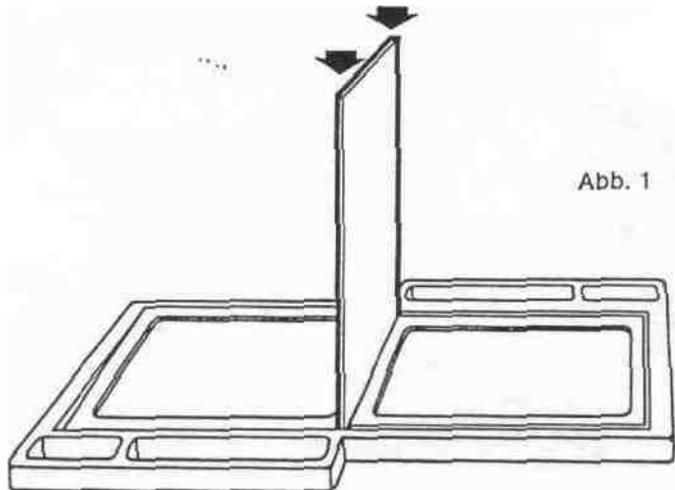
Aufbauanleitung  
und  
Spielregeln

## Aufbauanleitung und Spielregeln

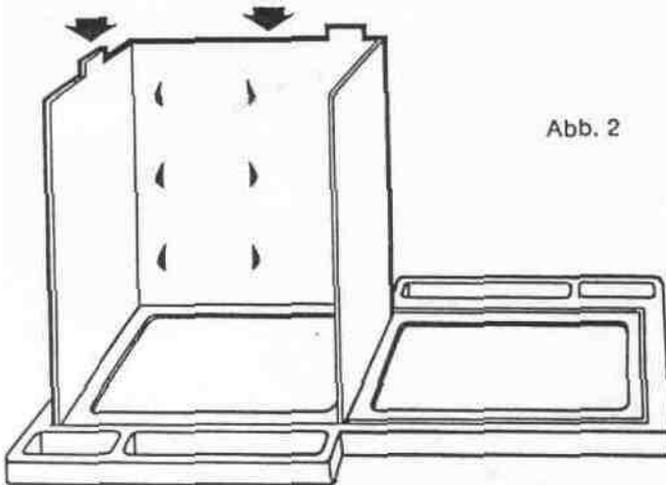
U-BOOT-JAGD ist ein Marine-Strategie-Spiel, für 2 Spieler. Die Flotte der beiden Spieler besteht aus je 3 Unterseebooten und 3 Überwasserfahrzeugen. Die Überwasserfahrzeuge fahren über den feindlichen Unterseebooten und werfen Unterwasserbomben auf die drei Ebenen ab. Gefahr für die Überwasserfahrzeuge bedeuten Minen und Torpedos, die von den Unterseebooten abgefeuert werden.

### Zusammensetzen des Spiels

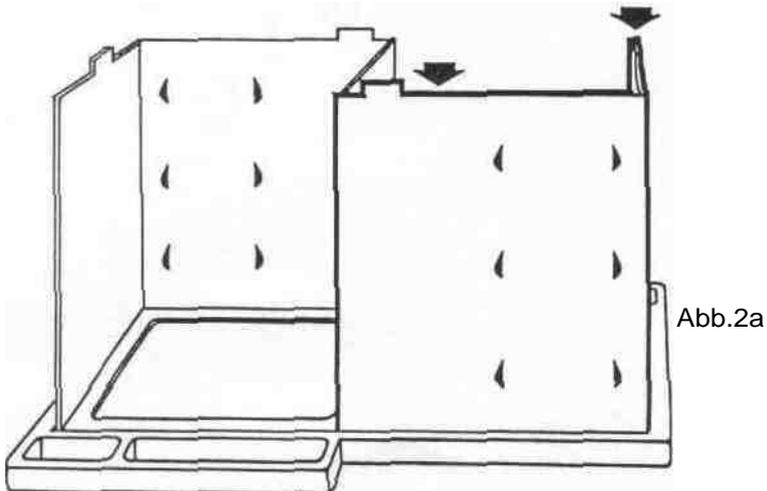
1. Nehmen Sie die Trennwand für die Mitte des Spielaufbaus aus der Packung. Das ist ein durchgehender, glatter, beidseitig bedruckter Karton. Drücken Sie diese Trennwand mit den Zungen nach unten in den mittleren Schlitz der blauen Plastik-Grundplatte (Abb. 1).



2. Nehmen Sie eines der gefalzten, sechslöchigen Seitenteile. Machen Sie - falls notwendig - die Löcher von Kartonresten frei. Falten Sie die Pappe entlang dem Falz, und stecken Sie sie in die Schlitze in der Grundplatte, wie in der Abbildung gezeigt.



Machen Sie das gleiche jetzt mit der anderen Seite des Spiels. (Abb. 2a).



3. Nehmen Sie jetzt den bedruckten Karton mit den 6 "Kontroll-Ebenen". Lösen Sie die Formen sorgfältig aus dem Boden und machen Sie - falls notwendig - alle Löcher von Pappresten frei. **Nehmen** Sie eine der Ebenen, die mit 100 gekennzeichnet sind. Falten Sie die seitlichen Klappen um, und stecken Sie die beiden Zungen in die beiden Schlitze einer der beiden Spielwände.

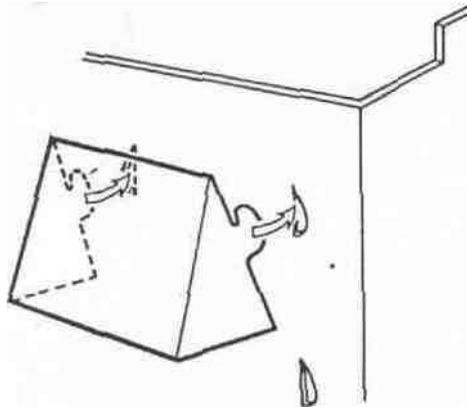


Abb. 3

Drücken Sie die "Ebene" vorsichtig in Pfeilrichtung, bis sie festsetzt. Danach bringen Sie die 200er und 300er Ebenen darunter auf die gleiche Art an (Abb. 4).

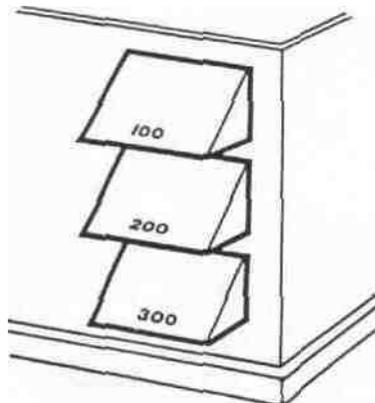
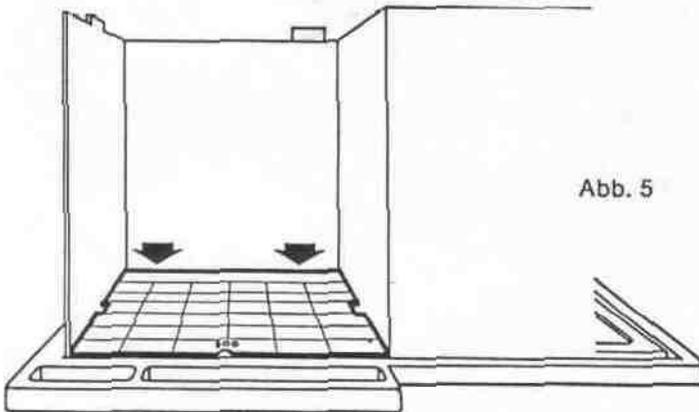


Abb. 4

4. Nun nehmen Sie eine der rechteckigen blauen Platten, die mit 300 gekennzeichnet sind, und legen sie - mit den Zahlen nach oben - unten auf **eine** Seite des Spiels, wobei das Daumengreifloch nach vorne zu liegen kommen muß.



5. Nehmen Sie eine der 200er Platten. Falten Sie sie entlang dem Falz, wie in Abb. 6 gezeigt.

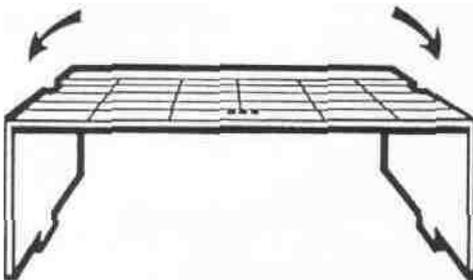
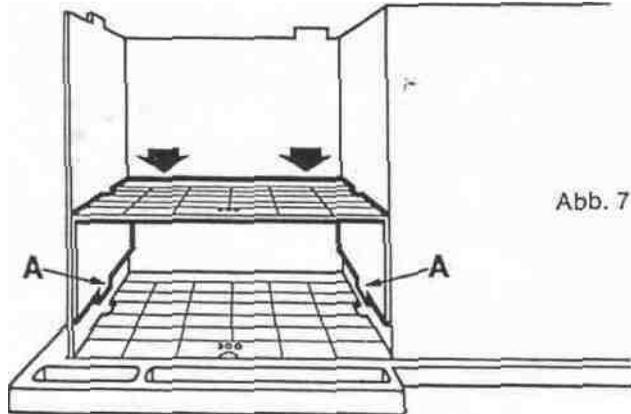
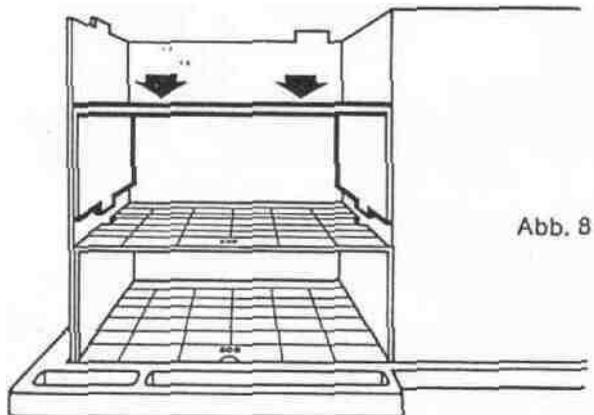


Abb. 6

Legen Sie die Platte in das Spiel, so daß die Zungen bei A in die Schlitz an den Seiten der Bodenplatte einrasten.



6. Bringen Sie jetzt die obere Platte - mit 100 gekennzeichnet - auf die gleiche Art an (Abb. 8). Tun Sie das gleiche mit den anderen Platten für die zweite Seite des Spiels.



7. Jetzt nehmen Sie das obere Spielbrett, und legen es oben auf das aufgebaute Spiel. Verbinden Sie alle Zungen und Schlitzte miteinander, und drücken Sie vorsichtig von oben auf das Spielbrett, so daß es den richtigen Halt bekommt. Das Spiel ist jetzt fertig zusammengebaut.

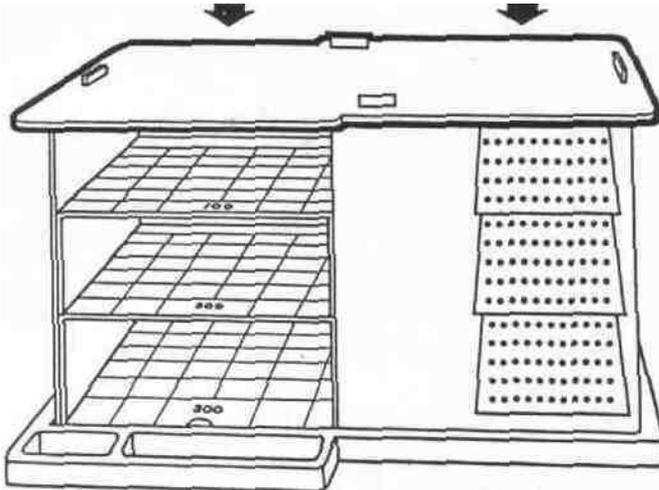


Abb. 9

Anmerkung: Wenn Sie das Spiel auseinandernehmen sollten, gehen Sie sorgfältig vor, wenn Sie die Zungen und Schlitzte wieder auseinandernehmen. Das gilt insbesondere für die Kontrollebenen. Diese sollten durch vorsichtiges Anheben und Drücken von der Rückseite entfernt werden. Versuchen Sie nicht, die Ebenen von vorne herauszuziehen.

## Vorbereitung des Spiels

1. Der Spieler mit den roten Schiffen sitzt so vordem roten Heimathafen (rote Umrandung auf der Abdeckplatte), daß dieser zu seiner Rechten liegt. Der Spieler mit den gelben Schiffen sitzt auf der gegenüberliegenden Seite so, daß der gelbe Heimathafen zu seiner Rechten liegt.
2. Beide Spieler bekommen je 3 Überwasserfahrzeuge, 3 Unterseeboote, 1 Mine und 3 Flaggen ihrer Farbe.
3. Rote und weiße Stifte werden gleich aufgeteilt. Diese Stifte werden in die Ablagefächer auf der Grundplatte gelegt.
4. In die Überwasser-Flotte werden nun 9 weiße Stifte (Unterwasserbomben) gesteckt: 4 Stifte in das Schiff mit den 4 Löchern, 3 in das mit den 3 Löchern und 2 in das Schiff mit den 2 Löchern.

5. Die roten Oberwasserfahrzeuge werden auf den roten Heimathafen, die gelben Oberwasserfahrzeuge auf den gelben Heimathafen gestellt.
6. Die Spieler plazieren ihre 3 Unterseeboote — ohne daß der Gegner es sieht — auf dem Unterwassergebiet (die drei Ebenen) unter dem Heimathafen des Gegners. Es kann je ein Unterseeboot auf jeder Fläche, alle auf der gleichen Fläche plaziert oder irgendeine andere Kombination gewählt werden. Wenn ein Unterseeboot einmal gesetzt ist, darf es während des Spiels nicht mehr bewegt werden.
7. Beide Spieler legen ihre Mine auf eines der Felder auf der ersten (100er) Ebene. Sie darf nicht auf ein Feld zusammen mit einem Unterseeboot oder auf ein Feld über einem Unterseeboot gelegt werden. Die Spieler notieren jeweils auf einem Zettel die Nummer des Feldes mit der Mine, legen diesen Zettel beiseite, ohne daß der Gegner ihn sieht und zeigen ihn nur vor, wenn der Beweis für die Position der Mine gewünscht wird (s. unter Regeln „Mine“).

## Regeln

1. Der Spieler mit der roten Flotte beginnt das Spiel, danach geht es abwechselnd weiter. Ein Zug besteht aus einer Bewegung eines Oberwasserfahrzeugs. Zusätzlich kann eine Wasserbombe geworfen oder ein Torpedo abgeschossen werden.
2. Die Schiffe starten in das Meer von irgendeinem der 4 Punkte mit Pfeilen ihres Heimathafens.
3. Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, mit seinem Schiff 1, 2 oder 3 Felder vorrücken. Ein Schiff kann vorwärts, rückwärts, seitwärts oder diagonal gesetzt werden oder in einer Kombination aus diesen Möglichkeiten.
4. Am Ende jedes Zuges kann ein Spieler sagen:
  - a) daß er keine Unterwasserbombe werfen will.
  - b) daß er eine Unterwasserbombe genau auf ein Feld werfen will, das unter seinem Schiff liegt,
  - c) daß er entweder a) oder b) tun und zusätzlich ein Torpedo von einem seiner U-Boote auf eines der Oberwasserfahrzeuge seines Gegners abschießen will.
5. Ein Schiff muß einen Stift tragen, um eine Unterwasserbombe werfen zu können. Wenn ein Spieler eine Unterwasserbombe abwirft, nimmt er einen Stift aus seinem Schiff, nennt die Zahl des Feldes, auf dem sein Schiff steht. Und dann die Ebene (100, 200, 300), in der die Bombe explodieren soll. Zum Beispiel: Nummer 14 auf der zweiten (200er) Ebene.
6. Wenn ein Spieler eine Unterwasserbombe abgeworfen hat, teilt der Gegner das Ergebnis mit, nachdem er das Explosionsgebiet entsprechend der Position seiner Unterseeboote überprüft hat.

Das kann sein:

- a) Direkter Treffer — wenn eines seiner U-Boote genau auf dem angegebenen Feld und in der angegebenen Ebene liegt. Das U-Boot ist dadurch versenkt.
- b) Fast-Treffer - wenn eines seiner Unterseeboote auf einem der vier an das Explosionsfeld angrenzenden Felder der gleichen Ebene liegt. Die angrenzenden Felder sind Nord, Süd, Ost und West. nicht diagonal. Als Fast-Treffer zählt auch, wenn die Nummer des Feldes mit dem Unterseeboot die gleiche ist, aber das U-Boot in der Ebene entweder direkt darüber oder direkt darunter liegt. Dadurch wird die Position des U-Bootes auf eines der 6 möglichen Felder beschränkt.
- c) Fehlschuß - wenn keine der beschriebenen Möglichkeiten zutrifft.

Beispiel: Unterwasserbombe abgefeuert auf 14 - zweite (200) Ebene.

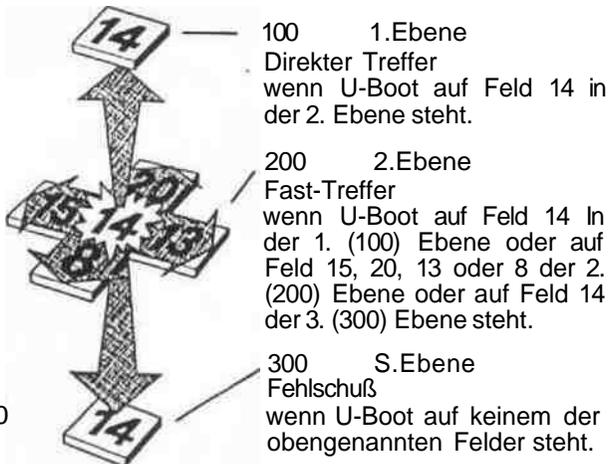


Abb.10

7. Wenn eine Unterwasserbombe ein Fast-Treffer auf mehr als ein U-Boot ist, muß er als
  - a) Fast-Treffer auf 2 U-Boote — oder möglicherweise als
  - b) Fast-Treffer auf 3 U-Boote deklariert werden.
8. Bei jedem Abwurf einer Unterwasserbombe wird ein Stift aus dem Schiff genommen. Ein Schiff ohne Bomben kann nicht mehr feuern. Es muß neu beladen werden. Um ein Schiff wiederaufzuladen (mit der Original-Anzahl der Bomben), muß es zunächst wieder in den Heimathafen gebracht werden, und zwar mit den üblichen Zügen (1, 2 oder 3 Felder). Wenn es den Heimathafen erreicht hat, kann es neu aufladen, aber den Hafen erst beim nächsten Zug wieder verlassen.

9. Das Schiff kann beim nächsten Zug den Heimathafen verlassen, und zwar von irgendeinem der mit Pfeilen gekennzeichneten Felder. Es braucht nicht wieder von dem Feld zu starten, auf dem es gelandet ist.

## **Abfeuern von Torpedos**

1. Wenn ein Spieler mit seinem Oberwasserfahrzeug einen Zug gemacht hat, also eine Bombe abgeworfen hat oder auch nicht, kann er anschließend von einem seiner U-Boote ein Torpedo abfeuern, wenn die folgende Bedingung erfüllt wird:  
Die Torpedo-Bahnen sind gerade Linien, die quer über den Raster laufen, und zwar in Richtung der aufgedruckten Torpedos. Das U-Boot muß in einem der Felder der Torpedo-Bahnen des Oberwasserfahrzeugs, auf das gefeuert wird, liegen. Das U-Boot kann auf irgendeiner der drei Ebenen stehen.
2. Wenn diese Bedingung erfüllt ist, und der Spieler ein Torpedo abfeuern will, gibt er an, welches Oberwasserfahrzeug er als Ziel auf seiner Torpedo-Bahn treffen will und dreht anschließend den Torpedo-Pfeil auf der Scheibe. Wenn die Torpedo-Spitz auf „Treffer“ stehenbleibt, ist das Schiff versenkt und wird aus dem Spiel genommen. Wenn der Pfeil auf „Fehlschuß“ stehenbleibt, passiert nichts.
3. Wenn 2 oder 3 U-Boote auf einer Torpedo-Bahn liegen, kann jedes U-Boot ein Torpedo abfeuern.
4. Wenn 2 oder 3 Oberwasserfahrzeuge auf derselben Torpedo-Bahn liegen, muß der Kapitän des U-Bootes ansagen, auf welches Schiff er es abgesehen hat.

### **Anmerkung:**

Es ist nicht gerade klug, Torpedos abzufeuern, wenn das abfeuernde U-Boot nahe bei dem zu treffenden Oberwasserfahrzeug liegt. Denn durch die Angabe der Torpedo-Bahn weiß der Gegner, daß das U-Boot auf dieser Bahn liegen muß, was eine klare Einengung der möglichen Position bedeutet.

## **Aufzeichnender Wasserbomben**

1. Die drei schwarzen Kontrollfelder für die drei Ebenen zur Rechten der Spieler dienen zur Aufzeichnung der Schüsse, der Planung einer Strategie und dem Vermeiden der Wiederholung von Schüssen.
2. Wenn ein Spieler einen Schuß ankündigt, dann versetzt er einen weißen Stift vom abwerfenden Schiff und steckt ihn in das Kontrollfeld der beschossenen Ebene, und zwar auf das Feld, das er gerade angekündigt hat.
3. Wenn die gegnerische Antwort „Fehlschuß“ ist, dann steckt der Spieler

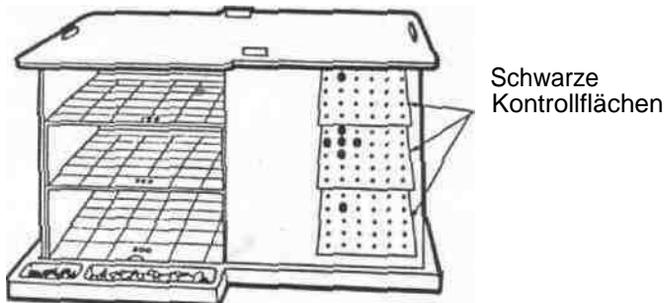


Abb.11

- a) zusätzliche weiße Stifte in die vier Felder (Nord, Süd, Ost und West) auf demselben Kontrollfeld um das weiße (Explosions-) Feld und
  - b) je einen weißen Stift in dieselbe Nummer der Ebenen darüber und darunter — falls möglich. Diese weißen Fehlschuß-Stifte zeigen dem Spieler an, daß kein gegnerisches U-Boot auf einem dieser Felder liegen kann.
4. Wenn die Antwort auf den Schuß „Fast-Treffer“ ist, dann steckt der Spieler einen weißen Stift in das Explosions-Feld und rote Stifte wie unter 3. beschrieben in die umliegenden Felder (Nord, Süd, Ost oder West) und jeweils einen in das direkt beschossene Feld der Ebene darüber und der Ebene darunter. Das bedeutet für ihn, daß ein feindliches U-Boot auf einem der mit roten Stiften gekennzeichneten Felder liegen muß.
  5. Wenn die Antwort auf den Schuß „Volltreffer“ ist, wird das feindliche U-Boot aus dem Spiel genommen, dem Gegner übergeben und in dessen Heimathafen zur Schau gestellt. Der erfolgreiche Spieler tauscht den roten Stift im Trefferfeld durch eine farbige Fahne aus. Das erinnert später daran, wo ein feindliches U-Boot gelegen hat. Nach einem Volltreffer werden die roten Stifte um das gesunkene U-Boot durch weiße Stifte ersetzt. Das geschieht deshalb, weil es kein gegnerisches U-Boot in dieser Gegend mehr geben kann.

## Die Mine

1. Wenn ein Spieler bei einem Zug mit seinem Schiff auf der Ziffer landet, auf der die gegnerische Mine liegt, explodiert diese, und das Schiff ist verloren, noch bevor es eine Unterwasserbombe werfen kann. Schiff und Mine werden aus dem Spiel genommen. Die Lage der Mine wird durch Vorzeigen des geheimgehaltenen Zettels, auf dem das Minenfeld zu Beginn des Spiels eingetragen wurde, bewiesen.

2. Der Spieler, der ein Schiff durch eine Mine verliert, darf danach noch ein Torpedo von einem seiner U-Boote abfeuern, bevor der Gegner wieder an der Reihe ist.

### Sieger des Spiels

Sieger des Spiels ist der, dem es zuerst gelingt, entweder durch Unterwasserbomben die 3 gegnerischen U-Boote oder mit Mine und Torpedos die 3 gegnerischen Überwasserfahrzeuge zu zerstören.

### Zweite (vereinfachte) Version des Spiels

Aufbau und Ablauf des Spiels sind identisch mit der ersten Version. Der Unterschied ist die Abgrenzung des Explosions-Feldes von Unterwasserbomben.

Eine Unterwasserbombe explodiert nur auf der Ebene, auf der sie abgeworfen wurde. Sie deckt aber bei *Fast-Treffern* alle angrenzenden Felder einschließlich der Diagonalen des beschossenen Feldes ab.

Beispiel: Unterwasserbombe wurde auf Feld 14 der zweiten Ebene abgeworfen.

Falls ein U-Boot auf Feld 14 in der zweiten Ebene liegt — *Volltreffer*. Falls ein U-Boot auf den Feldern 7, 8, 9, 13, 15, 19, 20, oder 21 in der zweiten Ebene liegt — *Fast-Treffer*.

Falls das U-Boot auf keinem der genannten Felder liegt — *Fehlschuß*.

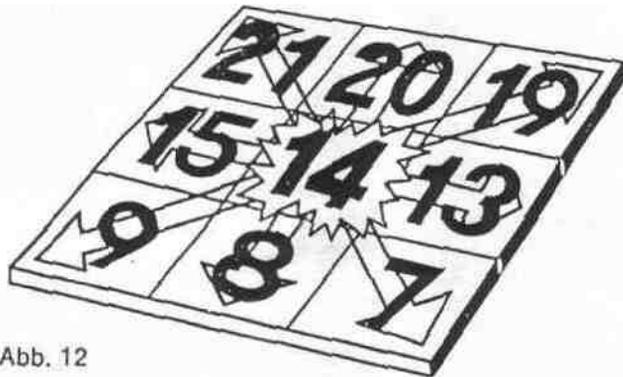


Abb. 12