

Wir fahren gegen England

Ein neues Kriegsspiel von U-Booten und

Fliegern Aus der Sammlung „Scholz“

künstlerische Spiele“

Mit Eifer verfolgt ihr alle die kühnen Taten unserer tapferen U-Boot-Männer und Flieger, die den Briten Schlag um Schlag versetzen. Was euch in Wirklichkeit noch nicht vergönnt ist, auf dem Kommandoturm eines U-Bootes zu stehen, oder in schnellem Flug der englischen Küste entgegenzustreben, das könnt ihr hier im Spiel erleben. Mit vielen kleinen U-Booten und Flugzeugen sollt ihr „gegen England“ fahren und könnt dabei, wenn ihr euch alle geschickt anstellt, die ganze englische Flotte vernichten. Das ist doch so recht ein Spiel, wie ihr es haben wollt!

Nehmt zuerst den Spielplan vor, betrachtet ihn euch genau, ihr findet darauf die britischen Inseln und die britische Flotte eingezeichnet. Wie das Spiel im einzelnen vor sich geht, das ist auf den nachstehenden, ganz einfachen Spielregeln erläutert.

Nun seht zu, daß ihr recht viel Tonnage der Engländer auf den Meeresgrund abladen lassen könnt. Wer die höchste Tonnanzahl erreicht, hat gewonnen; der weniger Erfolgreiche wird sich beim nächsten Mal schlauer anstellen, denn echte Kerle wie ihr lassen sich ja bekanntermaßen nicht erschüttern.

SPIELPLAN

Auf dem Spielplan sind zwei Linien (eine mit schwarzen Punkten, die andere mit weißen Punkten) eingetragen, deren Ausgangspunkte mit A bezeichnet sind.

Je nach der Zahl der Spieler werden die U-Boote und Flugzeuge (Bomber) der Zahl nach gleichmäßig auf diese Linien verteilt. Kann man die Figuren nicht gleichmäßig verteilen, so werden die restlichen herausgenommen.

Die Spieler würfeln der Reihe nach wie sie am Tisch sitzen. Wirft einer die Zahl „6“, so hält der Betreffende seine Figur bereit und setzt sie, wenn die Reihe des Würfels wieder an ihn kommt, um so viel Punkte vor, als er Augen geworfen hat. Kommt ein U-Boot oder Flugzeug auf einen Punkt mit roter Zahl, so bedeutet dies, daß das in der Nähe liegende englische Kriegsschiff, auf das ein Pfeil hinweist, von dem auf diesem Punkt befindlichen deutschen U-Boot oder Flugzeug zerstört worden ist. Dieser Spieler erhält von dem Spielleiter eine Karte, die links oben den Punkt mit der Zahl trägt, auf der seine Figur sitzt, ferner die Abbildung des versenkten Schiffes, seinen Tonnengehalt usw. und eine Zahl, die der Größe

des Schiffes entspricht*)

Wer ein im Spiel bereits zerstörtes Schiff trifft, der kann natürlich keine Karte mehr erhalten.

*) Das Schlachtschiff „Ramillies“ kann sowohl von der Linie mit schwarzen Punkten wie auch von derjenigen mit weißen Punkten zerstört werden; infolgedessen trägt die betreffende Karte 2 Punkte mit den Zahlen 4 (weiß) und 17 (schwarz). Es ist also für die Punkte 4 und 17 eine gemeinsame Karte vorhanden. Der Spieler, der die „Ramillies“ zerstört, erhält diese Karte.

SPIELREGEL

Die Punktzahl der Karte für die Spieler auf der schwarzen Linie sieht so aus: 7 [auf schwarzem Grund], die Punktzahl der Karte für die Spieler auf der weißen Linie sieht so aus: 7 [auf weißem Grund]

Kommt ein U-Boot oder ein Flieger auf einen Punkt mit blauer Zahl, so tritt eine besondere Spielregel in Kraft, die auf der letzten Seite bei jedem Punkt der beiden Linien vermerkt ist. Der Spieler gibt unter Benennung seiner Figur (ob U-Boot oder Flieger) die blaue Zahl an, auf der die Figur sitzt, und der Spielleiter liest das bei dieser Zahl für die entsprechende Figur Vermerkte vor.

Wenn eine Figur die ganze Strecke zurückgelegt hat, das Spiel aber noch nicht beendet ist, so kann sie immer wieder sofort eingesetzt werden. Wenn also z.B. eine Figur 2 Punkte vor dem Schlußpunkt sitzt, und der Spieler, dem sie gehört, würfelt eine „5“, so rückt er die Figur bis zum Schlußpunkt (2 Punkte) und danach 3 Punkte von Punkt A aus, vorwärts.

Das Spiel ist beendet, wenn alle englischen Kriegsschiffe versenkt sind. Man kann aber auch ausmachen, daß das Spiel nach einer bestimmten, vor Spielbeginn vereinbarten Zeit als beendet gilt.

Wer am Schlusse des Spieles die höchste Tonnenzahl an versenkten Schiffen erreicht hat, ist der Gewinner. Jüngere Spieler rechnen an Stelle der Tonnenzahl die auf den Karten in der rechten oberen Ecke stehenden Zahlen zusammen.

Aufführung der Punkte mit den blauen Zahlen auf der letzten Seite!

Linie mit schwarzen Punkten

Linie mit weißen Punkten

Die hier aufgeführten Regeln gelten immer nur für die im Text erwähnte Figur; kommt also z.B. ein U-Boot auf Punkt 1 der Linie mit schwarzen Punkten, so hat das dort Bemerkte für das U-Boot keine Gültigkeit.

Punkt	Schwarze Linie	Weißer Linie
1	Deutsches Flugzeug stellt beim Anflug der englischen Küste ein englisches Flugzeug zum Kampf und bringt es zum Absturz. Der Spieler darf sogleich noch einmal würfeln.	Deutsches U-Boot passiert Minensperren und kommt gut durch. Der Spieler rückt mit seiner Figur sogleich auf Punkt 1 (mit roter Zahl) und versenkt dort einen Schweren Kreuzer.
2	Deutsches Flugzeug versenkt durch Bombenabwurf ein englisches U-Boot. Der Spieler darf sogleich noch einmal würfeln.	Deutsches U-Boot macht eine Treibmine durch Explosion unschädlich; es hat danach freie Fahrt; der Spieler setzt seine Figur auf Punkt 2 (mit roter Zahl) und versenkt dort einen Schweren Kreuzer.
3	Deutsches U-Boot wird durch Minensperre zu vorsichtigem Fahren genötigt. Der Spieler setzt einmal mit würfeln aus, darf aber beim nächsten Wurf um die doppelte Augenzahl weiter voran.	Deutsches Flugzeug kommt im Kanal mit englischem Flugzeug in Kampf und schießt es ab. Nach dem Kampf sichtet es ein Flugzeugmuttergeschiff (die Figur wird sogleich um einen Punkt vorangesetzt), das durch Bombenabwurf zum Versinken gebracht wird.
4	Deutsches U-Boot hat eine U-Bootfalle zerstört. Der Spieler darf sogleich seine Figur auf Punkt 7 (mit roter Zahl) setzen. Das dort befindliche Schlachtschiff wird versenkt.	Deutsches Flugzeug versenkt durch Bomben schweren Kalibers einen englischen Frachter. Der Spieler darf sogleich noch einmal würfeln.
5	Deutsches Flugzeug schießt im Kampf einen Engländer ab. Der Spieler darf beim nächsten Wurf entsprechend der Augenzahl seine Figur in beliebiger Richtung vorwärts oder rückwärts setzen, wie es in seinem Vorteil liegt.	Deutsches U-Boot bringt eine Treibmine zur Explosion und hat danach freie Fahrt. Der Spieler darf seine Figur sogleich um 3 Punkte voranziehen.
6	Deutsches Flugzeug sichtet Vorpostenboot und belegt es mit Bomben. Der Spieler darf sogleich mit seiner Figur 4 Punkte voran.	Deutsches Flugzeug versenkt durch Bombenabwurf ein englisches U-Boot. Der Spieler rückt sogleich seine Figur auf Punkt 7 (mit roter Zahl). Das Flugzeug sichtet den in der Nähe befindlichen englischen Flugzeugträger, den es versenkt.
7	Deutsches U-Boot findet die Einfahrt in den Minch-Kanal mit Netzen gesperrt; es muß langsam durch die Sperre lavieren und kommt zunächst nicht durch. Der Spieler muß seine Figur auf Punkt 11 (mit roter Zahl) zurücksetzen; das U-Boot versenkt den dort stehenden Flugzeugträger.	Deutsches Flugzeug sichtet einen England ansteuernden Frachter und versenkt ihn durch Bombenabwurf. Der Spieler setzt sogleich seine Figur auf Punkt 9 (mit roter Zahl). Der dort stehende englische Flugzeugträger wird versenkt.
8	Deutsches U-Boot sichtet Treibminen, kommt aber trotzdem in langsamer Fahrt voran; der Spieler setzt seine Figur um einen Punkt vor.	Deutsches U-Boot wird durch englisches Flugzeug unter Wasser gedrückt; das unter Wasser fahrende U-Boot sichtet ein Schlachtschiff, das versenkt wird. Der Spieler setzt seine Figur sogleich auf Punkt 13 (mit roter Zahl).
9	Deutsches U-Boot muß in langsamer Fahrt durch die Minensperren, kommt gut durch; der Spieler setzt sogleich seine Figur um drei	Deutsches U-Boot passiert geschickt eine Minensperre. Der Spieler darf sogleich noch einmal würfeln.

	Punkte voran.	
10	Deutsches Flugzeug schießt im Kampf einen Engländer ab; der Spieler darf sogleich noch einmal würfeln.	Deutsches Flugzeug kommt mit einem Engländer in Kampf und schießt ihn ab. Der Spieler setzt seine Figur auf Punkt 17 (mit roter Zahl); der dort stehende Schwere Kreuzer wird versenkt.
11	Deutsches Flugzeug weicht dem Feuer einer schweren Küstenbatterie aus, fliegt mit höchster Geschwindigkeit weiter; der Spieler setzt seine Figur auf Punkt 18 (mit roter Zahl) und versenkt das dortstehende Flugzeugmutterschiff.	Deutsches U-Boot versenkt eine U- Boot-Falle. Der Spieler rückt mit seiner Figur auf Punkt 16 (mit roter Zahl) voran. Der englische Kreuzer wird versenkt.
12	Deutsches U-Boot passiert Minensperre, darf sogleich auf Punkt 20 (mit roter Zahl), wo es den dort stehenden Schweren Kreuzer versenkt. Der Spieler wird aber bei dem nächsten Wurf einmal übergangen.	Deutsches Flugzeug kommt beim Rückflug mit einem englischen Bomber in Kampf und schießt ihn ab; der Spieler darf sogleich noch einmal würfeln.