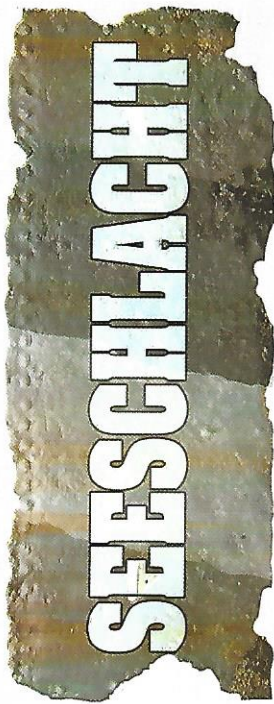


Autor: Dan Verssen
 Entwicklung: Holly Verssen
 Produktion: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann
 Titelbild: W. L. Arance
 Schiffsmodelle und Logo: Dan Okling
 Computerglyphiken: Martin van Balkom
 Graphik: Dan Verssen
 Dank an: Mike Anderson, Gary Doriott, Alan Emrich, Denise Guadagnino, Mike Guadagnino, Vern Hee, Tom Johnson, Bill Loftis, Ken Loftis, Paul Phillabaum, Keith Poulter, Chris Richardson, Danielle Smeltzer, Kevin Verssen, Kira Verssen, Sean Wallace



Das Seegefechts-Kartenspiel von Dan Verssen

INHALT

1.0 Einführung	1	9.0 Neue Karten ziehen	6
2.0 Spielmaterial	2	10.0 Angriffe ausführen	6
3.0 Spielvorbereitung	4	11.0 Luftangriffe	12
4.0 Spielablauf	5	12.0 U-Boote	13
5.0 Die Flotte reorganisieren	5	13.0 Siegbedingungen	14
6.0 Vorbereiten	5	14.0 Beispiel für einen Spielzug	14
7.0 Angreifen	6	15.0 Zusatzregeln	16
8.0 Karten abwerfen	6		

1.0 EINFÜHRUNG

Seeschlacht ist ein schnelles und spannendes Kartenspiel um Seegefechte für 2 bis 6 Spieler zur Zeit des Zweiten Weltkrieges. Jeder Spieler befehligt eine Schiffsflotte. Das Ziel ist es, von den eigenen Schiffen Angriffe auszuführen und die Schiffe der Mitspieler zu versenken.

Seeschlacht präsentiert Schiffe und U-Boote von sechs verschiedenen Nationen: Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Italien, Japan und den Vereinigten Staaten.



Das Spiel enthält zwei Kartenarten: Schiffskarten und Aktionskarten. Zu Spielbeginn sucht sich jeder Spieler eine Flotte aus. Mit diesen Schiffen kann er Angriffe ausführen. Außerdem bekommt er Aktionskarten, die er aus der Hand ausspielt.



2.0 SPIELMATERIAL

Jedes *Seeschlacht*-Exemplar enthält:

- 180 Spielkarten (78 Schiffs-, 102 Aktionskarten)
- 6 Würfel
- Regelheft

Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games B.V.
 Attn.: Customer Service
 Postbus 32
 1380 AA Weesp
 Niederlande
 E-Mail: UBlennemann@aol.com

2.1 Die Spielkarten

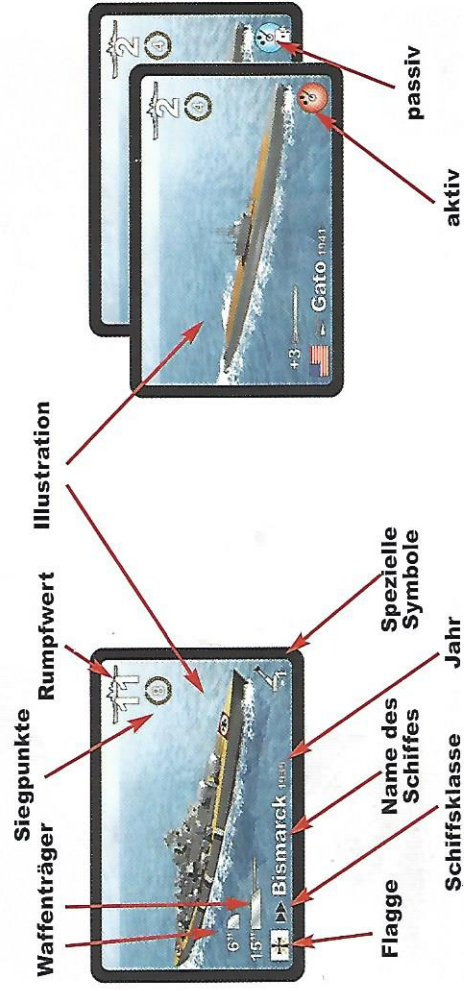
Seeschlacht enthält 2 unterschiedliche Arten von Karten: Schiffskarten und Aktionskarten.

2.1.1 Schiffskarten

Schiffskarten werden dazu verwendet, andere Schiffe anzugreifen. Sie dienen zudem als Ziele für Angriffe der Mitspieler.

Flagge: Zeigt an, zu welchem Land ein Schiff gehört. Alle Schiffe und U-Boote einer Flotte müssen aus demselben Land stammen.

Siegpunkte: Die Anzahl der Siegpunkte, die ein Spieler erhält, wenn er ein Schiff versenkt. **Aktiv/Passiv:** die beiden Seiten einer U-Boot-Karte. Aktive U-Boote können angreifen; passive U-Boote sind schwerer zu treffen.



Thomas und Peter erhalten nun die Gelegenheit, Verteidigungs-Karten zu spielen. Peter spielt eine Panzerungs-Karte, um die 5" Nebenartillerie-Karte abzuwehren. Beide Karten werden anschließend abgeworfen. Peter kann den Torpedofächer nicht stoppen und legt ihn unter die Littorio. Thomas versucht, den Luftangriff auf die Bismarck mit der Jagdabwehr der Graf Zeppelin zu stoppen. Er würfelt eine „3“ - zu wenig, da er eine „5“ oder mehr benötigt hätte. Er spielt anschließend eine Ausweichen-Karte, um den Luftangriff abzuwehren und entfernt den Würfel von der Bismarck. Thomas spielt eine Eskorte, um die 18" Hauptartillerie von der Bismarck auf T13 abzulenken. Anschließend spielt er ein Kleines Ziel auf T13 und wehrt den 18"-Angriff ab.



Der 12"-Angriff richtet genügend Schaden an, um Thomas' Schnellboot zu versenken. Michael nimmt die Karte an sich; die 12"-Angriffs-Karte wird abgeworfen. Der Torpedofächer gegen die Littorio würde normalerweise bei einer „5+“ treffen. Die I-174 gibt Michael aber ein +3 auf den Würfelwurf. Er würfelt eine „4“ (+3 für Zielerfassung) und trifft. Die Karte wird unter die Littorio gelegt, die nun 4 Schadenspunkte aufweist.



Anschließend würfelt er für den Luftangriff auf die Aliseo. Er benötigt eine „3“ oder mehr und würfelt eine „5“. Die Aliseo ist versenkt und wandert zu Michael. Jetzt würfelt er für den Luftangriff auf T13. Er benötigt eine „6“, würfelt jedoch nur eine „4“ und verfehlt das Ziel.

Dies beendet seine Angriffs-Phase.

Da er keine Karten mehr auf der Hand hält, kann er auch nicht abwerfen. So zieht er schließlich 7 neue Karten.

15.0 ZUSATZREGELN

Diese Regeln bringen noch mehr Abwechslung in *Seeschlacht*-Partien!

15.1 Mehrere Partien

Jede Partie wird normal aufgebaut und ausgespielt. Sie wird sofort beendet, wenn ein Spieler 25 oder mehr Siegpunkte erzielt hat. Die Siegpunkte von allen Spielern zu diesem Zeitpunkt werden notiert. Nun wird eine neue Partie gestartet. Weitere Partien werden gespielt, bis ein Spieler 75 oder mehr Punkte erzielt hat.

Die Spieler dürfen zu Beginn jeder Partie eine neue Flotte auswählen.

15.2 Team-Partien

Hier können Spieler gemeinsam auf einer Seite spielen.

Ein Spieler kann niemals Angriffs-Karten gegen ein Team-Mitglied spielen. Er darf jedoch Verteidigungs-Karten auf ihre Schiffe ausspielen, um ihnen zu helfen.

Wird mit 2er-Teams gespielt, hat das Team gewonnen, das zuerst 50 oder mehr Siegpunkte erzielt hat. Wird mit 3er-Teams gespielt, hat das Team gewonnen, das zuerst 75 oder mehr Siegpunkte erzielt hat.

13.0 SIEGBEDINGUNGEN

Der erste Spieler, der 25 oder mehr Siegpunkte an Schiffen und U-Booten der anderen Spieler versenkt hat, gewinnt das Spiel sofort.

14.0 BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG

Thomas, Peter und Michael haben ein 3-Personen-Spiel begonnen. Thomas hat die deutsche, Peter die italienische und Michael die japanische Flotte. Michael beginnt seinen ersten Spielzug.

Er besitzt 2 Schiffe in der ersten Reihe (Mikuma und Kashii), 2 Schiffe in der zweiten Reihe (Yamato und Kagero), 1 Schiff in der dritten Reihe (Shoho) und ein passives U-Boot (I-174). Er hat 7 Aktions-Karten auf der Hand: 5" Nebenartillerie (1 Schaden), 12" Hauptartillerie (2 Schaden), 18" Hauptartillerie (3 Schaden), Torpedofächer (4 Schaden), landgestützter Luftangriff, Beinahe-Treffer und Verstärkungen (3 Punkte).

Michael beginnt seinen Zug mit der Phase *Flotte reorganisieren*. Er bewegt die Kagero aus seiner zweiten in die erste Reihe und dreht sein I-174-U-Boot von der passiven auf die aktive Seite. Er spielt zudem die Verstärkungs-Karte aus und addiert die Shimakaze zu seiner zweiten Reihe. Dieses Schiff hat einen Siegpunkte-Wert von 2, während ihm die Verstärkungs-Karte 3 Punkte brachte. Da sich unter seinen Verstärkungs-Schiffen aber keine mit nur 1 Punkt befindet, verfällt der letzte Punkt. Er wirft die Verstärkungs-Karte ab.



Nun folgt die Vorbereitungs-Phase. Er erklärt, dass die Shimakaze dazu verwendet wird, die Beinahe-Treffer-Karte für seine Flotte auszuspielen und legt diese Karte, mit der Vorderseite nach oben, vor seiner Flotte ab. Sie bleibt bis zum Beginn seines nächsten Spielzugs vor seiner Flotte liegen.

Es folgt Michaels Angriffs-Phase. Er legt seine Angriffs-Karten auf die Schiffe, die sie verwenden. Auf diese Weise kann jeder sehen, dass er die Waffenträger korrekt benutzt. So landet die 5" Nebenartillerie-Karte auf der Kagero, die 12" Hauptartillerie-Karte auf der Mikuma, die 18" Hauptartillerie-Karte auf der Yamato und der Torpedofächer auf der I-174. Er legt seinen landgestützten Luftangriff außerdem neben seine Flotte auf den Tisch.

Michael bestimmt nun die Ziele für seine Angriffe. Er platziert die 5" Nebenartillerie auf der Capitani Romani in Peters erster Reihe, die 12"-Karte auf Thomas' Schnellboot in der ersten Reihe, die 18"-Karte auf Thomas' Bismarck (2. Reihe) und den Torpedofächer auf Peters Littorio (3. Reihe).



Anschließend erklärt er die beiden Ziele für die landgestützten Luftangriffe. Er legt einen Würfel (mit der „3“ nach oben) auf Peters Aliseo (1. Reihe) und einen anderen Würfel (mit der „5“ nach oben) auf Thomas' Bismarck. Die Bismarck befindet sich in der zweiten Reihe, so dass ein Luftangriff normalerweise bei einer 4 oder höher treffen würde. Da die Bismarck jedoch über Flakgeschütze (= -1) verfügt, muss Michael eine 5 oder mehr würfeln, um das Schiff zu versenken. Er erklärt einen Luftangriff mit der Shoho auf Thomas' T13 in der zweiten Reihe. Er benötigt eine 6+; deshalb legt er einen Würfel mit der „6“ nach oben auf T13.

Rumpfwert: Wenn ein Schiff diese Anzahl an Schadenspunkten hingenommen hat, ist es gesunken.

Illustration: Eine Zeichnung des Schiffes.

Name: Der Name des Schiffes.

Schiffsklasse:

▶▶	Schlachtschiff	△	Schlachtkreuzer	⚓	U-Boot
⊠	Flugzeugträger	⊠	leichter Flugzeugträger	⊠	Begleitflugzeugträger
■	Zerstörer	○	Torpedoboot/Schnellboot	▶	Schwerer Kreuzer
△	Leichter Kreuzer				

Jahr: Das Jahr, in dem das Schiff in Dienst gestellt wurde.

Waffenträger: die auf dem Schiff befindlichen Waffen. Mit ihnen und Angriffskarten wird die feindliche Flotte beschossen. Um einen Angriff auszuführen, muss das Schiff eine Angriffskarte „abfeuern“, die ihrem Waffentyp entspricht. — Hauptartillerie

— Nebenartillerie — Torpedofächer

Spezielle Symbole: Einige Karten weisen weitere Symbole auf, die sich auf ihre Offensiv- oder Defensivfähigkeiten beziehen.

2.1.2 Aktions-Karten

Es gibt vier Arten von Aktionskarten: — Reorganisation, — Vorbereitung,

— Angriff und — Verteidigung. Diese Arten bestimmen, in welcher Spielphase in einer Spielrunde (siehe 4.0) die Karte ausgespielt werden darf. **Beispiel:** Angriffs-Karten können nur während der Angriffs-Phase gespielt werden.

Von einer Ausnahme abgesehen, dürfen Spieler Aktionskarten nur während ihres Spielzugs ausspielen. Verteidigungs-Karten dürfen ausgespielt werden, wenn ein anderer Spieler die eigene Flotte angreift. Alle Aktionskarten werden auf einen getrennten Stapel abgeworfen, wenn ihre Auswirkungen abgeschlossen wurden.




Reorganisieren





Vorbereiten

Angriff

Verteidigung

3.0 SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wählt jeder Spieler eine von sechs nationalen Flotten aus:  Deutschland,

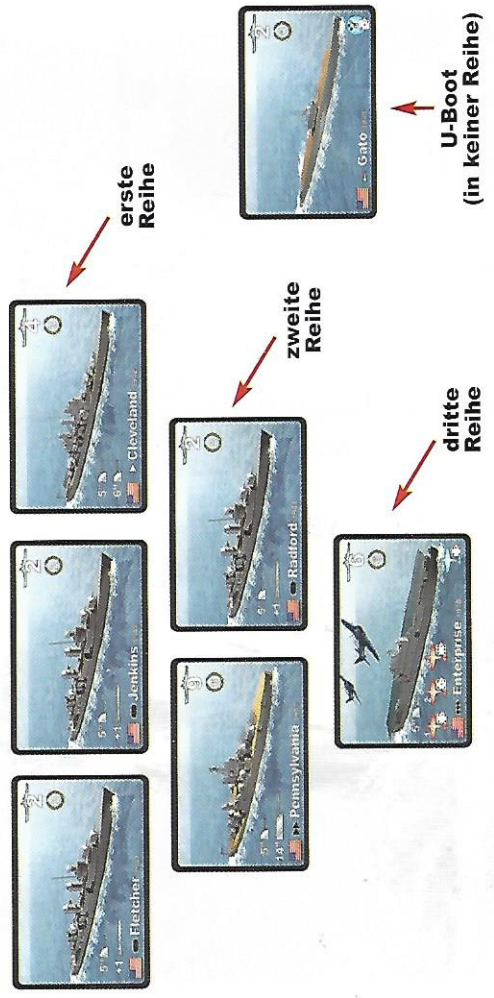
 Frankreich,  Großbritannien,  Italien,  Japan oder die Vereinigten Staaten.

Nachdem die Spieler die Schiffe der gewählten Nationalität an sich genommen haben, wählen sie gleichzeitig geheim Schiffe und U-Boote aus, deren Siegpunkte-Wert 25 nicht überschreitet (siehe den Siegpunkte-Wert auf den Schiffskarten). Dies ist die Flotte, mit der ein Spieler beginnt. Jeder Spieler platziert seine anderen Schiffe und U-Boote in einem Stapel, mit der Rückseite nach oben, neben sich. Dies ist der Verstärkungs-Stapel. Nun wird der erste Spieler per Würfelwurf ermittelt. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.

Dieser Spieler beginnt damit, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter, seine Schiffe auf dem Tisch auszuliegen. Schiffskarten werden in Reihen ausgelegt. Ein Spieler kann seine Schiffe in 1, 2 oder 3 Reihen auslegen. Damit eine zweite Reihe gebildet werden kann, muss eine erste Reihe existieren. Genauso muss es eine zweite Reihe geben, damit eine dritte Reihe ausgelegt werden kann. Eine Reihe kann nur aus einem einzelnen Schiff bestehen. U-Boot-Karten eines Spielers werden seitlich abgelegt. Sie sind niemals Teil von Reihen.

Jeder Spieler erhält nun verdeckt 7 Aktionskarten, die später aus der Hand ausgespielt werden. Die weiteren Aktionskarten werden, mit der Rückseite nach oben, in der Tischmitte abgelegt.

Der erste Spieler führt nun seinen Spielzug aus. Hat er ihn beendet, führt der Spieler zu seiner Linken seinen Zug aus. Das Spiel geht in diesem Rhythmus weiter, bis ein Sieger feststeht.



in der es sich befindet, ab und ist auf der Flugzeugträger-Karte aufgedruckt.

Der Spieler wählt ein Schiff aus, das er angreifen möchte und legt zur „Erinnerung“ einen Würfel auf es. Sollte der Angriff bei einer 7+ erfolgreich sein, müssen 2 Würfel mit einer kombinierten Augenzahl von „7“ platziert werden.

Wenn das Würfelergebnis gleich groß oder größer ist als die Ziffer auf dem Markierungswürfel, wurde das Ziel versenkt. Die Karte wird dem Angreifer übergeben.

11.3 Jagdabwehr

Flugzeugträger besitzen außerdem eine „eingebaute“ Fähigkeit, die eigene Flotte gegen landgestützte Luftangriffe und Luftangriffe von Flugzeugträgern zu verteidigen.



Ein Spieler erklärt den Einsatz seiner Jagdabwehr während der Verteidigungs-Phase eines Spielzugs eines anderen Spielers, nachdem dieser einen Luftangriff gegen die eigene Flotte bestimmt hat. Jede Jagdabwehr-Fähigkeit kann versuchen, einen Luftangriff abzuwehren. Der Spieler erklärt, welchen Luftangriff er abwehren möchte, bevor er für die Jagdabwehr würfelt. Um den Luftangriff abzuwehren, muss der Spieler gleich hoch oder höher als der Jagdabwehr-Wert des Flugzeugträgers würfeln.

Verfügt ein Spieler über mehrere Jagdabwehr-Würfelwürfe, darf er mehrmals versuchen, denselben Luftangriff oder auch verschiedene abzuwehren. Er sieht das Ergebnis jeden Jagdabwehr-Wurfes, bevor er den nächsten Würfelwurf bestimmt.

12.0 U-BOOTE

U-Boot-Karten haben 2 Seiten: eine aktive und eine passive. Während der Phase *Flotte reorganisieren* entscheidet der Spieler, welche Seite aufgedeckt liegen soll.

Um angreifen oder eine Vorbereitungs-Karte ausspielen zu können, muss ein U-Boot mit der aktiven Seite nach oben liegen.

Wenn ein U-Boot nicht angreifen wird, sollte es mit der passiven Seite nach oben liegen, da die Verteidigung so verbessert ist. Ein passives U-Boot besitzt auf der Karte einen Wert für *Schleichfahrt*. Immer, wenn ein passives U-Boot angegriffen wird, würfelt der Besitzer während der Verteidigungs-Phase mit einem Würfel gegen den Schleichfahrt-Wert. Sollte er gleich hoch oder höher als dieser Wert würfeln, wurde der Angriff abgewehrt.





10.5.13 Überraschungs-Angriff

Diese Karte wird während der Angriffs-Phase ausgespielt.

Sie wird gegen einen anderen Spieler ausgespielt, der alle ausliegenden Vorbereitungs-Karten und Karten *Flotte reorganisieren* sofort abwerfen muss.



10.5.14 Planung

Diese Karte wird während der Vorbereitungs-Phase ausgespielt. Sie wird vor der Flotte des Spielers ausgelegt. Der Spieler bekommt ein +1 auf *einen* Würfelwurf während seines Spielzugs. Der Spieler erhält außerdem während jeden Spielzugs der anderen Spieler ein +1 auf *einen* eigenen Würfelwurf. Er muss vor dem Würfeln erklären, wofür er die Planungs-Modifizierung einsetzt. Die Karte wird zu Beginn des nächsten Spielzugs des Spielers abgeworfen. Hat ein Spieler mehrere Planungs-Karten ausliegen, kann er mit ihnen denselben oder unterschiedliche Würfelwürfe beeinflussen.

11.0 LUFTANGRIFFE

Luftangriffe werden von Flugzeugträgern und durch landgestützte Luftangriffskarten ausgeführt. Diese Angriffe können Schiffe versenken. Die Jagdabwehr schützt Flotten gegen Luftangriffe.



Würfelergebnisse, um Schiffe in der 1., 2. und 3. Reihe zu versenken

Würfelergebnisse, um ein U-Boot zu versenken

11.1 Luftangriffe von Flugzeugträgern und Jagdabwehr

Die Flugzeugträger eines Spielers können Luftangriffe ausführen und auch für Jagdschutz über der eigenen Flotte (gegen Luftangriffe von anderen Spielern) sorgen. Es gibt 3 Arten von Flugzeugträgern: Flugzeugträger, leichte Flugzeugträger und Begleitflugzeugträger.



Flugzeugträger



leichter Flugzeugträger

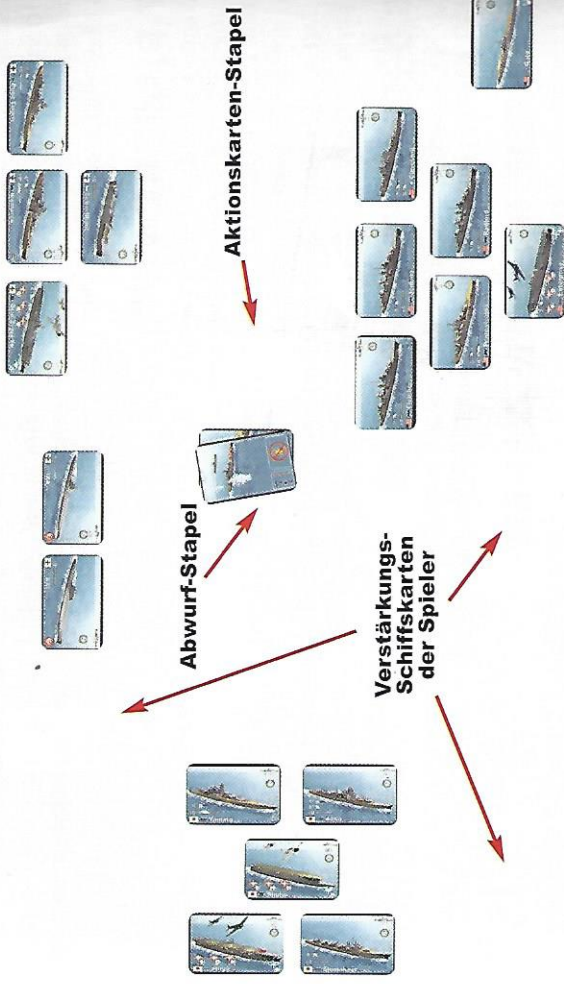


Begleitflugzeugträger

11.2 Luftangriffe

Jeder Flugzeugträger eines Spielers kann einen Luftangriff während der Angriffs-Phase ausführen. Diese Luftangriffe funktionieren ohne Aktions-Karten - es handelt sich um die „eingebaute“ Fähigkeit des Schiffs. Die Erfolgschance gegen ein Schiff hängt von der Reihe, in der

Beispiel für ein 3-Personen-Spiel



4.0 SPIELABLAUF

In seinem Spielzug führt ein Spieler nacheinander folgende Phasen aus:

1. Flotte reorganisieren
2. Vorbereiten
3. Angreifen
 - A. Alle Angriffe erklären
 - B. Verteidigung (die anderen Spieler spielen Verteidigungs-Karten aus)
 - C. Angriffe ausführen
4. Karten abwerfen
5. Karten ziehen

Die einzelnen Phasen werden im Folgenden detailliert erläutert.

5.0 DIE FLOTTE REORGANISIEREN

Ein Spieler kann seine Schiffe frei neu in den Reihen verteilen. Zur Erinnerung: Es muss sich mindestens ein Schiff in einer Reihe befinden, damit eine weitere Reihe dahinter existieren darf. Ein Spieler kann in dieser Phase zudem seine U-Boote von ihrer passiven auf ihre aktive Seite (oder umgekehrt) drehen.

Außerdem kann ein Spieler zu diesem Zeitpunkt Reorganisations-Aktions-Karten aus seiner Hand ausspielen.

6.0 VORBEREITEN

Wenn ein Spieler eine Vorbereitungs-Aktionskarte aus seiner Hand ausspielt, erklärt er, welches seiner Schiffe oder welches aktive U-Boot diese Karte „verwendet“. Dieses Schiff oder U-

oder U-Boot kann keine weitere Vorbereitungs- oder Angriffs-Aktionskarten im selben Spielzug verwenden. Vorbereitungs-Karten werden vor der eigenen Flotte abgelegt. Dort bleiben sie bis zum Beginn des nächsten Spielzugs des Spielers. Zu diesem Zeitpunkt werden sie abgeworfen. Ein Spieler kann eine Vorbereitungs-Karte einmal pro Spielzug jeden anderen Spielers einsetzen.

7.0 ANGREIFEN

Während dieser Phase spielt ein Spieler aus der Hand seine Angriffs-Karten aus und erklärt Luftangriffe von seinen Flugzeugträgern.

- Die Angriffs-Phase ist in 3 Teile gegliedert.
- Erstens, alle Angriffe werden erklärt.
 - Zweitens, die angegriffenen Spieler dürfen Verteidigungs-Karten spielen.
 - Drittens, alle nicht abgewehrten Angriffe werden ausgeführt.

8.0 KARTEN ABWERFEN

Ein Spieler kann eine beliebige Zahl seiner Handkarten abwerfen. Sie werden, mit der Rückseite nach oben, auf den Ablagestapel auf dem Tisch gelegt.

9.0 NEUE KARTEN ZIEHEN

Der Spieler zieht Karten vom Stapel der Aktionskarten nach, bis er 7 Karten auf der Hand hält. Sollten sich nicht mehr genügend Karten im Stapel befinden, wird der Ablagestapel gemischt. Weitere Karten werden im Folgenden von diesem Stapel gezogen.

10.0 ANGRIFFE AUSFÜHREN

Die Angriffs-Phase ist in 3 Segmente unterteilt:

10.1 Angriffe erklären

Der Spieler spielt alle Angriffs-Karten, die er einsetzen möchte, aus seiner Hand. Bei jeder ausgespielten Karte erklärt er, welche Waffenträger diese Karte „abfeuern“. Jeder Waffenträger kann pro Spielzug nur einmal verwendet werden.

Um eine Angriffs-Karte verwenden zu können, muss das Schiff einen Waffenträger des passenden Typs aufweisen. **Beispiel:** Eine 14, 15, 16, 18" Hauptartillerie-Karte kann nur von einem Schiff abgefeuert werden, das 14, 15, 16 oder 18" Geschütztürme aufweist. Einige Angriffs-Karten benennen, in welchen Reihen sich Angreifer und Verteidiger befinden müssen.



14" Hauptartillerie



Benötigt einen 14, 15, 16 oder 18" Waffenträger



Die angreifende Flotte wird unten gezeigt, die Ziel-Flotte oben. Die grünen Schiffssymbole zeigen an, in welchen Reihen sich Angreifer und Ziel befinden müssen.



10.5.9 Kleine Ziele

Diese Karte wird während der Verteidigungs-Phase ausgespielt.

Sie wehrt einen feindlichen Angriff auf ein Schiff oder U-Boot der eigenen Flotte ab, das einen Rumpfwert von 4 oder weniger hat. Die Angriffs-Karte wird dann wirkungslos abgeworfen.



10.5.10 Ausweichen

Diese Karte wird während der Verteidigungs-Phase ausgespielt.

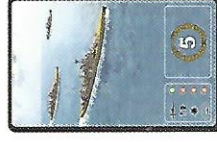
Sie wehrt einen Angriff, der die eigene Flotte als Ziel hat, ab.



10.5.11 Rückzug

Diese Karte wird während der Phase *Flotte reorganisieren* ausgespielt. Sie wird vor der eigenen Flotte ausgelegt.

Der ausspielende Spieler darf sofort 3 Schadens-Karten von Schiffen und U-Booten seiner Flotte entfernen (diese werden abgeworfen). Zusätzlich muss der Spieler allerdings seine nächste Angriffs-Phase auslassen. Solange die Karte im Spiel ist, darf die eigene Flotte nicht angegriffen werden. Sie wird zu Beginn des nächsten Spielzugs des Spielers abgeworfen.



10.5.12 Verstärkungen

Diese Karte wird während der Phase *Flotte reorganisieren* ausgespielt.

Der Spieler wählt Verstärkungs-Karten (die Schiffe/U-Boote, die nicht zu Spielbeginn ausgewählt wurden) und addiert sie zu seiner Flotte. Dabei schaut er auf den Siegpunkte-Wert der Schiffe/U-Boote. Er darf so viele Schiffe/U-Boote nehmen, wie der Punkte-Wert (rechts unten) der Verstärkungs-Karte angibt. Ein Spieler kann mehrere Verstärkungs-Karten gleichzeitig ausspielen und so ihre Siegpunkte-Werte kombinieren. Nicht verwendete Punkte verfallen. **Beispiel:** Eine Verstärkungs-Karte hat den Wert 3 Punkte. Der Spieler nimmt ein Schiff, das einen Siegpunkte-Wert von 2 hat. Der letzte Punkt verfällt.

Ein Spieler kann alle Schiffe in seiner Flotte reorganisieren (sie zwischen den Reihen verschieben oder weitere Reihen hinzufügen bzw. Reihen entfernen), nachdem er sich neue Schiffe genommen hat. Ebenso kann er U-Boote von der aktiven auf die passive Seite (oder umgekehrt) drehen.

Wenn eine Karte mehrere Angriffe erlaubt, dürfen diese gegen dasselbe oder unterschiedliche Ziele gerichtet sein. Der Angreifer kann eine beliebige Kombination von Schiffen und U-Booten auswählen.



10.5.6 Beinahe-Treffer

Diese Karte kann sowohl in der Vorbereitungs- als auch in der Verteidigungs-Phase ausgespielt werden.

Wenn sie in der Vorbereitungs-Phase ausgespielt wurde, darf sie der Besitzer einmal pro Spielzug eines anderen Spielers einsetzen, um eine Hauptartillerie-Karte abzuwehren (d.h. diese Karte wird wirkungslos abgeworfen), die gegen die eigene Flotte gerichtet ist. Die Beinahe-Treffer-Karte wird zu Beginn des nächsten Spielzugs des ausspielenden Spielers abgeworfen.

Eine Beinahe-Treffer-Karte kann auch während der Verteidigungs-Phase eines anderen Spielers ausgespielt werden.

Jede Karte wehrt eine Hauptartillerie-Karte, die gegen die eigene Flotte gespielt wurde, ab. Anschließend wird die Beinahe-Treffer-Karte abgeworfen.



10.5.7 Panzerung

Diese Karte kann sowohl in der Vorbereitungs- als auch in der Verteidigungs-Phase ausgespielt werden.

Eine Panzerungs-Karte funktioniert wie eine Beinahe-Treffer-Karte. Allerdings wehrt sie Nebenartillerie-Karten ab.



10.5.8 Eskorten

Diese Karte kann sowohl in der Vorbereitungs- als auch in der Verteidigungs-Phase ausgespielt werden.

Wenn sie in der Vorbereitungs-Phase ausgespielt wurde, darf sie der Besitzer einmal pro Spielzug eines anderen Spielers einsetzen, um einen gegen ein eigenes Schiff gerichteten Angriff auf ein anderes Schiff seiner Flotte in derselben Reihe „abzulenken“. Dieses neue Schiff ist nunmehr das Ziel.

Eine Eskorten-Karte kann auch während der Verteidigungs-Phase eines Spielzugs eines anderen Spielers ausgespielt werden. Jede Karte „lenkt“ einen gegen ein eigenes Schiff gerichteten Angriff auf ein anderes Schiff in derselben Reihe ab.

Eine Eskorten-Karte kann nicht ausgespielt werden, um Angriff gegen eigene U-Boote „abzulenken“. Außerdem können mit ihnen niemals Angriffe von Schiffen auf U-Boote „abgelenkt“ werden.

Es existieren einige Angriffs-Karten, die zur Verwendung mehrere Waffenträger benötigen, z.B. die 4" & 5" Nebenartillerie-Karte. Um eine dieser Karten ausspielen zu können, muss ein Spieler je einen 4" oder 5" Waffenträger in der ersten Reihe haben (von 2 Schiffen).

Die Spieler legen ihre Angriffs-Karten neben die Schiffe, die sie als Ziele ausgewählt haben.

10.2 Verteidigung

Die anderen Spieler haben nun Gelegenheit, ihre Flotten vor den Angriffen zu schützen. Dazu erklären sie, wozu die zuvor gespielten Vorbereitungs-Karten eingesetzt werden, spielen Verteidigungs-Karten aus ihrer Hand und würfeln (so nötig).



Symbol für Flakgeschütze

Einige Schiffe weisen ein Symbol für *Flakgeschütze* auf. Wenn ein solches Schiff Ziel eines feindlichen Luftangriffs ist (entweder vom Land oder vom einem Flugzeugträger), wird der Wert der Flakgeschütze vom Würfelresultat abgezogen. **Beispiel:** Würde ein Luftangriff normalerweise bei einer 4+ erfolgreich sein, müsste man eine 5+ würfeln, wenn das Ziel Flakgeschütze mit dem Wert -1 aufweist.

Die anderen Spieler erklären ihre Verteidigungsmaßnahmen nacheinander im Uhrzeigersinn vom angreifenden Spieler.

Während der Vorbereitungs-Phase ausgespielte Karten bleiben bis zum nächsten Spielzug des Spielers im Spiel. Während der Verteidigungs-Phase ausgespielte Karten werden nach ihrer Verwendung abgeworfen.

10.3 Angriffe ausführen

Alle Angriffe, die nicht gestoppt werden konnten, treffen ihre Ziele. Einige Angriffe (z.B. Luftangriffe oder Torpedofächer) benötigen einen erfolgreichen Würfelwurf, um zu treffen. Der angreifende Spieler würfeln während dieses Segments.

Wenn ein Angriff nicht genügend Schadenspunkte produziert, um ein Ziel zu versenken, wird die Angriffs-Karte unter das Schiff gelegt (der Schaden bleibt dabei sichtbar). Eine unter einem Schiff oder U-Boot liegende Angriffs-Karte wird eine Schadens-Karte. Es wird angenommen, dass alle Angriffe simultan ablaufen; egal, in welcher Reihenfolge sie tatsächlich ausgeführt werden.

10.4 Versenken

Ein Schiff gilt als versenkt, wenn die Anzahl seiner Schadenspunkte dem Rumpfwert entspricht oder höher ist. **Beispiel:** Die Bismarck sinkt, wenn sie 11 Schadenspunkte hin- genommen hat.

Wenn ein Spieler ein Schiff versenkt, nimmt er die Karte an sich und legt sie, mit der Vorderseite nach oben, neben seine Verstärkungen. Weitere gegen dieses Schiff geplante

Angriffe werden ignoriert. Die Spieler dürfen jederzeit den Siegpunkte-Wert der versenkten Schiffe eines anderen Spielers erfragen.

Sollte, nachdem alle Angriffe ausgeführt wurden, das letzte Schiff einer Reihe versenkt worden sein, rücken die Schiffe in den anderen Reihen (so vorhanden) um eine Reihe nach vorne auf (**Beispiel:** Schiffe in der vormaligen 3.Reihe bilden jetzt die 2.Reihe). Während eines Angriffs ist ein Schiff immer in der Reihe, in der es sich zu Beginn aller Angriffe eines Spielers befand.

10.5 Die Arten von Aktions-Karten



10.5.1 Hauptartillerie

Diese Karte wird während der Angriffs-Phase ausgespielt.

Es gibt 2 Arten von Hauptartillerie-Karten. Die erste Art kann von Schiffen mit 11", 12" oder 13" Hauptartillerie abgefeuert werden. Die zweite Art kann von Schiffen mit 14", 15", 16" oder 18" Hauptartillerie verschossen werden. Die Hauptartillerie-Karten listen die Kaliber der Waffenträger auf, die die entsprechende Karte abfeuern dürfen.

Das feuernde Schiff muss sich dazu in der ersten oder zweiten Reihe befinden. Ein beliebiges Schiff in der ersten oder zweiten Reihe eines anderen Spielers kann Ziel sein. Dies wird durch die kleinen grünen (erlaubte Ziele) und roten Schiffe (keine legalen Ziele), die sich in Reihen auf den Angriffs-Karten befinden, angezeigt. Ein Spieler kann von jeder grünen Reihe in beliebige andere grüne Reihen feuern.

Die Karten zeigen unten rechts die Anzahl der Schadenspunkte an, die sie dem Ziel zufügen.



10.5.2 Nebenartillerie

Diese Karte wird während der Angriffs-Phase ausgespielt.

Es existieren vier Arten von Nebenartillerie-Karten. Die erste Art kann von Schiffen mit 4" oder 5" Nebenartillerie abgefeuert werden. Die zweite Art kann von Schiffen mit 6" oder 8" Nebenartillerie verschossen werden. Die dritte Art kann von 2 Schiffen in der ersten Reihe abgefeuert werden, die einen 4" oder 5" Waffenträger besitzen. Die vierte Art kann von 2 Schiffen in der ersten Reihe abgefeuert werden, die einen 6" oder 8" Waffenträger besitzen.

Die Nebenartillerie-Karten listen die Kaliber der Waffenträger auf, die die entsprechende Karte abfeuern dürfen.

Diese Karten werden wie Hauptartillerie-Karten gespielt. **Ausnahme:** Feuerndes Schiff und Ziel müssen sich in der ersten Reihe befinden.



10.5.3 Torpedofächer

Diese Karte wird während der Angriffs-Phase ausgespielt.

Um eine Topedofächer-Karte auszuspielen zu können, muss ein Schiff oder U-Boot den entsprechenden Waffenträger führen.

Ein Überwasserschiff muss sich in der ersten Reihe befinden, um diese Karte auszuspielen zu dürfen. Ein beliebiges Schiff in der ersten Reihe eines anderen Spielers kann das Ziel sein.



Zielerfassungs-Wert

Ein U-Boot muss aktiv sein, um einen Torpedofächer auszuspielen. Es kann ein beliebiges Schiff eines anderen Spielers in einer beliebigen Reihe als Ziel wählen. Ein U-Boot kann nicht auf ein anderes U-Boot feuern.

Nachdem die anderen Spieler ihre Verteidigungen ausgeführt haben, wird für den Torpedofächer mit einem Würfel gewürfelt. Zum Würfelresultat wird der *Zielerfassungs-Wert* des feuernden Schiffs addiert. Wenn diese Summe dann 5 oder größer ist, ist der Angriff erfolgreich und das Ziel muss die entsprechende Anzahl an Schadenspunkten hinnehmen.



10.5.4 Wasserbomben

Diese Karte wird während der Angriffs-Phase ausgespielt.

Um eine Wasserbomben-Karte auszuspielen, muss sich ein Schiff in der ersten Reihe befinden und einen Torpedo-Waffenträger besitzen. Ein Schiff kann ein beliebiges feindliches U-Boot als Ziel wählen.

Eine Wasserbomben-Karte erzielt die aufgedruckte Anzahl an Schadenspunkten beim Ziel.



10.5.5 Landgestützte Luftangriffe

Diese Karte wird während der Angriffs-Phase ausgespielt.

Es gibt verschiedene Arten von landgestützten Luftangriffs-Karten. Alle können gegen Schiffe oder U-Boote eines anderen Spielers ausgespielt werden. Einige dieser Karten lösen 2 oder 3 Angriffe aus, was durch „x1“, „x2“ oder „x3“ auf der Karte angezeigt wird.

Zunächst wählt der ausspielende Spieler ein Ziel aus. Die Reihe, in der sich das Ziel befindet, bestimmt die Anzahl der eingesetzten Würfel. Der Spieler legt Würfel als „Erinnerung“ auf die Ziel-Schiffe. Jeder Würfel wird so platziert, dass die obere Ziffer die Zahl anzeigt, die der Spieler mindestens würfeln muss, um erfolgreich zu sein. **Beispiel:** Wenn ein Angriff bei einer 5+ erfolgreich ist, wird der Würfel mit der Ziffer „5“ nach oben auf das Ziel gelegt.

Wenn das Würfelergebnis gleich groß oder größer als die Ziffer auf dem Markierungswürfel ist, wurde das Ziel versenkt. Die Karte wird dem Angreifer übergeben.