

Steel Wolves

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

NORTH ATLANTIC

DIE ROLL									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WP1									
WP2									
WP3									
WP4									
WP5									

WESTER

WP3									
WP4									
WP5									

OPERATING

GRAND BANKS

DIE ROLL									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WP1									
WP2									
WP3									
WP4									
WP5									

DONE

OPERATING

MID-OCEAN

DIE ROLL									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WP1									
WP2									
WP3									
WP4									
WP5									

DONE

OPERATING

BERMUDA

DIE ROLL									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WP1									
WP2									
WP3									
WP4									
WP5									

DONE

For Central Atlantic OpAreas:
WP5 Line used only upon the
Torch Event. Use WP4
until then even if in WP5.

OPERATING

SARGASSO SEA

DIE ROLL									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
WP1									
WP2									
WP3									
WP4									
WP5									

DONE



SZENARIEN

DAS BOOT

DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943

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

30.0 SONDERREGELN

Die Sonderregeln beinhalten besondere Bedingungen, die nicht von den anderen Regeln erfasst werden.

30.1 Heimatgewässer

Das Gebiet rund um die britischen Inseln ist zwar wenig umfangreich, dennoch wurde es von mehr als einem Viertel des Welthandels durchlaufen. Um die Möglichkeiten, die diese Schiffsdichte U-Booten bot darzustellen, hat jedes U-Boot die Gelegenheit, eine zweite Suchen und Kontakt-Phase und eine zweite Gefechtsphase in einer Spielrunde auszuführen, in der es nicht eine Basis verlassen hat (d.h., diese Regel ist nicht mit 15.12 kumulativ).

30.11 Wenn das U-Boot während der ersten Gefechtsphase nur auf Alleinfahrer traf oder gar keinen Feindkontakt hatte und nicht zurückzur-Basis läuft, darf es eine zweite Suchen und Kontakt-Phase beginnen. Sollte es dabei Feindkontakt herstellen, beginnt eine zweite Gefechtsphase.

30.12 Das U-Boot unternimmt nur *einen* Seedauer-Test (siehe 14.7), nachdem alle Gefechte ausgetragen wurden.

30.13 Wenn ein Konvoi in der zweiten Gefechtsphase gesichtet wird, kann *kein* Wolfsrudel gebildet werden.

30.14 Heimatgewässer umfassen folgende Operationszonen:

- North Sea
- Western Approaches
- SW Approaches
- Norwegian Sea – nur in Kriegsabschnitt 1
- Baltic Sea – nur in Kriegsabschnitt 1

Diese Operationszonen weisen auf dem Spielplan den Aufdruck „2x“ oberhalb der Gebietssaktivitäts-Tabelle auf. Zudem ist die Grenze der Operationszone bei den ersten drei oben genannten Zonen mit gepunkteten Linien sowie gestrichelten Linien bei den beiden unteren Zonen markiert.

30.2 Westliche Gewässer

Da Hitler die Vereinigten Staaten und Roosevelt bei ihrer Einhaltung der „Monroe Doktrin“ und der pan-amerikanischen Sicherheitszone nicht angreifen wollte, dürfen U-Boote keine Operationszonen oder besonderen Missionszonen auf dem „westlichen“ Teil des Spielplans betreten und bestimmte Spielsteine nicht angreifen. Ausnahmen werden unten aufgeführt.

30.21 Das „Greenland Gap“ darf zu jeder Zeit betreten werden.

30.22 „Grand Banks“ darf beginnend mit Kriegsabschnitt 3 betreten werden.

30.23 Vor Beginn von Kriegsabschnitt 4 können keine Angriffe auf Task

Forces oder besondere Konvois in westlichen Gewässern unternommen werden. *Man befürchtete, amerikanische Schiffe zu treffen.* Aufgedeckte amerikanische Konvoieskorten dürfen nur angegriffen werden, wenn zuvor kleiner oder gleich dem Wert des Ass-Kapitäns gewürfelt wird. Hat das U-Boot kein Ass, wird für diesen Zweck ein Wert von „0“ angenommen. Nicht aufgedeckte Eskorten, die sich als amerikanische Eskorten erweisen, dürfen normal versenkt werden. Amerikanische U-Boote dürfen nicht angegriffen werden. Entdeckt ein amerikanisches U-Boot aber das U-Boot des Spielers zuerst, wird es angegriffen.

30.24 Alle obigen Einschränkungen sind mit Beginn von Kriegsabschnitt 4 aufgehoben.

30.25 Verdunkelung der Küsten

In Kriegsabschnitt 4 ermöglichten die hell erleuchteten Küstenstädte den U-Booten hervorragende Gelegenheiten, die sich davor abzeichnenden Schiffe in Küstennähe anzugreifen. In den folgenden Operationszonen und mit ihnen verbundenen besonderen Missionszonen wird jeder Zielcomputer-Marker („TDC“), der auf einem Ziel platziert wird, mit -1 modifiziert (bis maximal -4). Diese Regel endet nach Ende der ersten Aprilwoche 1942:

- Maritimes
- US East Coast
- Gulf of Mexico

Da das Deutsche Reich die pan-amerikanische Sicherheitszone und die „Monroe-Doktrin“ grundsätzlich respektierten, wurden die Küstenabschnitte am westlichen Atlantik, einschließlich Kanada, vor dem amerikanischen Kriegseintritt nicht verdunkelt. Als dann Schiffe in Sichtweite der hell erleuchteten Städte versenkt wurden, wurde zunächst argumentiert, dass eine Verdunkelung der lokalen Wirtschaft schaden würde. Erst im April 1942 wurde diesen Abschnitten die Verdunkelung vorgeschrieben.

Wenn die optionalen politischen Regeln (siehe 36.0) verwendet werden, um diese Operationszonen vor Kriegsabschnitt 4 zu betreten, gilt diese Regel nur für die „Maritimes“. Es wird angenommen, dass die Deutschen aus politischen Gründen keine neutralen amerikanischen Gewässer betreten würden. Die Auswirkungen für die „Maritimes“ enden *vier Monate, nachdem* Achsen-U-Boote dort zum ersten Mal operierten.

30.3 Veränderungen der Operationszonen

In einigen Operationszonen änderte sich die Schifffahrtsdichte durch Ereignisse.

30.31 Die arktischen Operationszonen (Norwegian Sea und Barents Sea) verwenden die Linie der Gebietaktivitätstabelle für Kriegsabschnitt („WP“) 2 auch in Kriegsabschnitt 3, bis *Unternehmen Barbarossa* (siehe 17.4) eingetreten ist. Sobald dieses Ereignis eingetreten ist, wird die

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

Kriegsabschnitt 3-Linie der arktischen Gebietsaktivitätstabellen verwendet.

30.32 Die Operationszonen des Mittelatlantik (Bermuda, Sargasso Sea, Mid-Ocean) verwenden die Linie der Gebietsaktivitätstabelle für Kriegsabschnitt („WP“) 4 auch in Kriegsabschnitt 5, bis die *Torch-Landung* als Kriegsereignis eintritt. Sobald dieses Ereignis eingetreten ist, wird die Kriegsabschnitt 5-Linie für die Gebietsaktivitätstabellen des Mittelatlantiks verwendet. Sargasso Sea und Mid-Ocean gelten beide nach der Torch-Landung als „westliche Gewässer“, wenn Konvois, besondere Konvois und Task Forces zusammengestellt werden.

30.33 In der Ostsee- (baltischen) Operationszone wird die Kriegsabschnitt („WP“) 1-Linie nur im September 1939 verwendet. Die Kriegsabschnitt 2-Linie wird für den Rest von Abschnitt 1 und für Abschnitt 3 bis zum Eintreten von *Unternehmen Barbarossa* (siehe 17.4) verwendet. U-Boot gegen U-Boot-Kampf kann hier nur im September 1939 (nur mit polnischen U-Booten) und nach dem Beginn von „Barbarossa“ (bis zum Ende des Krieges; nur mit sowjetischen U-Booten) stattfinden.

30.34 Die einzelnen Szenarien können weitere Veränderungen auflisten.

30.4 Die Marinebasen Scapa Flow und Gibraltar

Beide Basen dürfen im Kriegsabschnitt 1 oder 2 je einmal von einem einzelnen U-Boot betreten werden. Es gibt dabei eine +2-Modifizierung zum Transitereignis-Würfelwurf (zusätzlich zur normalen +2-Modifizierung für besondere Missionszonen und Transitereignisse (siehe 19.1)). Außerdem werden alle Sichten-Ergebnisse auf „Sichten, zurück zur Basis“ geändert.

30.41 Betritt das U-Boot den Hafen unentdeckt, ist jeder Kontakt eine Task Force und alle Spielsteine befinden sich im Hafen, siehe 14.18. Es können weitere Angriffsrunden ausgeführt werden.

30.5 „Jungfräuliche“ Gewässer

Die Alliierten operierten nur dort in Konvois, wo sie wussten, dass U-Boote operierten. Dies ermöglichte den U-Booten oft einen zeitweiligen Vorteil, wenn sie erstmals in neuen Gewässern auftraten. Alle Operationszonen werden zu Beginn eines Kriegsabschnitts als „jungfräulich“ bezeichnet, wenn sie nicht schon zuvor betreten wurden. Ausnahmen:

Kriegsabschnitt 1: Baltic Sea, North Sea, Norwegian Sea, Barents Sea, Western Approaches, SW Approaches, Greenland Gap, Grand Banks, Maritimes, Morocco, Western Mediterranean

Kriegsabschnitt 2: Die obigen Zonen plus Cape Verde und Eastern Mediterranean

Kriegsabschnitt 3: Die obigen Zonen plus West Africa

Kriegsabschnitt 4: Die obigen Zonen plus Angola Basin

Kriegsabschnitt 5: In allen Operationszonen laufen Konvois

30.51 Wenn U-Boote in der ersten Woche in einer jungfräulichen Operationszone Suchen und Kontakt ausführen, gibt es eine +2-Modifizierung zum Suchenwurf auf der Gebietsaktivitätstabelle (siehe

13.21). Zudem werden alle Treffen auf Konvois auf Alleinfahrer abgeändert, wenn nicht ein Ereignis oder die B-Dienst-Tabelle die Abänderung auf eine Task Force oder einen besonderen Konvoi bestimmen. In diesem Fall wird auf die Task Force oder den besonderen Konvoi getroffen, wenn es der Würfelwurf ermöglicht.

30.52 In allen weiteren Runden wird die Operationszone normal behandelt.

30.6 Schlachtschiffe und Flugzeugträger

Im Atlantikkrieg operierten die Großkampfschiffe sehr selten in Gruppen von mehr als zwei Schiffen. Wenn bei einem Gefecht außerhalb des Mittelmeers ein drittes Schlachtschiff, ein dritter Schlachtkreuzer (BB oder BC) oder ein dritter Flugzeugträger (CV, nicht CVE, AVG oder ACV) aufgedeckt wird, wird der Spielstein ins Behältnis zurückgelegt, aus dem er kam. Es wird kein Ersatz gezogen. Dies bedeutet, auf dem Display dürfen sich maximal zwei Schlachtschiffe/Schlachtkreuzer und zwei Flugzeugträger (CV) befinden.

30.61 Im Mittelmeer dürfen sich maximal drei Schlachtschiffe/Schlachtkreuzer und drei Flugzeugträger (CV) auf dem Display befinden.

30.7 Die Reichweite der frühen Typ VII Boote

Das Typ VII-U-Boot war entwickelt worden, um vor Frankreich und den britischen Inseln zu operieren. Allerdings bauten es die Deutschen in großem Maßstabe um, um die Reichweite zu erhöhen – selbst Frischwasser-Tanks wurden in Treibstoff-Tanks umgewandelt.

30.71 In den Kriegsabschnitten 1 und 2 ist die maximale Reichweite von Typ VII-Booten „3“, unabhängig von den Werten auf dem Spielstein.

30.72 Im Kriegsabschnitt 3 ist die maximale Reichweite von Typ VII-Booten „4“.

30.73 In den Kriegsabschnitten 4 und 5 wird die aufgedruckte Reichweite der Typ VII-Boote verwendet.

30.8 Italienische Sonderregeln

Folgende Regeln gelten nur für *italienische* U-Boote.

30.81 Torpedodoktrin

Da die Italiener zu Beginn des Krieges nur wenige Torpedos besaßen und deren hohe Kosten fürchteten, besagte ihre Doktrin, nur einen Torpedo pro Handelsschiff zu verschießen. Da so keine „Fächer“ verschossen werden konnten, reduzierten sich die Treffer stark. Folgende Einschränkungen gelten nur bei Angriffen auf Handelsschiffe:

- Kriegsabschnitt 2: Ein italienisches U-Boot darf nur „1“ Angriffsfaktor pro Handelsziel einsetzen. **Ausnahme:** Der Kapitän ist ein Ass. Hat ein Konvoi einen Nachzügler-Wert (siehe 29.0), darf dieser Bonus zum 1er-Angriffsfaktor nach Belieben addiert werden.
- Kriegsabschnitt 3: Ein italienisches U-Boot darf nur „1“ Angriffsfaktor pro Handelsziel einsetzen. **Ausnahme:** Der Kapitän ist ein Ass oder der Spieler würfelt zu diesem Zweck eine 0-4.
- Kriegsabschnitte 4 und 5: Alle Einschränkungen sind aufgehoben.

Solange die Torpedodoktrin in Kraft ist, wird bei Seedauer-Tests (siehe 14.7) eine -1-Modifizierung eingerechnet.

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

Hinweis: Der Spieler darf die Kriegsabschnitt 3-Version der Torpedodoktrin zu jeder Zeit auch für deutsche U-Boote (oder andere Nationen, abhängig vom Szenario) verwenden. Dann muss er sie jedoch für *alle* U-Boote der Nation verwenden. Der Spieler kann nur in der U-Boot-Verstärkungs-Phase (in der ersten Woche eines jeden Monats) die Doktrin annehmen oder wieder verwerfen.

30.82 Wetter

Italienische U-Boote, die in einer beliebigen Operationszone des Nordatlantiks der Arktis/Nordmeer oder der North Sea, der Baltic Sea oder den Maritimes patrouillieren, erhalten eine -1-Modifizierung bei Suchen-Würfen (siehe 13.21) und eine +1-Modifizierung bei Seedauer-Tests, siehe 14.7. Diese sind kumulativ mit den Einschränkungen bei den Wetterregeln, siehe 7.41.

Die meisten italienischen U-Boote waren für die ruhigen Gewässer des Mittelmeers ausgelegt und zogen Luft für die Motoren durch die Luke des Turms anstatt durch ein besonderes und erhöhtes Ansaugrohr. Im stürmischen Nordatlantik wurden die großen Türme leicht beschädigt und ließen jede Menge Wasser ein, was die elektrischen Systeme in Mitleidenschaft zog. Nachdem diese Probleme erkannt waren, zog es die italienischen U-Boote in südlichere Gewässer.

30.83 SMG Ammiraglio Cagni

Dieses U-Boot war für große Reichweiten gebaut worden. Es führte anstatt der üblichen sechs 53 cm Torpedorohre (vier vorne, 2 hinten) 14 44 cm Torpedorohre (acht vorne, sechs hinten). Wenn das U-Boot ein Kriegsschiff oder eine Eskorte mit 2t oder mehr (oder einen Truppentransporter, AP/AT) angreift, wird eine -1-Modifizierung beim Schadens-Wurf eingerechnet.

30.9 Sonderregeln für die Kriegsverteilung

30.91 Bestimmte Spielsteine und Nationalitäten haben Sonderregeln; siehe auch 3.1.

- Zu Beginn des Krieges wurden Anstrengungen unternommen, bestimmte Regeln einzuhalten. 1939 dürfen keine Angriffe auf aufgedeckte AT-Spielsteine unternommen werden. Ist ein nicht aufgedeckter Spielstein das Ziel, darf er angegriffen und versenkt werden.
- Segelschiffe und Fischerboote werden immer ins Alleinfahrer-Behältnis gelegt.
- Der leichte Kreuzer im Alleinfahrer-Behältnis wird nach seinem Versenken entfernt und erst mit Beginn des nächsten Kriegsabschnitts ersetzt.
- In bestimmten Kriegsabschnitten befinden sich zwei britische Schlachtschiffe in den inneren und mittleren Behältnissen. Wenn eins beschädigt oder versenkt wird, werden beide für immer aus den Behältnissen entfernt. *Die Admiralität stellt die Unterstützung „normaler“ Konvois durch Schlachtschiffe ein.*
- Alle Spielsteine mit einem Wert gegen U-Boote von 0,5 werden am Ende von Kriegsabschnitt 2 für immer aus dem Spiel entfernt. **Ausnahme:** *K-Blimp* der US-Marine.
- In den Kriegsabschnitten 3-5 werden die britischen Hudson- und Catalina-Flugzeuge ins Alleinfahrer- und ins mittlere Behältnis gelegt.
- Bis *Unternehmen Barbarossa* (siehe 17.4) eingetreten ist, werden keine sowjetischen Handelsschiffe in die Behältnisse gelegt.

- Mit Eintritt von *Unternehmen Barbarossa* werden alle finnischen Handelsschiffe für immer entfernt.
- Maximal drei panamesische Handelsschiffe (von denen nur eins >6t sein darf) dürfen in die Kriegsverteilung gefügt werden, bevor entweder das Kriegsereignis *Pan-Amerikanische Sicherheitszone* zum zweiten Mal erwürfelt wurde oder Kriegsabschnitt 4 eingetreten ist.
- Vor Eintreten von Kriegsabschnitt 4 werden keine amerikanischen Handelsschiffe in die Behältnisse gelegt. **Ausnahme:** Ein M 5t, der in Kriegsabschnitt 3 ins Alleinfahrer-Behältnis gelegt wird.
- Vor Eintreten von Kriegsabschnitt 4 werden keine brasilianischen Handelsschiffe in die Behältnisse gelegt.
- Der CG *Treasury* 7-2 wird am Ende von Kriegsabschnitt 4 aus der Kriegsverteilung entfernt.
- Die USS *Lafayette* (vormals das französische Passagierschiff *Normandie*) brannte historisch, als sie in New York zu einem Truppentransporter umgebaut wurde. Der Spieler darf wählen, ob er diesen AP in Kriegsabschnitt 5 zum Passagierschiff-Behältnis hinzufügt.

30.92 Einige Spielsteine dürfen ersetzt werden, wenn sie in bestimmten Operationszonen aufgedeckt werden:

Nachdem *Unternehmen Barbarossa* eingetreten ist, wird in der Barents Sea die erste aufgedeckte, nicht-britische Konvoieskorte bei einer gewürfelten 0-4 durch einen sowjetischen Typ 7 DD ersetzt.

In den Maritimes wird während Kriegsabschnitt 4 der USAAF B-25-Spielstein durch den RCAF Digby-Spielstein ersetzt.

In den Maritimes und Grand Banks wird während Kriegsabschnitt 5 der USN K-Blimp-Spielstein durch den RCAF Digby-Spielstein ersetzt.

31.0 DIE FELDZUG-SZENARIEN

Die *Das-Boot*-Feldzug-Szenarien erlauben es dem Spieler, die operativen Aspekte des U-Bootkrieges gegen eine Seemacht in seiner vollen Bandbreite und Tiefe kennenzulernen. *Das-Boot* enthält sechs Feldzugs-Szenarien.

Welches Feldzug-Szenario auch gewählt wird, es wird in jedem Fall viele Stunden dauern. Es ist zwar nicht notwendig, dennoch sollten die Spieler mit Patrouillen-Szenarien beginnen, um so die Spielmechanismen zu erlernen. Beginnt ein Spieler ein Feldzug-Szenario, sollte er einen Platz wählen, wo das Spiel über einen längeren Zeitraum aufgebaut bleiben kann.

31.01 Die verfügbaren U-Boote

Jedes Feldzug-Szenario listet auf, welche U-Boote zu Beginn verfügbar sind. Wenn kein bestimmter Ort angegeben ist (z.B. Reparatur-Box-1), erwürfelt der Spieler für jedes im Hafen befindliche U-Boot den genauen Ort:

0	Aufbereitung
1-2	Hafen
3-5	Anleger (Typ II-Boote sind seeklar)
6-9	Seeklar

Hinweis: Der Begriff „Einfluss“ wird nur benötigt, wenn mit den optionalen politischen Regeln (siehe 36.0) gespielt wird.

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

31.02 Die U-Boot-Verstärkungsliste

Zu Beginn jeden Monats konsultiert der Spieler die U-Boot-Verstärkungs-Liste.

31.03 Siegpunkte

Nur im vollen Feldzug-Szenario (Feldzug I) gibt es zwei Arten, zu gewinnen: den strategischen Sieg und den operativen Sieg. In allen Szenarien kann man operativ gewinnen. Auch im Feldzug I ist nach Mai 1941 nur ein operativer Sieg möglich.

Um strategisch zu gewinnen, muss der Spieler genügend Siegpunkte sammeln, um die britische Regierung nach der Kapitulation Frankreichs und vor dem Beginn von Unternehmen Barbarossa zu stürzen.

Die Siegpunkt-Tabelle

Die Siegpunkt-Tabelle zeigt dem Spieler, wie viele Siegpunkte er gesammelt hat. Diese setzen sich aus den versenkten Schiffe und der versenkten Tonnage zusammen. Für versenkte Schiffe erhält der Spieler null bis fünf Siegpunkte; plus null bis fünf Punkte für die versenkte Tonnage – also maximal 10 Siegpunkte pro Monat. Die Siegpunkt-Tabelle zeigt oben die Siegpunkte an, darunter in zwei Spalten die *mindestens* nötige Anzahl an versenkten Schiffen und Tonnage pro Monat, die der Spieler erreichen muss, um den oder die Siegpunkte zu bekommen.

Die Tabelle wird am Ende jeden Monats herangezogen. Dabei wird die Spalte für den laufenden Monat *separat* mit der Anzahl der versenkten Schiffe und Tonnage verglichen. Um Punkte zu gewinnen, muss der Spieler mindestens die angezeigte Schiffszahl und Tonnage erreichen. So ermittelt der Spieler jeweils den für ihn relevanten Siegpunktwert. Wer in einem Bereich die Bedingungen für 1 Punkt nicht erfüllt, geht in ihm leer aus. Der Spieler kann in einer Kategorie nur maximal fünf Punkte und somit pro Monat auch höchstens 10 Punkte gewinnen.

Beispiel 1:

Oktober 1939: Der Spieler hat in diesem Monat 26 Schiffe mit 71.000-Tonnen versenkt. Er überprüft zunächst mögliche Siegpunkte für versenkte Schiffe. Er hat mehr als 17 Schiffe versenkt (1 Siegpunkt), auch mehr als 25 Schiffe (2 Siegpunkte), aber keine 33 Schiffe, die 3 Punkte bringen würden. So bekommt er 2 Siegpunkte. Nun schaut er auf die versenkte Tonnage. Er hat mehr als 66.000 Tonnen (1 Siegpunkt) versenkt, aber keine 97.000 Tonnen (2 Siegpunkte). So erhält der Spieler in diesem Monat 2 + 1 Siegpunkt, insgesamt 3 Siegpunkte für den Oktober 1939.

Beispiel 2:

Dezember 1939: Der Spieler hat 12 Schiffe versenkt. Da darunter Schlachtschiff Nelson war, ist die Tonnagemenge 142.000 Tonnen. Da er nicht einmal 18 Schiffe (1 Siegpunkt) versenkt hat, bekommt er keine Punkte für versenkte Schiffe. Bei der Tonnage übertrifft er 67.000 Tonnen (1 Siegpunkt), 97.000 Tonnen (2 Siegpunkte) und 131.000 Tonnen (3 Siegpunkte). Da er keine 165.000 Tonnen (4 Siegpunkte) versenkt hat, bekommt er 3 Punkte. Insgesamt erhält der Spieler 0 + 3 Siegpunkte für den Dezember 1939.

SIEGPUNKTABELLE [31.03]														
D	Siegpunkte	1 PUNKT		2 PUNKTE		3 PUNKTE		4 PUNKTE		5 PUNKTE		Historischer Wert	ENGLAND IST GEFÄHRDET-LEISTE [31.04]	
		Schiffe	Tonnage (000)	Schiffe	Tonnage (000)	Schiffe	Tonnage (000)	Schiffe	Tonnage (000)	Schiffe	Tonnage (000)			
1939	Kriegsabschnitt 1	Sep	16	71	23	102	31	137	39	172	47	208	9	
		Okt	17	66	25	97	33	128	41	159	50	194	15	
		Nov	18	66	26	96	35	129	44	162	53	196	18	
		Dez	18	67	26	97	35	131	44	165	53	199	23	
1940	Kriegsabschnitt 1	Jan	19	68	28	101	37	133	46	165	56	201	30	
		Feb	19	69	28	102	37	135	46	168	56	204	38	
		Mär	19	70	28	103	37	137	46	170	56	207	39	
		Apr	20	71	29	103	39	139	49	174	59	210	39	
		Mai	20	72	29	104	39	140	49	176	59	212	39	
		Jun*	21	73	31	108	41	142	51	177	62	215	49	
		Jul	21	74	31	109	41	144	51	179	62	218	56	87
		Aug	23	82	34	121	45	161	56	200	68	243	65	95
1941	Kriegsabschnitt 2	Sep	24	91	35	132	47	177	59	223	71	268	74	103
		Okt	25	100	37	148	49	195	61	243	74	295	83	111
		Nov	25	109	37	161	49	213	61	265	74	321	86	119
		Dez	25	116	37	172	49	228	61	284	74	344	91	127
		Jan	25	126	37	186	49	247	61	307	74	372	92	135
		Feb	25	126	37	186	49	247	61	307	74	372	97	143

in dem England gefährdet ist

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**31.04 Strategischer Sieg und der Sturz der britischen Regierung**

Die letztlich entscheidende Fragestellung für jeden strategischen Feldzug, wie den U-Bootkrieg gegen die Handelsschifffahrt einer feindlichen Nation, muss sein, ob dieser Feldzug zumindest einen gewichtigen Teil zur Niederlage der anderen Nation beitragen kann. Im Pazifik konnte die Frage für die amerikanischen U-Boote deutlich bejaht werden; im Atlantik scheint die Antwort auf die deutschen Anstrengungen ein zwar bedingtes, aber unabänderliches „nein“ zu sein.

Historisch betrachtet, trotz der frühen Erfolge der deutschen U-Bootwaffe, schafften es Deutschlands Feinde, einschließlich der neutralen USA, mit einer Ausnahme in jedem Monat mehr Schiffstonnage neu zu bauen als die U-Boote versenken konnten. Außerdem waren Schlüsselressourcen niemals vollständig verbraucht, so dass England nicht in Gefahr war, in die Knie gezwungen zu werden. Die statistische Analyse, die für dieses Simulationsspiel vorgenommen wurde, deutet darauf hin, dass trotz Churchills Warnungen, Großbritannien niemals kurz davor stand, durch die U-Boote geschlagen zu werden. Zudem war das Schicksal des Deutschen Reiches besiegelt, als es die Sowjetunion angriff und ein halbes Jahr später die USA in den Krieg eintraten.

Dennoch bleibt die Frage im Raum stehen, ob die Erfolge der deutschen U-Bootwaffe Großbritannien dazu hätten bringen können, um Frieden zu bitten. Wenn bestimmte Ereignisse eintreten und bestimmte Entscheidungen getroffen werden, lässt die statistische Analyse für **Das Boot** die Annahme zu, dass dies möglich war. So muss der Spieler nicht nur besser als Dönitz abschneiden, sondern auch das erreichen, was der deutsche Großadmiral als seinen wahren Auftrag ansah.

Um dies zu simulieren und einen nachvollziehbaren Rahmen für einen Erfolg zu geben, hat **Das Boot** ein Wahrscheinlichkeitsmodell, das darauf deutet, dass die beste Zeit, Großbritannien zu schlagen, zu Beginn war, vor allem, als die Insel durch die Luftschlacht (ungefähr Juli 1940 bis Mai 1941) zusätzlich gefährdet war. Später ließ der Druck auf Großbritannien deutlich nach. Wenn man nicht wahrhaft unglaubliche Vorgänge wie den Fall der Sowjetunion oder die vollständige Neutralität der USA in Betracht zieht, ist zu diesem Zeitpunkt ein „in die Knie zwingen“ Großbritanniens nur durch die U-Bootwaffe nahezu ausgeschlossen. Um dies dennoch im Spiel erreichen zu können, wurden die Siegpunktelevels angepasst.

Historisch gesehen sind wir überzeugt, dass das Isolieren und „Aushungern“ der britischen Inseln durch die deutsche U-Bootwaffe unmöglich war.

Die „England ist gefährdet“-Leiste

In jedem Monat ermittelt der Spieler gemäß der versenkten Schiffe und der versenkten Tonnage separat seine Siegpunkte in diesen Bereichen. Er addiert die monatlichen Punkte und fügt sie zu den Siegpunkten der früheren Monate hinzu.

Wenn der Spieler zwischen Juli 1940 und Mai 1941 (einschließlich) so viele Siegpunkte gesammelt hat, dass sie die benötigten Siegpunkte in unten stehender Tabelle übertreffen, hat er einen *strategischen* Sieg errungen. Großbritannien muss um einen Separatfrieden bitten; das Spiel ist vorüber.

Die „England ist gefährdet“-Leiste

5 PUNKTE		Historischer Wert	ENGLAND IST GEFÄHRDET-LEISTE [31.04]
Schiffe	Tonnage (000)		
47	208	9	
50	194	15	
53	196	18	
53	199	23	
56	201	30	
56	204	38	
56	207	39	
59	210	39	
59	212	39	
62	215	49	
62	218	56	87
68	243	65	95
71	268	74	103
74	295	83	111
74	321	86	119
74	344	91	127
74	372	92	135
74	372	97	143
74	374	101	151
77	375	105	159
77	376	112	167
77	377	120	Barbarossa
80	379	120	
80	380	121	

Zeitraum, in dem England gefährdet ist

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**31.1 FELDZUG-SZENARIO I:
DER U-BOOTKRIEG GEGEN DIE ALLIIERTEN****31.11 Spieldauer**

Dieses Szenario beginnt im September 1939 und endet am Ende der April 1943-Spielrunde. Am Spielende addiert der Spieler die versenkte Tonnage, die versenkten Schiffe und die versenkten U-Boote und ermittelt den Ausgang gemäß 31.14.

Spielbeginn:	Woche 1, September 1939 (Kriegsabschnitt 1)
Spielende:	am Ende von Woche 4, April 1943
Länge:	176 Spielrunden
Versenkte Schiffe:	0
Versenkte Tonnage:	0t
Versenkte U-Boote:	0
Torpedowert:	-1
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +2, Enigma +2
Einfluss:	OKM +1, OKW 0, OKL -1, Reichskanzlei 0, Prestige 1
Basen:	Deutsches Reich
Sonderregeln:	In der ersten Spielrunde des Szenarios wird das Strategische Segment ausgelassen. Ein Kriegsereignis, Torpedoverbesserung oder B-Dienst-Level werden nicht überprüft.

31.12 U-Boot-Dislozierung

U-Boote, bei denen nach ihrer Bezeichnung „Inexp“ in Klammern notiert ist, erhalten einen unerfahren-1-Marker und müssen 8.1 beachten.

U-Boot Basis Deutsches Reich („Germany“):	U-3, U-4, U-10, U-13, U-16, U-17, U-20, U-24, U-31, U-32, U-35, U-57
Baltic Sea:	U-7, U-14, U-18, U-22
North Sea:	U-9, U-12, U-15, U-19, U-21, U-23 (Kretschmer +1), U-36, U-56 (Inexp), U-58, U-59,
English Channel:	U-26 (mit Mine-2-Marker. Muss in der ersten Spielrunde Minen legen, muss aber keinen Transitereignis-Test ausführen.)
Western Approaches:	U-27, U-28, U-29, U-30, U-45, U-53 (Transitseite oben, auslaufend)
Southwestern Approaches:	U-33, U-34, U-38, U-46, U-47 (Prien +1), U-48 (Schultze +1), U-52
Morocco:	U-37, U-39, U-40, U-41
El Ferrol:	Versorgungsschiff Max Albrecht
Cádiz:	Versorgungsschiff Thalia
Canary Islands:	Versorgungsschiff Corrientes

31.13 Siegbedingungen

Wenn die britische Regierung gestürzt wurde (siehe 31.04), wurde ein strategischer Sieg gewonnen. Geschah dies nicht, wird am Ende der 4.Aprilwoche 1943 aufgrund der gesammelten Siegpunkte (siehe 31.03) ermittelt, wie der Spieler abgeschnitten hat. Hat er folgende Punktzahl oder mehr:

330	Bedeutender Sieg, der die Westalliierten stark behindert und dafür sorgt, dass größere Teile Europas unter die Herrschaft der UdSSR fallen
300	Deutlicher Sieg, der das Kriegsende hinauszögert
265	Geringfügiger Sieg
230	Historisch (Unentschieden)
200	Fehlschlag

Weniger als 200 Der Krieg ist früher beendet

Oben befindet sich der Basis-Siegpunktegrad. Dieser Grad wird nun mit den insgesamt versenkten U-Booten verglichen.

Versenkte U-Boote	Ergebnis
0 - 150	Verbesserung des Ergebnisses um eine Stufe (z.B. aus „geringfügig“ wird „deutlich“)
151 - 299	Keine Veränderung (historisch: 226*)
300 oder mehr	Verschlechterung des Ergebnisses um eine Stufe

* Deutschland verlor bis Anfang 1943 210 U-Boote; im gesamten Krieg dann 805. Außerdem gingen 16 italienische Atlantik-Boote verloren.

31.14 Feldzug-Szenario I ohne politische Regeln

Die politischen Regeln (siehe 36.0) werden für den gesamten Feldzug empfohlen. Will der Spieler sie nicht verwenden, wird es zu einem Konflikt zwischen den pro Monat versenkten Schiffen (für die Siegpunktabelle) und den insgesamt versenkten Schiffen kommen, die für die Torpedoverbesserungs-Tabelle benötigt werden. In diesem Fall muss der Spieler die monatlich versenkten Schiffe separat auf einem Blatt Papier notieren, während die insgesamt versenkten Schiffe mit den Markern der Torpedoverbesserung festgehalten werden.

Wenn ein Spieler die Siegpunktabelle, die „England ist gefährdet“-Leiste und die politischen Regeln nicht verwenden möchte, wird hier eine alternative Art und Weise vorgestellt, den Erfolg zu bestimmen. Sie wird wie oben durch die versenkten U-Boote modifiziert.

Das Spiel endet, wenn die versenkte Tonnage 13.000.000 Tonnen (13.000 t) überschreitet. Der Grad des Erfolgs wird durch den Zeitpunkt bestimmt, wann dies geschieht:

vor 1943:	entscheidender Sieg
Januar/Februar 1943:	taktischer Sieg
März 1943:	geringfügiger Sieg
April 1943:	historisch (Unentschieden)
Mai 1943:	Fehlschlag

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**31.2 FELDZUG-SZENARIO II:
KEIN „SITZKRIEG“ AUF SEE****31.21 Spieldauer**

Dieses Szenario beginnt wie Feldzug I und endet, wenn Kriegsabschnitt 2 beginnt. Am Spielende addiert der Spieler die versenkte Tonnage, die versenkten Schiffe und die versenkten U-Boote und ermittelt den Ausgang gemäß 31.23.

Spielbeginn:	Woche 1, September 1939
Spielende:	Sobald Kriegsabschnitt 2 eintritt
Spiellänge:	Unbestimmt

31.22 Siegbedingungen

Am Ende des Szenarios addiert der Spieler seine versenkte Tonnage:

2.100 t:	Entscheidender Sieg
1.700 t:	Deutlicher Sieg
1.350 t:	Unentschieden
Weniger als 1.200 t:	Niederlage und Abberufung
Weniger als 1.000 t:	Degradiert

Oben befindet sich der Basis-Siegepunktgrad. Dieser Grad wird nun mit den von den U-Booten versenkten alliierten Großkampfschiffen (CA, BB, BC, CV) verglichen.

4+ versenkte Großkampfschiffe:	Verbesserung des obigen Ergebnisses um zwei Stufen
3 versenkte Großkampfschiffe:	Verbesserung des Ergebnisses um eine Stufe
1 - 2 versenkte Großkampfschiffe:	Keine Veränderung (historisch: 2)
0 versenkte Großkampfschiffe:	Verschlechterung des Ergebnisses um eine Stufe

**31.3 FELDZUG-SZENARIO III:
DIE ERSTE „GLÜCKLICHE ZEIT“ DER U-BOOTE**

Nach der Kapitulation Frankreichs verschärfte sich die Situation der Alliierten auf See deutlich. Französische Schiffe hatten rund 20 % der Konvoieskorten ausgemacht. Zudem waren Zerstörer ins Mittelmeer abkommandiert worden, um die Mittelmeerflotte zu stärken, nachdem Italien in den Krieg eingetreten war. Weitere Zerstörer waren damit beauftragt, die geplante deutsche Invasion Großbritanniens („Unternehmen Seelöwe“) abzuwehren.

31.31 Spieldauer

Das Szenario beginnt im Juli 1940 und endet, wenn Kriegsabschnitt 3 beginnt.

Spielbeginn:	Woche 1, Juli 1940
Kriegsabschnitt:	2
Versenkte Schiffe:	362
Versenkte Tonnage:	1.392 t
Versenkte U-Boote:	23
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +2, Enigma +1

Einfluss:	OKM 0, OKW 0, OKL -1, Reichskanzlei 0, Prestige 2
Basen:	Deutsches Reich, Norwegen, Frankreich-Atlantik
Alliierte Verluste:	CV Courageous, CV Glorious, BB Royal Oak, AT Champlain

31.32 U-Boot-Dislozierung

Beginnend mit dem August 1940 wird die U-Boot-Verstärkungsliste konsultiert. **Achtung:** Es kann sein, dass einige U-Boote, die per Liste zurückgezogen oder zurückkehren sollen, bereits versenkt wurden. Bei diesen Booten werden Hinweise zum Abzug oder zur Rückkehr ignoriert.

U-Boot-Basis Deutsches Reich:	U-25, U-30, U-37, U-38 (Liebe +1), U-46, U-47 (Prien +1), U-51, U-52, U-57 (Topp +1), U-59, U-99 (Kretschmer +1), U-101, U-122
Basis Deutsches Reich, Reparatur 3:	U-31
Atlantic Refit:	U-32
U-Boot-Basis Norwegen:	U-61
Western Approaches:	U-43
SW Approaches:	UA, U-26, U-27, U-28, U-34, U-48 (Bleichrodt +1), U-65, U-102
El Ferrol:	Versorgungsschiff Max Albrecht
Cádiz:	Versorgungsschiff Thalia
Canary Islands:	Versorgungsschiff Corrientes

31.33 Siegbedingungen

Wenn der Spieler das Szenario bis zum Ende spielt, werden die Siegbedingungen von Szenario I genommen. Beendet der Spieler das Szenario mit Beginn von Kriegsabschnitt 3, gelten folgende Siegbedingungen:

5.000 t	Entscheidender Sieg
3.900 t	Deutlicher Sieg
3.300 t	Historisch (Unentschieden)
3.000 t	Niederlage
Weniger als 3.000 t	Degradiert

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**31.4 FELDZUG-SZENARIO IV:
DAS KONVOISYSTEM FUNKTIONIERT**

Zu Beginn des Jahres 1941 hatten die Briten das Konvoisystem in eine scharfe Waffe verwandelt. Zudem gelang es ihnen zum ersten Mal, Flugzeuge wirkungsvoll gegen U-Boote einzusetzen.

31.41 Spieldauer

Das Szenario endet mit Beginn von Kriegsabschnitt 4.

Spielbeginn:	Woche 2, März 1941
Kriegsabschnitt:	3
Versenkte Schiffe:	748
Versenkte Tonnage:	3.415 t
Versenkte U-Boote:	37
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-	
Wert:	B-Dienst +1, Enigma 0
Einfluss:	OKM 0, OKW 0, OKL -1, Reichskanzlei 0, Prestige 3
Basen:	Deutsches Reich, Norwegen, Frankreich- Atlantik
Alliierte Verluste:	CV Courageous, CV Glorious, BB Royal Oak, AT Champlain

31.42 U-Boot-Dislozierung

Beginnend mit dem April 1941 wird die U-Boot-Verstärkungsliste konsultiert. **Achtung:** Es kann sein, dass einige U-Boote, die per Liste zurückgezogen oder zurückkehren sollen, bereits versenkt wurden. Bei diesen Booten werden Hinweise zum Abzug oder zur Rückkehr ignoriert.

U-Boot-Basis Deutsches Reich:	U-98, U-100 (Schepke +1), U-110
U-Boot-Basis Norwegen:	U-74, U-551
U-Boot-Basis Frankreich- Atlantik:	U-46, U-48, U-52, U-69, U-94, U-96 (Willenbrock +1), U-101, U-103 (Schütze +1), U-107, U-123, Barbarigo, Dandolo, Morosini, Capellini, Malaspina, Marconi, Torelli, Baracca, Da Vinci, Bianchi, Calvi, Tazzoli (Di Cossato +1), Bagnolini, Giuliani, Otaria, Glauco, Brin, 1 Fw-200
Atlantic Refit:	U-38 (Liebe +1), U-43, U-65, U-93
Western Approaches:	UA, U-37, U-47 (Prien +1), U-70, U-95, U-97, U-99 (Kretschmer +1), U-108, U-147, U-552 (Topp +1), Emo, Mocenigo, Argo, Velella
SW Approaches:	U-73 (zurück zur Basis-Marker), Veniero, Finzi (Transitseite oben, auslaufend)
Morocco:	U-105, U-106, U-124 (alle Transitseite oben, auslaufend)
El Ferrol:	Versorgungsschiff Max Albrecht
Cádiz:	Versorgungsschiff Thalia
Canary Islands:	Versorgungsschiff Corrientes

31.43 Siegbedingungen

Wenn der Spieler das Szenario bis zum Ende spielt, werden die Siegbedingungen von Szenario I genommen. Beendet der Spieler das Szenario mit Beginn von Kriegsabschnitt 4, gelten folgende Siegbedingungen:

7.000 t	Entscheidender Sieg
6.000 t	Deutlicher Sieg
5.200 t	Historisch (Unentschieden)
5.000 t	Niederlage
Weniger als 5.000 t	Degradiert

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**31.5 FELDZUG-SZENARIO V:
DIE ZWEITE „GLÜCKLICHE ZEIT“ DER U-BOOTE**

Der amerikanische Kriegseintritt brachte der deutschen U-Bootwaffe eine Reihe von Vorteilen. Wirkungsvolle Magnetzünder waren endlich erhältlich, das Problem der Tiefensteuerung war beseitigt und die neuen 4-Walzen-Enigmamaschinen hielten die Alliierten bezüglich der deutschen Bewegungen im Dunkeln. Dazu kamen das nicht vorhandene Konvoisystem und die hell erleuchteten Küstenstreifen in amerikanischen Gewässern.

31.51 Spieldauer

Diese Szenario beginnt im Dezember 1941 und endet mit Beginn von Kriegsabschnitt 5. Zu diesem Zeitpunkt addiert der Spieler die versenkte alliierte Tonnage und die versenkten Schiffe.

Spielbeginn:	Woche 2, Dezember 1941
Kriegsabschnitt:	4
Versenkte Schiffe:	1.106
Versenkte Tonnage:	5 201 t
Versenkte U-Boote:	62
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-	
Wert:	B-Dienst 0, Enigma 0
Einfluss:	OKM -1, OKW 0, OKL -1, Reichskanzlei 0, Prestige 3
Basen:	Deutsches Reich, Norwegen, Frankreich-Atlantik, Italien, Griechenland. 1 U-Boot-Tender wird in Narvik platziert
Alliierte Verluste:	CV Courageous, CV Glorious, BB Royal Oak, AT Champlain, CA York, BC Hood, CV Eagle, CV Ark Royal, BB Barham, BB Prince of Wales, BB Repulse, CA Exeter, CV Hermes

31.52 U-Boot-Dislozierung - Siehe Tabelle →**31.53 Siegbedingungen**

Wenn der Spieler das Szenario bis zum Ende spielt, werden die Siegbedingungen von Szenario I genommen. Beendet der Spieler das Szenario mit Beginn von Kriegsabschnitt 5, gelten folgende Siegbedingungen:

10.000 t	Entscheidender Sieg
9.000 t	Deutlicher Sieg
8.200 t	Historisch (Unentschieden)
8.000 t	Niederlage
Weniger als 8.000 t	Degradiert

U-Boot-Basis Deutsches Reich:	U-86, U-128, U-130 (Kals +1), U-551, U-566, U-581, U-584, U-653
U-Boot-Basis Norwegen:	U-132, U-134, U-454, U-576, U-578, U-654
U-Boot-Basis Frankreich- Atlantik:	U-66, U-69, U-71, U-73, U-74, U-77, U-82, U-83, U-84, U-85, U-93, U-103, U-107, U-108 (Scholtz +1), U-109 (Bleichrodt +1), U-123, U-125, U-133, U-202, U-203, U-373, U-374, U-432, U-451, U-502, U-552 (Topp +1), U-558, U-561, U-567, U-569, U-571, U-572, U-573, U-577, U-751, Barbarigo, Da Vinci, Bagnolini, Giuliani, Archimede, 1 Fw-200
Frankreich- Atlantik, Reparatur-Box 1:	U-96 (Willenbrock +1)
Atlantic Refit:	U-94, U-98, U-106, U-201, U-553, U-563, U-564, U-752
U-Boot-Basis Italien:	U-81, U-205, U-557, U-562
Mediterranean Refit:	U-97
U-Boot-Basis Griechenland:	U-75, U-331, U-371, U-559
Western Approaches:	U-131
SW Approaches:	U-402 (zurück zur Basis-Marker)
Mid-Ocean:	U-434, Morosini
Sargasso Sea:	Cappellini
Morocco:	U-43, U-67, U-105, U-127, U-332 (zurück zur Basis-Marker, Schaden-Marker), U-574, U-575
West Africa:	UA (zurück zur Basis-Marker), U-68 (zurück zur Basis-Marker, Merten +1), U-124 (zurück zur Basis-Marker, Mohr +1), U-126, U-129, Torelli (zurück zur Basis-Marker), Finzi (zurück zur Basis-Marker), Calvi (zurück zur Basis-Marker), Tazzoli (zurück zur Basis-Marker, Di Cossato +1) (Die Boote mit zurück zur Basis-Markern haben Überlebende des Hilfskreuzers Atlantis und des Versorgungsschiffs Python an Bord.)
Western Med:	U-372, U-375, U-453, U-565, U-568
Eastern Med:	U-79, U-431
El Ferrol:	Versorgungsschiff Max Albrecht
Cádiz:	Versorgungsschiff Thalia
Canary Islands:	Versorgungsschiff Corrientes

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**31.6 FELDZUG-SZENARIO VI:
DAS BLATT WENDET SICH**

Nachdem im westlichen Atlantik ein wirkungsvolles Verteidigungssystem eingerichtet worden war, versuchten die Deutschen die Gebiete zu finden, in denen sie noch erfolgreich operieren konnten. Dabei stießen sie auf immer effektivere Abwehrmaßnahmen der Alliierten.

31.61 Spieldauer

Das Szenario beginnt im Juli 1942 und endet Ende April 1943. Zu diesem Zeitpunkt addiert der Spieler die versenkte alliierte Tonnage und die versenkten Schiffe.

Spielbeginn:	Woche 1, Juli 1942
Kriegsabschnitt:	5
Versenkte Schiffe:	1.691
Versenkte Tonnage:	8.181 t
Versenkte U-Boote:	94
Torpedowert:	+1
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst 0, Enigma +1
Einfluss:	OKM 0, OKW 0, OKL -1, Reichskanzlei 0, Prestige 2
Basen:	Deutsches Reich, Norwegen, Frankreich-Atlantik, Italien, Griechenland. 1 U-Boot-Tender wird in Narvik platziert
Alliierte Verluste:	CV Courageous, CV Glorious, BB Royal Oak, AT Champlain, CA York, BC Hood, CV Eagle, CV Ark Royal, BB Barham, BB Prince of Wales, BC Repulse, CVE Audacity, CA Exeter, CV Hermes

31.62 U-Boot-Dislozierung

U-Boot-Basis Deutsches Reich:	U-43, U-210, U-217, U-254, U-355, U-379, U-454, U-510, U-597, U-598, U-600, U-601, U-607, U-609, U-658, U-704
Deutsches Reich, Reparatur-Box 1:	U-592
Atlantik Refit:	U-103, U-105, U-123, U-124 (mohr +1), U-333, U-378, U-435, U-436, U-753
U-Boot-Basis Norwegen:	U-209, U-251, U-403, U-405, U-586, U-589, U-591
Norwegen, Reparatur-Box 2:	U-377
Narvik:	1 Bv-138

U-Boot-Basis Frankreich-Atlantik:	U-69, U-71, U-86, U-94, U-96, U-98, U-106, U-108, U-109 (Bleichrodt +1), U-125, U-130 (Kals +1), U-162, U-213, U-214, U-406, U-437, U-455, U-504, U-506, U-507, U-552, U-553, U-558, U-564, U-566, U-569, U-572, U-578, U-588, U-590, U-593, U-594, U-653, U-654, U-751, U-752, Barbarigo, Cappellini, Da Vinci (Priaroggia +1), Bagnolini, Giuliani, 1 Fw-200
Frankreich-Atlantik, Reparatur-Box:	Torelli (Es wird auf der U-Boot-Schaden-Tabelle gewürfelt. Oberflächlicher Schaden wird dabei in leichter Schaden abgeändert.)
U-Boot-Basis Italien:	U-205, U-559, U-561, U-565
Mediterranean Refit:	U-73, U-81, U-331, U-431
U-Boot-Basis Griechenland:	U-371
North Sea:	U-458 (Transitseite oben, auslaufend)
Barents Sea:	U-88, U-255, U-334, U-376, U-456, U-457, U-657, U-703
Western Approaches:	U-171 (Transitseite oben, auslaufend), U-508 (Transitseite oben, auslaufend), U-509 (Transitseite oben, auslaufend)
SW Approaches:	U-201 (Transitseite oben, auslaufend), U-432 (zurück zur Basis-Marker), Calvi (Transitseite oben, auslaufend)
Mid-Ocean:	U-87 (zurück zur Basis-Marker, Schaden-Marker), U-135 (zurück zur Basis-Marker), U-107 (zurück zur Basis-Marker), U-155 (zurück zur Basis-Marker, Piening +1), U-156 (zurück zur Basis-MarkerB), U-503 (RAB), Archimede (zurück zur Basis-Marker)
Sargasso Sea:	U-159 (zurück zur Basis-Marker, Witte +1), U-203 (Transitseite oben, auslaufend), U-582
Cape Verde:	U-136
Eastern Med:	U-77, U-83, U-97, U-372, U-375, U-453, U-562
Greenland Gap:	U-90
Grand Banks:	U-571 (Transitseite oben, auslaufend), U-576 (Transitseite oben, auslaufend), U-754 (Transitseite oben, auslaufend)
Maritimes:	U-132, U-215
US East Coast:	U-84, U-89, U-202, U-404 (zurück zur Basis-Marker, Schaden-Marker), U-584, U-701

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

Bermuda:	U-66, (Transitseite oben, auslaufend), U-134 (Transitseite oben, auslaufend), U-173 (Transitseite oben, auslaufend), U-332, U-373 (zurück zur Basis-Marker), U-402 (Transitseite oben, auslaufend), Morosini
Guiana Basin:	U-68 (zurück zur Basis-Marker, Merten +1), U-128, U-160 (Lassen +1)
Caribbean:	U-126, U-153, U-154, U-161, U-172 (Emmermann +1), U-505, U-575, Calvi, Tazzoli (Di Cossato +1)
Gulf of Mexico:	U-67, U-129, U-166
El Ferrol:	Versorgungsschiff Max Albrecht
Cádiz:	Versorgungsschiff Thalia

U-Tanker	
U-Boot-Basis Deutsches Reich:	U-463
Morocco:	U-116
Bermuda:	U-459
Grand Banks:	U-460
Western Approaches:	U-461 (Transitseite oben, auslaufend)

31.63 Siegbedingungen

Das Szenario endet Ende April 1943. Zu diesem Zeitpunkt addiert der Spieler die versenkte Tonnage.

15.000 t	Entscheidender Sieg
14.000 t	Deutlicher Sieg
13.200 t	Historisch (Unentschieden)
13.000 t	Niederlage
Weniger als 13.000 t	Degradiert

32.0 KÜRZERE FELDZUG-SZENARIEN

Jedes der kürzeren Feldzug-Szenarien hat seine eigenen Sonderregeln. Sie geben einen guten Einblick in die U-Bootkriegführung und erfordern einen reduzierten Zeitaufwand.

32.1 UNTERNEHMEN PAUKENSCHLAG

Der japanische Angriff auf Pearl Harbor überraschte die Deutschen. Dönitz wollte die amerikanische Küste mit einem überwältigenden Angriff treffen. Hitler bestand jedoch auf weiteren U-Booten für das Mittelmeer und Angriffe auf die Gibraltar-Konvois. So umfasste die erste Welle der deutschen U-Boote, die in amerikanische Gewässer eindrang, nur die Hälfte der von Dönitz gewünschten Zahl.

32.11 Änderungen zum kompletten Feldzugspiel

A. Operationszonen: U-Boote dürfen nur in folgenden Zonen Suchen und Kontakt ausführen:

- Grand Banks
- Maritimes
- US East Coast
- Bermuda
- Caribbean
- Guiana Basin

Alle besonderen Missionszonen, die mit obigen Operationszonen verbunden sind, sind spielbar. Transitsuchwürfe können nur in diesen Operationszonen plus dem Greenland Gap ausgeführt werden.

Mit Ausnahme der Grand Banks und des Greenland Gaps sind alle obigen Operationszonen „jungfräuliche“ Gewässer, siehe 30.5.

B. Kriegsergebnisse: Die Kriegsergebnis-Tabelle wird mit folgenden Ausnahmen „normal“ verwendet.

- Ereignisse, die Operationszonen und besondere Missionszonen betreffen, die oben nicht aufgeführt werden, gelten als „Kein Ereignis“.
- Das Ereignis „Zu Trainingszwecken abgestellt“ gilt als „Kein Ereignis“.

C. B-Dienst-Gebiet: Das B-Dienst-Gebiet wird normal ermittelt; U-Boote können jedoch nicht in Operationszonen laufen, wo sie nicht Suchen und Kontakt ausführen dürfen.

D. Die Kriegsverteilung: Die Kriegsverteilung wird gemäß der Tabelle und 3.1 ermittelt.

Spielbeginn:	Woche 3, Dezember 1941
Spielende:	Wenn das letzte U-Boot zur Basis zurückgekehrt ist oder verloren ging
Länge:	Unbestimmt
Kriegsabschnitt:	4
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-	
Wert:	B-Dienst 0, Enigma 0
Einfluss:	Wird nicht verwendet

In der ersten Spielrunde wird das Strategische Segment ausgelassen.

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

E. Aus dem Szenario ausscheiden: Wenn ein U-Boot zu einer Basis zurückkehrt, wird es aus dem Spiel genommen. Kein U-Boot kann eine zweite Patrouille ausführen. Ausnahme: Ein U-Boot, das durch die Bay of Biscay ausgelaufen ist und einen zurück zur Basis-Marker erhalten hat. Wenn es bis zur 2. Februarwoche 1941 wieder seeklar ist, darf es eine Patrouille ausführen.

32.12 U-Boot-Dislozierung

Alle U-Boote sind seeklar:

U-Boot-Basis Frankreich-Atlantik:	U-125
-----------------------------------	-------

U-Boot-Verstärkungen

Folgende Auflistung benennt die am Szenario teilnehmenden U-Boote. Die Liste wird wöchentlich konsultiert. Alle U-Boote sind in der U-Boot-Basis Frankreich-Atlantik seeklar.

Dez 41	Woche 4	U-66, U-84, U-86, U-87, U-109 (Bleichrodt +1), U-123, U-130, U-135, U-203, U-333, U-552 (Topp +1), U-701
Jan 42	Woche 1	U-103, U-106, U-553, U-582, U-654, U-754 {Der B-Dienst-Level steigt auf +1}
	Woche 2	U-82, U-85, U-107, U-128
	Woche 3	U-67, U-98 (Gysae +1), U-108, U-156, U-564, U-566, U-575, U-751
Feb 42	Woche 4	U-105, U-129, U-161, U-432, U-504, U-576
	Woche 1	U-69, U-96 (Willenbrock +1), U-126, U-158, U-578, U-653, Da Vinci, Finzi, Morosini, Tazzoli (Di Cossato +1), Torelli {Der Enigma-Level steigt auf +1, der Torpedowert auf +1}
	Woche 2	U-154, U-155, U-558, U-656

32.13 Siegbedingungen

Hierbei zählt die versenkte Tonnage.

1.260 t	Entscheidender Sieg
1.060 t	Deutlicher Sieg
800 t	Historisch (Unentschieden)
700 t	Niederlage
Weniger als 700 t	Das OKM stellt fest, dass die Ergebnisse dieser Langstreckenpatrouillen unzureichend sind. Der Krieg endet mehrere Monate früher.

Historisch versenkten die U-Boote 149 Schiffe mit 857.000 Tonnen.

Wird ein Schlachtschiff (BB), Flugzeugträger (CV) oder Truppentransporter (AT) versenkt, verbessert sich der Grad des Erfolgs oben um eine Stufe. Wenn vier oder mehr U-Boote in westlichen Gewässern verloren gehen, sinkt der Grad des Erfolgs um eine Stufe.

32.2 DIE 7. U-FLOTTILLE

Die 7. Unterseebootflottille begann den Krieg als „Wegener-Flottille“, benannt nach dem Kommandanten des kaiserlichen U-Boots U-27, der 1915 getötet wurde. Sie war zu Kriegsbeginn mit den modernsten U-Booten ausgerüstet. Dieses Szenario erlaubt es, die Kampfhandlungen bis 1943 mit nur einer Flottille zu spielen.

32.21 Änderungen zum kompletten Feldzugspiel

A. Basen: Die 7. U-Flottille ist bis September 1940 in Kiel stationiert. Zu diesem Zeitpunkt wechselt sie nach St. Nazaire. Bis September 1940 dürfen U-Boote nur zu einer anderen Basis als Deutsches Reich („Germany“) zurückkehren, wenn sie beschädigt sind. Ab dem September 1940 dürfen sie nur zu einer anderen Basis als Frankreich („France-Atlantic“) zurückkehren, wenn sie beschädigt sind oder überholt werden.

B. Kriegsereignisse: Die Kriegsereignis-Tabelle wird mit folgenden Ausnahmen „normal“ verwendet:

- Die Unternehmungen in der Arktis und der Mittelmeer-Feldzug gelten als „Kein Ereignis“.
- Das Sammeln von Wetterdaten zählt als „Kein Ereignis“.
- Die vorgesehene Anzahl von U-Booten wird bei anderen Ereignissen gedrittelt (aufgerundet, Minimum von 1).
- „Zu Trainingszwecken abgestellt“ ist geändert auf „Luftunterstützung gewährt“. Der Spieler darf 1 Flugzeug (1939/40: Do-18; 1941-43: Fw-200) in einer Operationszone seiner Wahl, die innerhalb der Reichweite des Flugzeuges von einer Basis des Deutschen Reichs liegt, platzieren. Es wird am Ende der Spielrunde entfernt.
- Im Kriegsabschnitt 5 wird das Ereignis „Minenlegen/Levant“ geändert auf „Unterstützung durch U-Tanker gewährt“. Der Spieler darf einen U-Tanker seiner Wahl in einer beliebigen Operationszone platzieren. Der Typ wird erwürfelt: 0-5 - Typ XB, 6-9 - Typ XIV. Der U-Tanker wird permanent entfernt, wenn er verloren wurde oder zu einer Basis zurückkehren musste.

C. Die Kriegsverteilung: Die Kriegsverteilung wird gemäß der Tabelle und 3.1 ermittelt.

Spielbeginn:	Woche 1, September 1939 (Kriegsabschnitt 1).
Spielende:	Woche 4, April 1943
Länge:	176 Spielrunden
Versenkte Schiffe:	0
Versenkte Tonnage:	0 t
Versenkte U-Boote:	0
Torpedowert:	-1
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +2, Enigma +2
Einfluss:	Wird nicht verwendet
Basen:	Deutsches Reich
Sonderregeln:	In der ersten Spielrunde wird das Strategische Segment ausgelassen. Kriegsereignis, Torpedowert und B-Dienst-Gebiet werden nicht überprüft.

D. Angesammeltes Risiko (22.1): Es wird angenommen, dass jede Operationszone bereits zwei eigene U-Boote pro roter Box auf der Gebietsaktivitätstabelle des laufenden Kriegsabschnitts enthält.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**32.22 U-Boot-Dislozierung**

Western Approaches:	U-45, U-53 (Transitseite oben, auslaufend)
SW Approaches:	U-46, U-47 (Prien +1), U-48 (Schultze +1), U-52
El Ferrol:	Versorgungsschiff Max Albrecht
Canary Islands:	Versorgungsschiff Corrientes

U-Boot-Verstärkungen

Folgende Auflistung benennt die am Szenario teilnehmenden U-Boote. Die U-Boote werden mit ihren historischen Transfers zu Trainingszwecken oder anderen Flotillen aufgeführt. Gibt es keine U-Boote des genannten Typs, müssen keine anderen U-Boote stattdessen entfernt werden.

Oktober 1939:

- (Entferne die polnischen U-Boote *Orzel* und *Wilk* vom U-Boot Behältnis)
- Entferne: U-52

November, 1939:

- Deutsches Reich: U-49

Dezember, 1939:

- Entferne: U-49

Januar 1940:

- (Füge AT *Empress of Britain* zum Passagierschiff-Behältnis und die polnischen U-Boote *Orzel* und *Wilk* zum U-Boot-Behältnis)
- Deutsches Reich: U-51 (Inexp), U-55 (Inexp)

Februar 1940:

- (Füge SL *Black Swan* zum mittleren Behältnis)
- Deutsches Reich: U-50 (Inexp), U-54 (Inexp)

März 1940:

- Zurück: U-52 zum Deutschen Reich

April 1940:

- Zurück: U-49 zum Deutschen Reich

Mai 1940:

- {Der Enigma-Level wird auf +1 gesenkt}
- Deutsches Reich: UA, U-101

Juni 1940:

- (Überprüfe den Wechsel auf Kriegsabschnitt 2 gemäß 17.1)
- Deutsches Reich: U-99 (Kretschmer +1), U-102
- Abgezogen: U-54

Juli 1940:

- Abgezogen: U-55

August 1940:

- (Füge CV *Illustrious* zum TF-Behältnis und das niederländische U-Boot O-23 zum U-Boot-Behältnis)
- {Der B-Dienst-Level sinkt auf +1}
- Deutsches Reich: U-100 (Schepke +1)

September 1940:

- {Die Flotille verlegt nach France-Atlantic}
- (Füge die Frei-Französischen U-Boote *Saphir*, *Minerve*, *Requin*, *Surcouf* zum U-Boot-Behältnis)
- Abgezogen: UA
- Zurück: U-54 zum Deutschen Reich

Oktober 1940:

- Deutsches Reich: U-93
- Zurück: U-55 zum Deutschen Reich

November 1940:

- (Füge AT *Scythia* zum Passagierschiff-Behältnis)
- {Der Torpedowert steigt auf 0}
- Deutsches Reich: U-94, U-95
- Abgezogen: U-46, U-48, U-51, U-53

Dezember 1940:

- Deutsches Reich: U-96 (Willenbrock +1)
- Abgezogen: U-45, U-47, U-50, U-101

Januar 1941:

- (Füge BB *King George V* zum TF-Behältnis und U-Boot Upholder zum U-Boot-Behältnis)
- {1 Fw-200 in Frankreich oder dem Deutschen Reich erhältlich}
- Abgezogen: U-99, U-100, U-102
- Zurück: U-101 nach Frankreich-Atlantic

Februar 1941:

- Deutsches Reich: U-69, U-73, U-97
- Zurück: U-46, U-48 zum Deutschen Reich; UA, U-47, U-51, U-99 nach Frankreich-Atlantik

März 1941:

- (Überprüfe den Wechsel auf Kriegsabschnitt 3 gemäß 17.1)
- {Der Enigma-Level sinkt auf 0}
- Deutsches Reich: U-70, U-74, U-76, U-98, U-551, U-552 (Topp +1)
- Abgezogen: U-93
- Zurück: U-53, U-100, U-102 zum Deutschen Reich; U-45, U-50 nach Frankreich-Atlantik

April 1941:

- Deutsches Reich: U-75, U-553

Mai 1941:

- Zurück: U-93 nach Frankreich-Atlantik

Juni 1941:

- (Überprüfe, wann Barbarossa eintritt und füge dann Spielsteine gemäß 17.4 hinzu)
- {Der B-Dienst-Level sinkt auf 0, der Enigma-Level auf -1}
- Deutsches Reich: U-71, U-77, U-751
- 1 Typ VII-B-Boot wird zu Trainingszwecken abgestellt

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Juli 1941:**

- (Füge U-Boot Trusty zum U-Boot-Behältnis)
- 1 Typ VIIIB-Boot wird zu Trainingszwecken abgestellt

August 1941:

- (Füge CVE *Audacity* zum äußeren Behältnis und ML Abdiel zum Task Force-Behältnis)
- Norwegen: U-207, U-567

September 1941:

- Deutsches Reich: U-575
- 1 Typ VIIIB-Boot wird zu Trainingszwecken abgestellt

Oktober 1941:

- {Der Enigma-Level steigt auf 0}
- Norwegen: U-576
- Abgezogen: U-95
- 1 Typ VIIIB-Boot wird zu Trainingszwecken abgestellt, 1 Typ VIIIB-Boot zur 23. Flottille

November 1941:

- Deutsches Reich: U-133, U-453, U-577
- Norwegen: U-434, U-578
- Abgezogen: U-94
- Zurück: U-95 nach Frankreich-Atlantik
- 1 Typ VIIC-Boot wird zur 23. Flottille abgestellt

Dezember 1941:

- (Überprüfe den Wechsel auf Kriegsabschnitt 4 gemäß 17.1)
- Deutsches Reich: U-454, U-581
- Abgezogen: U-98
- 1 Typ VIIIB-Boot wird zur 29. Flottille abgestellt

Januar 1942:

- (Füge das polnische U-Boot Jastrząb zum U-Boot-Behältnis)
- {Der B-Dienst-Level steigt auf +1}
- Deutsches Reich: U-135, U-455
- Abgezogen: UA (Umbau), U-75, U-76, U-77
- Zurück: U-94 zum Deutschen Reich, U-98 nach Frankreich-Atlantik
- 1 Typ VIIIB-Boot und 2 Typ VIIC-Boote werden zur 29. Flottille, 2 Typ VIIC-Boote zur 23. Flottille abgestellt

Februar 1942:

- {Der Enigma-Marker wird auf die 4-Walzenseite gedreht; der Level steigt auf +1}
- Deutsches Reich: U-436

März 1942:

- Deutsches Reich: U-403, U-593, U-594
- Zurück: UA (als U-Tanker) nach Frankreich-Atlantik
- 1 Typ VIIIB-Boot wird zu Trainingszwecken abgestellt

April 1942:

- Deutsches Reich: U-406, U-702
- Abgezogen: U-133
- Zurück: U-75, U-76, U-77 zum Deutschen Reich

Mai 1942:

- Norwegen: U-88
- Abgezogen: U-434, U-454

Juni 1942:

- (Überprüfe den Wechsel auf Kriegsabschnitt 5 gemäß 17.1)
- {Der B-Dienst-Level sinkt auf 0}
- Abgezogen: U-436
- Zurück: U-133 zum Deutschen Reich

Juli 1942:

- (Füge CV *Indomitable* zum Task Force-Behältnis)
- Deutsches Reich: U-607, U-704
- Zurück: U-454 zum Deutschen Reich
- 2 Typ VIIC-Boote werden zur 11. Flottille abgestellt

August 1942:

- (Füge BB *Massachusetts* zum US-TF-Behältnis)
- Abgezogen: U-71, U-577
- Zurück: U-434 nach Norwegen
- UA wird zu Trainingszwecken abgestellt

September 1942:

- (Füge PF River-Klasse zum mittleren Behältnis)
- Deutsches Reich: U-221, U-382, U-410, U-617, U-618

Oktober 1942:

- Deutsches Reich: U-224, U-381, U-442, U-602, U-624, U-662
- Abgezogen: U-96, U-403, U-406, U-553, U-594, U-702
- Zurück: U-71 nach Frankreich-Atlantik; U-436 zum Deutschen Reich

November 1942:

- {Der Enigma-Level sinkt auf 0}
- Abgezogen: U-69, U-70, U-382, U-607
- Zurück: U-577 zum Deutschen Reich
- 1 Typ VIIC-Boot wird zur 29. Flottille abgestellt

Dezember 1942:

- (Füge Halifax 3 zum inneren Behältnis)
- Abgezogen: U-88, U-551, U-552
- Zurück: U-406, U-553 nach Frankreich-Atlantik
- Je 1 Typ VIIC-Boot wird zur 3. und zur 29. Flottille abgestellt

Januar 1943:

- {Die Fw-200 wird aus dem Spiel entfernt}
- Deutsches Reich: U-221, U-265, U-266, U-267, U-303, U-358, U-707
- Zurück: U-69, U-70, U-96, U-594, U-607 nach Frankreich-Atlantik, U-403 nach Norwegen
- 1 Typ VIIC-Boot wird zur 29. Flottille abgestellt

Februar 1943:

- Füge ACV *Bogue* zum westlichen äußeren Behältnis)
- {Der B-Dienst-Level steigt auf +1}
- Deutsches Reich: U-359
- Norwegen: U-448
- Abgezogen: U-455
- Zurück: U-88, U-382 nach Frankreich-Atlantik

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

- Deutsches Reich: U-338, U-641
- Abgezogen: U-135, U-453, U-575, U-576
- Zurück: U-702 nach Norwegen; U-221 nach Frankreich-Atlantik

April 1943:

- (Ersetze den eifrigen SL oder CT im äußeren Behältnis durch den eifrigen Black Swan SL und füge dann den eifrigen SL oder CT zum Alleinfahrer-Behältnis)
- Deutsches Reich: U-710
- Norwegen: U-650
- Zurück: U-455, U-551, U-552 nach Frankreich-Atlantik
- 2 Typ VIIC-Boote werden zu Trainingszwecken abgestellt; 1 Typ VIIC-Boot zur 29. Flottille

32.23 Siegbedingungen

Hierbei zählt die versenkte Tonnage.

4.000 t	Entscheidender Sieg
3.600 t	Deutlicher Sieg
3.000 t	Historisch (Unentschieden)
2.500 t	Niederlage
Weniger als 2.700 t	Abkommandierung in eine Stabsposition

32.3 NEULAND

Dönitz plante einen simultanen Angriff auf die unberührten Gewässer der Karibik und der Nordküste Südamerikas. So sollten die wichtigen Öl- und Bauxittransporte von Süd- nach Nordamerika unterbunden werden. Um die Alliierten nicht zu warnen, liefen die Boote nur langsam und treibstoffsparend und meldeten ihre Positionen nicht, bis sie nahe am Zielgebiet waren. Sie griffen bis zum 16. Februar 1942 nicht an. Die Unternehmung begann mit dem Einlaufen von U-156 in den Hafen von Sint Nicholaas auf Aruba und von U-161 in den Hafen von Port of Spain auf Trinidad.

32.31 Änderungen zum kompletten Feldzugspiel

A. Operationszonen: U-Boote dürfen nur in folgenden Operationszonen Suchen und Kontakt ausführen:

- Caribbean
- Guiana Basin

Alle mit obigen Operationszonen verbundenen besonderen Missionszonen sind „spielbar“. Transitsuchwürfe dürfen nicht ausgeführt werden.

Die obigen Operationszonen sind „jungfräuliche“ Gewässer, siehe 30.5.

B. Kriegereignisse: Alle Ereignisse zählen als „Kein Ereignis“, mit Ausnahme von:

- Panamakanal
- Küstenbombardement

C. B-Dienst-Gebiet: Das B-Dienst-Gebiet wird normal ermittelt; U-Boote können jedoch nicht zu Operationszonen laufen, wo sie nicht Suchen und Kontakt ausführen dürfen.

D. Die Kriegsverteilung: Die Kriegsverteilung wird gemäß der Tabelle und 3.1 ermittelt.

Spielbeginn:	Woche 3, Februar 1942
Spielende:	Wenn sich kein U-Boot mehr in den Operationszonen unter A befindet
Länge:	Unbestimmt
Kriegsabschnitt:	4
Torpedowert:	+1
Nachrichtendienst-	
Wert:	B-Dienst +1, Enigma +1
Einfluss:	Wird nicht verwendet

In der ersten Spielrunde des Szenarios wird das Strategische Segment ausgelassen. Zudem wird der Seedauer-Test (siehe 14.7) ausgelassen. Alle Schiffe, die von den U-Booten, die in der besonderen Missionszone Lesser Antilles beginnen, zum Ziel gewählt werden, befinden sich im Hafen, siehe 14.18. Diese beiden U-Boote können kein Wolfsrudel bilden.

E. Das Szenario verlassen: Wenn ein U-Boot ein zurück zur Basis-Resultat bekommt, muss es in der folgenden Runde Richtung France-Atlantic laufen. Nach dem Ausführen eines Transitereignisses wird es aus dem Spiel entfernt.

32.32 U-Boot-Dislozierung

Guiana Basin:	Da Vinci, Finzi, Morosini, Tazzoli (di Cossato +1), Torelli
Besondere Missionszone Lesser Antilles:	U-156, U-161
Caribbean	U-67, U-129, U-502

32.33 Siegbedingungen

Hierbei zählt die versenkte Tonnage.

380 t	Entscheidender Sieg
300 t	Deutlicher Sieg
200 t	Historisch (Unentschieden)
160 t	Niederlage
Weniger als 160 t	Das OKM kommt zum Schluss, dass Langstreckenfeindfahrten zu aufwändig sind.

Die U-Boote versenkten historisch 39 Schiffe mit 212.000 Tonnen.

Wird ein Schlachtschiff (BB), Flugzeugträger (CV) oder Truppentransporter (AT) versenkt, steigt der Grad des Erfolges oben um eine Stufe. Werden drei oder mehr U-Boote versenkt, sinkt er um eine Stufe.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**32.4 BETASOM**

Sobald Italien in den Krieg eingetreten war, wurden italienische U-Boote in den Atlantik befohlen. Kommunikationsprobleme zwischen MARICOSOM (dem italienischen U-Bootkommando) und dem BdU sorgten jedoch dafür, dass die Boote der beiden Nationen keine gemeinsamen Unternehmungen ausführen konnten. Ein italienisches U-Boot wusste nicht, ob in der Nähe ein deutsches U-Boot operieren würde; die Gefahr, von einem Verbündeten beschossen zu werden, war gegeben. So wurde zunächst entschieden, dass deutsche U-Boote nördlich, italienische Boote südlich von Lissabon operieren sollten.

Nach der Kapitulation Frankreichs wurde rasch entschieden, italienische Boote nach Bordeaux zu verlegen und sie unter den Befehl des BdU zu stellen. Diese Boote standen unter dem Namen BETASOM (zweites U-Boot-Kommando) administrativ unter dem Befehl von Ammiraglio di Divisione Angelo Perona. In diesem Szenario befehligt der Spieler nur die italienischen U-Boote im Atlantik.

32.41 Änderungen zum kompletten Feldzugspiel

Es gibt keine Torpedoverbesserungs-Phase.

Spielbeginn:	Woche 1, September 1940
Spielende:	Das Ende von Woche 4, April 1943
Länge:	128 Spielrunden
Kriegsabschnitt:	2
Torpedowert:	0 (steigt im Februar 1942 auf +1)
Nachrichtendienst-	
Wert:	B-Dienst +1, Enigma +1
Einfluss:	Wird nicht verwendet

- Die Kriegereignis-Tabelle wird normal verwendet, obwohl die meisten Ereignisse nur deutsche U-Boote betreffen. Ereignisse wie die „Feindfahrt der Admiral Scheer“ beeinflussen auch italienisches Suchen.
- Beim angesammelten Risiko (siehe 22.1) wird angenommen, dass jede Operationszone bereits zwei eigene U-Boote pro roter Box auf der Gebietsaktivitätstabelle des laufenden Kriegsabschnitts enthält.
- Wenn sich im April 1941 kein Ass im Spiel befindet, kann der Spieler entweder Di Cossato oder Priaroggia auf ein U-Boot seiner Wahl platzieren (historisch befehligten beide *Tazzoli*).

32.42 U-Boot-Dislozierung

Alle U-Boote werden gemäß 31.01 platziert.

U-Boot-Basis Frankreich-Atlantik:	Malaspina, Barbarigo, Dandolo
-----------------------------------	-------------------------------

32.43 U-Boot-Verstärkungen

Es wird die Verstärkungsliste konsultiert, aber nur italienische U-Boote im Atlantik genommen oder entfernt.

32.44 Siegbedingungen

Hierbei zählt die versenkte Tonnage.

1.000 t	Entscheidender Sieg
800 t	Deutlicher Sieg
650 t	Geringfügiger Sieg
550 t	Unentschieden
500 t	Niederlage

Die italienischen U-Boote unter Befehl des BdU versenkten historisch 106 Schiffe mit 564.470 Tonnen. 16 Boote gingen verloren.

Wird ein Schlachtschiff (BB), Schlachtkreuzer (BC) oder Flugzeugträger (CV) versenkt, steigt der Grad des Erfolges oben um eine Stufe. Werden 20 oder mehr U-Boote versenkt, sinkt er um eine Stufe.

32.5 VOLLER WUT

Der britische Angriff auf die französische Flotte in Mers-el-Kébir versetzte viele Franzosen in Wut. Sie fühlten sich von ihren Alliierten, die sie bei der Verteidigung Frankreichs verlassen hatten, verraten. Es gab Stimmen, die eine Kriegserklärung forderten. Die Regierung Pétain brach jedoch lediglich die Beziehungen ab, requierte die britischen Schiffe in Vichy-Häfen und bombardierte Gibraltar einige Male. In diesem Szenario wird angenommen, dass Laval und weitere Reaktionäre versuchen, mit Nazi-Deutschland zusammenzuarbeiten. Der französische Staat tritt der Achse als Ko-Kriegsführender bei, bis amerikanischer Druck Ende 1940 zu einem Waffenstillstand führt.

32.51 Änderungen zum kompletten Feldzugspiel

Es gibt keine Torpedoverbesserungs-Phase.

Spielbeginn:	Woche 3, Juli 1940
Spielende:	Das Ende von Woche 4, Dezember 1940
Länge:	22 Wochen
Kriegsabschnitt:	2
Torpedowert:	-1
Nachrichtendienst-	
Wert:	Wird nicht verwendet
Einfluss:	Wird nicht verwendet

32.52 Änderungen bei den Operationszonen

- Die französischen U-Boote dürfen in Guiana Basin, Bermuda und Caribbean sowie in allen Operationszonen, die die Deutschen in Kriegsabschnitt 2 verwenden dürfen, operieren.
- Es wird angenommen, dass Cape Verde und West Africa U-Boot-Symbole aufweisen (die Briten müssen sich aufgrund der Vichy-Bedrohung ausdehnen) und somit für U-Boot gegen U-Boot-Kampf in Frage kommen.
- Jeder im East oder West Mediterranean lokalisierter Konvoi ist bei einer weiteren gewürfelten 0-1 ein britischer besonderer Konvoi und bei einer 2 eine Task Force.
- Ein unbeschädigtes U-Boot, das zur Basis zurückkehren muss und sich in den Operationszonen Caribbean oder Guiana Basin zu Beginn der Transitbewegungs-Phase aufhält, darf versuchen, neuen Treibstoff und Proviant von einer französischen

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

Karibikbesitzung aufzunehmen. Zur Erinnerung wird ein beliebiges französisches Handelsschiff in der besonderen Missionszone Lesser Antilles platziert. Der Spieler unternimmt für das entsprechende U-Boot einen unmodifizierten Seedauer-Test. Wenn es ihn besteht, wird der zurück zur Basis-Marker entfernt und das U-Boot in den Endesektor der Operationszone gelegt (Patrouillenseite oben). Besteht es ihn nicht, muss es normal zurück zu einer Basis laufen. Der Spieler kann nur einen Versuch pro Woche unternehmen. Französische U-Boote können nicht versuchen, in spanischen Häfen Treibstoff und Proviant zu erhalten, siehe 21.31.

32.53 Sonderregeln

- A.** Da der größte Teil des französischen Festlands in deutscher Hand ist, fehlt es der französischen U-Bootwaffe an Nachschub, Treibstoff, Ersatzteilen usw. Deshalb gilt Folgendes:
- Der Seeklar-Wert eines U-Boots, das sich nicht in Toulon befindet, ist um „1“ reduziert.
 - Immer, wenn ein Requin, 600 oder 630 Tonnen-U-Boot von einer Patrouille zurückkehrt, wird auf der Schadens-Tabelle gewürfelt. Ist das U-Boot tatsächlich beschädigt, wird 2 addiert. Ist das Resultat „Schwerer Schaden“, wird das U-Boot aus dem Spiel entfernt, nicht aber als versenktes Boot gewertet (es ist teilweise abgerüstet und dient nurmehr der lokalen Verteidigung). Bei einem anderen Resultat bleibt das U-Boot im Spiel und ist auch nur beschädigt, wenn es den Hafen mit einem Schaden-Marker betrat.
- B.** Französische U-Boote dürfen keine Wolfsrudel bilden.
- C.** Minenlegen: U-Boote der Saphir-Klasse dürfen Felder mit Stärke „2“ legen. Alle anderen U-Boote können nur Felder mit Stärke „1“ legen. Da ein Mangel an Minen herrscht, darf immer nur ein U-Boot gleichzeitig einen Minen-Marker tragen. Das Ereignis „Minenlegen“ erhöht dieses Limit zeitweise.
- D.** U-Boot gegen U-Boot-Kampf: Es gibt praktisch keine Abstimmung zwischen deutschen und italienischen sowie Vichy-U-Booten. Wenn ein Achsen-U-Boot ein Vichy-U-Boot angreifen kann, wird es es tun. Wenn ein französisches U-Boot ein Achsen-Boot angreifen kann, muss es dies tun. Ein versenktes deutsches oder italienisches U-Boot zählt jedoch nicht zur Menge der versenkten Schiffe oder Tonnage. In westlichen Gewässern kann nur auf britische, niederländische und amerikanische U-Boote getroffen werden.

32.54 Vichy-Kriegsereignisse

Es wird folgende Tabelle verwendet.

Würfelwurf	Ereignis
0-1	Großbritannien greift Dakar an Alle unbeschädigten U-Boote in Dakar müssen, mit der Patrouillenseite oben, in die besondere Missionszone Dakar gelegt werden. In dieser Woche ist jeder Kontakt, auf den in der Operationszone Cape Verde oder der besonderen Missionszone Dakar getroffen wird, bei einer weiteren gewürfelten 0-7 eine britische Task Force. In der Kriegsfortgangsphase wird gewürfelt. Bei einer 0-3 wurde die Basis eingenommen. Beschädigte U-Boote in der Basis versenken sich selbst, zählen aber nicht als verloren. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.
2-3	Monroe-Doktrin Präsident Roosevelt befiehlt die Besetzung von Guadeloupe und Martinique. Ein Konvoi, auf den in der besonderen Missionszone Lesser Antilles getroffen wird, ist eine amerikanische Task Force (die Linie für Kriegsabschnitt 3 wird verwendet). In der besonderen Missionszone ist ein U-Boot, auf das getroffen wird, eine amerikanische S1. Versenkte amerikanische Schiffe zählen nicht bei den Siegbedingungen. Das französische Handelsschiff (siehe 32.52) wird in der Kriegsfortgangsphase aus der besonderen Missionszone entfernt. U-Boote können nicht länger Treibstoff und Proviant in den Lesser Antilles aufnehmen. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.
4-5	Handelsstörer Französische Kreuzer laufen aus, um den britischen Seehandel zu stören. Bei allen Suchen und Kontakt-Würfeln wird in den Southwest Approaches, Morocco, Cape Verde und West Africa eine -1-Modifizierung eingerechnet. Ein Konvoi, auf den in diesen Zonen gestoßen wird, ist bei einer weiteren gewürfelten 0-5 eine Task Force.
6-7	Französisch Äquatorialafrika Frei-französische und britische Truppen versuchen, die von Vichy-Verbänden gehaltenen Kolonien zu übernehmen. Ein Konvoi, auf den im Angola Basin gestoßen wird, ist bei einer weiteren gewürfelten 0-6 eine britische Task Force. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.
8-9	Admiral Darlan befiehlt das Verlegen von Minen Ein U-Boot der Saphir-Klasse muss Minen in der folgenden besonderen Missionszone legen: <ul style="list-style-type: none"> 0-1 Irland 2-4 Egypt (die besondere Missionszone Levant wird genommen) 5-6 Gibraltar 7-8 Freetown 9 Cape Town Wenn kein Saphir-Klasse-Boot sofort mit einem Minen-Marker „2“ auslaufen kann, muss ein anderes U-Boot an seinen Platz treten.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**32.55 Die Kriegsverteilung**

Die Kriegsverteilung wird gemäß der Kriegsverteilungsliste und 3.1 mit folgenden Ausnahmen festgelegt:

- Französische Handelsschiffe oder frei-französische Eskorten werden nicht auf die Behältnisse verteilt. Sie werden durch britische Spielsteine ersetzt.
- Ein zufällig gezogenes deutsches Typ VIIB-Boot, ein deutsches Typ IXA-Boot und ein italienisches Marcello-Klasse-Boot werden ins U-Boot-Behältnis gegeben.
- Frei-französische U-Boote werden nicht ins U-Boot-Behältnis gelegt (*die Briten misstrauen ihnen*).

32.56 U-Boot-Dislozierung

Alle U-Boote werden gemäß 31.01 auf ihren Basen verteilt.

U-Boot-Basis Toulon:	Soffleur, Caïman, Requin, Marsouin, Saphir, Turquoise, Nautilus, Diamant, Perle, Pascal, Redoutable, Le Tonnant, Vengeur, Fresnel, Poincaré, Sidi Ferruch, Conquérant, Argo, Le Centaure, Monge, Pégase, Pallas, Vénus, Cérés, Iris, Sirène, Argonaute, Aréthuse, Atalante, Diane, La Psyché, Oréade
U-Boot-Basis Beirut:	Achéron, Actéon, Protée, Espadon, Phoque, Dauphin
U-Boot-Basis Casablanca:	Archimède, Bévèziers, Casabianca, Sfax, Persée, Poncelet, Ajax, La Sybille, Antiope, Amazone, Orphée, Méduse, Amphitrite
U-Boot-Basis Dakar:	Le Glorieux, Le Héros
Das Flugzeug in Bizerte ist, nach Wahl des Spielers, in Toulon oder Casablanca erhältlich, siehe 7.56.	

historisch während Unternehmen Menace Bévèziers kommandierte. Er drang durch den britischen Schirm und torpedierte Schlachtschiff HMS Resolutions. Sollte ein weiteres Ass nötig sein, wird ein beliebiger Spielstein genommen.

32.57 Siegbedingungen

Hierbei zählt die versenkte Tonnage.

1.200 t	Entscheidender Sieg
1.000 t	Deutlicher Sieg
750 t	Unentschieden
650 t	Niederlage

Wird ein britisches Schlachtschiff (BB), ein Schlachtkreuzer (BC) oder ein Flugzeugträger (CV) versenkt, steigt der Grad des Erfolgs oben um eine Stufe. Werden acht oder mehr U-Boote versenkt, sinkt der Grad um eine Stufe.

32.57 U-Boot-Verstärkungen:

Wenn nicht anders angegeben, werden alle in die Hafen-Box von Toulon gelegt:

1940	August	La Sultane, La Vestal, Naïade
	September	L'Espoir Pégase in Diégo Suárez
	Oktober	L'Aurore

Optional: Im November darf der Spieler Surcouf in Casablanca platzieren. *Es wird angenommen, dass das Boot nach dem Waffenstillstand in diesen Hafen und nicht nach Plymouth lief.*

Historisch verfolgten die Franzosen keinen U-Bootfeldzug, der es Kapitänen erlaubte, jemals den Status eines „Asses“ zu erreichen. Für dieses hypothetische Szenario haben wir einen Spielstein für Capitaine de Corvette Pierre Jean Georges Marie Lancelot beigegeben, der

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

33.0 DIE PATROUILLEN-SZENARIEN

In den Patrouillen-Szenarien führt der Spieler ein einzelnes U-Boot während einer historischen Feindfahrt. Es werden grundsätzlich dieselben Regeln wie bei den Feldzug-Szenarien verwendet.

Asse gibt es jedoch nicht, der Spieler selbst ist der Kapitän und versucht, die besten Ergebnisse zu erzielen. Weitere Änderungen:

- Es werden keine Kriegereignisse verwendet;
- der Kriegsabschnitt ändert sich nicht;
- der G7 Torpedowert ändert sich nicht;
- Flugzeuge werden nicht verwendet;
- die politischen Regeln werden nicht verwendet.

Die Siegbedingungen der Patrouillen-Szenarien

Es gibt drei Parameter, die den Erfolg in einem Patrouillen-Szenario messen – die Anzahl der *versenkten Schiffe*, die versenkte *Tonnage* und die *Länge* der Patrouille. Wenn der Spieler entweder bei den versenkten Schiffen oder der versenkten Tonnage erfolgreicher als sein historisches Vorbild ist, kann er sich einen *guten* Kapitän nennen. Ist er sowohl bei den versenkten Schiffen als auch bei der versenkten Tonnage erfolgreicher, ist er ein *großartiger* Kapitän. Ist er sowohl bei den versenkten Schiffen als auch bei der versenkten Tonnage erfolgreicher *und* erreicht dies in kürzerer Zeit als sein Vorbild, ist er ein *legendärer* Kapitän. Wenn das U-Boot verloren geht, wird eine Erfolgsstufe oben abgezogen (dann würde z.B. aus einem großartigen ein guter Kapitän). Der Spieler muss *nicht* zum historischen Ende der Patrouille eine Basis erreicht haben.

33.1 FRITZ-JULIUS LEMP; 1. Patrouille, U-30

Lemp ist einer der umstrittensten U-Boot-Kommandanten. Er lief bereits vor Kriegsausbruch aus Wilhelmshaven aus und bezog Position in den Western Approaches. Dort erreichten ihn zwei Meldungen des OKM: „Die Feindseligkeiten mit England haben begonnen“. „U-Boote dürfen Handelsschiffe gemäß der Prisenerordnung angreifen.“ Weniger als zwei Stunden später entdeckte U-30 ein Schiff im Osten, lief heran und tauchte. Weitere zwei Stunden später, in der Dämmerung, erkannte Lemp ein großes Schiff, verdunkelt und im Zick-Zack-Kurs fahrend. Es schien Deckgeschütze zu haben. Lemp schloss, dass es ein bewaffneter Handelskreuzer sein müsse und griff an. Als jedoch ein Torpedo fehlerhaft im Kreis lief, musste Lemp schnell abtauchen. Als er eine Detonation hörte, fuhr er vorsichtig heran und inspizierte das Ziel. Es hatte angehalten, schien aber nicht zu sinken. So griff er erneut an, verfehlte sein Ziel aber. Noch näher heranlaufend, identifizierte er schließlich das Passagierschiff *Athenia*, das Frauen und Kinder nach Kanada bringen sollte. Die *Athenia* sank und riss 118 Personen, darunter 28 Amerikaner, in den Tod.

Diese Versenkung ermöglichte den Briten direkt am ersten Tag des Krieges einen Propaganda-Coup und weckte die Erinnerung an den Verlust der *Lusitania* vor mehr als 20 Jahren. Lemp hielt Funkstille und ließ so BdU und OKM über den Wahrheitsgehalt der britischen Meldung im Unklaren. Er wechselte seine Position und versenkte zwei Wochen später zwei britische Frachter durch Torpedos und Geschützfeuer. Nachdem Lemp das zweite Schiff versenkt hatte, wurde er von zwei Blackburn Skuas des Trägers *Ark Royal* angegriffen. Die Wasserbomben prallten von der Wasseroberfläche ab und töteten jeweils die Heckschützen. Ein amüsiertes Lemp zog die beiden

überlebenden Piloten aus dem Wasser und ließ tauchen, als ein dritter Skua U-30 angriff.

Nach seiner Rückkehr gelang es Lemp, sowohl Raeder als auch Dönitz davon zu überzeugen, dass er Geschütze auf der *Athenia* gesehen hatte. Das Logbuch der U-30 wurde verändert und die Besatzung zur Geheimhaltung eingeschworen. Das Deutsche Reich verbreitete in einer Erklärung, dass die Briten *Athenia* selbst versenkt hatten, um die Sympathie der Neutralen und besonders der USA zu gewinnen.

Bei seiner zweiten Patrouille torpedierte Lemp das Schlachtschiff *Barham* und setzte es so drei Monate außer Gefecht.

Im November 1940 wurde U-30 zu Trainingszwecken überführt. In dieser Rolle verblieb das Boot bis 1945.

Lemp befahl nun das Typ IXB-Boot U-110 und griff im April 1941 den Konvoi OB-318 an, aus dem er zwei Schiffe versenkte. Dabei wurde er jedoch von zwei Zerstörern und einer Korvette zum Auftauchen gezwungen und musste das Boot verlassen. In der Konfusion gelang es weder, die Enigmamaschine über Bord zu werfen noch das Boot selbst zu versenken. Nach Aussage von Überlebenden von U-110 wurde Lemp von Briten erschossen, als er zum Boot zurückschwimmen wollte. Durch U-110 gelangte höchst wertvolles Material in britische Hände. Das U-Boot sank, als es nach Island geschleppt wurde.

U-Boot:	U-30, Typ VIIA
Basis:	Deutsches Reich
Spielbeginn:	Woche 4, August 1939 (Kriegsabschnitt 1)
Ziel der Patrouille:	Western Approaches
Torpedowert:	-1
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +2, Enigma +2
Versenkte Schiffe:	3
Versenkte Tonnage:	23 t
Länge der Patrouille:	4 Wochen
Sonderregeln:	a) In der ersten Spielrunde herrscht noch Frieden. b) Es wird kein B-Dienst-Gebiet erwürfelt. c) Suchen und Kontakt, Gefechts-Phase oder Transitereignisse finden nicht statt.

33.2 GÜNTHER PRIEN; 2. Patrouille, U-47

Die Luftaufklärung der britischen Marinebasis Scapa Flow hatte ergeben, dass einer der Zugangskanäle zur Basis, Kirk Sound, nicht komplett durch Blockadeschiffe geschlossen war. Dönitz glaubte, dass ein U-Boot mit der Strömung in den Hafen gelangen und so die *Home Fleet* im Hafen angreifen könnte. Er wählte dazu Günther Prien aus, einen erfahrenen Seemann, der auf seiner ersten Feindfahrt drei Schiffe versenkt hatte. Ohne Enigmamaschine und alle wichtigen Papiere lief U-47 am 8. Oktober 1939 aus Wilhelmshaven aus.

Ohne Dönitz informiert zu haben, hatte das OKM den Schlachtkreuzer *Gneisenau* und den leichten Kreuzer *Köln* aus Kiel auslaufen lassen, um die unerfahrene Besatzung der *Gneisenau* zu trainieren und die britische Heimatflotte in die Reichweite der Luftwaffe zu ziehen. Die Heimatflotte versuchte anzugreifen, die *Gneisenau* kehrte in den Hafen zurück und der Luftwaffe gelang es nicht, die britische Flotte zu

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

entdecken. Da es schwierig war, die gesamte Flotte in Scapa Flow zu versorgen, schickte Admiral Forbes die Schlachtschiffe *Nelson* und *Rodney*, die Schlachtkreuzer *Hood* und *Repulse* und den Träger *Furious* in verschiedene schottische Häfen. Lediglich das alte Erste Weltkrieg-Schlachtschiff *Royal Oak* kehrte nach Scapa Flow zurück, wo das veraltete 7.000-Tonnen Flugzeugmutterschiff *Pegasus* vor Anker lag.

Mit großer Mühe gelangte U-47 in den Hafen. Prien identifizierte das Schlachtschiff, sah in der *Pegasus* jedoch den Schlachtkreuzer *Repulse*. Prien feuerte je zwei Torpedos mit Magnetzündern aus rund 3000 Metern auf die beiden Schiffe. Zwei gingen fehl und einer verließ das Rohr nicht. So traf Prien nur die *Royal Oak* in deren Bug. Er wendete und feuerte mit seinem Hecktorpedorohr, traf aber wieder nicht. Der Kapitän der *Royal Oak* nahm an, dass es sich um eine interne Explosion handeln müsse. Ein U-Boot-Angriff in Scapa Flow war undenkbar.

20 Minuten später hatte Prien nachgeladen und feuerte erneut. Diesmal trafen drei Torpedos das Schlachtschiff. 13 Minuten sank die *Royal Oak* und nahm 833 Mann der Besatzung mit in den Tod. Prien gelang es, durch den Kirk Sound zurück nach Deutschland zu laufen. Obwohl das Versenken eines alten Schlachtschiffs die Kräfteverhältnisse auf See nicht beeinflusste, verschaffte es der deutschen U-Bootwaffe eine große Menge Prestige.

U-Boot:	U-47, Typ VIIB
Basis:	Deutsches Reich
Spielbeginn:	Woche 2, Oktober 1939 (Kriegsabschnitt 1)
Ziel der Patrouille:	Scapa Flow
Torpedowert:	-1
Nachrichtendienst-Wert:	Wird nicht verwendet
Versenkte Schiffe:	1
Versenkte Tonnage:	35 t
Länge der Patrouille:	2 Wochen
Sonderregeln:	a) Nachdem der Spieler die besondere Missionszone Scapa Flow betreten hat (siehe 30.4), platziert er BB <i>Royal Oak</i> und den CM mit 7 t auf dem Task Force-Display. Beide Schiffe liegen im Hafen vor Anker, siehe 14.18. U-47 wird in die U-Boot-Box des Displays gelegt.

33.3 HERBERT WOHLFARTH; 5. Patrouille, U-14

U-14 führte mehrere kurze, für das Typ-II-Boot typische Patrouillen in die Nordsee aus. Das Boot hatte jedoch mit den fehlerhaften Magnetzündern der Torpedos zunächst kein Glück. Unter dem Kommando von Herbert Wohlfarth versuchte es dann den Handel zwischen Großbritannien und Norwegen zu unterbrechen. In weniger als zwei Wochen versenkte U-14 zwei dänische und zwei schwedische Küstenschiffe und kehrte zur Basis zurück. Wie die meisten der frühen Typ-II-Boote, wurde U-14 vor Mitte 1940 zu Trainingszwecken abgestellt. Wohlfarth befahl dann 1941 das Typ VIIC-Boot U-556. Als er im Mai 1941 von einer sehr erfolgreichen Patrouille zurückkehrte, meldete der Ausguck Großkampfschiffe. U-556 hatte *Force H* auf ihrem Weg zum Abfangen der *Bismarck* entdeckt. U-556 hatte sowohl den Träger *Ark Royal* als auch den Schlachtkreuzer *Renown* perfekt im

Visier – es besaß aber keine Torpedos mehr.

Auf seiner zweiten Feindfahrt wurde U-556 von drei britischen Korvetten versenkt; Wohlfarth und die meisten Besatzungsmitglieder wurden jedoch gerettet.

U-Boot:	U-14, Typ IIB
Basis:	Deutsches Reich
Spielbeginn:	Woche 1, März 1940 (Kriegsabschnitt 1)
Ziel der Patrouille:	North Sea
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +2, Enigma +2
Versenkte Schiffe:	4
Versenkte Tonnage:	5 t
Länge der Patrouille:	2 Wochen

33.4 HANS COHAUSZ; 2. Patrouille, UA

UA war das erfolgreichste deutsche U-Boot, das keinem Standardtyp angehörte. Es handelte sich um eine Abwandlung des IXA-Typs und wurde zu Kriegsbeginn in Batiray in der Türkei gebaut. Trotz Vorbehalten wegen ihres großen Turms und des erhöhten Heckgeschützes, übernahm die Kriegsmarine das Boot. Zu Beginn traten beim Boot diverse Probleme, meist mit den Maschinen auf, die zum Abbruch von Feindfahrten führten. Als das Boot zum Zeitpunkt der französischen Kapitulation auslief, versenkte es den bewaffneten Handelskreuzer *HMS Andania*. Im Südatlantik versagten jedoch die Maschinen und Handelsstörer *Pinguin* musste UA nach Freetown schleppen und bei Reparaturen helfen. Der nächste Angriff von UA wäre beinahe der Letzte gewesen, da das Boot nur knapp einem eigenen Kreislaufertorpedo ausweichen konnte. Cohausz ließ sich nicht entmutigen und versenkte in den jungfräulichen Gewässern vor Westafrika fünf Schiffe, bevor er zur Basis zurückkehrte. Auf seiner Rückreise versenkte UA das siebte Schiff.

U-Boot:	UA-14, Saldiray-Klasse
Basis:	Deutsches Reich
Spielbeginn:	Woche 2, Juni 1940 (Kriegsabschnitt 2)
Ziel der Patrouille:	West Africa
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +2, Enigma +1
Versenkte Schiffe:	7
Versenkte Tonnage:	41 t
Länge der Patrouille:	12 Wochen
Sonderregeln:	a) Wenn UA der erste Seedauer-Test misslingt, darf es auf See bleiben, da es vom Handelsstörer <i>Pinguin</i> versorgt wird. Es muss nach dem zweiten misslungenem Seedauer-Test zur Basis zurückkehren. b) West Africa ist ein jungfräuliches Gewässer, siehe 30.5.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**33.5 ADALBERTO GIOVANNINI;
3. Patrouille, Bianchi**

Zu Beginn des Atlantikkrieges hatten die italienischen U-Bootfahrer mit diversen Nachteilen zu kämpfen. Da ihre Boote für das ruhige Mittelmeer konstruiert waren, gingen sie, mit riesigen Türmen ausgestattet, im Atlantik nur schwer und zogen sich häufig Beschädigungen durch Wellengang zu. Die Dieselmotoren zogen durch den Turm Luft, so dass dieser bei Überwasserfahrten nicht geschlossen werden konnte. Die raue Nordatlantische See brachte immer wieder Wasser ins Boot und beschädigte die elektrischen Systeme. Da die italienische Torpedoproduktion gering war, sollten die Kapitäne nur einen Torpedo pro Ziel verschießen. Trotz dieser Schwierigkeiten schickte Dönitz sie immer wieder nach Norden, in das nach seiner Meinung entscheidende Operationsgebiet.

Als eine Unmenge von Schiffen in britischen Häfen lag, wurden fast gleichzeitig vier Konvois gebildet. *OutBound* 287, OB-288, OB-289 und OB-290 liefen nach Kanada. Als sich die Konvois südwestlich von Island befanden, wurden sie von vier italienischen und einem Dutzend deutschen U-Booten angegriffen. OB-288 und OB-290 nahmen schwere Verluste hin; Bianchi versenkte je ein Schiff aus beiden. Zwei Schiffe fielen den Bomben von Fw-200 „Condor“-Flugzeugen zum Opfer. SMG Marcello ging verloren; möglicherweise wurde das U-Boot von einem schwedischen Frachter gerammt.

Giovannini kehrte nach dieser Patrouille nach Italien zurück; Bianchi ging im folgenden Juli verloren, als es vom britischen U-Boot Tigris im Golf der Biskaya torpediert wurde.

U-Boot:	Michele Bianchi, Marconi-Klasse
Basis:	Frankreich (France-Atlantic)
Spielbeginn:	Woche 2, Februar 1941 (Kriegsabschnitt 2)
Ziel der Patrouille:	Western Approaches
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-Wert:	
Versenkte Schiffe:	B-Dienst +1, Enigma +2
Versenkte Tonnage:	3
Länge der Patrouille:	15 t
Sonderregeln:	4 Wochen
	Kriegsabschnitt 3 tritt in der zweiten Märzwoche 1941 ein.

**33.6 GEORG-WILHELM SCHULZ;
4. Patrouille, U-124**

Georg-Wilhelm Schulz war ein erfahrener Kapitän der Handelsmarine. Mit dem Großteil der Besatzung überlebte er den Angriff eines Swordfish-Flugzeugs der *Warspite*, der U-64 in einem norwegischen Fjord versenkte. Mit U-124 lief Schulz in westafrikanische Gewässer. Aus dem Konvoi *Sierra Leone 67* (SL-67) versenkte er vier Schiffe. Einige Wochen später versuchte U-124 sich einem Wolfsrudel-Angriff auf das Schlachtschiff *Malaya*, das den Konvoi SL-68 eskortierte, anzuschließen. Als beide Dieselmotoren versagten, musste es dieses Vorhaben jedoch aufgeben. Später, nahe der afrikanischen Küste, versenkte Schulz dann drei Schiffe in rascher Folge. Als er das Wrack des britischen Frachters *Tweed* in Augenschein nahm, bemerkte er auf zwei gekenterten Rettungsbooten Verwundete. Schulz ließ die

Überlebenden aus dem Wasser ziehen, richtete die Rettungsboote auf und versorgte die Briten mit Nahrung, Wasser, Zigaretten und Kognak. Nachdem der Schiffsarzt von U-124 die Verwundeten versorgt hatte, ließ Schulz sie mit Kurs auf Freetown ziehen. Nachdem er drei weitere Schiffe versenkt hatte, kehrte Schulz mit U-124 nach Lorient zurück. 17 Jahre später dankte der 3. Offizier der *Tweed* Schulz für seine Hilfe.

U-Boot:	U-124, Typ IXB
Basis:	Frankreich (France-Atlantic)
Spielbeginn:	Woche 4, Februar 1941 (Kriegsabschnitt 2)
Ziel der Patrouille:	West Africa
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +1, Enigma +1
Versenkte Schiffe:	11
Versenkte Tonnage:	52 t
Länge der Patrouille:	10 Wochen
Sonderregeln:	a) Kriegsabschnitt 3 tritt in der zweiten Märzwoche 1941 ein. b) Wenn U-124 der erste Seedauer-Test misslingt, bleibt es auf See, da es vom Handelsstörer <i>Kormoran</i> versorgt wird. Es muss nach dem zweiten misslungenen Seedauer-Test zur Basis zurückkehren.

33.7 GÜNTER HESSLER; 2. Patrouille, U-107

Hessler hatte als Offizier auf Schnellbooten und dem alten Linienschiff *Schlesien* gedient. Als er das Kommando über U-107 übernahm, hatte er keine Erfahrung auf U-Booten. Dies war ungewöhnlich; Hessler war aber mit Dönitz' Tochter Ursula verheiratet und der BdU war überzeugt, dass Hessler Erfolg haben würde. Auf seiner ersten Feindfahrt versenkte er vier Schiffe mit 18.500 Tonnen, darunter zwei Hilfsschiffe der Royal Navy. Auf seiner zweiten Feindfahrt versenkte er sechs Alleinfahrer und acht weitere Schiffe aus fünf unterschiedlichen Konvois. Dies war die erfolgreichste einzelne Patrouille eines U-Boots (von allen Nationen) im Zweiten Weltkrieg.

U-Boot:	U-107, Typ IXB
Basis:	Frankreich (France-Atlantic)
Spielbeginn:	Woche 1, April 1941 (Kriegsabschnitt 3)
Ziel der Patrouille:	West Africa
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +1, Enigma 0
Versenkte Schiffe:	14
Versenkte Tonnage:	86 t
Länge der Patrouille:	14 Wochen
Sonderregeln:	a) Wenn U-107 der erste Seedauer-Test misslingt, bleibt es auf See, da es vom Handelsstörer <i>Nordmark</i> versorgt wird. Es muss nach dem zweiten misslungenen Seedauer-Test zur Basis zurückkehren. b) Die Spielsteine des Kriegereignisses „Pan-Amerikanische Sicherheitszone“ werden nicht zur Kriegsverteilung hinzugefügt.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**33.8 OTTO ITES; 6. Patrouille, U-94**

Ende 1941 gingen die Erfolge der U-Boot-Waffe im Nordatlantik drastisch zurück. Da die Briten den Funkverkehr über Enigma mitlasen, konnten sie Konvois um U-Boote herum leiten. Der 23jährige Ites hatte zwei Jahre lang als Offizier auf der berühmten U-48 gedient und führte nun U-94 auf seiner erster Feindfahrt als Kommandant. Auf dem Weg nach Grönland traf er auf mehrere Nachzügler des Konvois ON-14 und versenkte drei in rascher Folge. In den nächsten beiden Wochen suchten Ites und andere U-Boot-Kapitäne den Nordatlantik erfolglos ab. Schließlich sichtete Ites einen großen britischen Tanker, der aus ON-19 herausgefallen war und versenkte ihn. Anschließend kehrte er mit U-94 nach Deutschland zurück, um das Boot gründlich überholen zu lassen.

Auf seiner nächsten Feindfahrt stellte Ites fest, dass die deutschen Torpedos immer noch tiefer als eingestellt liefen, da der hohe Druck in den Booten die Torpedosysteme beeinflusste. Sein Bericht bewirkte eine Verbesserung der Torpedos – gerade als die ersten U-Boote während „Unternehmen Paukenschlag“ an der amerikanischen Küste eintrafen. So leistete Ites einen wichtigen Beitrag zum Erfolg der Unternehmung.

U-94 wurde im August 1942 durch die kanadische Korvette *Oakville* in der Karibik versenkt. Ites und 26 Besatzungsmitglieder wurden gerettet. Nach dem Krieg befehligte Ites u.a. den Zerstörer Z-2 der Bundesmarine.

U-Boot:	U-94, Typ VIIC
Basis:	Frankreich (France-Atlantic)
Spielbeginn:	Woche 1, September 1941 (Kriegsabschnitt 3)
Ziel der Patrouille:	Greenland Gap
Torpedowert:	0
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst 0, Enigma -1
Versenkte Schiffe:	4
Versenkte Tonnage:	29 t
Länge der Patrouille:	6 Wochen
Achtung:	Die Spielsteine des Kriegsereignisses „Pan-Amerikanische Sicherheitszone“ werden normal zur Kriegsverteilung hinzugefügt.

33.9 REINHARD HARDEGEN; 7. Patrouille, U-123

Während die Typ VII-Boote die kürzeren Entfernungen abdeckten, liefen die Langstreckenboote vom Typ IX direkt zur amerikanischen Ostküste. Auf dem Weg dorthin versenkte U-123 nahe der Bermudas zwei Tanker (wobei der zweite Tanker nach zwei Torpedoblindgängern mit dem Deckgeschütz versenkt wurde). Einige Tage später traf Hardegen auf die U-Boot-Falle (*Q-ship*) USS *Atik*, umgebaut aus dem 30 Jahre alten Dampfer SS *Carolyn*. Unter anderem wies sie vier 4-Zoll-Geschütze, mehrere Maschinengewehre und Vorrichtungen zum Abwerfen von Wasserbomben auf. U-123 feuerte einen Torpedo auf das Schiff ab und beobachtete, wie es Schlagseite bekam. Als er sah, wie die Besatzung das Schiff verließ, fuhr Hardegen heran und tauchte auf, um dem Dampfer mit dem Deckgeschütz den Rest zu geben. Zu diesem Zeitpunkt eröffnete der Rest der Besatzung das Feuer auf U-123, traf es aber nur mit den Maschinengewehren. Ein U-Bootsfahrer starb, bevor Hardegen tauchen konnte und das Schiff erneut torpedierte und versenkte.

Auf seinem Weg zur Küste Floridas versenkte Hardegen weitere Schiffe, einschließlich des Tankers *Gulfamerica*. Als dieser nach einem Torpedotreffer Feuer fing, erkannte Hardegen, dass Fehlschüsse seines Deckgeschützes die hell erleuchtete Promenade Jacksonvilles treffen könnten. Deshalb fuhr U-123 um das Ziel herum und beschoss den Tanker von der Landseite, beobachtet von einer großen Menge Personen, die die Silhouette des U-Boots deutlich vor der brennenden *Gulfamerica* sehen konnten.

Dieses Manöver kostete Zeit – Flugezuege trafen ein und warfen Markierungen ab, um die Position des U-Boots anzuzeigen. Der amerikanische Zerstörer *Dahlgren* traf ebenfalls ein; U-123 tauchte schnell ab. Hardegen stellte jedoch schockiert fest, dass die Wassertiefe nur gut 20 Meter betrug. *Dahlgren* warf sechs Wasserbomben ab und beschädigte das U-Boot damit schwer. Hardegen ließ Geheimmaterial zerstören und bereitete das Auftauchen vor. Als er jedoch den Ausstieg öffnete, sah Hardegen, wie der Zerstörer die Szenerie verließ. Dies gab der Besatzung Zeit, Notreparaturen auszuführen und in tieferes Gewässer zu laufen.

U-123 versenkte weitere Schiffe und kehrte mit nur 2 Granaten für das Deckgeschütz zur Basis zurück. Nachdem er bei einem Abendessen mit U-Boot-Ass Topp Hitler verärgert hatte, wurde Hardegen zu einem Ausbildungsposten versetzt. Nach dem Krieg saß er für 32 Jahre in der Bremer Bürgerschaft.

U-Boot:	U-123, Typ IXB
Basis:	Frankreich (France-Atlantic)
Spielbeginn:	Woche 1, März 1942 (Kriegsabschnitt 4)
Ziel der Patrouille:	US East Coast
Torpedowert:	+1
Nachrichtendienst-Wert:	B-Dienst +1, Enigma +1
Versenkte Schiffe:	8
Versenkte Tonnage:	35 t
Länge der Patrouille:	9 Wochen

33.10 EMILIO OLIVIERI; 7. Patrouille, Pietro Calvi

Nach den enttäuschenden Resultaten der italienischen U-Boote im Nordatlantik wurden sie meist in südlichere Gewässer verlegt, wo sie wesentlich bessere Ergebnisse erzielten. Die SMG *Pietro Calvi* absolvierte dabei eine der erfolgreichsten Patrouillen. Auf dem Weg zu den wenig heimgesuchten Gewässern vor Südamerika versenkte sie ein britisches Frachtschiff. „Vor Ort“ traf sie auf den amerikanischen Tanker *T.C. McCobb* und versenkte ihn nach einem längeren Gefecht mit den 12 cm-Geschützen. Anschließend versenkte das Boot einen weiteren amerikanischen Tanker, einen panamesischen Tanker und ein norwegisches Frachtschiff. Olivieri kehrte nach Bordeaux zurück und wurde durch Primo Longobardo abgelöst.

Im folgenden Juli griff die *Calvi* den Konvoi *SL-115* vor der afrikanischen Küste an und wurde durch die britische Schaluppe *Lulworth* (der ehemalige Kutter USCG *Chelan*) versenkt. Longobardo wurde beim Verlassen des Bootes durch MG-Feuer getötet; insgesamt wurden 35 Mann gerettet.

U-Boot:	Pietro Calvi, Pietro Calvi-Klasse
Basis:	Frankreich (France-Atlantic)
Spielbeginn:	Woche 2, März 1942 (Kriegsabschnitt 4)

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

Ziel der Patrouille: Brazil Basin
 Torpedowert: +1
 Nachrichtendienst-Wert: B-Dienst +1, Enigma +1
 Versenkte Schiffe: 5
 Versenkte Tonnage: 29 t
 Länge der Patrouille: 8 Wochen
 Sonderregeln: Das Brazil Basin ist ein „jungfräuliches“ Gewässer, siehe 30.5.

33.11 GEORG STAATS; 2. Patrouille, U-508

Die Patrouillen bis vor die amerikanische Küste wurden stark eingeschränkt, nachdem die Ergebnisse im Sommer 1942 nachließen. Das Versenken von einem oder zwei Schiffen war angesichts einer dreimonatigen Reise nicht effektiv. Die Typ VII-Boote wurden nun meist in die Karibik oder südlich von Südamerika geschickt. Die zweite Patrouille von U-508 führte das Boot in den Konvoi TAG-19, der sich für die Reise Trinidad-Aruba-Guantánamo formierte. U-508 versenkte zwei Schiffe des Konvois. Staats lenkte sein Boot dann in die Gewässer östlich von Trinidad und südlich von Britisch-Guiana und versenkte dabei ein bis zwei Schiffe pro Woche; insgesamt beeindruckende neun.

Die nächste Patrouille musste U-508 abbrechen, da sie im Golf der Biskaya von einer *Liberator* des Coastal Commands beschädigt wurde. Staats absolvierte eine weitere erfolgreiche Patrouille zum Golf von Guinea, wurde dann aber mit der gesamten Besatzung getötet, als U-508 von einer US Navy *PB4Y-1 Liberator* im Golf der Biskaya versenkt wurde. Das Flugzeug schaffte es übrigens ebenfalls nicht zurück zum Flugplatz.

U-Boot: U-508, Typ IXC
 Basis: Frankreich (France-Atlantic)
 Spielbeginn: Woche 3, Oktober 1942 (Kriegsabschnitt 5)
 Ziel der Patrouille: Guiana Basin
 Torpedowert: +1
 Nachrichtendienst-Wert: B-Dienst 0, Enigma +1
 Versenkte Schiffe: 9
 Versenkte Tonnage: 50 t
 Länge der Patrouille: 11 Wochen
 Sonderregeln: Wenn U-508 der erste Seedauer-Test misslingt, darf es auf See bleiben, da es vom U-Tanker U-461 versorgt wird. Es muss nach einem zweiten missglückten Seedauer-Test zurück zur Basis laufen.

33.12 GIANFRANCO GAZZANA PRIAROGGIA; 8. Patrouille, Leonardo Da Vinci

SMG *Leonardo Da Vinci* war unter dem Kommando von zwei Kapitänen sehr erfolgreich. Anfang 1943 ersetzte Gianfranco Gazzana Priaroggia Luigi Longanesi Cattani, der mit der *Da Vinci* sechs Schiffe versenkt hatte. Er steuerte das Boot nach Südafrika. In der Nähe des Äquators entdeckte Priaroggia den 20.500 Tonnen-Truppentransporter *Empress of Canada* und versenkte ihn. Das Schiff hatte 3.500 alliierte Truppen, Flüchtlinge und italienische Kriegsgefangene an Bord. Vor Cape Town und Durban versenkte die *Da Vinci* fünf weitere Schiffe. Auf dem

Rückweg nach Bordeaux, nach dem Verschießen aller Torpedos, wurde Priaroggia über seine Beförderung informiert. *Da Vinci* wurde jedoch bereits am 23. Mai im Golf der Biskaya vom britischen Zerstörer *Active* und der Fregatte *Ness* versenkt. Es gab keine Überlebenden.

U-Boot: Leonardo Da Vinci, Marconi-Klasse
 Basis: Frankreich (France-Atlantic)
 Spielbeginn: Woche 4, Februar 1943 (Kriegsabschnitt 5)
 Ziel der Patrouille: Cape Basin
 Torpedowert: +1
 Nachrichtendienst-Wert: B-Dienst +1, Enigma 0
 Versenkte Schiffe: 6
 Versenkte Tonnage: 59 t
 Länge der Patrouille: 13 Wochen

34.0 KONVOI-/WOLFSRUDEL-SZENARIEN

Wenn nicht anders angegeben, bestehen die Konvoi-/Wolfsrudel-Szenarien aus seiner einzelnen Gefechts-Phase. Der Konvoi wird gemäß der Kontakt-Tabelle für die entsprechende Operationszone auf dem Display platziert. Wenn bei den Sonderregeln nicht anders angegeben, werden die U-Boote gemäß 14.11 platziert. **Ausnahme:** Alle U-Boote dürfen auf dem Display platziert werden; unabhängig vom Würfelwurf.

Beispiel: Acht U-Boote stehen bereit, einen Konvoi anzugreifen. Der Spieler würfelt für jedes U-Boot und platziert dann sechs in den äußeren Reihen und eins in der Mitte. Der Würfelwurf plus taktischer Wert für das achte U-Boot ist eine „7“. Dies würde normalerweise bedeuten, dass das Boot erst in einer weiteren Angriffsrunde angreifen könnte. Der Spieler darf es jedoch stattdessen in eine der inneren Reihen (nicht die Mitte) legen.

Ein Szenario endet mit dem Ende des Gefechts. Kriegereignisse werden nicht verwendet und es gibt keine Änderungen beim Kriegsabschnitt oder beim G7-Torpedowert.

Siegbedingungen

Es gibt zwei Parameter, um den Erfolg zu bemessen – die Anzahl der *versenkten Schiffe* und die *versenkte Tonnage*. Schneidet der Spieler in einem Bereich besser als angegeben ab, ist er *erfolgreich*. Schneidet er in beiden Bereichen besser ab, ist er *sehr erfolgreich*.

34.1 SL-34

Wolfsrudel *Rösing* war das zweite Rudel, das gebildet werden sollte. Es wurde von Korvettenkapitän Hans Rudolf Rösing und U-48 angeführt. Die von Dönitz so genannte *Rudeltaktik* war noch nicht ausgereift. Die Koordination von See aus war sehr schwierig und oftmals wurde der Funkverkehr von den Booten unter Rösings Befehl nicht aufgefangen. Konvoi *Sierra Leone-34* wurde auf dem Weg zu den britischen Inseln abgefangen; jedoch gelang es nur zwei U-Booten anzugreifen (und dabei zwei Schiffe zu versenken). Nach seiner Rückkehr empfahl Rösing, zukünftig Wolfsrudel von Land zu lenken.

U-Boote: U-46, U-101
 Spielzeitpunkt: Woche 2, Juni 1940 (Kriegsabschnitt 1)
 Operationszone: SW Approaches
 Kontakttabelle: Mittel (blau), großer Konvoi

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

Torpedowert: 0
 Versenkte Schiffe: 2
 Versenkte Tonnage: 9 t

34.2 SC-7 und HX-79

Eine Gruppe von U-Booten lag bereit, um mehrere Konvois, die von Kanada nach Großbritannien liefen, abzufangen. Zuerst wurde Konvoi SC-7 durch U-124 gefunden. U-124 versenkte einen kleinen kanadischen Frachter und meldete die Position. SC-7 wurde nur durch die *Scarborough* eskortiert, man erhoffte sich jedoch weitere Hilfe in der Nähe der britischen Inseln.

Als weitere U-Boote eintrafen, hatte auch der schnelle Konvoi HX-79 aufgeschlossen und auf engem Raum befanden sich nun viele Handelsschiffe mit wenigen Eskorten. Obwohl die britische Admiralität acht weitere Schiffe zum Schutz schickte, waren die Schiffsverluste in den nächsten beiden Tagen katastrophal. Die Admiralität zog daraufhin Konvois weiter auseinander und plante das Bilden von speziellen Eskort-Gruppen, die aufeinander abgestimmt waren.

U-Boote: U-38 (Liebe +1), U-46, U-48, U-99 (Kretschmer +1), U-100 (Schepeke +1), U-101, U-123, U-124
 Spielzeitpunkt: Woche 3, Oktober 1940 (Kriegsabschnitt 2)
 Operationszone: Western Approaches
 Kontakttable: Hoch (rot), große Konvois (beide)
 Torpedowert: 0
 Versenkte Schiffe: 32
 Versenkte Tonnage: 155 t
 Sonderregeln: Dieses Szenario besteht aus zwei Gefechtsphasen. Die erste umfasst die Aktionen gegen SC-7. Nach dem Ende der Gefechtsphase werden alle alliierten Spielsteine in die Behältnisse zurückgelegt. Alle Sichten-Marker werden entfernt. Wenn der Spieler möchte, darf er beschädigte U-Boote entfernen. U-47 (Prien +1) wird zu den Booten, die die zweite Gefechtsphase gegen HX-79 ausführen, hinzugefügt.

34.3 SC-26

Kurz nachdem die Asse Prien, Schepeke und Kretschmer getötet bzw. in Gefangenschaft geraten waren, befahl Dönitz, eine U-Boot-Linie weiter westlich als gewöhnlich anzulegen, um auf Konvois zu treffen, die noch ohne ihre von Westen kommenden Eskorten liefen. SC-26 hatte Halifax 10 Tage zuvor mit Ziel Liverpool verlassen und wurde nur vom bewaffneten Handelskreuzer *Worcestershire* geschützt.

Vier U-Boote führten den ersten Angriff aus und versenkten nachts fünf Schiffe. Außerdem wurde die *Worcestershire* schwer beschädigt. Der überraschte Konvoi brach auseinander, Eskorten liefen mit höchster Geschwindigkeit auf ihn zu. Acht Zerstörer, zwei Korvetten und eine Schaluppe griffen ein. Zerstörer *Wolverine* und Schaluppe *Scarborough* fanden U-76 und zwangen das Boot zum Auftauchen. Bis auf ein Besatzungsmitglied überlebten alle. In den nächsten beiden Tagen attackierten die U-Boote immer wieder, bis landgestützte Flugzeuge eingriffen.

Die britische Admiralität reagierte auf diese Niederlage mit dem Aufbau von Eskort-Gruppen auf Island, so dass Konvois auf der gesamten Fahrt über den Atlantik begleitet werden konnten.

U-Boote: U-46 (Endrass +1), U-69, U-73, U-74, U-97, U-101
 Spielzeitpunkt: Woche 1, April 1941 (Kriegsabschnitt 3)
 Operationszone: Western Approaches
 Kontakttable: Mittel (blau), großer Konvoi
 Torpedowert: 0
 Versenkte Schiffe: 11
 Versenkte Tonnage: 54 t
 Sonderregeln: a) Die Schiffe aus dem Kriegsereignis „Pan-Amerikanische Sicherheitszone“ werden *nicht* zur Kriegsverteilung hinzugefügt.
 b) In der ersten Angriffsrunde darf der Spieler keine Schiffe umdrehen oder angreifen, deren Rückseite den *White Ensign* aufweist.
 c) In der weiteren Angriffsrunde werden U-76, U-94 und U-98 zu den deutschen Kräften hinzugefügt.

34.4 OG-71

Konvoi *Outbound-Gibraltar-71* wurde von einer Fw-200 Condor vier Tage nach dem Auslaufen aus Liverpool entdeckt. In den nächsten drei Tagen hielten Flugzeuge und U-201 Kontakt. Dönitz befahl, die Eskorten zuerst anzugreifen. So versenkte dann U-204 den ehemaligen amerikanischen Zerstörer *Bath*. In den nächsten vier Tagen versenkten die U-Boote weitere neun Schiffe einschließlich der britischen Korvette *Zinnia*. Der Konvoi hatte nun fast 50 % der Schiffe verloren und floh ins neutrale Lissabon. 24 Stunden später hatten die Alliierten die Luftherrschaft hergestellt und die aus dem Hafen auslaufenden Schiffe schafften es nach Gibraltar.

U-Boote: U-106, U-201, U-204, U-559, U-564
 Spielzeitpunkt: Woche 4, August 1941 (Kriegsabschnitt 3)
 Operationszone: SW Approaches
 Kontakttable: Gering (orange), kleiner Konvoi
 Torpedowert: 0
 Versenkte Schiffe: 10
 Versenkte Tonnage: 52 t
 Sonderregeln: a) Die Schiffe aus dem Kriegsereignis „Pan-Amerikanische Sicherheitszone“ werden zur Kriegsverteilung hinzugefügt.
 b) In der weiteren Angriffsrunde wird U-552 (Topp +1) zu den deutschen Kräften hinzugefügt.

34.5 ON-67

Als mehrere U-Boote zur amerikanischen Küste unterwegs waren, traf U-155 auf den Konvoi ON-67, der von einer unerfahrenen Eskort-Gruppe, bestehend aus vier amerikanischen Zerstörern und einer kanadischen Korvette, geschützt wurde. Nur eines der Schiffe hatte einen funktionstüchtigen Radar; zudem besaßen die amerikanischen Schiffe keine Ferngläser für ihren Ausguck. Dönitz befahl in der Nähe liegenden Booten, auf den Konvoi zuzulaufen.

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

Adolf-Cornelius Piening (U-155) führte den ersten Angriff aus und versenkte zwei Schiffe. Weitere Boote griffen zwei Tage später an. U-558 versenkte fünf Schiffe in fünf Stunden. Den Eskorten gelang kein einziger Angriff auf die U-Boote. So beschränkten sie sich auf das Retten von Schiffbrüchigen.

U-Boote:	U-155 (Piening +1)
Spielzeitpunkt:	Woche 4, Februar 1942 (Kriegsabschnitt 4)
Operationszone:	Grand Banks
Kontakttable:	Hoch (rot), großer Konvoi
Torpedowert:	+1
Versenkte Schiffe:	8
Versenkte Tonnage:	55 t
Sonderregeln:	a) Alle Sichten-Ergebnisse werden ignoriert. b) Werden „eifrige“ Eskorten-Spielsteine umgedreht, werden sie ins entsprechende Behältnis zurückgelegt. c) In der weiteren Angriffsrunde werden U-158, U-162, U-558 und U-587 zu den deutschen Kräften hinzugefügt.

34.6 Gruppe Hecht

Gruppe Hecht war einer der wenigen Wolfsrudel, die als Gruppe auf See geschickt wurden. Mit dem Typ XB-Boot U-116 hatte die Gruppe ihre eigene Tanker-Unterstützung. Die Gruppe sollte auf ihrer Reise nach Westen Ausschau nach Konvois halten, dann auftanken und in amerikanische Gewässer laufen.

Zunächst wurde der langsame Konvoi *Outbound North-92* entdeckt, der aus 42 Schiffen bestand, die von Liverpool nach Halifax liefen und von der US-Eskorten-Gruppe A-3 begleitet wurde. Diese umfasste die USS *Gleaves*, einen Küstenschutzkutter und vier kanadische Korvetten. Obwohl der Funkverkehr darauf schließen ließ, dass sich ein Wolfsrudel in der Nähe befinden musste, wurden keinen besonderen Vorkehrungen getroffen. Binnen zwei Tagen wurden sieben Schiffe von ONS-92 ohne Beschädigungen an U-Booten versenkt. (Nach seiner Rückkehr wurde der Eskorten-Gruppen-Kommandeur versetzt...)

Dieser leichte Erfolg ließ Dönitz seinen Plan ändern. Anstatt weiter zur Ostküste zu laufen, wo die Sicherungsvorkehrungen anzogen, befahl er *Hecht* weiter nach Konvois zu suchen. Mehrere Konvois entkamen *Hecht*, einschließlich eines schnellen Truppentransporterkonvois, der vom Schlachtschiff *New York* eskortiert wurde. Dann jedoch wurde der langsame Konvoi ONS-100 gesichtet. Es wurde von der erfahrenen, aber schwachen kanadischen Eskorten-Gruppe C-1, bestehend aus HMCS *Assiniboine* und vier Korvetten, begleitet. Johann Mohr begann den Angriff und traf die frei-französische Korvette *Mimose* mit zwei Torpedoes - nur vier Mitglieder der Besatzung überlebten. Am nächsten Tag wurden vier weitere Schiffe versenkt, bevor dichter Nebel den Angriffen ein Ende setzte.

Als die Gruppe zurück nach Frankreich laufen wollte, entdeckte Otto Iles mit U-94 einen weiteren Konvoi (*ONS-102*), der von der neu zusammengestellten Eskorten-Gruppe A-3 geschützt wurde. Hier handelte es sich um drei Küstenschutzkutter der „Treasury“-Klasse, einen Glatdeck-Zerstörer, einen kanadischen Zerstörer und vier kanadische Korvetten. Alle Angriffe wurden abgewehrt und U-94 und U-590 in neunstündigen Gefechten schwer beschädigt. Mohr mit U-124

gelang dann mit der Versenkung des amerikanischen Frachters *Seattle Spirit* der einzige Erfolg. Die Verteidigung von ONS-102 zeigte, wie schwer Angriffe auf einen gut geschützten Konvoi selbst für Wolfsrudel waren.

U-Boote:	U-94, U-124 (Mohr +1), U-569
Spielzeitpunkt:	Woche 2, Mai 1942 (Kriegsabschnitt 4)
Operationszone:	Greenland Gap
Kontakttable:	Hoch (rot), große Konvois (alle drei)
Torpedowert:	+1
Versenkte Schiffe:	13
Versenkte Tonnage:	62 t
Sonderregeln:	Dieses Szenario besteht aus drei separaten Gefechtsphasen.

A) Die erste Phase repräsentiert den Kontakt mit ONS-92 und oben aufgeführten Booten. In der weiteren Angriffsrunde, werden U-96, U-406 und U-590 zu den deutschen Kräften hinzugefügt.

B) Die zweite Phase stellt den Kontakt mit ONS-100 dar und umfasst die „überlebenden“ U-Boote. Alle Sichten-Marker werden entfernt. Beschädigte Boote dürfen nach Wahl des Spielers entfernt werden. Die erste Angriffsrunde wird von drei zufällig ermittelten U-Booten bestritten; die anderen Boote treten dann in der weiteren Angriffsrunde hinzu.

C) Die dritte Phase stellt den Kontakt mit ONS-102 dar und umfasst die „überlebenden“ U-Boote. Alle Sichten-Marker werden behalten. Beschädigte Boote dürfen nach Wahl des Spielers entfernt werden. Die erste Angriffsrunde wird von vier zufällig ermittelten U-Booten bestritten; die anderen Boote treten dann in der weiteren Angriffsrunde hinzu.

34.7 SL-125

Wolfsrudel *Streitaxt* wurde gebildet, um den Schiffsverkehr um Gibraltar zu bekämpfen. Nachdem der B-Dienst ungewöhnlich genaue Informationen über einen großen Sierra Leone-Konvoi gemacht hatte, lief die U-Boot-Gruppe nach Süden, um zwischen den Kanaren und den Cape Verde-Inseln anzugreifen. *SL-125* bestand aus 37 Handelsschiffen und wurde nur schwach durch vier Korvetten, befehligt von HMS *Petunia*, geschützt.

U-203 griff zuerst an, wurde jedoch von zwei Korvetten beschädigt und abgedrängt. Drei weitere Boote setzten die Angriffe fort, konnten aber nur einen Tanker beschädigen. Nun griffen auch die letzten vier Boote an und versenkten drei Schiffe. Am folgenden Morgen wurden Unterwasserangriffe ausgeführt, von den Eskorten jedoch zunichte gemacht. U-659 wurde dabei beschädigt. Am nächsten Tag waren wegen des schlechten Wetters keine Angriffe möglich. Am 30. Oktober hatten aber weitere Boote den Konvoi erreicht und versenkten bei Angriffen neun Schiffe, darunter mehrere große Tanker und den französischen Truppentransporter *Président Doumer* (11.900 Tonnen), der britisches Militärpersonal zurück nach Großbritannien bringen sollte.

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

Dönitz ließ die Angriffe einstellen, als Eskorten aus Gibraltar eintrafen und der Konvoi in die Reichweite des *Coastal Commands* gelangte.

In den nächsten fünf Monaten wurden Sierra Leone-Konvois ausgesetzt. Der Schiffsverkehr wurde nach Südamerika umgeleitet. Von dort ging es dann über den Nordatlantik. Einige Historiker behaupten, dass dem B-Dienst gezielt Informationen über SL-125 zugespielt wurden, um U-Boote von den „Torch“-Landungen in Nordafrika zu ziehen. In jedem Fall erlaubten den Alliierten die Kenntnisse über *Streitaxt*, bei der Invasion eine völlige Überraschung zu erzielen.

U-Boote: U-134, U-203, U-409, U-509 (Witte +1), U-510, U-604, U-659
 Spielzeitpunkt: Woche 4, Oktober 1942 (Kriegsabschnitt 5)
 Operationszone: Cape Verde
 Kontakttabelle: Hoch (rot), großer Konvoi
 Torpedowert: +1
 Versenkte Schiffe: 12
 Versenkte Tonnage: 85 t
 Sonderregeln: a) In der ersten Angriffsrunde dürfen alle aufgedeckten Zerstörer (auch „eifrige“) auf ihre Rückseite zurückgedreht werden.
 b) In der weiteren Angriffsrunde werden U-103 und U-440 zu den deutschen Kräften hinzugefügt.

34.8 TM-1

Da die Truppen in Nordafrika dringend Betriebsstoff benötigten, wurden einige besondere Konvois zusammengestellt, die Treibstoff direkt von den Raffinerien in der Karibik nach Gibraltar und Algerien brachten. Obwohl es sich um schnelle Tanker handelte, wurde *TM-1* auf eine Geschwindigkeit von acht Knoten heruntergebremst, da die Korvetten der Eskorten-Gruppe *B-5* Treibstoff sparen mussten. Der BdU hatte Wolfsrudel *Delfin* gebildet, um Konvoi *GUS-2* abzufangen. Als Dönitz aber die Sichtung durch U-514 erhielt, erkannte er die Bedeutung der Meldung und befahl den Angriff.

Durch abgehörten Funkverkehr bemerkte die Admiralität, dass sich vor *TM-1* ein Wolfsrudel bildete. So wurde eine Kursänderung befohlen, die jedoch unerklärlicherweise vom Konvoi ignoriert wurde. *Delfin* griff konzentriert an und versenkte die Hälfte der Tanker. U-436 wurde durch den Zerstörer *Havelock* beschädigt. Obwohl die Eskorten alles versuchten und U-134 beschädigten, wurden in den nächsten beiden Tagen weitere Tanker versenkt. Nur zwei Tanker erreichten schließlich Gibraltar. General von Arnim vom Afrikakorps schickte seinen Dank und seine Glückwünsche an Dönitz.

U-Boote: U-381, U-436, U-442, U-571, U-575
 Spielzeitpunkt: Woche 2, Januar 1943 (Kriegsabschnitt 5)
 Operationszone: Sargasso Sea
 Kontakttabelle: besonderer Konvoi
 Torpedowert: +1
 Versenkte Schiffe: 7
 Versenkte Tonnage: 56 t
 Sonderregeln: a) Dieser Konvoi verwendet das mittlere Behältnis. Es werden alle Frachtschiffe und Flugzeuge entfernt. Es verbleiben alle Tanker (AO), die Kampfergebnisse und Eskorten. 10

Spielsteine werden in die Mitte gelegt.

b) Der Spieler zieht zufällig drei nicht-eifrige britische Korvetten und einen britischen Zerstörer und platziert diese, mit der Rückseite nach oben, in den äußeren Reihen. Andere Spielsteine werden nicht in die äußeren Reihen gelegt.

c) Wenn sich U-Boote nach der ersten Angriffsrunde zurückziehen müssen, dürfen sie in der weiteren Angriffsrunde durch U-134, U-511, U-514, U-522 und/oder U-620 1:1 ersetzt werden.

34.9 HX-228

Wolfsrudel *Neuland* hatte eine nord-südliche Patrouillenlinie eingenommen. Als die Admiralität versuchte, den 60 Schiffe umfassenden Konvoi *HX-228* um die U-Boote, die *SC-121* angriffen, herumzulenken, führte es diesen direkt ins Zentrum der *Neuland*-Linie. *HX-228* wurde von der erfahrenen britischen Gruppe *B-3* eskortiert und bestand aus je zwei britischen und polnischen Zerstörern, zwei britischen und drei frei-französischen Korvetten. Er wurde durch die 6. *Support Group* gesichert, die aus zwei amerikanischen Zerstörern und dem Begleitträger *USS Bogue* bestand.

Gerade als die U-Boote ihren Angriff vorbereiteten, drehte die *Support Group* weg, da die Zerstörer Treibstoffmangel beklagten und es Probleme mit den neuen *Avenger*-Flugzeugen auf dem Träger gab.

U-221 begann das Gefecht mit dem Versenken von zwei Munitionsschiffen, deren explodierende Wrackteile das Periskop des U-Boots beschädigten. Bei einem Gegenangriff wurde U-221 schwer beschädigt. Auch die anderen U-Boote griffen an, die erfahrenen Eskorten konnten aber fast alle abwehren. U-757 torpedierte ein „Liberty“-Schiff, das ein Landungsboot, zwei Schnellboote und fast 1000 Tonnen Explosivstoffe trug. Die Explosion beschädigte U-757 so schwer, dass ihre Reparatur vier Monate dauerte. Die *HMS Harvester* versuchte U-444 zu rammen, beschädigte aber lediglich die Schrauben und Ruder beim Fahren über das tauchende Boot. U-432 versenkte daraufhin den Zerstörer mit zwei elektrischen Torpedos – 149 Mann kamen ums Leben. Die frei-französische Korvette *Aconit* entdeckte U-444 an der Oberfläche und rammte das Boot, das auseinanderbrach. Zudem bekam es einen Sonarkontakt zu U-432 und bekämpfte es mit Wasserbomben. U-432 musste auftauchen. Die Besatzung von *Aconit* versuchte auf das U-Boot zu gelangen, das jedoch sank. Als der Konvoi am nächsten Tag in die Reichweite von auf Island stationierten Flugzeugen gelangte, brach Dönitz die Angriffe ab.

U-Boote: U-86, U-221, U-336, U-406, U-440, U-444, U-590, U-757
 Spielzeitpunkt: Woche 2, März 1943 (Kriegsabschnitt 5)
 Operationszone: Greenland Gap
 Kontakttabelle: Hoch (rot), großer Konvoi
 Torpedowert: +1
 Versenkte Schiffe: 5
 Versenkte Tonnage: 26 t
 Sonderregeln: In der weiteren Angriffsrunde werden U-228, U-359 und U-432 zu den deutschen Kräften hinzugefügt.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**34.10 UGS-6**

Nach dem Erfolg von „Unternehmen Torch“ wurden mehrere Atlantik-Konvois zusammengestellt. Die UG-Konvois (US to Gibraltar) segelten von der Chesapeake Bay nach Nordafrika und wurden von modernen US-Zerstörern begleitet, die unterwegs von Tankern betankt wurden. Wenn sie sich ihrer Bestimmung näherten, wurden sie durch Eskorten aus Gibraltar verstärkt. Da sie nicht durch Treibstoffprobleme eingeschränkt waren, konnten die UG- und GU-Konvois Wolfsrudeln leichter ausweichen. Der B-Dienst war in der Lage, Dönitz mit genauen Informationen über den langsamen Konvoi *UGS-6* zu versorgen, der aus 44 Handelsschiffen bestand. Der BdU stellte ein neues Wolfsrudel zusammen (*Unverzagt*), um anzugreifen.

U-130 entdeckte den Konvoi und fungierte als Kontakthalter, bis weitere Boote heranlaufen konnten. Alle Zerstörer besaßen neue Radaranlagen; so wurde U-130 auf eine Entfernung von mehr als 3 km entdeckt. USS *Champlin* drückte das überraschte U-Boot durch Geschützfeuer unter Wasser und führte dann über vier Stunden systematische Wasserbombenangriffe durch, die das U-Boot versenkten. Die anderen U-Boote griffen an, wurden aber durch die Eskorten immer wieder abgedrängt. Lediglich „Ass“ Karl Emmermann war mit U-172 in der Lage, einen Frachter zu versenken.

Da er eine Erfolgchance sah, bildete Dönitz ein neues Wolfsrudel (*Wohlgemuth*) und schickte es, zusammen mit dem bereits existierenden Wolfsrudel *Tümmeler* gegen *UGS-6*. Wegen diverser Probleme gelang es aber nur vier weiteren U-Booten, anzugreifen. U-515 wurde versenkt, die anderen Boote konnten jedoch zwei „Liberty“-Schiffe und einen französischen Frachter versenken, bevor Flugzeuge aus Marokko der Unternehmung ein Ende setzten.

U-Boote:	U-106, U-130, U-167, U-172 (Emmermann +1), U-513, U-515
Spielzeitpunkt:	Woche 3, März 1943 (Kriegsabschnitt 5)
Operationszone:	Mid Ocean
Kontakttable:	Hoch (rot), großer Konvoi
Torpedowert:	+1
Versenkte Schiffe:	4
Versenkte Tonnage:	28 t
Sonderregeln:	a) Gemäß 30.32 werden die Spielsteine aus den westlichen Behältnissen gezogen. Alle aufgedeckten Eskorten (auch eifrige Eskorten), die nicht US-2t DDs sind, werden durch Zerstörer ersetzt, die zufällig aus dem US Flotten-Eskorten-Behältnis gezogen werden. b) In der weiteren Angriffsrunde werden U-159 (Witte +1), U-521, U-524 und U-558 zu den deutschen Kräften hinzugefügt.

ZUSATZREGELN

Die folgenden Regeln *können* vom Spieler verwendet werden. Sie bieten noch mehr Detail und können dazu führen, dass man von den historischen Resultaten abweicht.

35.0 VERÄNDERTE VORKRIEGSKONSTRUKTIONEN

Diese Regeln erlauben es dem Spieler, die Zusammensetzung seiner U-Bootwaffe zu modifizieren. Alle optionalen Spielsteine, die auf diese Weise ins Spiel gelangen, weisen in der oberen linken Ecke ein dunkles Dreieck auf.

35.1 Die Konferenz vom Januar 1939

Im Dezember 1938 informierte Hitler die Briten, dass er die Klausel des deutsch-britischen Flottenabkommens von 1935 umsetzen würde, wonach das Deutsche Reich beim U-Bootbau mit Großbritannien Parität erreichen durfte. Einen Monat später fand ein Treffen von Dönitz (in Kürze der BdU) mit Admiral Fürbringer, der die U-Bootentwicklung lenkte und vom Stab des OKM unterstützt wurde, statt. Dönitz wollte, dass die neu freiwerdende Tonnage komplett in Typ VII-Boote investiert wurde, um eine Nahblockade von Großbritannien durchführen zu können. Der OKM-Stab argumentierte jedoch, dass Flugzeuge und Radar U-Boote obsolet gemacht hätten. Er wollte Langstreckenboote, um in weit entfernten Gebieten Handelskrieg zu führen. Admiral Raeder entschied sich dann für einen Kompromiss und befahl den Bau von unterschiedlichen Typen. Die Konstruktion von Langstreckenbooten vertagte er.

Im Folgenden kann der Spieler den Gedanken Dönitz' (mehr Typ VII-Boote) oder den Ausführungen des OKM (mehr große Boote) folgen.

Historisch gebaute Boote nach Vorkriegsverträgen:

Los 1 - Typ VIIB U-99, U-100, U-101, U-102

Los 2 - Typ IXB U-122, U-123, U-124

Los 3 – Typ IIC U-62, U-63

Los 4 - Typ IID U-137, U-138, U-140

Los 5 - Typ VIIB U-73, U-74, U-75, U-76

Los 6 - Typ VIIC U-69, U-70, U-71

Los 7 - Typ IXB U-103, U-104, U-105, U-106, U-107, U-108

Los 8 – Typ IID U-141, U-143, U-146, U-147

DÖNITZ:

A. Tausche ein Los 2 und 3 für: Typ VIIB U-62, U-63, U-122, U-123, U-124

B. Tausche ein Los 4 und 7 für: Typ VIIB U-103, U-104, U-105, U-106, U-107, U-108, U-137, U-138, U-140

OKM (einige Optionen schließen sich aus):

A. Tausche ein Los 1, 3 und 4 für: Typ XI 3.000 Tonnen U-Kreuzer: U-112, U-113, U-114, U-115

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

- B.** Tausche ein Los 5 und 6 für: Typ XII 1.600 Tonnen-Boote: U-491, U-492, U-493, U-494
- C.** Tausche ein Los 1 für: Typ IXB U-100, U-101, U-102
- D.** Tausche ein Los 3 und 4 für: Typ IXB U-138, U-140
- E.** Tauche ein Los 5 und 6 für: Typ IXB U-69, U-70, U-71, U-75, U-76

35.11 Sowohl bei *Dönitz* als auch beim *OKM* muss Los 8 entfernt werden, wenn sowohl die Lose 3 und 4 eingetauscht werden. Diese Boote werden sofort Schulungsboote – sie müssen die nicht gebauten Typ II-Boote, die historisch zu Trainingszwecken verwendet wurden, ersetzen.

35.12 Typ VII- und IX-Boote, die auf diese Weise ins Spiel gelangen, werden zur selben Zeit erhalten und überholt wie ihre historischen Gegenstücke mit derselben U-Nummer. Typ XI- und XII-Boote werden in diesen Klammern < > in der Verstärkungsliste aufgeführt.

35.2 Weitere Ersetzungen

Dies sind weniger wahrscheinliche und kostspieligere Veränderungen. Folgende Veränderungen dürfen vor Spielbeginn unternommen werden. Die Boote werden zur selben Zeit erhalten und überholt wie ihre historischen Gegenstücke mit derselben U-Nummer.

Ersetze VIIB U-84 bis U-87 durch:
Typ XI U-84 und U-85 *oder*
Typ XII U-86 und U-87

Ersetze VIIC U-93 bis U-98 durch:
Typ XI U-93, U-94 und U-95 *oder*
Typ XII U-96, U-97 und U-98

Ersetze VIIC U-201 bis U-208 durch:
Typ XI U-201, U-202, U-203 und U-204 *oder*
Typ XII U-205, U-206, U-207 und U-208

35.3 Größere Verwendung von erbeuteten U-Booten

Von den 12 im ersten Jahr durch die Deutschen erbeuteten U-Boote, wurden nur zwei niederländische Boote der O-21-Klasse auf Patrouillen geschickt. Alle anderen Boote wurden zu Trainingszwecken genutzt. Die folgenden drei Optionen erlauben es dem Spieler, diese Boote zu verwenden, wenn andere U-Boote dafür für Trainingszwecke genutzt werden. Diese Spielsteine befinden sich in Klammern in der Verstärkungsliste (< >).

35.31 Als die Niederlande kapitulierten, befand sich die O-21-Klasse gerade in der Auslieferung. Einige Boote liefen nach Großbritannien; O-25, O-26 und O-27 versenkten sich selbst. Die Deutschen hoben alle drei Boote und stellten sie als UD-3, UD-4 und UD-5 in Dienst. Sie wurden überwiegend zu Trainingszwecken eingesetzt – nur zwei Feindfahrten wurden ausgeführt.

Bei dieser Option ist auch das dritte Boot verwendbar, während die beiden anderen U-Boote ein komplettes Jahr früher als historisch einsetzbar sind. So können sie, da sie über eine längere Reichweite verfügen, während „Unternehmen Paukenschlag“ eingesetzt werden. Sie operieren vom Deutschen Reich (Germany). Die Entscheidung, diese Boote „einzutauschen“, muss zu Beginn von Kriegsabschnitt 2

getroffen werden (oder vor Spielbeginn, wenn ein Szenario später beginnt).

UD-3	10/41	(entferne U-374)
UD-4	02/42	(entferne U-357)
UD-5	08/41	(entferne U-83)

35.32 Als Frankreich kapituliert, befand sich die neue L'Aurore-Klasse noch in der Konstruktion. Drei Boote wurden erbeutet und eins davon fertiggestellt und zu Trainingszwecken eingesetzt. Die anderen Boote hätten fertiggestellt werden können. Dönitz wollte jedoch keine weiteren, nicht-standarisierten Boote verwenden.

Die Entscheidung, diese Boote „einzutauschen“, muss zu Beginn von Kriegsabschnitt 2 getroffen werden (oder vor Spielbeginn, wenn ein Szenario später beginnt). Sie operieren von Frankreich (France-Atlantic).

UF-1	11/41	(entferne U-133)
UF-2	04/42	(entferne U-252)
UF-3	09/42	(entferne U-221)

35.33 U-Boot HMS *Seal* kapitulierte im Mai 1940 im Kattegat und wurde im November in die Kriegsmarine überführt. Die Deutschen sahen das Boot als veraltet an und benutzten es nur zu Trainings- und Propagandazwecken. Nach einer gründlichen Überholung hätte es jedoch einsatzbereit gemacht werden können.

Obwohl es ein Minenleger ist, kann es keine deutschen Minen verwenden und so nur ein Minenfeld mit Stärke „2“ legen. Wenn das Boot verwendet wird, muss es zu Beginn des Jahres 1943 aus dem Spiel genommen werden.

Die Entscheidung, dieses Boot gegen UB „einzutauschen“, muss zu Beginn von Kriegsabschnitt 2 getroffen werden (oder vor Spielbeginn, wenn ein Szenario später beginnt). Es operiert vom Deutschen Reich (Germany).

UB	5/41	(entferne U-109)
----	------	------------------

35.4 Fortschrittliche U-Boote

Der Spieler darf eins der folgenden Boote im April 1943 von der Basis Deutsches Reich (Germany) einsetzen. Dies würde eine stark beschleunigte Entwicklung des Boots repräsentieren. Das auf dem Spielstein angegebene Datum ist das historische Eintreffen des Boots.

U-995 (Typ VIIC/41)
U-1061 (Typ VIIF)
U-1405 (Typ XVIIIB)
U-2322 (Typ XXIII)
U-2511 (Typ XXI)

Wenn dieses Boot beschädigt wird, zieht es sich sofort aus dem Gefecht zurück und kehrt zur Basis zurück. Beim Eintreffen in der Basis wird es aus dem Spiel entfernt, wenn es mehr als oberflächlichen Schaden hat (die Konstrukteure ziehen es zurück, um es eingehend zu studieren).

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

36.0 DIE POLITISCHEN REGELN

Nazi-Deutschland war nicht der oftmals angenommene zentralistische Staat, bei dem alle Entscheidungen ohne Friktionen von Hitler getroffen wurden. Vielmehr herrschten Korruption, Bürokratie, Rivalitäten zwischen Instanzen, Eifersüchteleien und Intrigen. Selbstverständlich war dies für den deutschen Kriegsverlauf meist negativ. Bei Verwendung der politischen Regeln von **Das Boot** muss der Spieler sowohl auf See als auch in der Reichskanzlei „kämpfen“.

36.1 Allgemeine Regel

Es gibt zwei Arten von politischem Einfluss: „Politische Einflusspunkte“ und „Prestigepunkte“. Sie werden als Teil der Siegpunkte (siehe 31.03) behandelt und gemäß 35.51 gewonnen.

36.11 Der politische Einfluss wird auf der Einflussleiste des Spielplans festgehalten. Der Spieler (fungiert als BdU) hat immer einen wechselnden Einfluss (zwischen -2 und +2) beim Oberkommando der Marine (OKM), beim Oberkommando der Wehrmacht ((OKW), beim Oberkommando der Luftwaffe (OKL) und bei Hitler und Beratern (der „Reichskanzlei“). Die vier politischen Marker für OKM, OKW, OKL und Reichskanzlei (Chancellery) werden gemäß den Szenarioinstruktionen auf die Einflussleiste gelegt.

36.12 Prestigepunkte werden mit dem Prestige-Marker auf der rechten Spalte der Leiste für versenkte Tonnage und Schiffe des Spielplans festgehalten. Der Spieler kann niemals mehr als neun Prestigepunkte ansammeln. Der Prestige-Marker wird gemäß den Szenarioinstruktionen gelegt.

36.13 Der Aufenthaltsort des Spielers wird mit dem BdU-Spielstein auf dem Spielplan festgehalten. Zu Beginn von Kriegsabschnitt 1 befindet er sich immer in Berlin. Anschließend kann er nach Wahl des Spielers zwischen Berlin und Kerneval wechseln. Befindet er sich in Berlin, wird der BdU-Spielstein in das Feld der „Gruppe“ platziert, die Ziel einer politischen Eingabe ist.

36.14 Werden die politischen Regeln verwendet, wird die Torpedoverbesserungs-Phase ausgelassen und die Tabelle nur dazu verwendet festzustellen, ob die Torpedos aufgrund der politischen Einfluss-Tabelle besser werden.

36.15 Werden die politischen Regeln verwendet, werden Einträge in der U-Boot-Verstärkungsliste, die in geschweiften Klammern { } stehen, ignoriert.

36.2 Der Spieler wählt eine politische Eingabe/Anfrage von der politischen Einfluss-Tabelle. Es gibt zwei Arten von Eingaben: *Geplante* Eingaben und *Reaktionen*. Bei geplanten Eingaben wiederum gibt es drei Arten der Eingabe: Produktion, operativ und strategisch. Reaktionen versuchen immer, Bedingungen von Kriegereignissen zu negieren.

GEPLANT – Produktionseingaben verbessern die Infrastruktur, die Auslieferung von U-Booten und die U-Boot-Technologie.

GEPLANT – Operative Eingaben schließen das Umleiten oder Erhalten von Gütern von anderen Diensten für die U-Bootkriegführung ein.

GEPLANT – Strategische Eingaben führen zu nachrichtendienstlichen Verbesserungen oder suchen die politische Zustimmung bei der

Ausweitung der operativen Parameter.

REAKTION – Reaktionen versuchen, die Bedingungen bei Kriegereignissen zu negieren. Nicht alle Kriegereignisse können beeinflusst werden.

36.21 Geplante Eingaben (Produktion, operativ, strategisch) dürfen nur während einer „politischen Phase“ zu Beginn eines Monats in der Kriegereignis-Phase gemacht werden. Reaktionen dürfen in der Kriegereignis-Phase jeder Spielrunde gemacht werden, jedoch nur, wenn bestimmte Ereignisse eingetreten sind. Das Ereignis benennt, ob es von einer politischen Eingabe beeinflusst werden kann und führt das „Ziel“ der Eingabe auf. Eine geplante Eingabe und eine Reaktion dürfen zur selben Zeit (der ersten Woche des Monats) gemacht werden.

36.22 Der Spieler darf nur eine geplante Eingabe pro Monat ausführen und nur, wenn er genügend Prestigepunkte besitzt. Zusätzlich kann er pro Monat nur eine Reaktionseingabe stellen.

36.23 Ablauf

Der Spieler wählt eine Eingabe von der politischen Eingabe-Tabelle. Die Tabelle benennt das Ziel (OKM, OKW, OKL, Reichskanzlei) der Eingabe (ein Kriegereignis nennt selbst die Zielgruppe) und den Schwierigkeitsgrad der Eingabe (zwischen I, einfach, und III, schwer).

Nach der Auswahl bezahlt der Spieler sofort dem Schwierigkeitsgrad der Eingabe entsprechende Prestigepunkte.

Nun konsultiert der Spieler die politische Ergebnisse-Tabelle, die zwei Bereiche hat. Links befindet sich das Ziel/die Schwierigkeit, rechts die Reichskanzlei.

POLITISCHE ERGEBNISSE TABELLE [36.23]									
		Schwierigkeitsgrad			Einfluss des Spielers in der Reichskanzlei				
		I	II	III	-2	-1	0	+1	+2
Einfluss des Spielers beim „Ziel“	-2	X	X	X	X	0			
	-1	X	X	0	0	0			
	0	X	0	0	0	0			
	+1	X	0	0	1	1			
	+2	0	0	0	1	2			
		0	0	1	1	2			
		0	0	1	2	2			
	0	0	1	2	3				
	0	1	2	3	3				

Der Schwierigkeitsgrad der Eingabe wird mit dem politischen Einfluss des Spielers beim „Ziel“ verglichen. Diese Spalte wird dann nach rechts in den Bereich des Einflusses des Spielers in der Reichskanzlei übertragen. Die dort gelistete Zahl muss der Spieler kleiner oder gleich erwürfeln, um mit der Eingabe erfolgreich zu sein. Ein „X“ bedeutet, dass ein erfolgreicher Ausgang unmöglich ist. In diesem Fall wird nicht gewürfelt und Prestigepunkte werden nicht bezahlt. Ein „Misserfolg“ kann nur eintreten, wenn tatsächlich gewürfelt werden kann.

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

Zusätzliche politische Unterstützung: Der Spieler kann weitere Prestige-Punkte ausgeben, um die Erfolgchancen der Eingabe/Anfrage auf der politischen Ergebnisse-Tabelle zu erhöhen:

Prestigepunkte, Würfelwurfmodifizierungen:

- 1 Punkt -1
- 3 Punkte -2
- 5 Punkte -3

Ergebnis: Erfolgreich/nicht erfolgreich: Wenn eine Eingabe erfolgreich ist, wird das Ergebnis sofort umgesetzt. Unabhängig davon, ob eine Eingabe erfolgreich war oder nicht, hat sie immer auch politische Konsequenzen. In der politischen Tabelle befinden sich rechts von der Eingabe die politischen Konsequenzen. Dieser Abschnitt weist vier Spalten auf, für das OKM, das OKW, das OKL und die Reichskanzlei. In jeder Spalte befinden sich für jede Eingabe in Klammern Ziffern. Die erste Ziffer wird verwendet, wenn die Eingabe erfolgreich war, die zweite, wenn sie nicht erfolgreich war. Diese Ziffern zeigen den Wechsel des politischen Einflusses bei den in der Spalten genannten „Gruppen“ an. Es ist möglich, dass von der Eingabe nicht direkt betroffene Gruppen dennoch „reagieren“. Alle Änderungen werden sofort umgesetzt.

Beispiel: Der Spieler macht 1940 eine operative Eingabe, um eine Staffel von Flugbooten unter die operative Kontrolle des BdU zu transferieren. Sein Einfluss beim OKL ist +1, in der Reichskanzlei +2. Er besitzt acht 8 Prestigepunkte.

Der Schwierigkeitsgrad der Anfrage ist (II), deshalb wird die Anzahl der Prestigepunkte sofort von 8 auf 6 reduziert. Der Schwierigkeitsgrad wird mit dem Einfluss beim OKL (+1) in derselben Spalte der Schwierigkeitsgrad-Seite der Tabelle verglichen. Der Spieler folgt dann dieser Linie nach rechts zur entsprechenden Spalte (+2) des Reichskanzlei-Teils der Tabelle. Dort wird eine 2 angezeigt. Der Spieler muss also eine 0, 1 oder 2 würfeln, um erfolgreich zu sein. Er entscheidet, 5 zusätzliche Prestigepunkte einzusetzen, um den Würfelwurf mit -3 zu modifizieren. Nun würfelt er eine „4“ und hat Erfolg. Sein Einfluss beim OKM steigt um 1, sinkt um 1 beim OKL und seine Prestigepunkte werden von 6 auf 1 reduziert. OKW und Reichskanzlei-Einfluss ändern sich nicht. Der Spieler platziert schließlich den Do-18-Spielstein auf einer beliebigen Basis. (Die Bv-138 ist noch nicht erhältlich.)

36.3 Eingaben an die Reichskanzlei

Wenn ein Spieler eine Eingabe mit Ziel Reichskanzlei macht, versucht er seinen Willen gegen den des Diktators durchzusetzen. Diese Eingaben verwenden den Einfluss in der Reichskanzlei bei beiden Teilen der Tabelle.

36.4 Der Aufenthaltsort des BdU

Politik beinhaltet nicht nur Einfluss sondern auch Zugang zu Entscheidungsträgern. Der Zugang wird im Spiel durch den Aufenthaltsort des BdU-Spielsteins „simuliert“. In Kriegsabschnitt 1 befindet sich der BdU in Berlin. Sobald Frankreich kapituliert und der BdU sein Hauptquartier nach Kerneval verlegt hat, beeinflusst seine Abwesenheit von Kerneval den U-Bootkrieg. Wenn sich der BdU in Kerneval befindet, darf er in der politischen Phase nach Berlin ziehen, um die Chancen seiner Eingabe zu erhöhen. Er bleibt dann für eine

Woche in Berlin (1 Spielrunde). Ist der BdU *nicht* in Berlin, erhält jede Eingabe auf der politischen Ergebnisse-Tabelle eine positive Modifizierung gemäß des Schwierigkeitsgrads (+1, +2 oder +3) der Eingabe.

36.41 Bei einer Reaktionseingabe darf der Spieler den BdU nach Berlin bewegen, so dass die Eingabe im Moment des Kriegsereignisses stattfindet.

36.42 Der BdU darf in der politischen Phase jeder Spielrunde nach Kerneval zurück.

36.43 Wenn sich der BdU nicht in Kerneval befindet, beeinflusst dies den U-Bootkrieg. Ist er in einer beliebigen Woche der Kriegsabschnitte 2-5 in Berlin, sind Wolfsrudel auf drei Boote (1940), sechs Boote (1941) oder neun Boote (1942) begrenzt. 1943 gibt es keine Beschränkung. Außerdem dürfen keine U-Boote versuchen, sich aus angrenzenden Operationszonen einem Wolfsrudel anzuschließen, solange der BdU in Berlin ist.

36.5 Zu- und Abnahme von politischem Einfluss

Der Spieler kann am Ende eines Monats und immer während eines U-Boot-Gefechts politischen Einfluss gewinnen oder verlieren.

36.51 Am Ende des Monats – Zunahme durch Siegpunkte

Am Ende der Rundenende-Phase der vierten Woche eines Monats (siehe 16.1) erhält der Spieler eine Anzahl politischer Punkte, die der Hälfte (abgerundet) der im Monat gewonnenen Siegpunkte (siehe 31.03) entspricht. Die gewonnenen politischen Punkte können den politischen Einfluss in der Reichskanzlei, beim OKM, beim OKW oder beim OKL erhöhen. Die am Ende eines Monats gewonnenen Punkte müssen wie folgt verteilt werden: Der erste Punkt geht zum OKM, gibt es einen zweiten Punkt, geht der zur Reichskanzlei. Gibt es noch weitere Punkte, kann sie der Spieler nach eigener Wahl verteilen oder bis zu zwei politische Punkte in Prestige-Punkte umwandeln (und den entsprechenden Marker verschieben). Verteilt der Spieler die Punkte, muss jede der vier Gruppen einen Punkt erhalten, bevor eine Gruppe einen zweiten Punkt bekommt (dies kann vorkommen, wenn ein Spieler in einer Runde 10 Siegpunkte gewonnen hat). Kein Einfluss kann größer als +2 sein und die Prestige-Punkte können niemals 9 übersteigen. Wenn politische Punkte nicht verteilt werden können, sind sie „verloren“.

36.52 Am Ende des Monats – Abnahme durch verlorene U-Boote

Ebenfalls am Ende der Rundenende-Phase der vierten Woche eines Monats verliert der Spieler politische Punkte gemäß der Anzahl der im abgelaufenen Monat verlorenen U-Boote. Es gibt einen Marker für die monatlich verlorenen U-Boote, die dann einen Verlust von politischen Punkten bewirken, siehe unten:

AUF SEE VERLORENE U-BOOTE-TABELLE	
Anzahl der versenkten U-Boote	Auswirkungen auf das OKM, die Reichskanzlei & das Prestige
0 - 4	0
5 - 8	-1
9 - 11	-2
12 - 13	-3
14 - 15	-4
16 +	-5

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

Verlorene politische Punkte werden *jeweils* vom Einfluss beim OKM, vom Einfluss in der Reichskanzlei *und* von den Prestigepunkten abgezogen. **Beispiel:** *Der Spieler hat 11 U-Boote auf See verloren. Er reduziert seine Prestigepunkte um 2 und der Einfluss beim OKM und in der Reichskanzlei sinkt um jeweils 2.*

36.53 Während eines Gefechts – Zunahme bei Erfolgen

Wenn der Spieler ein großes oder wichtiges Schiff versenkt, erhält er sofort politische Punkte:

DAS VERSENKEN EINES SEEZIELS VON HOHEM WERT			
Schiffstyp	OKM	Reichskanzlei	Andere
Pro versenktem BB, BC und CV	+2	+1	+1 zum OKL pro versenktem CV
Pro versenktem CA, CVE, AVG, ACV, CS, AM, AT oder AP	+1	0	+1 zum OKW pro versenktem AT oder AP

36.6 Eingaben/Anfragen im Detail

Dieser Abschnitt beschreibt die Auswirkungen von Eingaben im Detail.

36.61 Produktions-Eingaben

A. Verbesserungen bei den Basen

Diese Eingabe zieht Ressourcen und Fachkräfte von Landeinheiten ab, um Hafeneinrichtungen auszubauen. Sie verbessert die Seeklar-Werte der U-Boote um +1, allerdings erst nach einer Anzahl von Monaten, die mit 2 Würfeln ermittelt wird (dazu werden die Würfelzahlen addiert). Diese Regel betrifft nur deutsche U-Boote. Diese Eingabe kann nur einmal erfolgreich sein; d.h., der Seeklar-Wert kann *nicht* um +2 verbessert werden.

B. Die Verbesserungen bei den Basen bleiben

Wenn die Verbesserungen bei den Basen oben nicht umgesetzt wurden, kann diese Eingabe nicht gemacht werden. Sobald der Krieg gegen die Sowjetunion beginnt, suchen OKW und OKH überall nach Möglichkeiten, weiteres Personal zu gewinnen. Wenn diese Eingabe nicht zwischen dem Beginn von „Unternehmen Barbarossa“ und dem Beginn von Kriegsabschnitt 4 erfolgreich ist, geht der Seeklar-Wert der U-Boote wieder auf den normalen Wert zurück.

C. Große Steigerung der U-Boot-Produktion

Diese Eingabe überlässt der U-Bootwaffe eine große Menge an Stahl, Treibstoff, Rohstoffen und Personal. Ist sie erfolgreich, sind alle *deutschen* U-Boote zwei Monate früher erhältlich. Zwei Würfel werden addiert. Dies ist die Anzahl an Monaten, die es dauert, bis die Maßnahme in Kraft tritt. Unerfahrene Boote bleiben unerfahren, es sei denn, sie werden per 8.1 zurückgehalten. Nicht-deutsche Boote sind nicht betroffen. Die Eingabe kann nur einmal erfolgreich gemacht werden. Zudem ist sie nicht kumulativ mit D unten.

D. Geringe Steigerung der U-Boot-Produktion

Diese Eingabe überlässt der U-Bootwaffe Stahl, Treibstoff, Rohstoffe und Personal. Ist sie erfolgreich, sind alle *deutschen* U-Boote einen Monat früher erhältlich. Zwei Würfel werden addiert. Dies ist die Anzahl an Monaten, die es dauert, bis die Maßnahme in Kraft tritt. Unerfahrene Boote bleiben unerfahren, es sei denn, sie werden per 8.1

zurückgehalten. Nicht-deutsche Boote sind nicht betroffen. Die Eingabe kann nur einmal erfolgreich gemacht werden. Zudem ist sie nicht kumulativ mit C oben.

E. Beschleunigtes U-Boot-Radar-Programm

Diese Eingabe muss vor Beginn von Kriegsabschnitt 4 gemacht werden. Die Eingabe kann nur einmal erfolgreich gemacht werden. Ist sie erfolgreich, erhalten U-Boote Priorität bei neuen Radargeräten. Folgende Regel tritt nur bei *deutschen* U-Booten während der ersten Angriffsrunde (siehe 14.12) und weiteren Angriffsrunden (siehe 14.4) in Kraft:

- Ist es 1943, ist das U-Boot mit Radar ausgestattet und darf *einen* beliebigen alliierten Spielstein zurück auf die Rückseite drehen. **Ausnahme:** Gefechtsereignisse, eifrige Eskorten und Flugzeuge dürfen nicht zurückgedreht werden. Die Entscheidung, einen Spielstein zurückzudrehen, muss sofort getroffen werden, bevor ein weiterer Spielstein aufgedeckt wurde. Wird ein Spielstein zurückgedreht, muss für ihn ein anderer aufgedeckt werden. Kann kein anderer Spielstein aufgedeckt werden, darf auch nicht zurückgedreht werden.
- Ein alliierter Spielstein, der in der ersten Angriffsrunde aufgedeckt wurde, darf in einer weiteren Angriffsrunde zurückgedreht werden.

F. Beschleunigtes U-Tanker-Programm

Diese Eingabe muss vor Beginn von Kriegsabschnitt 3 gemacht werden. Ist sie erfolgreich, wird UA (wenn nicht versenkt) sofort in die Überholungs-Box Atlantik („Refit Atlantic“) gelegt. Der Spieler würfelt mit einem Würfel und addiert 1. Dies ist die Anzahl an Monaten, nach deren Ablauf UA als U-Tanker zurückkehrt. (Die normale Überholung von UA wird ignoriert, wenn sie noch nicht stattgefunden hat.) Der Spieler würfelt erneut mit einem Würfel. Dies ist die Anzahl an Monaten, die jeder Typ-XIV U-Tanker früher erhältlich ist. Die Eingabe kann nur einmal erfolgreich gemacht werden.

G. Korrekte Torpedoprobleme

Diese Eingabe kann nur gemacht werden, wenn sie durch die Torpedoverbesserungs-Tabelle für den entsprechenden Wert (oder später) erlaubt ist. Sie kann auch 1943 gemacht werden; dies ist die einzige Möglichkeit, den Torpedowert auf +2 zu bringen (wenn er bei +1 ist). Mit diesen Einschränkungen kann die Eingabe beliebig oft gemacht werden. Ist sie erfolgreich, wird der Torpedo-Marker in der Torpedoverbesserungs-Phase um eine Box nach rechts verschoben.

Beispiel: *Der Spieler kann versuchen, den Torpedowert auf 0 zu bringen, sobald er 80 Schiffe versenkt hat; auf +1, sobald er 1.160 Schiffe versenkt hat und auf +2, wenn der Wert auf +1 ist und sich das Spiel im Jahre 1943 befindet.*

36.62 Operative Eingaben

A. Eine Flugboot-Staffel überführen

Diese Eingabe überführt eine Staffel Do-18 oder Bv-138 unter die operative Kontrolle des BdU. Ein Flugzeug kann nur angefragt werden, wenn es im auf dem Spielstein angegebenen Kriegsabschnitt geschieht. Ist die Eingabe erfolgreich, wird der Spielstein auf eine Basis nach Wahl gelegt und darf ab der nächsten Spielrunde das Suchen unterstützen. **Achtung:** Ist Eingabe B unten nicht erfolgreich, wird je eine Staffel am Ende von Kriegsabschnitt 2 und 4 entfernt.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**B. Eine Flugboot-Staffel behalten**

Sowohl die Luftwaffe als auch das OKM versuchen, die Kontrolle über die Flugboote zurückzubekommen. Diese Eingabe muss vor Ende von Kriegsabschnitt 2 erfolgreich sein, um die in Kriegsabschnitt 1 bekommene Do-18 behalten zu dürfen. Ist sie nicht erfolgreich, wird der Spielstein am Ende von Kriegsabschnitt 2 entfernt – kann aber zurückkehren, wenn eine neue A-Eingabe (oben) erfolgreich ist. Die Do-18 wird endgültig am Ende von Kriegsabschnitt 3 entfernt (aus dem Frontdienst zurückgezogen). Genauso muss diese Eingabe vor Ende von Kriegsabschnitt 4 erfolgreich sein, um den Bv-138-Spielstein auch in Kriegsabschnitt 5 zu behalten.

C. Verlegung einer Staffel Langstreckenaufklärer

Diese Eingabe transferriert eine Staffel Fw-200 unter die operative Kontrolle des BdU. Ein Flugzeug kann nur angefragt werden, wenn es im auf dem Spielstein angegebenen Kriegsabschnitt geschieht. Ist die Eingabe erfolgreich, wird der Spielstein auf eine Basis nach Wahl gelegt und darf ab der nächsten Spielrunde das Suchen unterstützen. **Achtung:** Ist Eingabe D unten nicht erfolgreich, wird je eine Staffel am Ende von Kriegsabschnitt 3 und 4 entfernt.

D. Eine Staffel Langstreckenaufklärer behalten

Diese Eingabe muss vor Ende von Kriegsabschnitt 3 erfolgreich sein, um die in Kriegsabschnitt 2 bekommene Fw-200 bis in den Kriegsabschnitt 4 behalten zu dürfen. Außerdem muss *pro Fw-200-Spielstein* vor dem Ende von Kriegsabschnitt 4 eine Eingabe erfolgreich sein, um ihn in Kriegsabschnitt 5 behalten zu dürfen.

E. Tanken von Handelsstörern

Diese Eingabe erlaubt es, den großen Spielstein „HSK“ eine Woche lang auf dem Spielplan zu platzieren. In den Kriegsabschnitten 1-3 darf er in beliebigen Operationszonen platziert werden. In den Abschnitten 4 und 5 darf er nur im Südatlantik/Indischen Ozean platziert werden. U-Boote tanken vom HSK-Spielstein gemäß 21.32. Geht der HSK-Spielstein verloren (siehe 21.32.B), sinkt der Einfluss beim OKM um 1. Der HSK-Spielstein wird in der Rundenende-Phase entfernt.

36.63 Strategische Eingaben**A. Verbesserung der nachrichtendienstlichen Fähigkeiten**

Diese Eingabe verbessert die Fähigkeiten des B-Dienstes und lässt den B-Dienst-Level (siehe 7.2) auf +1 in der Rundenende-Phase der laufenden Spielrunde steigen.

B. Aufklärung nachrichtendienstlicher Fehlschläge

Diese Eingabe versucht, das grenzenlose Vertrauen in die Sicherheit der Enigma-Maschinen zu überwinden und Verbesserungen vorzunehmen. Ist sie erfolgreich, steigt der Enigma-Level in der Rundenende-Phase der laufenden Spielrunde um +1. In den Kriegsabschnitten 2 und 3 kann die Eingabe nur gemacht werden, wenn der Enigma-Level 0 oder geringer ist. In den Kriegsabschnitten 4 und 5 kann die Eingabe nur gemacht werden, wenn der Enigma-Level -1 oder geringer ist; es sei denn, die 4-Walzen-Enigma-Maschinen sind in Gebrauch.

C. Verbesserung auf 4-Walzen-Enigma-Maschinen

Diese Eingabe verbessert die Sicherheit in großem Maßstab. Ist sie erfolgreich, steigt der Enigma-Level in der Rundenende-Phase der laufenden Spielrunde um +1. Im Mittelmeer und in der Arktis werden weiterhin 3-Walzen-Maschinen verwendet, siehe 7.31. Diese Eingabe kann nur in den Kriegsabschnitten 4 und 5 gemacht werden und sie

kann nur einmal erfolgreich sein.

D. Alle Dienststellen müssen 4-Walzen-Enigma-Maschinen verwenden

Ist die Eingabe erfolgreich, müssen alle Dienststellen die 4-Walzen-Maschinen verwenden, auch das Mittelmeer und die Arktis. Diese Eingabe kann nur gemacht werden, wenn C oben schon erfolgreich war. In der Rundenende-Phase der laufenden Spielrunde sind die Mittelmeer- und Arktis-Levels nicht länger geringer als die anderen Enigma-Level.

E. Finnische U-Boote unter der Kontrolle des BdU

Diese Eingabe kann erst gemacht werden, wenn „Unternehmen Barbarossa“ läuft. Ist sie erfolgreich, überzeugt der Außenminister Finnland, drei U-Boote der Vetehinen-Klasse unter die operative Kontrolle des BdU zu stellen. Sie werden sofort in die Reparatur-3-Box der Basis Germany gelegt (für großzügige Anpassungen). Die drei U-Boote dürfen in die Arktis verlegt werden und können so drei Typ VII-Boote für andere Aufgaben frei machen.

F. Spanien auf Achsenseite in den Krieg ziehen

Diese Eingabe kann weder in Kriegsabschnitt 1 noch nach dem Beginn von „Unternehmen Barbarossa“ gemacht werden. Ist sie erfolgreich, hat Berlin den sehr hohen Bedingungen des *Caudillo* Franco für den Kriegseintritt stattgegeben. Folgendes geschieht:

- „Internierte“ deutsche Versorgungsschiffe (siehe 21.31) werden entfernt.
- Der Spieler muss sofort 1 Typ VIIC-Boot mit Angriffswert „4“, das noch nicht im Spiel ist und nicht später als 12/41 eintrifft, auswählen. Der Spieler erhält dieses Boot nicht. Stattdessen erhält er das spanische U-Boot G-7 zwei Monate nach dem geplanten Eintreffen des VIIC-Boots in der U-Boot Basis Deutsches Reich. *Historisch war G-7 U-573, das im Mittelmeer beschädigt wurde und sich dann in Cartagena internieren ließ. Es wurde an die Spanier verkauft, aber erst 1947 repariert. Der Wert auf dem Spielstein ist die historische Indienststellung, die viel früher erfolgte.*
- El Ferrol, Cádiz und Cartagena sind als U-Boot-Basen aktiv. An Stelle von Cartagena wird Toulon auf dem Spielplan bei zurückkehrenden oder auslaufenden Booten genommen.
- Die Kanarischen Inseln sind nun eine vorgeschobene Basis.
- Die beiden C-Klasse und die beiden Archimede-Klasse U-Boote sind in einer beliebigen spanischen Basis verfügbar. Spanische U-Boote können nur zu spanischen Basen zurückkehren. Der spanische Torpedowert entspricht dem deutschen Wert.
- Die Transitereignis-Modifizierung für Gibraltar wird um eins reduziert. Zudem haben die Operationszonen Morocco und Western Mediterranean nicht länger alliierte Luftunterstützung (Gibraltar hat sie weiterhin). **Ausnahme:** Wenn Deutschland unter G die französische Flotte in Besitz nimmt, behält die Operationszone Western Mediterranean alliierte Luftunterstützung.
- Nicht mehr als vier nicht-spanische U-Boote dürfen sich gleichzeitig in einer spanischen Basis befinden. Ist dieses Limit erreicht, müssen nicht-spanische U-Boote zu anderen Basen zurückkehren.
- Deutsche Flugzeuge dürfen spanische Basen verwenden.

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

- **Torch:** Wenn das Kriegereignis „Torch-Landung“ eintritt, wird gewürfelt. Ist das Ergebnis 0-3, sind die Amerikaner stattdessen in Südwestspanien gelandet. (Es ist automatisch Südwestspanien, wenn die Deutschen unter G die französische Flotte in Besitz genommen haben.) Das Ereignis wird wie beschrieben ausgeführt; Cádiz ersetzt Casablanca. Cádiz wird besondere Missionszone. In der Kriegsfortgangs-Phase verliert der Spieler Cádiz als Basis. Alle sich dort befindlichen beschädigten Boote werden selbst versenkt, gelten aber nicht als verloren. Die Transitereignis-Modifizierung von Gibraltar ist wieder wie auf dem Spielplan angegeben.
- Während der Kriegereignis-Phase wird ein zusätzlicher Würfelwurf auf der Spanischen Kriegereignis-Tabelle gemacht. So kann es passieren, dass es ein „normales“ Kriegereignis plus ein spanisches Kriegereignis in derselben Spielrunde gibt.

Spanische Kriegereignisse	
Würfelwurf	Ereignis
0-1	Unternehmen Felix Dieses Ereignis gilt als „Kein Ereignis“, wenn die Torch-Landung bereits eingetreten ist. Deutsche Truppen greifen Gibraltar an und neutralisieren die Festung. Die Transitereignis-Modifizierung der Zone wird auf 0 reduziert (die normale Modifizierung von +2 gemäß 20.8 ist weiterhin in Kraft). Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.
2-8	Kein Ereignis
9	Unternehmen Puma Die Alliierten greifen die kanarischen Inseln an. Alle unbeschädigten spanischen U-Boote, die sich in Cádiz und den Canary Islands befinden, müssen, mit der Patrouillenseite nach oben, in die besondere Missionszone Canary Islands gelegt werden. Jedes deutsche U-Boot in der Operationszone Morocco muss ebenfalls reagieren (dies ist von der Reichskanzlei befohlen), es sei denn, das Ereignis „Torch-Landung“ oder „Risikoreiche Angriffe“ tritt zur selben Zeit ein. In diesem Fall hat es Priorität. Nur in dieser Woche sind alle Kontakte in der besonderen Missionszone Canary Islands bei einem weiteren Würfelwurf von 0-4 eine Task Force oder bei einer 5-7 ein besonderer Konvoi. In den Kriegsabschnitten 2 und 3 ist die Nationalität britisch, in den Abschnitten 4 und 5 amerikanisch. Es dürfen keine Wolsrudel-Angriffe ausgeführt werden; weitere Angriffsrunden sind jedoch erlaubt. In der Kriegsfortgangsphase werden die kanarischen Inseln besetzt und die vorgeschobene Basis ist verloren. Morocco erhält alliierte Luftunterstützung gemäß der Gebietsaktivitätstabelle. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.

G. Die französische Flotte in Besitz nehmen

Deutschland gibt der Versuchung nach, die französische Flotte in Besitz zu nehmen, um sie gegen Großbritannien einzusetzen. Dies bringt zwar Vorteile für die U-Bootwaffe, alle französischen Übersee-Besitzungen und Kriegsschiffe schließen sich jedoch der frei-französischen Bewegung an. Diese Eingabe kann nur im Juni oder Juli 1940 gemacht werden. Ist sie erfolgreich, geschieht Folgendes im August 1940:

- Toulon ist als deutsche Basis aktiv.
- Für jedes französische U-Boot unten wird gewürfelt. Bei einer 0-3 entkommt das Boot oder versenkt sich selbst. Bei einer 4-9 wird das U-Boot von den Deutschen übernommen oder kann nach Beschädigungen repariert werden. Es wird dann auf der U-Boot-Schadens-Tabelle mit einer +1-Modifizierung gewürfelt und das Boot anschließend in die entsprechende Box in Toulon gelegt:

Soffleur, Caïman, Requin, Marsouin, Saphir, Turquoise, Nautilus, Diamant, Perle, Pascal, Redoutable, Le Tonnant, Vengeur, Fresnel, Poincaré, Sidi Ferruch, Conquérant, Argo, Le Centaure, Monge, Pégase, Pallas, Vénus, Cérés, Iris, Sirène, Argonaute, Aréthuse, Atalante, Diane, La Psyché, Oréade, La Sultane, La Vestal, Naïade, L'Espoir, L'Aurore

- Französische U-Boote werden für alle Zwecke wie deutsche U-Boote behandelt, auch der Torpedowert ist entsprechend. *Ein* übernommenes französisches U-Boot kann jedes Mal, wenn das Ereignis „Zu Trainingszwecken abgestellt“ eintritt, abgezogen werden.
- Die in Frankreich gebauten UF-1, UF-2 und UF-3 (siehe 34.32) dürfen in France-Atlantic ein Jahr früher, als auf dem Spielstein angegeben, platziert werden. Die drei Typ VII-Boote müssen weiterhin dafür eingetauscht werden.
- Alle 600 Tonnen-U-Boote werden am Ende von Kriegsabschnitt 2 zu Trainingszwecken entfernt.
- Alle 630 Tonnen-U-Boote werden am Ende von Kriegsabschnitt 3 zu Trainingszwecken entfernt.
- Alle Requin-Klasse-U-Boote werden am Ende von Kriegsabschnitt 4 zu Trainingszwecken entfernt.
- Saphir-Klasse-U-Boote dürfen Minenfelder von Stärke „2“ legen. Alle anderen Boote legen Minenfelder von Stärke „1“.
- Französische U-Boote, die entkommen konnten und Boote, die sich in Übersee befanden, treten zu den Alliierten über. Französische Spielsteine werden sofort und dauerhaft in *jedem* Kriegsabschnitt zu den Behältnissen addiert (zusätzlich zu den bereits vorgesehenen Spielsteinen):

U-Boot-Behältnis: Ein nicht von den Deutschen übernommenes 1500-Tonnen-Boot; sein Name gilt als nicht-kursiv. Frei-französische U-Boote werden normal hinzugetan und gelten mit Ausnahme von *Surcouf* als nicht-kursiv.

Britisches Task Force-Behältnis: CV *Béarn*, BB *Strasbourg* (kann durch *Dunkerque* ersetzt werden), CA *Suffren*, CL *La Galissonnière*

Britisches Flotten-Eskorten-Behältnis: CS *Commandant Teste*, CL *Jeanne D'Arc*, DD *Aigle*, DD *Le Fantasque*

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

Mittleres Behältnis: Frei-französischer DD Chacal

Inneres Behältnis: DD L'Adroit 6-½ (6-1 in den Kriegsabschnitten 3-5)

Äußeres Behältnis: Frei-französische CT Flower 6-1 (6-3 im Kriegsabschnitt 5)

Westliches inneres Behältnis, Kriegsabschnitte 3-5: DD Bourrasque 6-1

Westliches äußeres Behältnis, Kriegsabschnitte 3-5: DD Guépard

US Task Force-Behältnis (Kriegsabschnitte 4-5): BB *Richelieu*, CA *Algérie*, CA *Duquesne*, CL *Émile Bertin*, CL *Duguay-Trouin*

US Flotten-Eskorten-Behältnis (Kriegsabschnitte 4-5): DD *Vauquelin*, DD *Chacal*

- Der Spieler darf ein übernommenes 1500-Tonnen-U-Boot durch *Surcouf* ersetzen, wenn er möchte. *Es wird angenommen, dass das Boot Brest nicht verlassen konnte. Surcouf* wird (beschädigt) in France-Atlantic erhalten und nicht ins alliierte U-Boot-Behältnis gelegt.

H. Vichy-Frankreich auf Achsenseite in den Krieg ziehen

Nach den Ereignissen von Mers-el-Kébir macht Berlin der Vichy-Regierung großzügige Zugeständnisse und lockert die harten Waffenstillstandsbedingungen, um das Land auf Achsenseite in den Krieg zu ziehen. Diese Eingabe kann nur von August 1940 bis zum Beginn von „Unternehmen Barbarossa“ gemacht werden und kann nicht eingebracht werden, wenn die französische Flotte unter G in Besitz genommen wurde. Ist sie erfolgreich, geschieht Folgendes:

- Frankreich transferiert eine begrenzte Zahl französischer U-Boote unter die Kontrolle des BdU. Für jedes U-Boot wird gewürfelt. Bei einer 0-2 erhält es der Spieler in der Aufbereitungs-Box der angegebenen Basis. Bei einer 3-9 behalten es die Franzosen für Defensivmaßnahmen wie Küstenschutz.

U-Boot-Basis Toulon

Soffleur, Caïman, Requin, Marsouin, Saphir, Turquoise, Nautilus, Diamant, Perle, Pascal, Redoutable, Le Tonnant, Vengeur, Fresnel, Poincaré, Sidi Ferruch, Conquérant, Argo, Le Centaure, Monge, Pégase, Pallas, Vénus, Cérès, Iris, Sirène, Argonaute, Aréthuse, Atalante, Diane, La Psyché, Oréade

U-Boot-Basis Beirut

Achéron, Actéon, Protée, Espadon, Phoque, Dauphin

U-Boot-Basis Casablanca

Archimède, Bévéziers, Casabianca, Sfax, Persée, Poncelet, Ajax, La Sybille, Antiope, Amazone, Orphée, Méduse, Amphitrite

U-Boot-Basis Dakar

Le Glorieux, Le Héros

U-Boot-Basis Diégo Suárez

Pégase

- Es werden keine französischen Handelsschiffe oder frei-französischen Eskorten in die Kriegsverteilung gelegt. Sie

werden durch britische Spielsteine ersetzt.

- Frei-französische U-Boote werden nicht in das U-Boot-Behältnis gelegt (die Briten haben kein Vertrauen...).
- Es wird angenommen, dass Cape Verde und West Africa U-Boot-Symbole aufweisen (die Briten müssen sich durch die Vichy-Bedrohung ausdehnen) und somit dort U-Boot gegen U-Boot-Kampf stattfinden kann.
- Ein Kontakt mit einem Konvoi im East oder West Mediterranean ist bei einer weiteren gewürfelten 0-1 stattdessen ein britischer besonderer Konvoi oder bei einer 2 eine britische Task Force.
- Das Bizerte-Flugzeug ist in Toulon oder Casablanca erhältlich, siehe 7.56.
- Bis Kriegsabschnitt 3 ist der französische Torpedowert -1, dann steigt er auf 0. Im Februar 1942 steigt er auf +1.
- Ein unbeschädigtes französisches U-Boot, das zur Basis zurückkehren muss und sich zu Beginn der Transitbewegung in den Operationszonen Caribbean oder Guiana Basin befindet, darf versuchen, in den französischen Karibik-Besitzungen aufzutanken. Zur Erinnerung wird ein französisches Handelsschiff in der besonderen Missionszone Lesser Antilles platziert. Der Spieler macht für das Boot einen unmodifizierten Seedauer-Test. Ist das U-Boot erfolgreich, wird der zurück zur Basis-Marker vom U-Boot entfernt und es in den Endesektor der entsprechenden Operationszone, mit der Patrouillenseite nach oben, gelegt. Ist das U-Boot nicht erfolgreich, muss es normal zu einer Basis zurücklaufen. Der Vichy-Spieler darf nur einen Versuch pro Woche unternehmen. Französische U-Boote können nicht in spanischen Häfen (siehe 21.31) auftanken, können aber spanische Häfen nutzen, wenn Spanien unter F in den Krieg eingetreten ist.
- Nicht-französische U-Boote dürfen nur von *einer* französischen Basis operieren. Der Spieler wählt Beirut, Casablanca, Dakar oder Diégo Suárez. Der U-Boot-Tender *Wilhelm Bauer* wird in der besonderen Missionszone platziert. Es dürfen sich gleichzeitig nicht mehr als sechs nicht-französische U-Boote in der Basis aufhalten. Sind sie beschädigt, dürfen sie die französischen Reparatur-Boxen nutzen.
- Deutsche Flugzeuge dürfen Casablanca nutzen. Französische Flugzeugen dürfen alle französischen Basen mit Ausnahme von Diégo Suárez nutzen.
- Alle 600 Tonnen-U-Boote werden am Ende von Kriegsabschnitt 2 entfernt.
- Alle 630 Tonnen-U-Boote werden am Ende von Kriegsabschnitt 3 entfernt.
- Alle Requin-Klasse-U-Boote werden am Ende von Kriegsabschnitt 4 entfernt.
- Saphir-Klasse-U-Boote dürfen Minenfelder von Stärke „2“ legen. Alle anderen Boote legen Minenfelder von Stärke „1“.
- Wenn das Kriegereignis „Torch-Landung“ eintritt, werden alle unbeschädigten U-Boote in Casablanca, mit der Patrouillenseite nach oben, in die besondere Missionszone gelegt. Während der Kriegsfortgangsphase hört Frankreich auf, auf Achsenseite Krieg zu führen. Alle französischen Basen schließen und alle französischen Spielsteine werden entfernt. Dies geschieht selbst, wenn die Alliierten stattdessen Spanien angreifen (siehe F oben).
- Während der Kriegereignis-Phase wird ein zusätzlicher

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

Würfelfwurf auf der Vichy-Kriegsereignis-Tabelle gemacht. So kann es passieren, dass es ein „normales“ Kriegsereignis plus ein Vichy-Kriegsereignis in derselben Spielrunde gibt.

Vichy-Kriegsereignisse In den Kriegsabschnitten 4-5 gibt es eine +1 Würfelfwurfmodifizierung	
Würfelwurf	Ereignis
0	Handelskrieg Französische Kreuzer laufen aus, um Handelskrieg zu führen. In den Operationszonen Southwest Approaches, Morocco, Cape Verde und West Africa gibt es bei allen Suchen und Kontakt-Würfeln eine -1-Modifizierung. Jeder Kontakt mit einem Konvoi ist bei einer weiteren gewürfelten 0-5 stattdessen eine Task Force.
1	Die Alliierten greifen Dakar an Alle unbeschädigten U-Boote in Dakar müssen, mit der Patrouillenseite nach oben, in die besondere Missionszone Dakar gelegt werden. Alle deutschen U-Boote in der Operationszone Cape Verde müssen auf Weisung des OKM ebenfalls in die besondere Missionszone Dakar gelegt werden. (Sollte das Kriegsereignis „Rettungs-Auftrag“ zur selben Zeit stattfinden, darf es ohne Nachteil ignoriert werden.) Jeder Kontakt in der besonderen Missionszone Dakar ist bei einer weiteren gewürfelten 0-7 stattdessen eine britische Task Force oder bei einer 8-9 ein britischer besonderer Konvoi. In der Kriegsfortgangsphase wird gewürfelt. Bei einer 0-4 ist die Basis besetzt worden. Alle dort befindlichen beschädigten U-Boote versenken sich selbst (zählen aber nicht als verloren). In den Kriegsabschnitten 4-5 erhält Cape Verde leichte Luftunterstützung. Wurde Dakar nicht besetzt, kann das Ereignis erneut eintreten. Im Kriegsabschnitt 4 sind die Angreifer Amerikaner.
2-3	Monroe-Doktrin Präsident Roosevelt befiehlt die Besetzung Guadeloupes und Martiniques. Jeder Konvoi, auf den in der besonderen Missionszone Lesser Antilles getroffen wird, ist eine amerikanische Task Force (es wird die Linie von Kriegsabschnitt 3 verwendet). Ein in der besonderen Missionszone angetroffenes U-Boot ist eine amerikanische S1. Amerikanische versenkte Schiffe zählen nicht bei den Siegbedingungen, es sei denn, es ist Kriegsabschnitt 4 oder 5. In der Kriegsfortgangsphase wird das französische Handelsschiff aus der besonderen Missionszone entfernt (s.o.). U-Boote können nicht länger in den Lesser Antilles auftanken. Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.

4-7	Kein Ereignis
8	Admiral Darlan befiehlt das Legen von Minen Ein Saphir-Klasse-U-Boot muss Minen in der folgenden besonderen Missionszone legen: 0-1 Ireland 2-4 Egypt (es wird die besondere Missionszone Levant verwendet) 5-6 Gibraltar 7-8 Freetown 9 Cape Town Ist kein Saphir-Klasse-Boot sofort verfügbar, um mit einem Minen-Marker von Stärke „2“ auszulaufen, muss ein anderes französisches U-Boot den Auftrag ausführen.
9	Unternehmen Exporter Die Alliierten führen eine Invasion von Syrien und dem Libanon durch und besetzen Beirut. In der Rundenende-Phase schließt die dortige U-Boot-Basis. Alle dort befindlichen beschädigten U-Boote versenken sich selbst (zählen aber nicht als verloren). Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.
10	Unternehmen Ironclad Die Alliierten führen eine Invasion Madagaskars durch. Alle U-Boote in der Operationszone Madagascar und alle unbeschädigten U-Boote im Hafen von Diégo Suárez müssen zur besonderen Missionszone Diégo Suárez laufen. Alle dortigen Kontakte sind bei einer weiteren gewürfelten 0-4 stattdessen eine britische Task Force oder bei einer 5-9 ein britischer besonderer Konvoi. In der Kriegsfortgangsphase wird die Basis besetzt. Alle dort befindlichen beschädigten U-Boote versenken sich selbst (zählen aber nicht als verloren). Dieses Ereignis kann nur 1x eintreten.

I. Vor Kriegsabschnitt 3 in der Operationszone Grand Banks operieren

Ist die Eingabe erfolgreich, dürfen U-Boote diese Operationszone betreten und dort operieren.

J. Vor Kriegsabschnitt 4 in der Operationszone Maritimes operieren

Ist die Eingabe erfolgreich, dürfen U-Boote diese Operationszone betreten und dort operieren.

Sobald das erste Schiff in den Maritimes versenkt wurde, wird gewürfelt. Das Resultat wird halbiert, aufgerundet, dann dazu +1 addiert. Dies ist die Anzahl an Monaten, an denen die Küste der Maritimes verdunkelt ist, siehe 30.25.

K. Vor Kriegsabschnitt 4 in den Operationszonen Caribbean und den vor Südamerika operieren

Ist die Eingabe erfolgreich, dürfen U-Boote diese vier Operationszonen betreten und dort operieren – jedoch nicht in der besonderen Missionszone US Canal Zone.

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**L. Vor Kriegsabschnitt 4 in allen westlichen Gewässern operieren**

Diese Eingabe kann nicht vor dem Eintreten des Kriegsereignisses „Pan-Amerikanische Sicherheitszone“ gemacht werden. Ist sie erfolgreich, dürfen U-Boote in allen Operationszonen der „westlichen Gewässer“ operieren, allerdings nicht in den besonderen Missionszonen US Eastern Seaboard, Florida oder US Canal Zone. Sobald das erste Schiff vor der US-Ostküste oder dem Gulf of Mexico versenkt wurde, treten die Vereinigten Staaten zwar nicht in den Krieg ein, dehnen die operativen Regeln der US Navy aber kräftig aus. Folgendes geschieht:

- Wenn Eingabe J oben nicht bereits erfolgreich war, wird gewürfelt, das Ergebnis geteilt, aufgerundet und dazu +1 addiert. Dies ist die Anzahl an Monaten, an denen die Küste der Maritimes verdunkelt ist, siehe 30.25.
- In der folgenden Spielrunde tritt das Kriegsereignis „Amerikanische Neutralität?“ automatisch ein. Nun haben US East Coast und Gulf of Mexico leichte Luftunterstützung. Wird die *Digby* in diesen beiden Operationszonen aufgedeckt, wird sie durch die USAAF *B-25* ersetzt. Die *B-25* und die USN *PBY* haben *nicht* die Beschränkungen beim Angriff auf U-Boote gemäß 14.2.A.1.

Die Einschränkungen gemäß 30.23 sind weiterhin in Kraft.

M. Vor Kriegsabschnitt 4 amerikanische Ziele angreifen

Ist die Eingabe erfolgreich, werden die Einschränkungen gemäß 30.23 aufgehoben.

36.64 Reaktions-Eingaben

Die Kriegsereignis-Tabelle fordert den Spieler häufig auf, bestimmte Aktionen auszuführen. Als BdU darf der Spieler versuchen, diese Befehle abzuändern, um den operativen Fortgang des U-Bootkrieges nicht zu gefährden. Die Tabelle führt nach dem Namen des Ereignisses in Klammern das Ziel der Reaktions-Eingabe auf. Das Ereignis führt ggf. auch Einfluss-Änderungen auf, die nicht auf der Eingabe-Tabelle aufgeführt sind. Ereignisse ohne Ziel in Klammern können nicht aufgehoben werden. Das Aufheben einer Bedingung eines Kriegsereignisses hebt nicht die anderen Teile des Ereignisses auf, die außerhalb der Kontrolle des Spielers liegen.

Beispiel: Der Spieler möchte die Bedingungen des Kriegsereignisses „Dünkirchen“ aufheben. Ist die Eingabe beim OKM erfolgreich, muss der Spieler keine drei U-Boote in den English Channel verlegen. Das niederländische U-Boot O-14 wird weiterhin ins U-Boot-Behältnis gelegt und das französische BB Richelieu weiterhin ins französische Task Force-Behältnis. Auch die Bedingungen für das Treffen auf eine französische Task Force in dieser Woche sind weiterhin in Kraft.

A. Eingaben des BdU

Dies sind Aktionen, die Dönitz selbst ausführt. Der Spieler – als BdU – darf sich entscheiden, ein BdU-Ereignis nicht auszuführen. Die „Eingabe“ ist immer erfolgreich, es wird nicht gewürfelt. Es muss jedoch 1 Prestige-Punkt ausgegeben werden und der Einfluss sinkt gemäß der Eingabe-Tabelle.

B. Eingaben an das OKM

Ist sie erfolgreich, muss der Spieler die Bedingungen eines OKM-Ereignisses nicht ausführen.

C. Eingaben an die Reichskanzlei

Ist sie erfolgreich, muss der Spieler die Bedingungen eines Reichskanzlei-Ereignisses nicht ausführen.

D. Keine zu Trainingszwecken abgestellten U-Boote

Ist sie erfolgreich, müssen die genannten U-Boote nicht abgestellt werden. Mit dem Beginn der folgenden Spielrunde

- Würfelt der Spieler für jedes neu eingetroffene U-Boot. Bei einer „0“ trifft das Boot mit einer unerfahrenen Besatzung (Level 1) ein, siehe 8.1. Hat das U-Boot sowieso eine unerfahrene Besatzung, ist der Level 2.
- Jedes Mal, wenn der Spieler die Auswirkungen des Ereignisses aufhebt, wird obiger Würfelwurf mit -1 modifiziert.
- Um nicht wie oben würfeln zu müssen, muss der Spieler freiwillig die im aufgehobenen Ereignis genannte Anzahl an U-Booten plus ein weiteres U-Boot, dass kein Typ-II-Boot ist, abstellen.
- Das Aufheben der Ereignisse „Zu Trainingszwecken abgestellt“ hebt kein Abziehen von Booten durch andere Ereignisse (z.B. „Weserübung“) oder abgezogene U-Boote zu Beginn eines neuen Kriegsabschnitts auf.

Die „Crew“ von Das Boot

Design:

Brien J. Miller und Stephen C. Jackson

Graphik:

Brien J. Miller

Spieltest:

Doug DeMoss, David Firestine, John Heim, Adam Hickey, Chris Milne, Dean Moon, Tony Morgan, Matthew Perez, David Schueler

VASSAL-Test-Modul:

Joel Toppen

Proofing:

William Broadhurst, Uli Blennemann, Randall Dreger, Edgar Gallego, Noël Haubry, Paul Heald, Craig Holt, Chris Janiec, Hans Korting, Jeff Petraska, Chris Schall, Gunther Schmid

Französische Übersetzung:

Noël Haubry

Deutsche Übersetzung:

Uli Blennemann

Politische Einfluss-Tabelle (36.6)

Schwierig- keit	Eingabe	Auswirkung	Ziel	Einflussänderung (Erfolg/Misserfolg)			Reichs- kanzlei
				OKM	OKW	OKL	
Produktionseingaben							
III	Verbesserungen bei den Basen	Mit 2 Würfeln würfeln; dies ist die Anzahl an Monaten, bis sich der Seeklar-Wert um 1 verbessert	OKW	(+1/0)	(-3/-1)	(-1/0)	(0/-1)
II	Die Verbesserungen bei den Basen bleiben	In Kriegsabschnitt 4 und 5 bleibt der Seeklar-Wert bei +1	OKW	(+1/0)	(-2/0)	(-1/0)	(0/-1)
III	Große Steigerung der U-Boot-Produktion	Mit 2 Würfeln würfeln; dies ist die Anzahl an Monaten, bis die Boote 2 Monate früher erhältlich sind	OKW	(-2/-1)	(-2/-1)	(-1/-1)	(-1/0)
II	Geringe Steigerung der U-Boot-Produktion	Mit 2 Würfeln würfeln; dies ist die Anzahl an Monaten, bis die Boote 1 Monat früher erhältlich sind	OKW	(-1/0)	(-1/0)	(-1/0)	(+1/-1)
III	Beschleunigtes U-Boot-Radar-Programm	Mit 1943 beginnend haben die U-Boote Radar (35.61.E)	OKL	(-1/0)	(-1/0)	(-1/0)	(0/0)
II	Beschleunigtes U-Tanker-Programm	UA wird überholt und es wird gewürfelt, wann U-Tanker früher erhältlich sind	OKM	(-1/-1)	(0/0)	(0/0)	(0/0)
II	Korrekte Torpedoprobleme	Der Torpedowert steigt um 1	OKM	(0/-1)	(0/0)	(0/0)	(0/0)
Operative Eingaben							
II	Eine Fluboot-Staffel überführen	Eine Staffel Do-18 oder Bv-138 ist erhältlich	OKL	(+1/0)	(0/0)	(-1/0)	(0/0)
I	Eine Flugboot-Staffel behalten	Eine Staffel Do-18 oder Bv-138 wird behalten	OKL	(+1/0)	(0/0)	(-1/0)	(0/0)
III	Verlegung einer Staffel Langstreckenaufklärer	Eine Staffel Fw-200 ist erhältlich	OKL	(+2/0)	(-1/0)	(-2/0)	(+1/0)
II	Eine Staffel Langstreckenaufklärer behalten	Eine Staffel Fw-200 wird behalten	OKL	(+1/0)	(-1/0)	(-1/0)	(0/0)
I	Tanken von Handelsstörern	In der laufenden Woche wird der Handelsstörer HSK in eine Operationszone gelegt	OKM	(-1/0)	(0/0)	(0/0)	(0/0)
Strategische Eingaben							
III	Verbesserung der nachrichtendienstlichen Fähigkeiten	Der B-Dienst-Level steigt um 1	Reichskanzlei	(+1/0)	(+1/0)	(+1/0)	(-1/0)
III	Aufklärung nachrichtendienstlicher Fehlschläge	Der Enigma-Level steigt um 1	Reichskanzlei	(-1/0)	(+1/0)	(+1/0)	(-2/0)

Schwierigkeit	Eingabe	Auswirkung	Ziel	OKM	OKW	OKL	Reichskanzlei
Strategische Eingaben, Fortsetzung							
III	Verbesserung auf 4-Walzen-Enigma-Maschinen	Wenn erfolgreich, wird mit 1 Würfel gewürfelt. Dies ist die Anzahl an Monaten, bis 4-Walzen-Geräte die 3-Walzen-Geräte ablösen	Reichskanzlei	(+1/0)	(+1/0)	(+1/0)	(-1/0)
II	Alle Dienststellen müssen 4-Walzen-Maschinen verwenden	Wenn erfolgreich, wird mit 1 Würfel gewürfelt. Dies ist die Anzahl an Monaten, bis 4-Walzen-Geräte die 3-Walzen-Geräte ablösen	OKM	(+1/0)	(+1/0)	(+1/0)	(-1/0)
II	Finnische U-Boote unter der Kontrolle des BdU	Mit 1 Würfel würfeln. Dies ist die Anzahl an Monaten, bis 3 Veteinen-Klasse-Boote im Deutschen Reich erhältlich sind	Reichskanzlei	(+1/-1)	(0/0)	(0/0)	(-2/0)
III	Spanien auf Achsenseite in den Krieg ziehen	Siehe Sonderregeln	Reichskanzlei	(0/-1)	(-1/0)	(-1/0)	(-2/0)
III	Die französische Flotte in Besitz nehmen	Siehe Sonderregeln	Reichskanzlei	(-2/-1)	(-1/0)	(-1/0)	(-2/0)
III	Vichy-Frankreich auf Achsenseite in den Krieg ziehen	Siehe Sonderregeln	Reichskanzlei	(-1/-1)	(-2/0)	(-1/0)	(-2/0)
II	Vor Kriegsabschnitt 3 in der Operationszone Grand Banks operieren	Siehe Sonderregeln	Reichskanzlei	(+1/0)	(0/0)	(0/0)	(-1/0)
II	Vor Kriegsabschnitt 4 in der Operationszone Maritimes operieren	Siehe Sonderregeln	Reichskanzlei	(+1/0)	(0/0)	(0/0)	(-1/0)
II	Vor Kriegsabschnitt 4 in den Operationszonen Caribbean und den vor Südamerika operieren	Siehe Sonderregeln	Reichskanzlei	(+1/0)	(0/0)	(0/0)	(-2/0)
III	Vor Kriegsabschnitt 4 in allen westlichen Gewässern operieren	Siehe Sonderregeln	Reichskanzlei	(+1/-1)	(0/0)	(0/0)	(-2/0)
III	Vor Kriegsabschnitt 4 amerikanische Ziele angreifen	Die Beschränkungen von 30.23 sind aufgehoben	Reichskanzlei	(+1/-1)	(-1/0)	(0/0)	(-2/0)
Reaktionen							
I	Eingaben des BdU	Automatisch erfolgreich; BdU-Ereignis muss nicht ausgeführt werden	Automatisch	(-1/0)	(0/0)	(0/0)	(-1/0)
II	Eingaben an das OKM	Ereignis muss nicht ausgeführt werden	OKM	(-2/0)	(0/0)	(0/0)	(-1/0)
III	Eingaben an die Reichskanzlei	Ereignis muss nicht ausgeführt werden	Reichskanzlei	(-1/0)	(0/0)	(0/0)	(-2/0)
I	Keine zu Trainingszwecken abgestellten U-Boote	Keine Abstellungen. Kumulativ steigende 10 % Wahrscheinlichkeit, dass neue U-Boote eine unerfahrene Besatzung haben	OKM	(-1/0)	(0/0)	(0/0)	(0/0)

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Gefechtsergebnis-Tabelle (19.2)**

Wenn ein Gefechtsergebnis-Marker aufgedeckt wird, wird das Spiel unterbrochen und das Ereignis sofort ausgeführt. Die Ergebnisse des Ereignisses haben Vorrang vor den Regeln.

Nach dem Aufdecken eines Markers wird gewürfelt und die Tabelle unten konsultiert. Die Auswirkungen werden umgesetzt. Das Ereignis gilt für eine einzelne Angriffsrunde; zudem kann nur ein Ereignis pro Angriffsrunde eintreten. In bestimmten Situationen, z.B., bei einem Alleinfahrer, kann es vorkommen, dass es kein Ziel für ein gezogenes Gefechtsergebnis gibt. In diesem Fall sind alle Ereignisse „kein Ereignis“ – mit Ausnahme von „Flugzeug sichtet U-Boot“ and „mechanische Probleme“.

Gefechtsergebnis-Tabelle (19.2)	
Würfelfwurf	Ereignis
0	<p>Ziel läuft in Torpedobahn Plötzlich läuft ein alliiertes Schiff genau in die Bahn von einem oder mehreren Torpedos. Die Gefechtsphase findet normal statt; vor der ersten Angriffsrunde (siehe 14.16) wird aber ein beliebiges Schiff, mit der Rückseite nach oben und Red Ensign, in derselben oder einer angrenzenden Reihe aufgedeckt und ermittelt, ob es versenkt wurde. Dazu wird gewürfelt und auf der korrekten Zieltonnagelinie der Angriffstabelle der aktuelle Torpedowert hinzuaddiert. Die Angriffsrunde wird normal fortgesetzt. Das U-Boot hat beim Testen der Seedauer Torpedos eingesetzt. Befinden sich keine passenden Schiffe auf dem Display, wird das Ereignis ignoriert.</p>
1	<p>Leuchtkugeln Ein oder mehrere alliierte Schiffe erleuchten die Umgebung mit Leuchtkugeln und Leuchtraketen, die aber manchmal den U-Booten eher halfen als sie behinderten. Es wird gewürfelt:</p> <p>0-1 Nach dem Umdrehen darf der Spieler einen Zielcomputer-Marker um eins verbessern (z.B. wird eine -1 eine -2). 2-3 Der Spieler addiert einen weiteren Zielcomputer-Marker zu einem Ziel seiner Wahl. 4-5 Keine Auswirkung 6-7 Der Spieler platziert einen Zielcomputer-Marker weniger als erlaubt. Sind bereits alle gelegt, wird ein zufällig gewählter, nicht umgedrehter Marker entfernt. Sind alle schon umgedreht, wird der Marker, der für das U-Boot am Vorteilhaftesten ist, entfernt. 8-9 Das U-Boot, das das Ereignis auslöste, erhält einen „Sichten-Marker“ und muss tauchen/ausweichen. Sofort wird ein Gegenangriff auf das U-Boot ausgeführt (es wird nicht gewartet, bis weitere Spielsteine aufgedeckt werden) und das Boot vom Display entfernt (überlebt das Boot, zieht es sich aus dem Gefecht zurück und wurde unter Wasser gedrückt, bis der Konvoi vorbei gezogen ist).</p> <p><u>Würfelfwurfmodifizierungen</u></p> <p>Kriegsabschnitte 1 und 2: -1 Kriegsabschnitt 5: +1</p>
2	<p>Torpedo läuft im Kreis Ein Torpedo läuft im Kreis zurück auf das U-Boot. Die Angriffsrunde wird normal ausgeführt; zusätzlich wird aber ein Angriff auf das eigene U-Boot ausgeführt. Dazu addiert der Spieler +1 zum aktuellen G7-Torpedowert und einem gesondert gezogenen Zielcomputer-Marker und würfelt dann. Ist das Ergebnis des Würfelfwurfs kleiner oder gleich als die zuvor ermittelte Zahl, ist das U-Boot gesunken. Überlebt es, wird mit der Gegenangriffs-Runde fortgeführt. Das U-Boot kann versuchen, dem Torpedo mit Alarmtauchen (siehe 14.13) auszuweichen, bevor der Zielcomputer-Marker aufgedeckt wurde. Das U-Boot hat beim Testen der Seedauer Torpedos eingesetzt.</p>
3	<p>Flugzeug sichtet U-Boot Das U-Boot wurde gesichtet und wird nun von einem Flugzeug angegriffen. Es wird sofort auf der „Flugzeug per Ereignis“-Linie der U-Boot-Gefahren-Tabelle mit den aufgeführten Modifizierungen gewürfelt und das Ergebnis umgesetzt. Führt das U-Boot erfolgreich Alarmtauchen aus, werden alle Resultate mit Ausnahme von „Kein Ergebnis“ auf „Gesichtet“ geändert. Das Gefecht ist vorüber, wenn das U-Boot nicht eine zweite Gelegenheit aufgrund von Heimatgewässern (siehe 30.1) erhält. Das Ereignis wird ignoriert, wenn sich im laufenden Kriegsabschnitt (siehe 2.12) kein Flugzeug-Symbol in der Operationszone befindet. (<i>Ausnahme: 1943 wird das U-Boot von einem Trägerflugzeug gesichtet, wenn es sich nicht auf dem South Atlantic/Indian Ocean-Display oder in der Baltic Sea befindet.</i>)</p>

DAS BOOT: DER DEUTSCHE U-BOOTKRIEG: 1939-1943**Gefechtsergebnis-Tabelle, Fortsetzung**

4	<p>Mechanische Probleme beenden den Angriff</p> <p>Das U-Boot hat mechanische Probleme. In dieser Spielrunde führt es keine Gefechtsphase aus.</p> <p>Es wird gewürfelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ist der Würfelwurf ungerade, wird ein Schaden- und ein zurück zur Basis-Marker auf das Boot gelegt; • Ist der Würfelwurf gerade, können die Probleme behoben werden und das U-Boot kann in der folgenden Runde normal operieren. (Es braucht keinen Seedauer-Test in dieser Runde auszuführen.)
5	<p>Perfekte Vorbereitung</p> <p>Die Angriffsvorbereitungen waren perfekt. Es wird normal weiter gemacht; alle Zielcomputer-Marker haben in dieser Runde jedoch negative Werte (d.h., jedes „+“ wird „-“).</p>
6	<p>Doppelte Tonnage</p> <p>Der Kapitän hat ein fettes Ziel entdeckt. Am Ende der Gefechtsphase wird die Tonnage des größten, namenlosen versenkten Handelsschiffs verdoppelt. Es wird die doppelte Tonnage bei der Ermittlung, ob das Schiff explodieren kann oder ob es eine -1 Würfelwurfmodifizierung auf der Angriffstabelle in Kriegsabschnitt 5 (siehe 14.16D) gibt, verwendet. Wird das Ereignis in der weiteren Angriffsrunde erneut gewürfelt, wird auch die Tonnage des nächst größten Schiffs verdoppelt.</p>
7	<p>Erst Gegenangriff, dann Angriff</p> <p>Nur in dieser Runde wird der Ablauf des Gefechts umgekehrt. Nachdem alle Ziele normal umgedreht wurden, einschließlich nicht umgedrehten Flaggen mit Zielcomputer-Markern, die Ziel sind, greifen die Eskorten zuerst an. Wird es nicht versenkt oder zurück zur Basis gezwungen, greift dann das U-Boot die Überwasserschiffe an. Dabei werden 14.11 bis 14.15 ausgeführt, dann geht es mit der Gegenangriffs-Runde (14.2) weiter. Wurde das U-Boot nicht versenkt oder zurück zur Basis gezwungen, greift es normal (siehe 14.16) an. <i>Dieses Ereignis nimmt an, dass das U-Boot entdeckt wurde, der Kapitän seine Entdeckung jedoch nicht bemerkte, da er sich auf sein Ziel konzentrierte.</i></p>
8	<p>Gegenangriff</p> <p>Eskorten entdecken das U-Boot frühzeitig und drücken es unter Wasser. Im Folgenden wird das Ereignis wie „7“ oben behandelt, das U-Boot kann aber keinen Angriff ausführen.</p>
9	<p>Angriff, dann noch ein Angriff</p> <p>Das U-Boot entweicht allen Eskorten und greift die Überwasserschiffe an. Es gibt keinen Gegenangriff und das U-Boot bekommt einen weiteren Angriff, bevor mit 14.3 weiter gemacht wird. Es gibt keine -1-Modifizierung zu den Zielcomputer-Markern bei diesem zusätzlichen Angriff, es sei denn, das Ereignis wird bei einer weiteren Angriffsrunde gezogen.</p>

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

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

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

