

War at Sea – Tabletop Regeln

Version vom 16. August 2009

Veröffentlicht unter „Creative Commons Namensnennung 3.0 Deutschland Lizenz“

Autoren: Stefan Axel Boës, Frank Boës

Das Tabletop-Lineal

Zum Spielen von „War at Sea“ nach Tabletop-Regeln wird ein Tabletop-Lineal benötigt. Darauf aufgetragen sind Reichweiten von 0 bis 5. Die Abstände zwischen den einzelnen Markern entsprechen der regulären Kantenlänge eines Feldes auf der Standardkarte bzw. betragen 9 cm / 3,5 Zoll.

Dabei entspricht der erste Abschnitt der Reichweite 0, der zweite Abschnitt der Reichweite 1, usw.

Bewegung

Für die Bewegung einer Einheit wird das Tabletop-Lineal an die Spitze der Einheit angelegt. Eine Einheit darf pro Bewegungspunkt ihren Kurs um maximal 90° in eine beliebige Richtung verändern. Um eine Drehung auszuführen muss eine Seeeinheit sich um mindestens eine Schiffslänge bewegen.

Rückwärtsfahrt ist für jede Einheit möglich, dadurch verliert sie aber einen Bewegungspunkt.

Wenden auf der Stelle ist ebenfalls möglich, verbraucht aber zwei Bewegungspunkte. Dabei wird die Einheit um ihren Hauptmast gedreht bzw. bei Schnellboten an der Mitte der Basis.

Stacking

Stacking (d.h. das Übereinanderstapeln von Einheiten) ist generell nicht mehr erlaubt. Flugzeuge sind von dieser Regelung ausgenommen, sie können über einem Schiff gestapelt sein.

Das Ziehen von Einheiten durch andere Einheiten hindurch ist nicht gestattet.

Angriffe und Reichweiten

Die Reichweite zwischen zwei Einheiten wird von Hauptmastspitze zu Hauptmastspitze gemessen. Bei Flugeinheiten wird das Cockpit des Staffelführers als Messgrundlage verwendet. Bei Schnellboten wird die Mitte der Basis als Messgrundlage verwendet.

Bei Angriffen entspricht die Reichweite 0 nun dem ersten Abschnitt auf dem Tabletop-Lineal, die Reichweite 1 dem zweiten Abschnitt, usw.

Hindurchfeuern durch andere Einheiten

Angriffe von Seeeinheiten auf andere Seeeinheiten auf Reichweite 0 erfolgen im Flachfeuer, darüber hinaus im Steilfeuer. Im Steilfeuer ist das Überschießen von anderen Einheiten möglich, im Flachfeuer nicht. Dies gilt auch für Wasserbomben.

Entscheidend für die Berechnung der Schusslinie ist die direkte Verbindung zwischen der Hauptmastspitze vom Angreifer zur Hauptmastspitze des Verteidigers. Sollte diese Linie eine andere Überwassereinheit (dies nimmt U-Boote aus) bzw. eine Insel berrühren, so ist die Schusslinie blockiert.

Torpedos können unter keinen Umständen durch andere Einheiten hindurchfeuern.

Die Beschränkung der Schusslinie gilt nicht für Lufteinheiten.

Einheiten mit der Fähigkeit „Niedriger Tiefgang“ und Inseln

Einheiten mit der Fähigkeit „Niedriger Tiefgang“ können Inselgewässer (d.h. die blaue Fläche auf einer Inselkarte) befahren. Alle regulären Bewegungsregeln gelten hier weiterhin. Seeeinheiten ohne diese Fähigkeit können diese Felder nicht betreten.

Einheiten, die sich in Inselgewässern befinden, können nicht angreifen und nicht angegriffen werden.

Flugzeuge

Flugzeuge, die einen Bombenangriff auf Seeeinheiten fliegen, müssen mit ihrer Basis direkt die anzugreifende Einheit berühren. Berührt die Basis mehrerer Einheiten, so kann die Staffel ggf. ein Ziel auswählen.

Die Ausnahme von dieser Regel ist der Angriff mit Torpedos bzw. mit Bordwaffen. Diese können weiterhin auf Reichweite 0 (d.h. dem ersten Abschnitt auf dem Tabletop-Lineal) durchgeführt werden.

Luftkämpfe und Flugabwehr finden weiterhin auf Reichweite 0 statt, bzw. in der durch die angreifende Einheit vorgegebenen Reichweite.

U-Boote

U-Boote können nur durch Lufteinheiten angegriffen werden, wenn sie entweder in Erfassungsreichweite einer anderen, befreundeten Seeeinheit befinden, oder das U-Boot durch Lufteinheiten aufgeklärt wurde.

Die Erfassungsreichweite von Seeeinheiten beträgt 3 Abschnitte auf dem Tabletop-Lineal.

Um ein U-Boot außerhalb der Erfassungsreichweite durch Lufteinheiten auszuklären, ist vor einem Angriff ein erfolgreicher Erfassungswurf notwendig. Ein Erfassungswurf gilt als erfolgreich, wenn mit 1W6 ein Wurf von 4 oder mehr absolviert wird. Nach einer erfolgreichen Erfassung kann im Anschluss ein Angriff stattfinden.

Ein erfolgreicher Erfassungswurf gilt für die gesamte Runde für alle befreundeten Einheiten.

Änderungen von Spezialfähigkeiten

Für das Tabletop-Spiel werden die folgenden Spezialfähigkeiten umdefiniert.

U-Boot-Jäger - Sub Hunter

Die Erfassungsreichweite dieser Einheit steigt um 1.

Bordwaffen-Experte - Expert Strafer

Keiner weiß, was diese Fähigkeit bedeutet.

Kampfluftpatrouille - Combat Air Patrol

Wenn sich diese Einheit in Reichweite 0 eines eigenen Flugzeugträgers befindet und diese Runde noch keine andere Einheit angegriffen hat, darf sie sich maximal 2 Einheiten bewegen um eine andere, feindliche Lufteinheit anzugreifen.

Verteidige den Träger - Defend the Flattop

Solange sich die Einheit in Reichweite 0 eines eigenen Flugzeugträgers befindet, darf sie einen zusätzlichen Würfel für Angriffe auf Flugzeuge einsetzen.

Eskorte - Escort

Wenn diese Einheit sich in Reichweite 0 zu einem befreundeten Bomber befindet, wird feindlichen Jägern ein Auge von jedem Angriffswurf gegen diese Bomber abgezogen.

Radarposten - Radar picket

Am Ende der Lufteinsatzphase (Air mission phase) darf eine Lufteinheit, die keine feindlichen Lufteinheiten in Reichweite 0 vorfindet, nochmals umgesetzt werden, um eine feindliche Lufteinheit anzugreifen.

Naheskorte - Close Escort

Diese Einheit kann im Flachfeuer durch befreundete Einheiten hindurchschießen.