



PANZERSCHLACHT

Ein Brettspiel für 2 Personen

»Der große Hund ist los«, sagen die Panzerschützen, wenn es besonders heiß hergeht. Auch in diesem Panzer-Wehrspiel wird »der große Hund los sein«, denn es gilt, den feindlichen Panzerverband in die Zange zu nehmen und restlos zu vernichten.

Wenn diese »Panzerschlacht« auch nur ein Spiel ist, das dem Wehrgedanken und der Entspannung dient, so sind doch auch hier klare Überlegung und rasches Handeln entscheidend für den Sieg.

Aufstellung Jede der beiden Parteien Blau und Rot verfügt über 10 leichte und 8 schwere Panzer. Die Panzer sind vor Spielbeginn in folgender Anordnung aufzustellen (vom Spieler aus): 1. Reihe: 8 schwere Panzer. 2. Reihe: 10 leichte Panzer.

Spielverlauf Beide Parteien ziehen abwechselnd. Das Los entscheidet, wer beginnt. Jeder Panzer darf sich nur auf Feldern der gleichen Farbtonung bewegen, die auch sein Startfeld zeigt. Die Panzer sind nach jedem Zug in Schußrichtung aufzustellen.

Gezogen wird nur in schräger Richtung, vor- oder rückwärts

Leichte Panzer ziehen 1–6 Felder

Schwere Panzer ziehen 1–4 Felder

Geschossen wird nur in gerader Richtung vorwärts

Leichte Panzer beschießen das drittnächste Feld

Schwere Panzer beschießen das dritt- oder viertnächste Feld

Jeder Schuß muß sofort nach dem Zug erfolgen. Dabei bleibt der soeben gezogene Panzer auf dem durch diesen Zug erreichten Feld stehen, während der durch diese Stellung als beschossen geltende feindliche Panzer (auf dem dritt- oder viertnächsten Felde) aus dem Spiel genommen wird. Übersieht eine Partei eine Schußmöglichkeit, so kann die Gegenpartei beim nächsten Zug — unabhängig von diesem Zug — den ladegehemmten Feindpanzer aus dem Spiel nehmen. Ebenso gilt die Wegnahme eines feindlichen Panzers, der durch Unachtsamkeit des Gegners in das Schußfeld eines eigenen Panzers gezogen wurde, nicht als Zug.

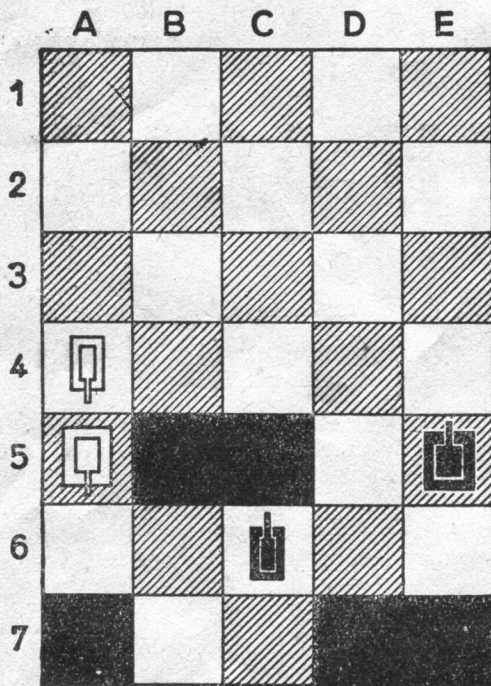
Deckung In gleicher Schußrichtung ohne Zwischenfeld hintereinander stehende Panzer der gleichen Farbe gelten als gedeckt und können nur durch einen von rückwärts angreifenden Gegner beschossen werden. Jeder der in Deckung stehenden Panzer aber kann jedes für ihn erreichbare Feld beschießen. Ungedeckt stehende Panzer können auch auf ihrem Startfeld beschossen werden.

Dunkelgrüne Felder Diese Felder bedeuten Tankfallen oder Panzergräben und müssen umfahren werden. Dagegen kann man über diese Felder — die beim Schuß als Feld zählen — hinwegschießen. (Ebenso wie über eigene oder feindliche Panzer, die zwar in der Schußgeraden, aber nicht auf einem Beschußfeld stehen.)

Zangenbewegung Jeder Panzer, der in die feindliche Stellung (1. oder 2. Felderreihe) einbricht, wendet und — wenn möglich — schießt sofort. Beim nächsten Zuge kann er wieder ins Kampffeld fahren und den Feind — auch in Deckung stehende Feindpanzer! — von rückwärts abschießen. Mit mehreren Panzern ist es auf diese Weise möglich, den Feind in die Zange zu nehmen und einzukesseln.

Wer ist Sieger? Sieger ist diejenige Partei, die den feindlichen Panzerverband restlos vernichtet. Sind die Verluste auf beiden Seiten so stark, daß keine Partei mehr eine Möglichkeit sieht, den feindlichen Restverband aufzureiben, so gilt diejenige Partei als Sieger, die mit mehr (noch vorhandenen) Panzern in die feindliche Stellung eingebrochen ist als der Gegner.

Taktische Ratschläge für Anfänger



Neben der direkten Deckung (s. u.) gibt es auch die Möglichkeit einer indirekten Deckung. Die nebenstehende Zeichnung zeigt ein Beispiel für indirekte Deckung, in der zwei blaue Panzer auf C6 und E5 stehen. (Buchstaben und Zahlen gelten nur zur Erklärung für diesen Spieleschnitt.) Würde Rot in dieser Stellung seinen schweren Panzer von A5 aus der direkten Deckung heraus nach C3 ziehen und den blauen leichten Panzer auf C6 abschießen, so würde Blau mit seinem schweren Panzer von E5 nach C7 ziehen und den roten schweren Panzer auf C3 abschießen. Zöge dagegen Rot von A5 nach E1, um Blau E5 abzuschließen, so würde Blau C6 nach E4 ziehen und Rot E1 vernichten. In jedem Fall würde also Rot einen Angriff auf einen der beiden blauen Panzer mit einem Eigenverlust bezahlen müssen. Man sieht aus diesem Beispiel, daß es nötig ist, vor jedem Zug alle Zugmöglichkeiten des Gegners zu überprüfen, um vor überraschenden Verlusten sicher zu sein.

Gleich zu Beginn des Kampfspiels kann es von Vorteil sein, mit einigen Panzern so weit wie möglich vorzustoßen, um den Aufmarsch des Feindes zu stören. Dabei muß man allerdings darauf achten, diese allein operierenden Voraus-Panzer immer wieder in gedeckte Stellung zu bringen, in der sie nicht beschossen werden können, selbst aber in der Lage sind, zu schießen oder anzugreifen. Stehen ein schwerer und ein leichter Panzer gemeinsam in Deckung, so ist es vorteilhafter, wenn der schwere vor dem leichten Panzer steht, da sich aus dieser Aufstellung drei Beschußfelder ergeben, während anderenfalls nur das dritt- oder viertnächste Feld beschossen werden kann. Hat man weitere Panzer vorgebracht, so kann man versuchen, mit den Voraus-Panzern in die feindliche Stellung einzubrechen und zu wenden, um die auf die eigene Stellung zurollenden Feindpanzer von rückwärts anzugreifen und (auch gedeckt stehende Panzer) zu zerschlagen.

Fast ebenso wichtig wie die Voraus-Panzer sind diejenigen Panzer, die man im Gebiet der eigenen Stellung zurückbehält, um einen Durchbruch feindlicher Panzer zu verhindern. Man versucht dabei, mit gedeckt stehenden Panzern die Durchfahrt zwischen den Tankreihen zu sperren.

Gelingt es, Voraus- und Sperr-Panzer mit Erfolg einzusetzen, so sind die Grundlagen zur Einschließung und Vernichtung des feindlichen Panzerverbandes gegeben. Wieweit dieses „Vernichtungsprogramm“ allerdings durchführbar ist, hängt natürlich von der Taktik des Gegners ab. Deshalb sind diese taktischen Ratschläge auch nur als Richtlinien für Anfänger gedacht. Schon nach wenigen Spielen wird man feststellen, daß jede Panzerschlacht anders verläuft und daß es immer neue Möglichkeiten gibt, den „großen Hund“ loszulassen.