

## SPIELANLEITUNG \*\*\*\*\*

### TAKTIK II \*\*\*\*\*

Das vorliegende Heft beinhaltet die Anleitungen zu den drei Spielarten von TAKTIK II. Zunächst ist es ausreichend, wenn Sie die auf den folgenden Seiten angegebenen Regeln für das Grundspiel lesen. Studieren Sie diese sehr sorgfältig und fangen Sie dann mit dem Spiel an. Mit dem Spiel für Fortgeschrittene und den Zusatzregeln sollten Sie sich erst dann befassen, wenn Sie glauben, das Grundspiel zu beherrschen. Der letzte Abschnitt über MILITÄRISCHE STRATEGIE und TAKTIK wird Ihnen helfen, das Spiel noch schneller zu beherrschen. Er ist ein Auszug aus den "Geboten und Verboten" der Kriegskunst aus einer Expertise des Sachverständigen-Beirates von Avalon Hill. Diesem Beirat gehören an: Konteradmiral C. Wade McClusky, Held der Midway-Schlacht, General Anthony G. McAuliffe, dessen Antwort "Quatsch" auf das deutsche Kapitulationsangebot in Bastogne legendär ist, und Oberst Donald L. Dickson, beteiligt an den Kämpfen um Guadalcanal und bekannter Herausgeber und Verleger der Zeitschrift "Ledernacken".

Nehmen Sie sich jetzt die nächsten 10 Minuten Zeit, um das TAKTIK-Spiel zu lernen, - es werden vielleicht die aufregendsten Augenblicke Ihres Hobbies werden.

#### Einleitung:

TAKTIK II gehört zur Gruppe der Strategiespiele. Was versteht man darunter? Es ist die Methode, geschichtliche Ereignisse in ein spannendes Spiel umzusetzen. Oft ist es auch eine Möglichkeit, militärisches Wissen anzuwenden, ohne dabei Gewalt ausüben zu müssen, wie in einem wirklichen Konflikt. Das älteste bekannte Kriegsspiel ist wahrscheinlich Schach. Beim Schach versucht jeder Spieler dadurch zu gewinnen, daß er die Figuren des Gegenspielers ausschaltet und den König gefangennimmt. Das gleiche gilt bei TAKTIK II, jedoch mit einigen sehr wichtigen Unterschieden. Im Gegensatz zu Schach ist TAKTIK II ein realistisches und kein abstraktes Spiel. Anstatt - wie beim Schach - lediglich eine Figur pro Zug zu bewegen, kann jeder Spieler seine gesamte Armee bei einem Zug bewegen. Wo beim Schach Figuren des Gegenspielers einfach "geschlagen" werden, bietet TAKTIK II ein einzigartiges System, um Angriffsergebnisse zu ermitteln, wodurch die Geschehnisse auf dem tatsächlichen Kampf-Feld wirklichkeits-

getreu wiedergegeben werden. Schließlich verlangt TAKTIK II genau wie Schach eine Spielstrategie, um zu gewinnen. Das einzige Zufallselement im Spiel gibt die auch im wirklichen Kampf unberechenbaren Einflüsse wieder.

Das Spiel kann in drei Schwierigkeitsgraden gespielt werden:

Anfänger sollten unbedingt mit dem Grundspiel beginnen. Wenn Sie mit den Spielabläufen vertraut sind, wagen Sie sich an das Spiel für Fortgeschrittene, das die Grundspielregeln erweitert, um noch wirklichkeitstreu zu sein. Erfahrene Spieler, die bereits das Fortgeschrittenenstadium erreicht haben, können einige oder alle Zusatzregeln anwenden, um damit mehr Variationsmöglichkeiten zu schaffen.

Wenn Sie vorher noch nie ein strategisches Spiel gespielt haben, lassen Sie sich nicht entmutigen durch die anscheinend vielen Regeln. Manchmal sind mehr als einige Worte erforderlich, um ein einfach zu verstehendes Konzept auszudrücken. Bereits mit den einfachen Regeln der Grundversion von TAKTIK II können Sie ein spannendes Spiel beginnen.

## GRUNDSPIEL

### Die Kartentafel - Ihr "Schachbrett"

Auf der Kartentafel von TAKTIK II ist ein von Wasser umgebener Phantasiekontinent dargestellt. Auf diesem Kontinent gibt es zwei Länder: BLAU und ROT. ROT besitzt zusätzlich eine kleinere Insel auf dem nordwestlichen Teil der Karte. Eine Art militärisches Planquadratnetz ist zur Erleichterung des Spiels auf die Karte aufgedruckt. Die Planquadrate dieses Kartennetzes sind sehr wichtig für Truppenbewegungen und Kampf während des Spielverlaufes. Außerdem sind Standard-Kartensymbole aufgebracht, die Städte, Gebirge, Straßen, Flüsse, Wälder, Bivakgebiete und Strände wiedergeben, wie im folgenden definiert:

Ebenes Gelände:	jedes Quadrat, das nicht einer Stadt, einem Gebirge, einem Wald oder einem See zugeordnet ist,
Städte:	alle doppelt schraffierte Quadrate,
Flüsse:	blaue Linien auf der Karte,
Brücken:	dicke durchgehende Linien über Flüssen oder als Verbindung der nordwestlichen Insel mit dem Festland,
Gebirge:	alle Quadrate, die mit schwarzen Farbspritzern markiert sind,
Straßen:	rote Linien auf der Karte,

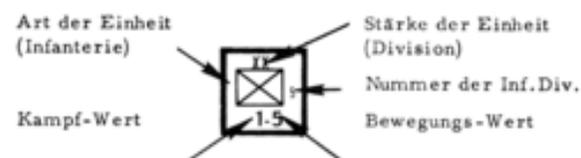
Wälder:	alle Quadrate, die ganz oder teilweise mit schwarzen Waldsymbolen markiert sind,
Strände:	dunkel schraffierte Flächen an den Küsten, die mit dem Wort "BEACH" gekennzeichnet sind,
Bivak-Gebiete:	Quadrate, die mit einer gestrichelten Linie abgegrenzt sind und die Bezeichnung "FIRST ARMY", "RECLACEMENTS", "IV-C" usw. tragen; hier werden bei Spielbeginn die Spieleinheiten aufgestellt,
Seegebiete:	blaue Quadrate. Keine Spieleinheit kann auf diese Gebiete bewegt werden.

Die Grenze zwischen beiden Ländern stellt die vertikale Falzung der Tafel in der Mitte dar.

**ANMERKUNG:** Beim Grundspiel sind alle Geländemerkmale zu vernachlässigen außer: Städten, Brücken und Bivak-Gebieten. Die übrigen Geländemerkmale werden nur beim Spiel für Fortgeschrittene berücksichtigt.

### Spielsteine - Ihre "Schachfiguren"

Zu dem Spiel gehört ein Satz von roten und blauen quadratischen Spielsteinen. Wie beim Schach sind diese Steine Ihre "Schachfiguren". Sie stellen die beiden gegnerischen Armeen dar. Im folgenden werden die Steine als "Einheit" bezeichnet. Auf den Einheiten sind eine Reihe Informationsfaktoren aufgedruckt, die zum Spiel notwendig sind. Dazu folgendes Beispiel:



XX Division      XXX Corps  
XXX Armee      XXXX Heeresgruppe

☒ Infanterie	☐ Panzertruppen	☒ IV Hauptquartier
☒ Fallschirmjäger	☒ <sup>1</sup> <sub>M</sub> Gebirgsjäger	☒ <sup>1</sup> <sub>A</sub> Landtruppen

**ANMERKUNG:** Es werden nicht alle Informationsfaktoren für das Grundspiel benötigt. Sie brauchen lediglich den Kampf- und Bewegungs-Wert, um mit dem Grundspiel zu beginnen.

#### Wie wird das Spiel gespielt ?

Grundsätzlich wird TAKTIK II in abwechselnden Zügen gespielt. Der erste Spieler bewegt keine, einige oder alle seine Einheiten, wonach das Kampfergebnis seines Angriffs ermittelt wird. Sein Zug ist damit beendet. Der Gegenspieler bewegt keine, einige oder alle seine Einheiten, wonach wiederum das Kampfergebnis ermittelt wird und der Zug beendet ist.

Bei jedem Zug kann der Spieler beliebig viele Einheiten beliebig weit bewegen, wobei die einzige Grenze die Bewegungs-Werte sind. Nachdem alle Bewegungen abgeschlossen sind, werden jeweils die Ergebnisse der Kämpfe ermittelt, die durch die Bewegung der Einheiten ausgelöst wurden.

Ziel des Spiels ist die Einnahme der gegnerischen Städte oder die Vernichtung der gegnerischen Einheiten. Denken Sie jedoch daran, daß Ihr Gegner das gleiche versucht! Sie müssen also darauf achten, Ihre eigenen Städte und Einheiten zu schützen, während Sie versuchen, die gegnerischen Städte einzunehmen und die Einheiten zu schlagen.

#### Wie wird mit dem Spiel begonnen ?

1. Nachdem die Seiten gewählt sind, plaziert jeder Spieler seine Einheiten in den entsprechenden Bivak-Gebieten.
  - a) Sie können in beliebiger Aufmarschordnung innerhalb dieser Gebiete angeordnet werden.
  - b) Bei Beginn darf kein Spieler Einheiten in Städten oder außerhalb der Bivak-Gebiete plazieren.
2. Die Spieler können durch Würfeln oder Los entscheiden, wer beginnt.
3. Danach sind Sie spielbereit.

#### Wie werden die Einheiten bewegt ?

1. Bei jedem Zug können Sie keine, einige oder alle Einheiten bewegen.
2. Alle Bewegungen sind freiwillig; im Gegensatz zu Schach sind Sie nicht gezwungen, Ihre Einheiten zu bewegen.

3. Jede Einheit hat einen "Bewegungswert" (die zweite Zahl) aufgedruckt. Dieser Wert gibt an, über wieviel Quadrate diese Einheit bei einem Zug bewegt werden kann. Sie können die Einheit weniger weit bewegen als es der Bewegungs-Wert erlaubt, jedoch niemals weiter. Zum Beispiel kann eine Einheit mit dem Bewegungswert "5" über ein, zwei, drei, vier oder fünf Quadrate bewegt werden.



4. Bewegungswerte sind nicht von einer Einheit auf eine andere übertragbar, noch können Sie für den nächsten Zug aufgespart werden.
5. Solange der eine Spieler seine Einheiten bewegt, darf der andere Spieler nicht gleichzeitig ziehen.
6. Auf keinen Fall dürfen eigene Einheiten über oder durch vom Gegner besetzte Quadrate bewegt werden.
7. Es darf nie mehr als eine Einheit gleichzeitig auf einem Quadrat stehen.
8. Keine Einheit darf auf See-Gebiete bewegt werden (blaue Quadrate) mit Ausnahme über Brücken (siehe weiter unten).
9. Die Einheiten müssen stoppen, sobald Sie sich einer gegnerischen Einheit gegenüber sehen. Sie dürfen nicht weiter bewegt werden, unabhängig von den verbleibenden Bewegungswerten (dies wird auch unter dem Abschnitt "Kampf" erklärt).

ANMERKUNG: Der Würfel wird lediglich zur Bestimmung des Kampfausgangs verwendet und hat nichts mit der Bewegung zu tun.

#### Brücken

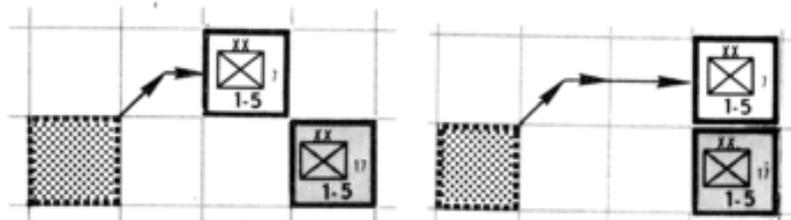
Da Flüsse bei dem Grundspiel nicht berücksichtigt werden, sind lediglich die Brücken wichtig, die die nordwestliche Insel mit dem Festland ROT verbinden, und die Brücke, die die Verbindung der beiden Teile der Hauptstadt BLAU darstellt. Für die Bewegung und den Kampf auf diesen Brücken gelten Sonderregeln:

1. Jede Brücke trägt nur eine Einheit gleichzeitig.
2. Spieler, die ihre Einheiten über Brücken bewegen, haben die Wahl, welche der beiden Seiten sie benutzen. Die Einheiten müssen jedoch auf der einen oder der anderen Seite plaziert (oder bewegt) werden und können nicht springen.

3. Beim Kampf müssen Einheiten auf Brücken die gegnerischen Einheiten auf allen angrenzenden Land-Quadraten angreifen (siehe Abschnitt "KAMPF").
4. Der Zug für eine Einheit kann auf einer Brücke beendet werden.

Wie kommt es zum Kampf ?

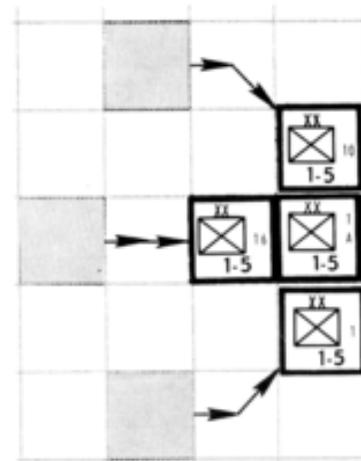
1. Jedesmal, wenn eine eigene Einheit in Berührung mit einer gegnerischen Einheit gebracht wird, kommt es zum Kampf, wobei die eigene, bewegte Einheit als die angreifende Einheit bezeichnet wird.
2. **Wichtig:** Die eigenen Einheiten müssen stoppen, sobald sie das erste, an den Gegner angrenzende Quadrat erreicht haben.



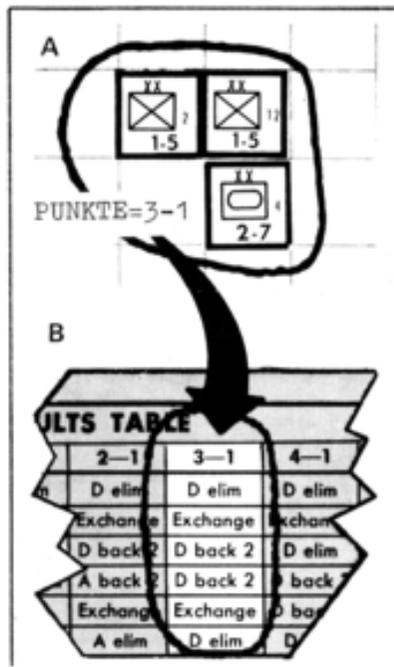
richtig

falsch

3. Beim Kampf ist immer der Spieler der Angreifer, der seine Einheiten gerade bewegt; der andere Spieler ist jeweils der Verteidiger.
4. Jede Einheit hat einen Kampf-Wert (erste Zahl) aufgedruckt, der ein numerischer Ausdruck ihrer Kampfstärke ist.
5. Beim Angriff können Sie beliebig viele Einheiten an den Gegner bringen, bevor Sie die Kampfpunkte auszählen und das Kampfergebnis bestimmen.



6. Nachdem Sie alle eigenen Einheiten bewegt haben, müssen die Ergebnisse der dadurch ausgelösten Kämpfe ermittelt werden. Um die Kampfergebnisse zu ermitteln, benutzen Sie folgendes Schema für jeden Einzelkampf:
  - a) Zählen Sie die Kampf-Werte der angreifenden Einheiten zusammen; machen Sie das gleiche für die verteidigenden Einheiten.
  - b) Entnehmen Sie aus der "Kampf-Ergebnis-Tabelle" (KET) die Vergleichszahl (die meisten können Sie im Kopf errechnen) zwischen den Kampf-Werten des Angreifers und des Verteidigers.
  - c) Gehen Sie in die entsprechende vertikale Punkt-Spalte auf der KET, würfeln einmal für jeden Angriff und gehen mit der Augenzahl in die entsprechende horizontale Reihe auf der KET. Zur Verdeutlichung siehe Beispiele A und B (auf der nächsten Seite).



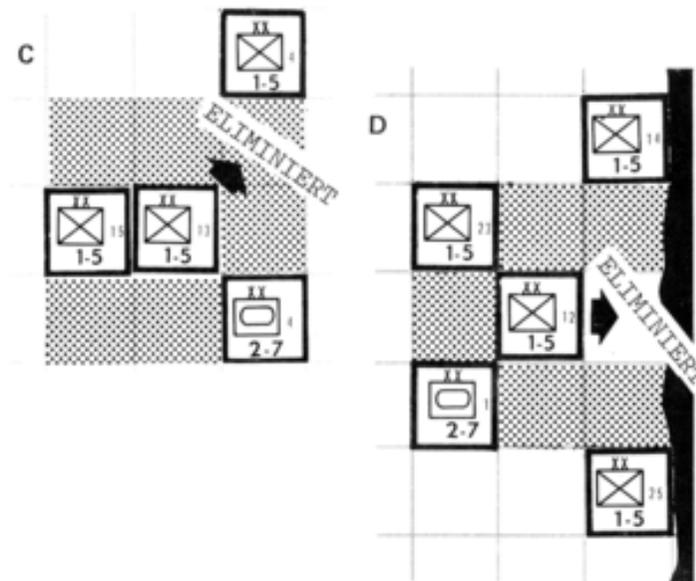
- A) 3-1 Punkte (Kampf-Wert 3 gegen Kampf-Wert 1)  
 B) gehen Sie in die entsprechende Punkt-Spalte auf der KET (3 - 1)

Was stellen die Ergebnisse auf der Kampf-Ergebnis-Tabelle dar ?

Im folgenden sind die Erklärungen der Ausdrücke auf der KET angegeben, wie sie nach dem Würfeln ermittelt werden:

1. D elim: alle Einheiten des Verteidigers, die in diesen bestimmten Einzelkampf verwickelt waren, sind eliminiert und werden einfach von der Kartentafel entfernt.

2. A elim: genau wie D elim, nur daß die Angriffseinheiten von der Kartentafel entfernt werden.
3. D zurück 2: alle Einheiten des Verteidigers, die in diesen bestimmten Einzelkampf verwickelt waren, müssen um zwei Quadrate in der von dem Gewinner zu bestimmenden Richtung zurückgenommen werden. Der Verteidiger wird jedoch eliminiert, wenn:
- er nicht zurückgehen kann, ohne dabei beim ersten oder zweiten Quadrat auf ein an den Feind angrenzendes Quadrat zu ziehen,
  - er vollständig von Feindeinheiten eingeschlossen ist, Beispiel C,
  - er gezwungen ist, auf ein "See-Quadrat" zu ziehen, Beispiel D.



- C) würfeln Sie (z.B. Augen = 1 D elim)  
 D) Ergebnis des Kampfes; der Verteidiger wird von der Kartentafel entfernt.

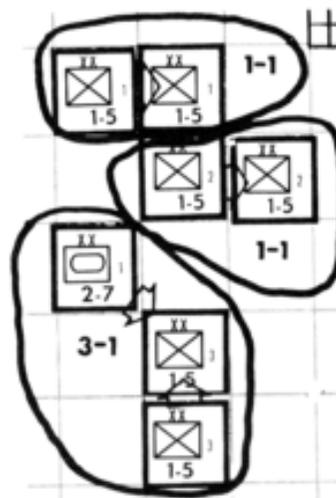
4. A zurück 2: genau wie D zurück 2, nur daß die Angriffseinheiten zwei Quadrate zurückgenommen werden müssen.
5. Austausch: Beide Seiten haben Einheiten zu eliminieren. Der Verteidiger hat alle an dem Kampf beteiligten Einheiten zu entfernen, während der Angreifer alle diejenigen Einheiten zu eliminieren hat, deren Kampfwerte denen der vom Gegner entfernten Einheiten unterlegen oder gleich sind. Diese Verluste beziehen sich ausschließlich auf die in diesen Kampf verwickelten Einheiten.

Was geschieht, wenn mehr als eine Einheit auf beiden Seiten in den Kampf verwickelt ist ?

Wenn mehrere Einheiten auf verschiedenen Quadraten mehrere gegnerische Einheiten auf verschiedenen Quadraten angreifen, hat der Angreifer die Wahl, den Kampf in mehrere Einzelangriffe beliebig aufzuteilen, so lange er folgende Bedingungen erfüllt:

1. Er muß jede Einheit des Verteidigers angreifen, mit der er in Berührung kommt.
2. Seine Einheiten müssen in angrenzenden Feldern zu den Verteidigereinheiten stehen, die angegriffen werden sollen.
3. Alle seine Einheiten, die Verteidigereinheiten berühren, müssen angreifen.
4. Wichtig: Keine Feindeinheit darf pro Zug mehr als einmal angegriffen werden. Keine Einheit darf pro Zug mehr als einmal angreifen, selbst wenn sie nach Kampfe einer Feindeinheit gegenübersteht. Die Verteidigereinheit hat beim Gegenzug die Wahl zum Angriff oder Rückzug.

Denken Sie daran: Sie müssen stoppen, wenn Sie auf ein an eine Feindeinheit angrenzendes Quadrat ziehen. Sie müssen alle Einheiten angreifen, an die Sie herangezogen sind.



Blau als Angreifer hat die Wahl den Kampf aufzuteilen, solange alle blauen Einheiten auch alle sie berührenden roten Einheiten angreifen. Im gleichen Beispiel entscheidet sich der Spieler Blau zu der folgenden Aufteilung:

Infanterie/3 blau muß Infanterie/3 rot angreifen. Panzer/1 blau wurde zur Unterstützung dieses Kampfes herangezogen, obwohl die Möglichkeit zum Kampf mit Infanterie/2 rot gegeben war. Infanterie/1 blau greift Infanterie/1 rot an und Infanterie/2 blau Infanterie/2 rot, wobei blau auch die Möglichkeit hätte, die Angriffseinheiten Inf./1 gegen Inf./2 auszutauschen, um das gleiche Kampfergebnis zu erhalten.

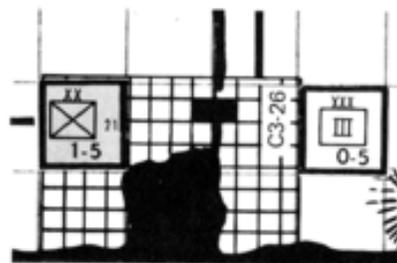
Sonderfall: Stabseinheiten des Hauptquartiers.

Im wirklichen Kriegsfall gehören normalerweise keine Kampftruppen oder Artillerie zu den Stabseinheiten. Ihre Hauptaufgabe ist die Koordination und die Einsatzplanung der Kampfeinheiten. Jedoch kann im Notfall Sicherheits- und anderes nicht zu den Kampfeinheiten gehörendes Personal mobilisiert werden, um eine schwache Verteidigungstruppe zu bilden. Im Spiel wird das durch folgende Regeln berücksichtigt:

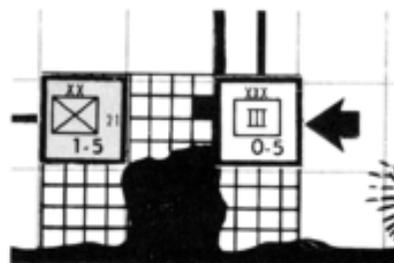
1. Stabseinheiten des Hauptquartiers dürfen niemals angreifen. Wenn sie zum Angriff gezwungen werden, weil vorhergehende Feindangriffe sie in Berührung mit Feindeinheiten geführt haben, müssen sie zurückgezogen oder eliminiert werden.
2. Stabseinheiten des Hauptquartiers dürfen niemals freiwillig gegen Feindeinheiten bewegt werden.
3. Bei der Verteidigung wird den Stabseinheiten ein Kampf-Wert von "1" zugeordnet wie den Infanterie-Einheiten. Dies gilt jedoch nur, wenn sie bei einem Kampf die Verteidiger sind.
4. In allen anderen Punkten verhalten sich die Stabseinheiten wie andere Einheiten.

#### Wie nehmen Sie Städte ein ?

1. Ein Spieler nimmt eine feindliche Stadt ein, wenn wenigstens eine seiner Einheiten sich auf einem Quadrat der Stadt befindet (das nicht an das von einer Feindeinheit besetzte Quadrat grenzt) und wenn sich keine Feindeinheit gleichzeitig in der Stadt befindet.



von Blau eingenommen



nicht eingenommen

2. Eine nicht besetzte feindliche Stadt gilt nicht als eingenommen, solange keine eigene Einheit in die Stadt bewegt wurde. Wenn die Stadt einmal eingenommen ist, ist es nicht notwendig, eine Einheit in der Stadt zu behalten, obwohl dieser Mangel an "Bewachung" eine Zurückgewinnung durch den Feind sehr viel einfacher macht.
3. Ein Spieler braucht keine Einheiten in seinen Städten zu plazieren, um diese als eigene Städte zu markieren.

#### Wer gewinnt ?

Gewonnen hat der Spieler, der als erster eine der folgenden beiden Bedingungen zum Sieg erfüllt hat:

1. Eliminierung aller Feindeinheiten von der Kartentafel oder
2. Einnahme aller Feindstädte und Besetztthalten dieser Städte über einen Zug nach der Einnahme. Sie brauchen die Städte nicht alle bei einem Zug einzunehmen, es genügt, wenn sie alle einen Zug nach Einnahme der letzten gehalten werden. Ihre eigenen Städte brauchen nicht alle uneingenommen zu sein, um die Bedingung zum Sieg zu erfüllen.

#### Zusammenfassung: Die Routine des Spiels

Die folgende Zusammenfassung und Richtlinien sind keine zusätzlichen Regeln:

1. Spieler "A" bewegt alle von ihm gewählten Einheiten. Er wird der Angreifer. Spieler "B" beobachtet.
2. Spieler "A" ermittelt alle Ergebnisse der dadurch entstehenden Kämpfe, eines nach dem anderen. Er würfelt je einmal für jeden Kampf (ein Kampf - einmal würfeln; zwei Kämpfe - zweimal würfeln usw.). Spieler "B" beobachtet.
3. Spieler "B" bewegt alle von ihm gewählten Einheiten. Er wird Angreifer. Spieler "A" beobachtet.
4. Spieler "B" ermittelt die Kampfergebnisse. Spieler "A" beobachtet.

Ein Spieler kann seine Einheiten nicht bewegen, während der Gegenspieler am Zuge ist. Ein Spieler, der am Zuge ist, kann seine Einheiten niemals nach einem Kampf weiterbewegen mit Ausnahme, wenn durch die KET ein Zurücknehmen ermittelt wird.

Das Spiel geht in dieser Art so lange weiter, bis eine oder beide Bedingungen zum Sieg erfüllt sind.

Wenn Sie irgendwelche Fragen zum Spiel haben, sind wir jederzeit bereit, Ihnen zu antworten, vorausgesetzt, Sie legen einen freigemachten Briefumschlag zur Rückantwort mit Ihrer Anschrift bei.

#### Spielausrüstung:

1. Kartentafel
2. Spielanleitung
3. Ein Satz Spielsteine
4. Eine Kampf-Ergebnis-Tafel
5. Eine Zeitnahme / Wassertabelle
6. Ein Würfel.

Sie sind jetzt bereit, TAKTIK II zu spielen. Beginnen Sie mit der Version für Fortgeschrittene erst, nachdem Sie das Grundspiel beherrschen.

## SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

=====

#### Einleitung:

Nachdem Sie nun das Grundspiel beherrschen und mit seinen Regeln vertraut sind, können Sie sich an das Spiel für Fortgeschrittene wagen. Dieses Spiel ist eine Erweiterung des Grundspiels mit zusätzlichen Regeln, die es noch wirklichkeitstreu machen. Beim Spiel für Fortgeschrittene gelten alle Regeln des Grundspiels, falls nichts anderes angegeben ist.

#### Gelände der Kartentafel:

##### Auswirkung auf Bewegung und Kampf:

Beim Grundspiel waren die Auswirkungen des Geländes auf das einfachste Niveau reduziert. Beim Spiel für Fortgeschrittene kann das Gelände folgende Auswirkungen auf die Einheiten haben:

1. Bewegung untersagt,
2. Bewegung verlangsamt,
3. Bewegung beschleunigt,
4. Verstärkung der Einheiten in der Verteidigung.

Diese Auswirkungen sind auf der Gelände-Faktoren-Tabelle zusammengefaßt. Sie sind direkte, allgemein verständliche Anwendungen der wirklichen Kampfbedingungen.

##### Geländeauswirkungen auf Bewegungen:

Beim Grundspiel hatte das Gelände keine Auswirkungen auf den Bewegungswert der Einheiten. Beim Spiel für Fortgeschrittene kann der Bewegungswert jedoch erhöht oder verringert werden, je nachdem, in welchem Gelände die Einheit bewegt wird. Zum Beispiel kann eine Infanterieeinheit (deren Bewegungswert 5 ist) normalerweise bei einem Zug fünf Quadrate weit bewegt werden in ebenem Gelände. Mit anderen Worten: Die Durchquerung eines Quadrates im ebenen Gelände "kostet" einen Bewegungswert. Die Bewegung der Infanterieeinheit durch Wald würde dagegen zwei Bewegungswerte pro Quadrat Waldgelände "kosten". Daher kann die Einheit bei einem Zug lediglich über zwei Quadrate Waldgelände bewegt werden.

Allgemein ausgedrückt, "kosten" die einzelnen Geländearten unterschiedlich hohe Bewegungs-Werte. Im folgenden wird eine genaue Beschreibung dieser "Kosten" und Einschränkungen gegeben (siehe auch die zusammenfassende Gelände-Faktoren-Tabelle):

#### Wald

Da normalerweise die Fortbewegung durch Wald langsamer ist als in ebenem Gelände, ist die Bewegung über ein Quadrat Waldgelände der Bewegung über zwei Quadrate ebenes Gelände gleichzusetzen. Daher kann eine Infanterieeinheit in einem Zug nur über zwei (nicht  $2\frac{1}{2}$ ) Quadrate Waldgelände gezogen werden. Der Bewegungs-Wert einer Einheit ist somit halbiert beim Marsch durch den Wald.

1. Beim gleichen Zug können Einheiten durch Waldgelände und ebenes Gelände bewegt werden. Wenn z.B. eine Infanterieeinheit über 3 Quadrate ebenes Gelände bewegt wird (Kosten = 3 Bewegungs-Werte), kann sie über ein weiteres Quadrat Waldgelände gezogen werden (Kosten = 2 Bewegungs-Werte), um auf den Gesamt-Bewegungs-Wert von 5 zu kommen. Andererseits kann die Infanterieeinheit über 2 Quadrate Waldgelände (Kosten = 4 Bewegungs-Werte) und über 1 Quadrat ebenes Gelände (Kosten = 1 Bewegungs-Wert) bewegt werden, um wiederum 5 Bewegungs-Werte zu erreichen.
2. Wenn eine Einheit nicht genügend Bewegungs-Werte übrig hat (mindestens 2), um in ein Quadrat Waldgelände einzurücken, kann sie nicht dorthin bewegt werden; und wenn nicht die Möglichkeit einer Weiterbewegung im ebenen Gelände besteht, verliert sie die restlichen Bewegungs-Werte dieses Zuges. Wenn im o.g. Beispiel die Einheit, die über 2 Quadrate Waldgelände bewegt wurde, nicht ebenes Gelände erreichen kann, muß das Vorrücken im zweiten Quadrat Wald beendet werden.
3. Panzereinheiten dürfen niemals in Waldgelände eindringen oder an eine Infanterieeinheit in Waldgelände herangeführt werden. Wenn sie zum Rückzug durch oder in Waldgelände gezwungen werden, werden sie eliminiert.

#### Straßen:

Die roten Linien auf der Kartentafel stellen Straßen dar. Bewegungen auf Straßen sind natürlich schneller als über unbefestigtes Gelände.

1. Bewegungen auf Straßen sind dreimal schneller als über unbefestigtes Gelände. Eine Infanterieeinheit (Bewegungs-Wert = 5) kann bei einem Zug 15 Quadrate über Straßen bewegt werden, eine Panzereinheit (Bewegungs-Wert = 7) kann 21 Quadrate zurücklegen. Mit anderen Worten, jedes Quadrat Straße kostet nur  $\frac{1}{3}$  Bewegungs-Wert beim Vormarsch.

2. Im gleichen Zug können Einheiten über Straßen und ebenes Gelände bewegt werden. Zum Beispiel ist eine Infanterieeinheit (Bewegungs-Wert = 5) 2 Quadrate ebenes Gelände von einer Straße entfernt. Nachdem sie die beiden Quadrate zur Straße hin überquert hat, hat sie 2 ihrer 5 Bewegungs-Werte verbraucht. Wenn sie darauf 6 Quadrate über Straßen vorrückt, ist dies das gleiche, als wäre sie über 2 Quadrate ebenes Gelände bewegt worden. Dabei werden 4 der 5 Bewegungs-Werte verbraucht. Die Einheit kann danach entweder ein weiteres Quadrat in ebenes Gelände vorrücken oder 3 Quadrate weiter auf der Straße bewegt werden (siehe auch Spielbeispiel).
3. Übrig bleibende Bruchteile von Bewegungs-Werten gehen verloren. Das heißt, eine Einheit, die über 13 Quadrate einer Straße bewegt wurde (dabei wurden  $4\frac{1}{3}$  Bewegungs-Werte verbraucht), kann die Straße nicht verlassen, da nur  $\frac{2}{3}$  Bewegungs-Wert übrig bleiben, und zur Bewegung in ein Quadrat ebenes Gelände 1 voller Bewegungs-Wert nötig ist. Natürlich kann die Einheit noch 2 weitere Quadrate auf der Straße bewegt werden.
4. Der Bewegungs-Faktor für Straßenbewegungen kommt nur in Anrechnung, wenn die Einheit auf ein und derselben Straße weiterbewegt wird. Die Einheiten können nicht den Bewegungs-Faktor für Straßenbewegung in Anspruch nehmen, wenn sie lediglich von einem Straßenquadrat auf einer Straße auf ein Straßenquadrat einer anderen Straße bewegt werden (siehe auch Spielbeispiel).

#### Flüsse:

1. Einheiten werden nicht mit einem Bewegungs-Handicap belegt, wenn sie Flüsse auf Brücken überqueren.
2. Überqueren von Flüssen außerhalb von Brücken geht natürlich langsamer vonstatten. Wird ein Fluß derart überquert, so wird eine Einheit mit einem zusätzlichen Handicap von einem Bewegungs-Wert über den Bewegungs-Wert hinaus belegt, der zum Vorrücken auf das nächste Quadrat notwendig ist. Das bedeutet, daß der Übergang von Flußüberquerung auf ebenes Gelände 2 Bewegungs-Werte kostet oder der Übergang auf Waldgelände 3 Bewegungs-Werte.
3. Wenn beispielsweise eine Infanterieeinheit 4 von 5 Bewegungs-Werten bereits verbraucht hat beim Erreichen des Flusses, so kann sie den Fluß zur Erreichung ebenen Geländes bei diesem Zug nicht überqueren, da sie nur noch 1 Bewegungs-Wert übrig hat, während zur Überquerung 2 Bewegungs-Werte erforderlich wären (dies gilt gleichfalls für eine Panzereinheit, die von 7 Bewegungs-Werten 6 verbraucht hat).

KAMPF-ERGEBNIS-TABELLE														
Würfel- Augenzahl	Punkte- verhältnis	1 - 6	1 - 5	1 - 4	1 - 3	1 - 2	1 - 1	2 - 1	3 - 1	4 - 1	5 - 1	6 - 1	Punkte- verhältnis	Würfel- Augenzahl
		1	A elim	A elim	A zurück 2	A zurück 2	D elim							
2	A elim	A elim	A elim	A elim	A zurück 2	Austausch	Austausch	Austausch	Austausch	Austausch	D zurück 2	D zurück 2	2	
3	A zurück 2	A zurück 2	A zurück 2	A zurück 2	A zurück 2	A zurück 2	D zurück 2	D zurück 2	D zurück 2	D elim	D elim	D elim	3	
4	A elim	A zurück 2	D zurück 2	D zurück 2	D zurück 2	D elim	4							
5	A elim	A elim	A elim	A elim	A elim	A elim	A elim	Austausch	Austausch	D zurück 2	D elim	D elim	5	
6	A elim	A elim	A elim	A elim	A elim	A elim	A elim	A elim	D elim	D elim	D elim	D elim	6	

Eine Punktzahl größer als 6 zu 1 oder 1 zu 6 bedeutet automatisch Eliminierung

Monat	Augen (März, Apr., Mai)	Sommer (Juni, Juli, Aug.)	Herbst (Sep., Okt., Nov.)	Winter (Dez., Jan., Febr.)
Januar				
Februar				
März +)				
April				
Mai				
Juni +)				
Juli				
August				
September +)				
Oktober				
November +)				
Dezember +)				

ZEITNAHME-TABELLE

TAKTIK II ist kein zeitlich begrenztes Spiel. Diese Zeittabelle wird nur verwendet, wenn Sie mit dem Zusatzregeln für Reserven und/oder Wettereinflüssen spielen.

+ ) Beide Spieler platzieren ihre Reserveeinheiten am Ende dieser Monate auf der Kartentafel. Außerdem findet in diesen Monaten der Wechsel der Jahreszeiten statt.

WETTER-TAFEL

Zu Beginn eines jeden Monats würfeln, mit der gewürfelten Augenzahl in die entsprechende Spalte gehen, um die Wetterbedingungen des jeweiligen Monats zu ermitteln.

Augen	Frühling (März, Apr., Mai)	Sommer (Juni, Juli, Aug.)	Herbst (Sep., Okt., Nov.)	Winter (Dez., Jan., Febr.)
1	gutes Wetter	gutes Wetter	gutes Wetter	gutes Wetter
2	gutes Wetter	gutes Wetter	gutes Wetter	Nebel und niedrige Temperaturen: 1. keine Invasionsunternehmen 2. kein Fallschirmjägereinsatz 3. kein Landetruppeneinsatz
3	gutes Wetter	gutes Wetter	Starker Wind: 1. kein Fallschirmjägereinsatz 2. kein Landetruppeneinsatz	Temperaturen unter Null: 1. kein Landetruppeneinsatz 2. keine Invasionsunternehmen 3. Handicap bei Fußbergang entfällt
4	gutes Wetter	gutes Wetter	Starker Wind: (wie oben)	Temperaturen unter Null: (wie oben)
5	Später Schnee: 1. Bewegungs-Wert aller Einheiten auf "4" herabgesetzt 2. kein Fallschirmjägereinsatz	gutes Wetter	Sturm: 1. keine Invasionsunternehmen 2. kein Fallschirmjägereinsatz 3. kein Landetruppeneinsatz	Schnee: 1. Bewegungs-Wert aller Einheiten auf "3" herabgesetzt 2. kein "Bonus" für Straßenbewegungen, wie ebenes Gelände zu betrachten 3. keine Invasionsunternehmen, Landetruppeneinsatz 4. Handicap bei Fußbergang entfällt
6	Frühlingsregen: 1. Bewegungs-Wert aller Einheiten auf "4" herabgesetzt 2. keine Fußüberquerung außer über Brücken 3. kein Fallschirmjägereinsatz	Regen: 1. Bewegungs-Wert aller Einheiten auf "5" herabgesetzt 2. für Fußüberquerung "1" Bewegungs-Wert Mehrkosten (jetzt "2" Bewegungs-Werte)	früher Schnee: 1. Bewegungs-Wert aller Einheiten auf "4" herabgesetzt 2. kein Fallschirmjägereinsatz	Schneesturm: 1. Bewegungs-Wert aller Einheiten auf "3" herabgesetzt 2. kein "Bonus" für Straßenbewegungen, wie ebenes Gelände zu betrachten 3. keine Invasionsunternehmen, Landetruppeneinsatz 4. Handicap bei Fußbergang entfällt

#### Berge:

1. Lediglich Gebirgsjäger können sich zu jeder Zeit im Gebirge aufhalten (Quadrate mit schwarzen Farbspritzern).
2. Bei Bewegung im Gebirge gelten für Gebirgsjäger die gleichen Bedingungen wie auf ebenem Gelände (d.h. es kostet den Gebirgsjäger 1 Bewegungswert pro Quadrat Gebirgsgelände).
3. Gebirgsjäger haben das gleiche Handicap beim Flußübergang im Gebirge wie andere Truppen beim normalen Flußübergang.
4. Normale Truppen können selbstverständlich das Gebirge auf Pässen in normaler Art überqueren (Quadrate von ebenem Gelände).

#### Städte:

Einheiten bewegen sich in Städten in gleicher Art wie auf Straßen. Das bedeutet, daß es 1/3 Bewegungswert kostet, um von einer Straße aus auf ein Quadrat Stadtgebiet zu ziehen, bzw. von einem Quadrat Stadtgebiet auf das nächste. Jeder andere Einzug in die Stadt kostet 1 Bewegungswert.

#### Brücken:

Die Einheiten werden nicht mit einem Handicap belegt, wenn sie Flüsse über Brücken überqueren, die zu einer Straße gehören. Das bedeutet, wenn von einem Straßenquadrat über eine Brücke das nächste Straßenquadrat der gleichen Straße erreicht wird, gibt es kein Handicap. Wenn jedoch eine Brücke ohne Straßenverbindung überquert wird, wird das übliche Handicap für Flußüberquerung angewendet.

#### Geländeauswirkungen auf den Kampf:

Beim Grundspiel bleibt der Kampf-Wert einer Einheit unverändert. Im Spiel für Fortgeschrittene haben einige Geländearten die Verdoppelung des Kampf-Wertes einer Einheit zur Folge, allerdings nur im Verteidigungsfall (der Kampf-Wert ändert sich niemals beim Angriff). Andererseits verbieten einige Geländearten das Heranführen von Einheiten an den Gegner und dessen Angriff (siehe die zusammenfassende Gelände-Faktoren-Tafel).

#### Wald:

1. Eine Panzereinheit außerhalb eines Waldgeländes kann nicht an eine Infanterieeinheit im Waldgelände herangeführt werden oder diese angreifen.
2. Eine Panzereinheit, die zum Rückzug (A zurück 2, D zurück 2) in ein Waldgelände gezwungen wird, wird eliminiert.
3. Alle anderen Einheiten greifen an und verteidigen sich in üblicher Art auch im Waldgelände.

#### Flüsse:

1. Der Kampf-Wert einer Verteidigungseinheit wird verdoppelt, wenn diese von Einheiten auf der gegenüberliegenden Flußseite angegriffen wird.
2. Das gilt nur, wenn alle Angriffseinheiten auf der anderen Flußseite stehen.
3. Der Kampf-Wert wird nicht verdoppelt, wenn der Angriff sowohl von der gegenüberliegenden Flußseite als auch von Einheiten auf der gleichen Seite wie der Verteidiger vorgetragen wird (siehe auch Spielbeispiel).
4. Eine Einheit, die einer feindlichen Einheit auf der anderen Flußseite gegenübersteht, braucht nicht anzugreifen. Außerdem braucht diese Einheit den Marsch nicht zu stoppen, wenn sie an eine Einheit auf der gegenüberliegenden Flußseite herangeführt wird.
5. Die Einheiten brauchen niemals Einheiten auf der anderen Flußseite anzugreifen. Sie können dies tun oder auf ihrer Position verbleiben (siehe auch Spielbeispiel).

#### Berge:

1. Eine normale Einheit kann nicht an eine Gebirgsjäger-Einheit, die sich auf Quadraten Gebirgsgelände befindet, herangeführt werden oder diese angreifen.
2. Eine Gebirgsjäger-Einheit im Gebirge braucht keine angrenzende Einheit außerhalb des Gebirges anzugreifen.
3. Im Gebirge greifen Gebirgsjäger-Einheiten feindliche Gebirgsjäger in üblicher Weise an.
4. Die Gebirgsjäger-Einheiten haben diese besonderen Merkmale nur im Gebirge. Wenn sie nicht im Gebirge ist, kann z.B. eine Gebirgsjäger-Einheit keine feindlichen Gebirgsjäger angreifen, die sich auf einem Gebirgsquadrat befinden.

GELÄNDE-FAKTOREN-TABELLE

	Karten-Symbol	Auswirkungen auf Bewegung	Auswirkungen auf Kampf
Ebene		1 Bewegungs-Wert pro Zug	keine
Stadt		1/3 Bewegungs-Wert zum Einzug in die Stadt über Straßen, 1 Bewegungs-Wert zum Einzug über anderes Gelände	keine
Straße		1/3 Bewegungs-Wert pro Quadrat auf der gleichen Straße	keine
Brücken		kein Handicap der Flußüberquerung bei Straßenbenutzung. 1/3 Bewegungs-Wert (wie Straßen)	Einheiten auf Brücken müssen Einheiten auf Festland angreifen
Gebirge		nur Gebirgsjäger im Gebirge zugelassen	Nicht-Gebirgsjäger dürfen nicht an Gebirgsjäger-Einheiten im Gebirge herangeführt werden oder diese angreifen
Wald		Panzertruppen haben keinen Zugang zum Waldgelände	Panzertruppen dürfen keine Einheiten auf Waldgelände angreifen
Strand		nur Landetruppen können von Hafentädten aus landen, es sei denn, daß alle Quadrate vom Feind besetzt sind.	keine
Hafenstädte		Invasions- oder Landeunternehmen müssen ihren Zug in einer Hafenstadt beginnen. Invasions-Truppen müssen in eigenen Hafenstädten landen.	keine
Wasser		verboten	verboten
Bivak-Gebiete		alle Einheiten haben das Spiel in Bivakgebieten zu beginnen	keine

SPEZIAL-EINHEITEN

Im Spiel für Fortgeschrittene gibt es drei Arten von Einheiten, die mit besonderen Bewegungs-Charakteristiken ausgestattet sind, die über ihre normalen Bewegungsmöglichkeiten als Infanterieeinheiten hinausgehen. Dieses sind Fallschirmjäger, Landtruppen und Gebirgsjäger. Da diese Einheiten zu jeder Zeit auch als normale Infanterieeinheiten verwendet werden können, zeigt sich ihr eigentlicher Wert erst bei Sonderbewegungen.

1. Gebirgsjäger:

Wie bereits vorher im Abschnitt über die Geländeauswirkungen erklärt, sind die Gebirgsjäger die einzigen Einheiten, die sich im Gebirge bewegen und dort angreifen können.

2. Fallschirmjäger:

Fallschirmjäger können, wie der Name es sagt, auf dem Luftweg von jeder eigenen Stadt aus auf jeden Punkt der Kartentafel abgesetzt werden unter Berücksichtigung der folgenden Regeln:

- a) Fallschirmjäger können auf dem Luftweg von jeder eigenen Stadt aus auf jeden Punkt der Kartentafel (falls erwünscht über die ganze Länge) bewegt werden, ohne dabei Bewegungswerte einzubüßen.
- b) Um auf dem Luftweg bewegt zu werden, müssen Fallschirmjäger zu Beginn des Zuges des jeweiligen Spielers in einer eigenen Stadt stehen.
- c) Fallschirmjäger können nicht auf dem Luftweg befördert werden, wenn sie zu Beginn des Zuges einer feindlichen Einheit gegenüberstehen (außer wenn beide Einheiten durch einen Fluß getrennt sind).
- d) Fallschirmjäger können nicht direkt neben einer Feindeinheit abgesetzt werden (außer wenn sie durch einen Fluß getrennt sind).
- e) Wenn sie abgesetzt sind, können sich Fallschirmjäger innerhalb der Grenzen ihrer Bewegungs-Werte normal bewegen.
- f) Fallschirmjäger können nicht direkt in Städten, Gebirgen, Wasser oder Wald abgesetzt werden.

3. Landtruppen:

Landtruppen können auf dem Seeweg zur Invasion von feindlichen Küsten nach folgenden Regeln bewegt werden:

- a) Landtruppen können von einer eigenen Hafenstadt (Stadt-Quadrate mit entsprechender Küstenmarkierung) in jeden anderen eigenen Hafen oder auf Strände (BEACH) bewegt werden, ohne dabei Bewegungs-Werte einzubüßen.
- b) Einmal an einem Strand abgesetzt, können sich Landtruppen innerhalb ihrer Bewegungs-Werte normal bewegen.

- c) Landtruppen können an Stränden gegenüber von Feindeinheiten abgesetzt werden, müssen jedoch im gleichen Zuge diese Einheiten angreifen.
- d) Wenn der gesamte Strandstreifen von Feindeinheiten besetzt ist, ist eine Landung unmöglich.
- e) Landtruppen können sich von Stränden aus nach einem Angriff im selben Zug in eigene Hafenstädte zurückziehen. Keine andere Einheit kann sich von einem Strand aus zurückziehen.
- f) Um sich von einem vorher umkämpften Strand aus zurückzuziehen, ist es nicht notwendig, daß die Landtruppen den Zug auf dem Strandgebiet beginnen. Sie müssen lediglich genug Bewegungs-Werte übrig haben, um den Strand zu erreichen.
- g) Landtruppen können nicht in Feindstädten landen. Sind sie jedoch einmal an einem Strand gelandet, können sie als reguläre Infanterie Hafenstädte über Land angreifen.
- h) Um auf dem Seeweg bewegt zu werden, müssen Landtruppen den Zug in eigenen Hafenstädten beginnen. Es kann nur eine Einheit pro Hafenstadt-Quadrat und Zug auf dem Seeweg bewegt werden.
- i) Landtruppen können nicht auf See verbleiben. Sie müssen in einem Zug ihre Landung durchführen.

#### Sonder-Operationen

##### Invasion:

-----

1. Alle Einheiten können bei einem Zug eine eigene Hafenstadt verlassen und in einer anderen eigenen Hafenstadt angelandet werden, ohne dabei Bewegungs-Werte einzubüßen. Diese Operation wird Invasionsunternehmen genannt.
2. Einheiten, die ein Invasionsunternehmen durchführen, müssen ihren Zug in einer Hafenstadt beginnen und können nur Hafenstädte anlaufen.
3. Invasionsunternehmen können nur von Quadraten der Hafenstadt aus vorgenommen werden, denen keine Feindeinheiten gegenüberstehen (außer wenn sie durch einen Fluß getrennt sind).
4. Ein Spieler kann eine verlassene feindliche Hafenstadt durch Fallschirmjäger oder Landtruppen angreifen und dann im gleichen Zug zusätzliche Truppen über Invasionsunternehmen von einer eigenen Hafenstadt aus anlanden.
5. Alle Einheiten können nach der Landung in den Hafenstädten ihren vollen Bewegungs-Wert benutzen.
6. Die Anzahl der Einheiten, die im gleichen Zug über ein Invasionsunternehmen in einer Hafenstadt abgesetzt werden können, ist unbegrenzt, vorausgesetzt, daß die vorher gelandeten Einheiten von den entsprechenden Hafenstadt-Quadraten herunterbewegt werden.

#### Das Planquadrat-Netz :

Um die Ortsbestimmung zu erleichtern, wurde ein einfaches Planquadrat-Netz auf der Kartentafel aufgebracht. Auf der linken Seite und auf der Oberseite der Tafel sind Zahlen aufgedruckt. Alle Ortsangaben werden durch zwei Größen gegeben, z.B. 15 - 5. Die erste Ziffer gibt immer die horizontale Linie (Breite) an, während die zweite die vertikale Linie (Höhe) bestimmt. Der dazugehörige Standort ist immer "nordwestlich" des Schnittpunktes der beiden so definierten Linien. Zum Beispiel definiert 15 - 5 den Standort des Hauptquartiers der Heeresgruppe 1 von ROT, während das Hauptquartier der Heeresgruppe 1 von BLAU sich auf 25 - 44 befindet.

Die auf der Kartentafel markierten Städte sind bereits auf diese Art lokalisiert. Die Hauptstadt BLAU zum Beispiel liegt auf C 23 - 43. Das verwendete Planquadrat-Netz entspricht in etwa dem Standard-Netz der US-Army.

#### Aufmarsch der Streitkräfte:

Beim Grundspiel konnte jede Seite ihre Streitkräfte beliebig aufstellen. Um jedoch einer wirklich militärischen Ordnung näher zu kommen, ist das Spiel nach folgenden Angaben vorzubereiten:

1. Vor Spielbeginn sind die Einheiten in den Bivak-Gebieten entsprechend der weiter unten angegebenen Ordnung eines Heerescorps aufzustellen.
2. Der Aufbau eines Bivaks ist insofern dem Spieler überlassen, als der Aufmarsch der Einheiten innerhalb der Bivak-Gebiete betroffen ist. Dieser Aufbau wird im wesentlichen durch die Marschordnung bestimmt, die für den Einmarsch in offenes Gelände beim Spiel vorgesehen ist.
3. Die Einheiten müssen in den Bivak-Gebieten wie folgt aufgestellt werden:
  - a) 1. Corps (IC) : Hauptquartier (HQ) des Corps mit I gekennzeichnet;  
1. Panzerdivision, 1. bis 5. Infanteriedivision,
  - b) 2. Corps (IIC) : Hauptquartier (HQ) des Corps mit II gekennzeichnet;  
2. Panzerdivision, 6. bis 10. Infanteriedivision;
  - c) 3. Corps (IIC) : Hauptquartier (HQ) des Corps mit III gekennzeichnet;  
3. Panzerdivision, 11. bis 15. Infanteriedivision;
  - d) 4. Corps (IVC) : Hauptquartier (HQ) des Corps mit IV gekennzeichnet;  
4. Panzerdivision, 16. bis 20. Infanteriedivision;
  - e) 1. Armee (FIRST ARMY) : Hauptquartier (HQ) der Armee mit I gekennzeichnet;  
1. Fallschirmjäger-Division, 1. Gebirgsjäger-Division, 1. Landtruppen-Division,
  - f) 2. Armee (SECOND ARMY) : Hauptquartier (HQ) der Armee mit II gekennzeichnet;  
2. Fallschirmjäger-Division, 2. Gebirgsjäger-Division, 2. Landtruppen-Division,

- g) Gebiet für Reserveeinheiten (REPLACEMENT) : 5. und 6. Panzerdivision, 21. bis 25. Infanteriedivision,
- h) Heeresgruppe 1 (FIRST ARMY GROUP) : Heeresgruppen-Hauptquartier mit I gekennzeichnet.

4. Selbstverständlich können diese Einheiten nach Spielbeginn in beliebiger Art und Formation eingesetzt werden.

#### ZUSATZREGELN:

Spieler mit Fortgeschrittenen-Erfahrung können die folgenden Zusatzregeln anwenden, um noch mehr Realistik und Feinheiten in das Spiel TAKTIK II zu bringen. Das Spiel kann ohne sie gespielt werden und man braucht sicherlich auch nicht alle anzuwenden.

#### WETTER:

Eines der Dinge, die am wenigsten vorhersagbar sind bei militärischen Unternehmungen, sind die Witterungseinflüsse. Die Zusatzregel erlaubt den Spielern, den Wechsel der Jahreszeiten und die Ungewißheit von Wetterbedingungen zu simulieren.

Wenn diese Regel verwendet wird, müssen die Spieler auf der Zeitnahme/Wettertabelle die Monate des Jahres aufzeichnen (Anmerkung: TAKTIK II ist kein zeitlich begrenztes Spiel. Die ZN/W-Tabelle ist nur eine Spielhilfe bei einigen Zusatzregeln, um die Buchführung einfacher zu machen). Um die Witterungseinflüsse zu simulieren, sind folgende Regeln anzuwenden:

1. Vor Spielbeginn wird gewürfelt, um den Monat zu bestimmen, in dem das Spiel anfängt.

<u>Augen</u>	<u>Monat des Spielanfangs</u>
1	Januar
2	März
3	Mai
4	Juli
5	September
6	November

2. Hierbei und bei anderen Zusatzregeln entspricht ein "Monat" einem Zug mit Bewegung und Kampf für jeden Spieler, das heißt Spieler "A" zieht und greift an, Spieler "B" zieht und greift an, wonach 1 Monat verstrichen wäre.

3. Zu Beginn jeden Monats wird gewürfelt und das Ergebnis auf die Wetter-Tabelle der ZN/W-Tabelle übertragen. Die so ermittelten Witterungsbedingungen gelten für die Züge beider Spieler in diesem Monat.
4. Es wird zu Beginn jeden Monats gewürfelt, nicht nur alle drei Monate. Somit ändert sich das Wetter innerhalb einer jeden Jahreszeit.
5. Jeder Monat sollte auf der Zeitnahmetabelle der ZN-W-Tabelle nach dem Zug des zweiten Spielers vermerkt werden, um Verwirrung zu vermeiden. Wenn unten auf der Tabelle das letzte Kästchen (DEC) angekreuzt ist, geht es oben rechts in der nächsten Spalte mit dem ersten Kästchen (JAN) weiter.

#### AUSTAUSCH VON RESERVEN

Diese Zusatzregel gibt die Möglichkeit für beide Armeen, Einheiten aus vorher im Kampf eliminierten Einheiten wieder aufzufüllen.

1. Zu Beginn eines jeden dritten Monats (März, Juni, September und Dezember) gibt es eine Periode zur Heranführung von Reserven. Die Spieler müssen daher die Zeit auf der ZN/W-Tabelle verfolgen.
2. Die Anzahl von Reserven, die ein Spieler einbringen kann, hängt von der Anzahl der Städte in seinem eigenen Land ab, die er zu Beginn der Periode feindfrei hält.
3. Für jede von ihm gehaltene Stadt erhält der Spieler 1 Kampf-Wert, der dazu verwendet werden kann, Einheiten, die bei vorhergehenden Kämpfen eliminiert wurden, wieder aufzufüllen. Es "kostet" einen Reserve-Kampfwert zum Wiederaufbau einer Infanterieeinheit und zwei zum Wiederaufbau einer Panzereinheit. Hauptquartier-Einheiten können nach der Eliminierung nicht wieder aufgefüllt werden. Gebirgsjäger, Fallschirmjäger und Landetruppen werden wie Infanterieeinheiten behandelt.
4. Die maximale Zahl von Reserve-Kampfwerten, die jeder Seite zur Verfügung stehen, sind: ROT = 7 Kampf-Werte; BLAU = 5 Kampf-Werte.
5. Zu Beginn des Monats für Heranführung von Reserven werden die Reserveeinheiten in eigenen Städten plaziert, eine Einheit maximal pro Stadt. Wenn, wie es manchmal vorkommt, mehr Reserve-Einheiten als Städte vorhanden sind, so können überzählige Einheiten in dem Bivak-Gebiet für Reserven (REPLACEMENT) aufgestellt werden. Wenn dieses Gebiet vom Feind besetzt ist, können die überzähligen Einheiten nicht untergebracht werden und sind verloren.
6. Reserve-"Guthaben" kann nicht aufgespart werden. Wenn es weniger eliminierte Einheiten als Reserve-Kampfwerte gibt, so sind die überzähligen Werte verloren.

#### NACHSCHUB:

Wie in der Wirklichkeit muß zwischen den Kampfeinheiten und dem eigenen Hinterland eine Nachschubverbindung bestehen. Sonst sind diese Einheiten abgeschnitten und können nicht mehr versorgt werden.

1. Eine Nachschubverbindung ist jede Art von Linie, ganz gleich wie gewunden oder lang sie ist, zwischen der Kampfeinheit und irgendeiner uneingenommenen eigenen Stadt. Diese Linie darf nicht von Wasser unterbrochen sein, noch dürfen Feindeinheiten darauf stehen oder sich in benachbarten Quadraten befinden. Jede Einheit, die keine Nachschubverbindung zu einer eigenen Stadt hat, ist eingeschlossen.
2. Der Spieler muß spätestens nach dem zweiten Zug nach dem Einschluß die Nachschubverbindung wieder herstellen. Wenn dies nicht geschehen ist, wird die Einheit eliminiert.
3. Einheiten, die sich in Städten des eigenen Landes befinden, können nicht eingeschlossen werden. Einheiten in eingenommenen Feindstädten, die von feindlichen Einheiten umzingelt sind, gelten nur dann als eingeschlossen, wenn eine Feindeinheit in die Stadt eingerückt ist. Das heißt, daß eingenommene Feindstädte bei Anwendung dieser Regel wie eigene Städte betrachtet werden.
4. Ausnahmen:
  - a) Sind zwei Einheiten zusammen vom Feind umzingelt, jedoch mit einer Nachschubverbindung zu einem vorher freigekämpften Strand, so gelten sie als nicht eingeschlossen, wenn der entsprechende Spieler eine eigene Hafenstadt in Besitz hat. Wenn sich mehr als zwei Einheiten im Kessel befinden, gelten alle überzähligen Einheiten als eingeschlossen. (Wenn gleichzeitig die Zusatzregel hinsichtlich der Witterungseinflüsse angewendet wird, gelten Einheiten in dieser Lage als eingeschlossen, wenn das Wetter ein Landunternehmen unmöglich macht.)
  - b) Rote Hauptstadt auf der nordwestlichen Insel:  
Um zu vermeiden, daß der Spieler ROT sich auf der Insel "eingräbt" und somit das Spiel als letztes Mittel in die Länge zieht, sind folgende Regeln anzuwenden:
    1. Wenn der Spieler ROT keine Festland-Hauptstädte mehr besitzt und der Spieler BLAU auf der einen Seite jeder der drei Brücken Einheiten stehen hat (er blockiert somit diese Brücken), gelten alle roten Einheiten auf der Insel als eingeschlossen.
    2. In diesem Fall, und nur dann, hat der Spieler ROT vier Züge (nicht zwei) Zeit, um entweder eine Festland-Hafenstadt zurückzunehmen oder die blauen Einheiten, die seine Brücken blockieren, zu eliminieren und mindestens von einer dieser Brücken das angrenzende Festlandquadrat zu besetzen.

#### KERNWAFFEN:

Bei dieser Regel wird beiden Armeen ein Kernwaffen-Potential zugeordnet. Dabei werden keine zusätzlichen Spielsteine eingeführt. Es wird davon ausgegangen, daß die Hauptquartier-Einheiten diese Waffen besitzen. Die folgende Tabelle gibt ihre Zuordnung, Reichweite und Auswirkung an:

	WAFFENZUORDNUNG		
	Corps HQ	Armee HQ	Heeresgruppen HQ
Anzahl der Waffen	je eine	je eine	eine
Art der Waffen	Atom-Geschütze	Mittelstreckenraketen	ICBM
Reichweite	4 Quadrate	7 Quadrate	gesamte Länge und Breite der Kartentafel
Auswirkungen (Zielgebiet)	über 1 Quadrat	4 Quadrate im Rechteck	4 Quadrate im Rechteck

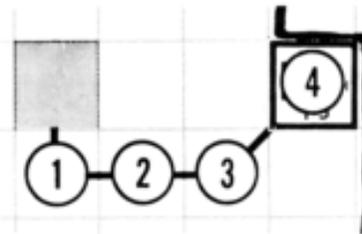
1. Kernwaffen können nicht vor dem zweiten Kampfmonat eingesetzt werden.
2. Um die Reichweite zu vergrößern, können HQ-Einheiten vor dem Abfeuern nach vorn bewegt werden. Das Abfeuern erfolgt in der Kampfphase des Zuges des jeweiligen Spielers, bevor die Kampfergebnisse des normalen Kampfes ermittelt werden.
3. Keine Einheit, die Kernwaffen besitzt, kann im Spiel mehr als einmal feuern.
4. Wenn Kernwaffen abgefeuert sind, muß die entsprechende HQ-Einheit umgedreht werden, um somit das Abfeuern kenntlich zu machen. Danach können diese Einheiten weiter als normale HQ-Einheiten eingesetzt werden.
5. Alle Feindeinheiten in den Zielgebieten sind automatisch eliminiert.
6. Kernwaffen können nicht auf ein Gebiet abgeschossen werden, auf dem eigene Einheiten stehen. Das heißt, kein Spieler kann eigene Einheiten opfern, um Feindeinheiten zu zerstören.

KURZSPIEL:

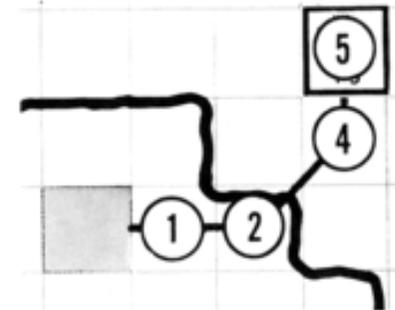
Für die Spieler, die das Spiel verkürzen möchten, ist die einfachste Methode, die Anzahl der zu Beginn des Spieles eingesetzten Einheiten zu verringern. So können zum Beispiel die Reserveeinheiten herausgelassen werden oder die Corps können um mehrere Infanterieeinheiten reduziert werden. Die beste Art, ein kurzes Spiel zu erreichen, ist, wenn jeder Spieler sich vorher einen "Schlachtplan" zurechtlegt. Wird das gemacht, so werden normalerweise die ersten, langsamen Züge schnell gemacht sein und die Gesamtspielzeit wird sich wesentlich verringern.

SPIELBEISPIELE:

Flußüberquerung:

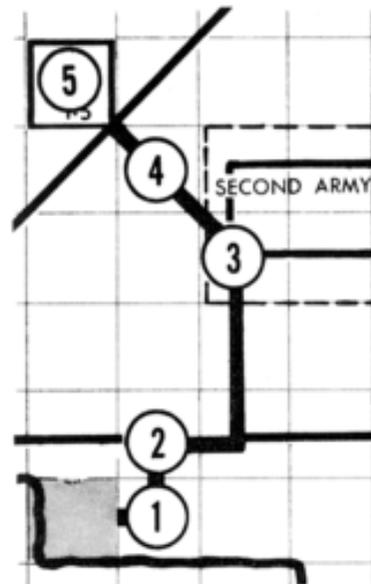


Die Einheit kann den Fluß nicht überqueren, da es 2 Bewegungs-Werte kostet, um nach Überquerung in ebenes Gelände zu ziehen.



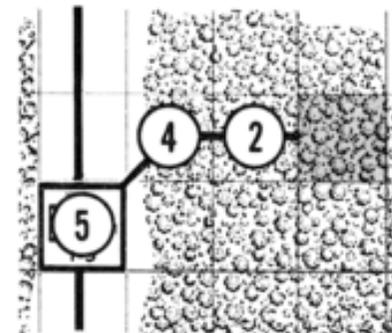
Handicap des Bewegungs-Wertes bei Flußüberquerung.

Bewegung auf Straßen:



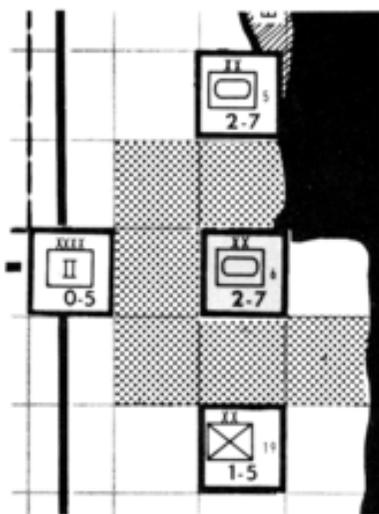
Beispiel für eine Kombination von Bewegungen auf Straßen und in ebenem Gelände.

Bewegung in Waldgelände:



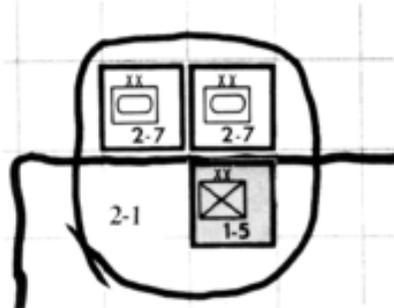
Beispiel für eine Kombination von Bewegungen im Wald und in ebenem Gelände.

### Einschließung:

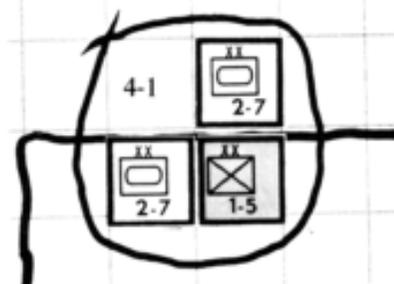


Die Einheit BLAU ist eingeschlossen, da sie keine Nachschubverbindung zu einer eigenen Stadt herstellen kann, die nicht durch an Feindeinheiten angrenzende Quadrate geht.

### Kampf über Flüsse hinweg:



Kampfpunkte 2 - 1, da alle Angreifer auf der gegenüberliegenden Flußseite stehen. Der Kampfwert des Verteidigers wird verdoppelt.



Kampfpunkte 4 - 1, da der Angreifer auf beiden Flußseiten steht; der Kampfwert des Verteidigers wird nicht verdoppelt.

## MILITÄRISCHE STRATEGIE UND TAKTIK

### Die Prinzipien der Kriegführung:

Dieser Abschnitt soll kein Lehrbuch über militärische Strategie und Taktik sein. Das Spiel TAKTIK II wird den Spieler von ganz alleine vor die Probleme militärischer Unternehmen stellen. Es ist an ihm, über diese nachzudenken und Lösungen zu finden. Je mehr Erfahrung der Spieler sammelt, um so versierter wird er werden.

Dennoch sind einige grundlegende Richtlinien für den Spieler ohne militärische Erfahrung notwendig. Somit ist dieser Abschnitt als sehr kurzgefaßte Zusammenstellung der Grundprinzipien der Kriegführung zu verstehen. Diese Grundprinzipien können bei Ihrem "Schlachtplan" im Spiel als "Checkliste" verwendet werden.

Die allgemein anerkannten Grundprinzipien der Kriegführung sind:  
Zielbestimmung - Klarheit und Eindeutigkeit der Kommandos  
Angriffsplanung - Marschplanung - Schlagkraft und Kräfteausnützung - Überraschungsmoment - Schutz.

Der militärische Befehlshaber muß einen Schlachtplan haben. Dieser Plan muß auf ein Hauptziel ausgerichtet sein. Der Plan muß einfach aufgebaut sein. Die Erfahrung zeigt nämlich, daß selbst einfache Pläne schwierig auszuführen sind. Um das Ziel zu erreichen, muß das Kommando in einer Hand liegen. Die unzähligen Elemente innerhalb der Streitkräfte müssen einheitlich auf das vorgegebene Ziel gerichtet sein.

Um sein Ziel zu erreichen, muß der Befehlshaber früher oder später zur Offensive übergehen, und seine ganze Aufmerksamkeit ist darauf zu richten, selbst wenn er zur Vorbereitung seiner Offensive zunächst in die Verteidigung gedrängt ist.

Will er Erfolg haben, muß er vorsichtig operieren, um seine Einheiten massiert einsetzen zu können und so eine entscheidende örtliche Überlegenheit zu erreichen. Die ihm zur Verfügung stehenden Kräfte müssen sparsam eingesetzt werden, damit seine Schlagkraft im entscheidenden Moment so groß wie möglich ist. Diese massierte Schlagkraft muß überraschend für den Gegner eingesetzt werden, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen. Darüber hinaus muß der Befehlshaber einen ausreichenden Schutz in weniger lebenswichtigen Gebieten aufrechterhalten, um nicht seinerseits durch einen Gegenschlag des Gegners aus dem Gleichgewicht zu kommen.

Diese Prinzipien sind innerhalb der gesamten Befehlshierarchie anzuwenden, von der Spitze bis hin nach unten.

#### Der Stab und sein Verhältnis zum Befehlshaber:

Damit er mit Informationen versorgt wird, die er sich nicht selber beschaffen kann, umgibt sich der Befehlshaber mit einem Stab, der vier verschiedene Funktionen hat: Personal, Spionage, Einsatzplanung und Versorgung.

Der Personalverantwortliche berät ihn hinsichtlich der Verwaltung und in allgemeinen Dingen, die die Truppe betreffen. Die Spionageabteilung informiert ihn über den Feind, seine Lage, Möglichkeiten und Absichten. Die Abteilung Einsatzplanung organisiert im einzelnen die militärischen Unternehmungen und ist damit die wichtigste Stabsabteilung. Die Versorgungsabteilung informiert den Befehlshaber über die Versorgungslage bei seinen Plänen.

Stabsstellen haben keinerlei Befehlsfunktionen.

#### TAKTIK II - Gelände, Kräfte und Initiative

Die beiden betroffenen Nationen haben unterschiedliche Vorteile und Handicaps hinsichtlich Gelände und Kräften. Außerdem hat der Spieler, der zuerst am Zug ist, den Vorteil der Initiative.

##### a) Gelände:

Vom Verteidigungsstandpunkt aus betrachtet, hat BLAU einen erheblichen Vorteil. Das Land ist fast ausnahmslos mit leicht zu verteidigenden Geländezonen durchzogen, wie Wald, Gebirge, Buchten und Flüssen. Für ROT gilt das Gegenteil. Das Land ROT ist durch große offene Flächen gekennzeichnet, mit langen Flußläufen, die schwierig zu verteidigen sind. Fast alle Angriffsstöße von BLAU auf ROT unterstützen diese Situation. Die Erfahrung hat gezeigt, daß ROT im Falle eines Kräfte durchbruchs von BLAU große Schwierigkeiten hat, den größten Teil seines Landes zu verteidigen und zur Aufgabe weiter Gebiete gezwungen ist. Dennoch kann ROT aus einer derartigen Lage zwei Vorteile ziehen, erstens wird durch Zusammenziehen der Fronten eine Konzentration geschaffen, und zweitens werden die Nachschubwege des Angreifers länger, wenn ROT in der Lage ist, lebenswichtige Häfen zu halten. Außerdem hat ROT einen einzigartigen Trumpf in Form der nordwestlichen Insel in der Hand.

Das Land von BLAU hat zwei nachteilige Faktoren. Es kann leicht zerteilt werden durch einen zentralen Vorstoß von ROT, und die nord-südlichen Transportlinien laufen in der Hauptstadt zusammen. Die Erfahrung hat gezeigt, daß, wenn ROT die Hauptstadt umzingeln und die BLAUEN Streitkräfte trennen kann, ROT eine ausgezeichnete Möglichkeit hat, den Gegner einzeln aufzureiben. Außerdem ist der Nordteil des Landes BLAU fast nicht zu verteidigen, wenn der Wald einmal eingenommen ist.

##### b) Kräfte:

ROT hat entscheidende Vorteile. ROT besitzt sieben Städte, BLAU fünf. ROT hat Hafeneinrichtungen für zwölf Divisionen gegenüber sieben von BLAU.

##### c) Initiative:

Fast alle Erfahrungsbeispiele haben gezeigt, daß die Feuerstärke des Angreifers dreimal so groß sein muß wie die des Verteidigers, um eine optimale Chance zum Erfolg zu haben. TAKTIK II ist auf dieser Voraussetzung aufgebaut. Wenn Sie daher davon ausgehen, daß jede der beiden Armeen mit der gleichen Stärke beginnt, scheint der Verteidiger im Vorteil zu sein. Die 3-zu-1-Regel kann jedoch zu Irrtümern führen. Wichtig ist, wo und wann Ihre Kräfte eingesetzt werden. Eine unterlegene Armee (hinsichtlich Kampfstärke) kann siegen, wenn sie lokal überlegen ist.

Ein wesentlicher Faktor zur lokalen Überlegenheit ist die Initiative. Die Armee, die die Initiative hat, zwingt den Gegner dadurch, ihrer Bewegung zu folgen und somit nach ihrem Willen zu handeln.

#### Fragen des Kernwaffeneinsatzes:

Im Gegensatz zu den Ausführungen mancher Kommentatoren hat der Einsatz von Kernwaffen nicht in jedem Fall eine Abkehr von den Grundprinzipien der Kriegführung zur Folge.

Selbstverständlich müssen die taktischen Gesichtspunkte entsprechend angepaßt werden, um die neuen Waffen so wirkungsvoll wie möglich einzusetzen.

Derartige Änderungen sind häufiger in der Entwicklung der Kriegführung zu verzeichnen, da zu jeder Zeit neue Waffen eingeführt wurden.

Betrachtet man die Regeln über den Einsatz von Kernwaffen genau, so erkennt man, daß jede Seite über eine äußerst wirkungsvolle Waffe verfügt. Ein gut geführter Atomschlag kann 4 Divisionen vernichten und eine vernichtende Bresche in die Verteidigungslinie oder unvorsichtig massierte Angriffslinie schlagen.

Die einzig wirksame Abwehr derart starker Zerstörungskraft dieser Waffen ist die Dezentralisierung, das heißt die eigenen Kräfte so weit wie möglich räumlich zu trennen, jedoch zeitlich beieinander zu halten.

Im Angriffsfall, wo ein massierter Einsatz erforderlich ist, muß der Angreifer sicher sein, daß seine Einheiten nicht konvergieren, bevor sie mit dem Feind in Berührung kommen. Damit zwingt er den Feind, seine eigenen Einheiten mit zu zerstören, wenn er Ihre vernichten will.

Bei der Verteidigung ist ein weites Netz von Stützpunkten wichtig, klein genug, daß ein Kernwaffeneinsatz zur Zerstörung für den Gegner nicht lohnend ist, und groß genug für den Kampf mit konventionellen Streitkräften. Die Verteidigungstaktik muß den Angreifer so leiten, daß er ein gutes Ziel für Kernwaffen wird.

Die Einführung von Kernwaffen in das Spiel gibt dem Spieler die Möglichkeit, ein noch unbekanntes Gebiet zu erproben. Kernwaffen geben dem Spieler eine noch bessere Möglichkeit, seine Geisteskräfte zu messen. Da der Einsatz von Kernwaffen ein hohes Maß geistiger Beweglichkeit erfordert, raten wir nur den Spielern dazu, die bereits eine lange Erfahrung im Spiel haben.

