

# KIDO BUTAI

## 機動部隊

### Klarstellungen

Zu 6. Torpedobomber-Staffeln dürfen nicht starten, bevor eine amerikanische Flotte gesichtet wurde.

6.c. Ergänzung des zweiten Abschnitts: "Falls angreifende Bomber **keinerlei CAP angetroffen haben (dies schließt low CAP bei angreifenden Sturzkampfbombern ein)**, würfelt jedes Schiff für Flugabwehrfeuer und jeder Treffer wehrt einen Bomber ab. Danach wird für jede nicht abgewehrte Bomberstaffel gewürfelt und sämtliche Augen werden als Treffer gezählt!"

Stellen Sie sich zwei unterschiedliche Arten von Angriff vor, regulär und speziell. Bei einem regulären Angriff wird jedem Bomber ein Schiff zugewiesen, das er bei einem Würfelwurf von fünf oder sechs trifft. Ein Spezialangriff findet nur statt, wenn die Angreifer keinerlei CAP angetroffen haben oder es sich um Sturzkampfbomber handelt und nur low CAP anwesend war. In diesen beiden Fällen gibt es keine individuelle Schiffszuweisung der Bomber. Alle Schiffe würfeln für Flugabwehrfeuer (bei einem regulären Angriff tun dies nur zugewiesene Schiffe und nur gegen die sie angreifenden Bomber). Anschließend wird für jeden überlebenden Bomber gewürfelt und alle Augen zählen als Treffer. Gäbe es nur reguläre Angriffe, wäre ein historischer Ausgang der Schlacht, **KIDO BUTAI'S** Versenkung durch eine Handvoll Sturzkampfbomber, unmöglich. Für Sie in der Rolle Admiral Nagumos bedeutet dies, dass die Vernachlässigung Ihrer CAP das Verhängnis herausfordert.

Zu 7. Nach einem Kampf gegen Torpedobomber eskortierende Jagdstaffeln wird CAP ebenfalls auf ihre "low"-Seite gedreht – nicht nur nach Kämpfen gegen Torpedobomber selbst.

Jagdstaffeln auf ihrer "low CAP"-Seite können keine eskortierenden Jagdstaffeln bekämpfen, wohl aber kann auf sie gefeuert werden. Letzteres hält die „low Cap“-Jagdstaffeln auch von der Bekämpfung angreifender Torpedobomber ab.

Zu 8. Falls Sie nach der letzten Runde noch Staffeln in der Luft haben, würfeln sie für jede einmal. Bei fünf oder sechs ist die Staffel zerstört und zählt für Siegpunkte. Dies repräsentiert die Gefahren von Nachtlandungen. Für amerikanische Staffeln gilt diese Regel nicht, sie gelten stets als sicher gelandet.

Ihre eigenen Einheiten dürfen Sie jederzeit selbst zerstören.

## 10. Optionale Regeln

### a. Überlegende US-Schadenskontrolle

Amerikanische Flugzeugträger sinken erst mit dem dritten Treffer. Nach dem ersten werden sie auf ihre reduzierte Seite, nach dem zweiten um 90 Grad gedreht. Letzteres hat keine weiteren Auswirkungen.

### b. Kein US-Fiasko möglich

Falls Sie es noch schwerer für sich machen möchten, zu gewinnen, ignorieren Sie bei Angriffen auf amerikanische Flotten den zweiten Abschnitt von Regel 6.c. US-Flotten sind ausschließlich Gegenstand „regulärer Angriffe“ (siehe Klarstellungen).

### c. Zufällige Zielzuweisung

Manche Spieler fanden es unrealistisch, im Vorhinein zu wissen, in welcher Reihenfolge ihre Schiffe angegriffen würden (7.). Stattdessen können Sie für jede angreifende amerikanische Bomberstaffel einen Würfelwurf entscheiden lassen, wobei *Akagi* bei eins und zwei anvisiert wird, *Kaga* bei drei und vier, *Soryu* bei fünf und *Hiryu* bei sechs. Ein Angriff auf die beiden großen Träger sollte stets wahrscheinlicher sein, da sie die attraktiveren Ziele darstellten.

