

KIDO BUTAI

機動部隊

Japans Flugzeugträger vor Midway

- Deutsche Regeln -

Inhaltsverzeichnis

1. Aufbau.....	2
2. Spielablauf	2
3. Die japanische Phase	2
4. Die beiderseitige Aufklärungsphase	3
5. Die amerikanische Phase	3
6. Kampf in der japanischen Phase.....	3
a. Luftkampf.....	4
b. Flugabwehr	4
c. Bombardement.....	4
7. Kampf in der amerikanischen Phase.....	4
8. Sieg.....	5
9. Beispielpartie	5

1. Aufbau

Legen Sie die vier japanischen Flugzeugträger *Akagi*, *Kaga*, *Soryu* und *Hiryu* – die Seite mit der höheren Zahl nach oben – auf die dafür vorgesehenen Kästchen auf der Karte. Auf jeden Träger kommt eine Staffel Zero-Jagdflugzeuge sowie auf *Akagi* und *Kaga* jeweils drei, auf *Soryu* und *Hiryu* jeweils zwei Bomber-Staffeln. Letztere dürfen wie gewünscht auf ihre Bomben- oder Torpedo-Seite gedreht werden. Alle Staffeln werden nach Osten ausgerichtet (bitte beachten Sie, dass die Karte das Operationsgebiet aus japanischer Perspektive zeigt: Osten befindet sich oben).

Legen Sie das Midway-Plättchen – die Seite mit der höheren Zahl nach oben – auf das entsprechende Kästchen auf der Karte. Werfen Sie die drei amerikanischen Flugzeugträger in einen undurchsichtigen Behälter (zum Beispiel eine Kaffeetasse), um den US-Flottenpool zu bilden. Der Träger-Platzhalter („no carrier“) wird zur Seite gelegt.

Werfen Sie die amerikanischen Bomber-Staffeln („Dauntless“) sowie die Bomber-Platzhalter („no bomber“) in einen anderen undurchsichtigen Behälter, um den US-Bomberpool zu bilden. Nun werfen Sie die amerikanischen Buffalo-Staffeln zusammen mit ihren Platzhaltern („no fighter“) in einen dritten undurchsichtigen Behälter und bilden somit den US-Jägerpool.

Der Rundenmarker („turn“) wird auf 0430 Uhr gesetzt.

2. Spielablauf

KUDO BUTAI wird in einer Serie von bis zu 16 Runden gespielt, von denen jede eine Stunde Echtzeit repräsentiert. Eine Runde besteht aus bis zu drei Phasen, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden müssen: japanische Phase, beiderseitige Aufklärungsphase, amerikanische Phase.

3. Die japanische Phase

Der japanische Spieler (fortan „Sie“ genannt) darf die folgenden Aktionen in jeder gewünschten Reihenfolge ausführen:

- Staffeln starten, die einsatzbereit auf den Decks seiner Flugzeugträger stehen, um feindliche Ziele anzugreifen oder den eigenen Flottenverband zu schützen. Letztere Aktivität heißt „combat air patrol“ (CAP) und darf nur von Jagdstaffeln durchgeführt werden. Diese werden auf das CAP-Kästchen auf der Karte gelegt, während angreifende Staffeln in die Kartenmitte kommen. Alle gestarteten Staffeln werden nach Osten ausgerichtet.
- angreifende Staffeln von der Kartenmitte zu ihren Zielen bewegen, wo sie nach Süden ausgerichtet werden.
- mit Staffeln, die ihr Ziel erreicht haben, angreifen. Nach dem Angriff werden die Staffeln in die Kartenmitte zurückbewegt und nach Westen ausgerichtet.
- Staffeln von der Kartenmitte oder dem CAP-Kästchen auf seinen Flugzeugträgern landen, wo sie nach Norden ausgerichtet werden.
- Staffeln an Bord der Träger einsatzbereit machen, indem sie nach Osten ausgerichtet werden. Während dieser Aktion dürfen Bomber von ihrer Bomben- auf die Torpedo-Seite gedreht werden oder umgekehrt.

Jede Staffel darf pro Runde nur eine solche Aktion durchführen. Staffeln auf dem CAP-Kästchen müssen jede Runde im Uhrzeigersinn um 90 Grad gedreht werden. Staffeln, die

zu Beginn einer Runde nach Westen ausgerichtet sind, müssen landen. Falls Sie dies nicht können, gelten sie als vernichtet.

Jeder Flugzeugträger darf Staffeln entweder starten oder an Bord nehmen, nicht beides in derselben Runde. Er darf nicht mehr Staffeln an Bord haben als die Zahl auf dem Plättchen (beschädigte Schiffe werden auf ihre reduzierte Seite gedreht).

Bitte beachten Sie, dass alle japanischen Träger in einem Flottenverband verbleiben – KIDO BUTAI teilt sich nicht auf.

4. Die beiderseitige Aufklärungsphase

Würfeln Sie zunächst einmal für die Amerikaner. Bei einem Ergebnis von fünf oder sechs ist die japanische Flotte gefunden worden (gilt für den gesamten Rest des Spiels). Werfen Sie anschließend einen Würfel für Ihre eigene Aufklärung. Bei sechs wird Ihnen eine amerikanische Flotte gemeldet.

Sobald die japanische und eine amerikanische Flotte entdeckt worden sind, wird die beiderseitige Aufklärungsphase für den Rest des Spiels ausgesetzt – es sei denn, ein japanischer Angriff auf die gemeldeten Amerikaner zeigt, dass eine zweite US-Flotte vorhanden ist (siehe 6.). In diesem Fall wird die japanische Aufklärung in der nächsten beiderseitigen Aufklärungsphase wiederaufgenommen, bis auch jene Flotte gefunden ist.

5. Die amerikanische Phase

Falls die japanische Flotte entdeckt worden ist, ziehen Sie ab der dritten Runde in jeder amerikanischen Phase zufällig ein Plättchen aus dem US-Bomberpool. Falls es ein Platzhalter ist, findet kein Angriff statt. Falls es ein Bomber ist, ziehen Sie weitere Plättchen, bis ein Platzhalter erscheint. Alle gezogenen Bomber werden die japanische Flotte angreifen.

Falls es einen Angriff gibt, wenden Sie dasselbe Verfahren auf den US-Jägerpool an, um zu bestimmen, ob beziehungsweise wie viele Jagdstaffeln die angreifenden Bomber begleiten.

6. Kampf in der japanischen Phase

Um die amerikanische Basis auf Midway anzugreifen, bewegen Sie Ihre Bomberstaffeln von der Kartenmitte in die südöstliche Ecke. Eine amerikanische Flotte kann nur angegriffen werden, wenn sie in der beiderseitigen Aufklärungsphase gemeldet worden ist. Um sie anzugreifen, bewegen Sie Ihre Staffeln von der Kartenmitte in die nordöstliche Ecke.

Nur Bomberstaffeln auf ihrer Bomben-Seite können die Basis und nur Bomber auf ihrer Torpedo-Seite können einen Flugzeugträger angreifen.

Wenn Sie eine amerikanische Flotte angreifen, ziehen Sie zufällig ein Plättchen aus dem US-Flottenpool. Anschließend werfen Sie den Träger-Platzhalter in den Pool. Ziehen Sie nun weitere Plättchen, bis der Platzhalter erscheint. Alle danach noch im Pool befindlichen Träger bilden eine zweite Flotte, die separat gefunden und angegriffen werden muss. Der Träger-Platzhalter wird nach erstmaligem Ziehen aus dem Spiel genommen.

Bevor Sie eine amerikanische Flotte oder die Midway-Basis angreifen, überprüfen Sie anhand des US-Jägerpools, ob eine CAP vorhanden ist. Falls ja, kommt es zu einem Luftkampf.

a. Luftkampf

Jede amerikanische Jagdstaffel attackiert eine japanische Staffel. Bomber werden erst attackiert, wenn alle Jäger in Kämpfe verwickelt sind. Falls mehr amerikanische als japanische Staffeln präsent sind, wird der Überschuss wie oben beschrieben verteilt. Falls mehr japanische als amerikanische Jagdstaffeln da sind, darf keine der letzteren von drei japanischen Jägern bekämpft werden, ehe nicht alle von zweien bekämpft werden.

Beide Seiten schießen gleichzeitig. Würfeln Sie für jede Jagdstaffel (Bomber bekämpfen keine Flugzeuge in KIDO BUTAI). Eine amerikanische Jagdstaffel vernichtet eine japanische bei einer sechs, umgekehrt bei fünf und sechs. Ein Bomber – gleich welcher Nationalität – ist bei fünf und sechs vernichtet, bei drei und vier abgewehrt. „Abgewehrt“ bedeutet, dass er nicht bombardieren darf.

Überlebende amerikanische Staffeln sowie Platzhalter werden drei Runden weiter auf die Rudentabelle auf der Karte gelegt. Sobald der Rundenmarker sie erreicht, werden sie in den US-Jägerpool zurückgeworfen.

Für jede abgeschossene amerikanische Staffel wird ein Jäger-Platzhalter ebenfalls aus dem Spiel genommen. Falls keiner gezogen worden war, wird er aus dem Jägerpool genommen, falls auch darin keiner ist, von der Rudentabelle.

b. Flugabwehr

Falls Sie mehr als einen Flugzeugträger angreifen, weisen Sie Ihre Bomberstaffeln – nach eventuellen Luftkämpfen – wie gewünscht zu. Für jeden angegriffenen Träger beziehungsweise die Midway-Basis wird nun ein Würfel Flugabwehrfeuer geworfen. Bei einer fünf oder sechs ist eine Bomberstaffel abgewehrt.

c. Bombardement

Überlebende Bomberstaffeln greifen nun ihre Ziele an, indem für jede einmal gewürfelt wird. Ein Träger ist bei fünf oder sechs getroffen, Midway ausschließlich bei sechs. Der erste Treffer beschädigt ein Ziel: Drehen Sie es auf seine reduzierte Seite. Ein zweiter Treffer versenkt einen Träger beziehungsweise zerstört die Midway-Basis.

Falls angreifende Bomber nicht von einer CAP gestört wurden, würfeln alle Schiffe für Flugabwehrfeuer und jeder Treffer wehrt einen Bomber ab. Danach wird für jede nicht abgewehrte Bomberstaffel gewürfelt und sämtliche Augen werden als Treffer gezählt!

Falls die Flugzeugkapazität eines amerikanischen Trägers oder Midways durch Beschädigung oder Zerstörung reduziert wurde und keine entsprechende Anzahl von US-Staffeln im Kampf verlorengegangen ist, werden die fehlenden Staffeln von der Rudentabelle entfernt (anstatt mit Erreichen des Rundenmarkers wieder verfügbar zu werden). Falls sowohl Bomber als auch Jäger entfernt werden könnten, beginnen Sie mit der zahlreicheren Kategorie. Bei Gleichstand entscheidet der Würfelbecher.

7. Kampf in der amerikanischen Phase

Amerikanische Angriffe werden wie japanische ausgeführt, mit wenigen Ausnahmen:

- Falls eine japanische CAP vorhanden ist, werfen Sie einen Würfel. Bei eins bis drei sind es Torpedobomber, die sie zu bekämpfen hat, andernfalls Sturzkampfbomber („dive bomber“). (Gemischte Angriffe kommen nicht vor: Alle Angreifer gelten

entweder als Torpedo- oder als Sturzkampfbomber. Sie können sie auf die entsprechende Seite drehen.) Nach einem Kampf gegen Torpedobomber werden überlebende japanische CAP-Staffeln für eine Runde auf ihre „low CAP“-Seite gedreht, in der sie keine Sturzkampfbomber bekämpfen können! Bitte beachten Sie, dass falls Sie mehr als eine Jagdstaffel in der CAP haben, nicht alle die angreifenden Torpedobomber abfangen müssen.

- Bomberstaffeln, die eine japanische CAP passiert haben, greifen die japanischen Flugzeugträger in folgender Weise an: Die erste Staffel attackiert *Akagi*, die zweite *Kaga*, die dritte *Soryu*, die vierte *Hiryu*, die fünfte wiederum *Akagi*, die sechste *Kaga* und so fort.
- Die japanische Flugabwehr trifft nur bei sechs.
- Staffeln an Bord eines versenkten japanischen Trägers sind verloren. Durch Beschädigung gehen Staffeln nur dann verloren, wenn ihre Zahl die reduzierte Flugzeugkapazität des Trägers übersteigt. Falls sowohl Bomber als auch Jäger entfernt werden könnten, beginnen Sie mit der zahlreicheren Kategorie. Bei Gleichstand treffen Sie eine zufällige Auswahl durch Würfelwurf.
- Am Ende der amerikanischen Phase werden alle überlebenden amerikanischen Staffeln sowie Platzhalter fünf Runden weiter auf die Rudentabelle der Karte gelegt. Sobald der Rundenmarker sie erreicht, werden sie in ihre entsprechenden Pools zurückgeworfen.

8. Sieg

Beide Seiten können Siegpunkte erringen, und zwar auf folgende Weise:

- jede zweite vernichtete feindliche Staffel: ein halber Siegpunkt (runden Sie Brüche zu vollen Siegpunkten auf)
- feindlicher Flugzeugträger beschädigt: ein Siegpunkt
- Träger versenkt: zwei Siegpunkte für *Soryu* oder *Hiryu*, drei für *Akagi*, *Kaga* oder einen amerikanischen Träger
- Midway-Basis zerstört: ein Siegpunkt

Siegpunkte werden am Ende des Spiels berechnet. Falls Sie also einen feindlichen Träger versenkt haben, bekommen Sie die Siegpunkte dafür, nicht jedoch für die vorherige Beschädigung des Schiffes.

Die amerikanische Siegpunktsumme wird von der japanischen abgezogen. Hier die Bedeutung aller möglichen Ergebnisse:

- 6 oder weniger: schwere japanische Niederlage
- 5 bis -1: geringfügige japanische Niederlage
- 0: Unentschieden
- +1 bis +5: kleiner japanischer Sieg
- +6 oder mehr: entscheidender japanischer Sieg

9. Beispielpartie

0430: Chuichi, der japanische Spieler, startet von seinen vier Flugzeugträgern fünf mit Bomben bewaffnete Bomber- und zwei eskortierende Jagdstaffeln für einen Angriff auf Midway. Sie werden in die Kartenmitte gelegt und nach Osten ausgerichtet. Fünf mit Torpedos bewaffnete Bomber- sowie zwei Jagdstaffeln verbleiben an Bord für den Fall, dass eine amerikanische Flotte gesichtet wird. In der beiderseitigen Aufklärungsphase wird jedoch eine Drei für die Amerikaner und eine Fünf für die Japaner gewürfelt, so dass keine Flotte die andere entdeckt. Die amerikanische Phase kann ohnehin erst ab der dritten Runde eintreten.

0530: Die japanische Angriffsgruppe erreicht Midway und wird nach Süden ausgerichtet. In der beiderseitigen Aufklärungsphase wird Chuichi erneut keine US-Flotte gemeldet. Jedoch fällt für die Amerikaner eine Sechs, womit KIDO BUTA gefunden ist.

0630: Da in der amerikanischen Phase dieser Runde ein US-Angriff droht, startet Chuichi eine seiner beiden in Reserve gehaltenen Jagdstaffeln als CAP. Sie wird auf das CAP-Kästchen gelegt und nach Osten ausgerichtet.

Ebenfalls in der japanischen Phase attackiert die Angriffsgruppe die Midway-Basis. Chuichi zieht eine Staffel aus dem US-Jägerpool, bevor ein Platzhalter erscheint. Die amerikanische CAP kämpft nun gegen die zwei japanischen Jäger. Chuichi würfelt eine Drei für den Gegner, Zwei und Fünf für seine Zeros. Damit hat die US-Staffel ihr Ziel verfehlt, ist selbst abgeschossen und wird zusammen mit dem Platzhalter aus dem Spiel genommen.

Chuichi würfelt nun für Midways Flugabwehrfeuer. Eine Sechs fällt, womit eine Bomberstaffel abgewehrt ist. Die vier übrigen können die Basis bombardieren. Chuichi würfelt eins, eins, vier und sechs: Midway ist beschädigt und wird auf seine reduzierte Seite gedreht. Die japanische Angriffsgruppe wird in die Kartenmitte gelegt und nach Westen ausgerichtet.

Da KIDO BUTA bereits entdeckt ist, wird in der beiderseitigen Aufklärungsphase nur einmal gewürfelt. Es kommt eine Sechs: Chuichi wird eine amerikanische Flotte gemeldet.

In der amerikanischen Phase zieht Chuichi erst eine Staffel und dann einen Platzhalter aus dem US-Bomberpool. Eine entsprechende Überprüfung des Jägerpools ergibt, dass die angreifende Staffel keinen Begleitschutz hat.

Nun wird ein Würfel geworfen und das Ergebnis zwei bedeutet, dass der Angreifer ein Torpedo-, kein Sturzkampfbomber ist. Chuichi attackiert ihn mit seiner CAP, die auf die „low CAP“-Seite gedreht wird. Er würfelt eine Vier, womit der US-Bomber abgewehrt ist. Sowohl das Bomber-Plättchen als auch die beiden Platzhalter werden fünf Runden weiter auf die Rundentabelle gelegt.

0730: Chuichi steht nun vor einem Dilemma. Die Anwesenheit einer US-Flotte ist ihm gemeldet worden und fünf mit Torpedos bewaffnete Bomber- sowie eine Jagdstaffel stehen startbereit auf den Decks seiner vier Träger, um sie anzugreifen. Er kann jedoch nicht gleichzeitig die von Midway zurückkehrende Angriffsgruppe an Bord nehmen, die ins Meer zu stürzen droht.

Chuichi entscheidet sich dafür, die Angriffsgruppe zu landen und richtet sie nach Norden aus. Er möchte erst seine gesamte Streitmacht angriffsbereit machen und dann die US-Flotte attackieren.

Die japanische CAP-Staffel wird nach Süden ausgerichtet und bleibt auf ihrer „low CAP“-Seite. In der amerikanischen Phase gelingt es ihr erneut, einen Torpedobomberangriff abzuschlagen, und diesmal wird der Feind sogar abgeschossen. (Die beiderseitige Aufklärungsphase ist übersprungen worden.)

0830: An Bord der japanischen Träger werden die sieben von Midway zurückgekehrten Staffeln nach Osten ausgerichtet und die Bomber auf ihre Torpedoseite gedreht. Die gesamte japanische Luftmacht ist nun bereit, um 0930 Uhr gegen die US-Flotte ausgesandt zu werden.

Die japanische CAP-Staffel wird nach Westen ausgerichtet und bleibt auf ihrer „low CAP“-Seite, da sie in der letzten Runde Torpedobomber bekämpft hatte. Sie wird um 0930 Uhr landen müssen.

In der amerikanischen Phase zieht Chuichi zwei Staffeln aus dem US-Bomberpool, bevor ein Platzhalter erscheint. Der Würfelwurf erweist sie als Sturzkampfbomber. Jagdschutz haben sie nicht, aber die tieffliegende japanische CAP kann sie nicht abfangen!

Alle vier japanischen Flugzeugträger würfeln für Flugabwehrfeuer, wobei nur eine sechs erzielt wird, die einen der Angreifer abwehrt. Für den zweiten wird nun gewürfelt. Zu Chuichis großem Unglück ist das Ergebnis eine sechs. Da die Amerikaner nicht durch CAP behindert wurden, zählen alle Augen als Treffer: *Akagi*, *Kaga* und *Soryu* sowie sämtliche an Bord befindlichen Staffeln sind damit verloren.

Dieses Beispiel ähnelt dem historischen Verlauf der Schlacht von Midway.

