

# Funktionen

## Kommandant

- „X“ auf die Startposition
- Kommando „*Tauchen*“
- Kommando „*Kurs* {*Nord/Süd/West/Ost*}“
  - Falls kein Kurs wg. Inseln, Minen oder Route möglich ist ⇒ **auftauchen**

## 1. Wachoffizier

- Nach jedem Kurs-Kommando 1 leeres Feld auf einer der Anzeigen **Mine, Drohne, Schleichfahrt, Torpedo, Sonar** oder [Szenario] markieren
- Sobald eine Anzeige **vollständig** markiert ist ⇒ Kommando „{*Mine/Torpedo/Drohne/Sonar/Schleichfahrt*} *bereit*“
- Sobald Kommando „*Schaden*“ vom **Ingenieur** ⇒ 1 Schadens-Markierung
  - 4 Markierungen ⇒ verloren

## Ingenieur

- Nach jedem Kurs-Kommando 1 Symbol im **zugehörigen** Richtungs-Kasten durchkreuzen
  - Sobald ein Symbol eines Systems ausgekreuzt ist (Störung) ⇒ **keine** Aktivierung **dieses** Systems
  - Jedes Symbol gehört zu **2** Systemen: **Mine und Torpedo, Drohne und Sonar, Schleichfahrt und** [Szenario]
- **Vollständiger Ausfall:** **alle** Symbole in **einem** Richtungs-Kasten **oder alle Strahlungs**-Symbole durchgekreuzt ⇒ Kommando „*Schaden*“, anschließend **alle** Störungen löschen
- **Reparaturen:** **Alle** Symbole einer **verbundenen** (orange, gelb oder grau) Gruppe durchgekreuzt ⇒ **Selbst-Reparatur:** **alle** Störungen der **Gruppe** löschen
  - Vollständige Reparatur durch **Auftauchen**

## Funker

- Kurs des gegnerischen Kommandanten auf der Folie markieren
- Ggf. Markierungen löschen und neu beginnen

# Aktionen

## Auftauchen

- Reparatur und Route neu berechnen
- **Kommandant**-Kommando „*Auftauchen in Sektor <Nr.>*“
- **Ingenieur** löscht **alle** Störungen
- **Gegner** hat 3 Züge nacheinander – sofern er nicht auch auftaucht, danach normal weiter
- **Kommandant** löscht Route **außer** letzter Position und Minen-Positionen

## Systeme aktivieren

- **Voraussetzung:** Alle Felder einer Anzeige sind markiert
- **Kommandant** kann **jedes** System aktivieren, **1. Wachoffizier** nur Drohne und Sonar
  1. Sicherstellen mit **Ingenieur:** Kein Ausfall
  2. Kommando „*Stopp*“ und Faust zeigen, alle anderen Spieler warten
  3. Entsprechendes Kommando „...“
  4. Konsequenzen
  5. Weiter

## Torpedo

- 1-4 Felder weg (nicht diagonal) von eigener U-Boot-Position
- Kommando „*Torpedo abgefeuert, Einschlag in <Zeile><Spalte>*“
- Torpedo-Anzeige löschen
- *Siehe **Einschlagsgebiet***

## Mine

- 1 Feld benachbart zum U-Boot, **nicht** auf der Routen-Markierung
- Markierung „M“
- Kommando „*Mine gesetzt*“
- Minen-Anzeige löschen
- **Jederzeit außer** aufgetaucht kann die Mine ausgelöst werden: Faust strecken, Kommando „*Mine in <Zeile><Spalte> ausgelöst*“
  - *Siehe **Einschlagsgebiet***

## Drohne

- Frage an Gegner-Kommandant nach Absetzung der Drohne: „*Bist du in <Sektor>?*“
- **Korrekte** Antwort: des Gegners „*{Ja|Nein}*“
- Drohnen-Anzeige löschen

## Sonar

- Kommando „*Sonar aktiviert*“
- Gegner-Kommandant gibt **zwei** Angaben, von denen eine **wahr** und die andere **falsch** sein **muss**: „*Wir sind in {<Zeile>|<Spalte>|<Sektor>}*“
- Sonar-Anzeige löschen

## Schleichfahrt

- Kommando „*Schleichfahrt aktiviert*“
- Bewegung ohne Richtung zu nennen: 1-4 Felder in **gerader** Linie (ohne Insel oder eigene Route zu kreuzen)
- Richtung wird nur dem eigenen Team angedeutet, Richtung wird wie üblich vom Ingenieur markiert
- Wachoffizier markiert Anzeigefeld
- Schleichfahrt-Anzeige löschen

## Einschlagsgebiet

- 3x3 Felder mit Einschlag in der Mitte
  - Minen werden zerstört
  - Auch eigenes U-Boot ist betroffen
- **Gegner**-Kommando „*{Alles frei|Indirekter Treffer, 1 Schaden|Direkter Treffer, 2 Schäden}*“
  - *Je nach:* außerhalb, 8 Randfelder oder Mittelfeld

## ENDE

**Sobald ein U-Boot 4  
Schäden besitzt** ⇨  
**Zerstört** ⇨ **Spielende**