

„The First Battle of Britain: The Air War over England 1917-1918“

Von: Gerald-Markus Zabos

Publisher: Strategy & Tactics Press , Magazin #255 , 2009

Designer: Joe Miranda

1 Historischer Hintergrund

„The First Battle of Britain: The Air War over England 1917-1918“ (kurz: 1BOB) simuliert die Bomberoffensive des Deutschen Reiches während des 1. Weltkrieges. Das Ziel der Deutschen war es, die englische Bevölkerung durch wiederkehrende Bombardierung zu zermürben und damit indirekt die Unterstützung des Krieges zu schmälern. Wichtig war auch die Erkenntnis, dass die im Luftkampf schwächeren Bomber, vor dem Zugriff des Feindes durch Begleitschutz eskortiert werden mussten, sollten die Bomber tatsächlich ans Ziel kommen. Wichtig aber auch die Erkenntnis, dass sich durch Bombardements der Zivilbevölkerung die Moral einer Bevölkerung nicht brechen lässt und eher das Gegenteil der Fall ist.

2 Spielmaterialien

Spielmaterialien und Magazin

- eine Anleitung im Magazin selbst (15 Seiten), inklusive einer historischen Abhandlung der Ereignisse.
- eine Karte mit dem Einsatzgebiet. Diese reicht von der britischen Insel bis ins besetzte Belgien. Ein Grossteil der Fläche davon ist geographisch durch die Nordsee vorgegeben. Auf der Karte auch zu finden, sind diverse Tabellen die für das Spiel benötigt werden. Die Anordnung dieser ist jedoch etwas eigen, eine logische Abfolge daraus, lässt sich nicht herstellen.
- 176 Counter + Marker. Ein Counter repräsentiert eine Staffel Flugzeuge (auch Zeppeline), unterschiedliche Typen mit unterschiedlichen (Kampf)Werten. Die Marker stellen u.a. Flugplätze, Flugabwehr, Hauptquartiere, usw. dar. Zusätzlich besteht die Möglichkeit auf Seite der Briten Flugzeugträger ins Spiel zu bringen. Für jede Flugstaffel existiert ein mit selbiger Einheitenkennzeichnung versehener Marker, der als „Spritanzeige“ benutzt wird („...wie lange kann ich noch oben bleiben?“). Die Ausnahme bilden Zeppeline – welche nicht nur Stunden sondern Tage/Wochen in der Luft bleiben konnten.

3 Wie spielt es sich – Zusammenfassung eines Szenarios

Nun zu der Frage, wie das Spiel selbst abläuft, welche Mechaniken erwähnenswert sind – und letztendlich wie das Spiel gegen den Gegner zu gewinnen ist. Exemplarisch greife ich Abläufe aus dem Regelwerk heraus, um die Abläufe zu dokumentieren.

Die Grundlagen für Szenario 1 zum Beispiel, sieht so aus: die Spieldauer ist bis Ende 1917 angesetzt, England und Deutschland starten mit jeweils einigen Staffeln, Flugplätzen ('Aerodrome') und leichter Flugabwehr im Mai 1917. Beide Seiten beginnen Szenario 1 quasi von Null an. Beide Seiten haben 0 'Morale Points' – eine abstrakte „Währung“ um erzielte Erfolge darzustellen und die eigenen Streitkräfte mit Nachschub zu versorgen.

Die Grundaufstellung erfolgt zuerst durch England, danach Deutschland. Danach beginnt die

wiederkehrende Abfolge an Phasen, die jeweils den Verlauf eines Monats darstellen.

1. Random Phase

Beide Seiten würfeln auf der Zufallstabelle und lösen damit unterschiedlichste Ereignisse aus. Diese reichen von Zugabe/Abgabe von MP bis hin zu schlechtem Wetter, das nun den ganzen Monat (also die nun folgende Spielrunde) beherrscht und Flugeinsätze erschwert.

2. RAF Creation Phase

Der britische Spieler hat die Möglichkeit mit 10 MP die Gründung der RAF (Royal Air Force) abzuschliessen. Damit kann auch der britische Spieler Stacks von drei Einheiten nutzen (bisher zwei Einheiten).

3. Redeployment Phase

In dieser Phase besteht die Möglichkeit Flugzeugstaffeln zwischen den eigenen 'Aerodromes' zu transferieren. Hauptquartiere und Flugabwehr kann ebenfalls transferiert werden. Auf Seiten der Briten kann – falls vorhanden – auch der Flugzeugträger auf den Seefeldern verschoben werden.

4. Reinforcements Phase

Die Reinforcements Phase bietet beiden Seiten die wichtige Option, ihre MP gegen weitere Flugzeugstaffeln, Bodeneinheiten, Flugplätze, Aufklärungsmissionen oder Seeinheiten nur bei den Briten zu tauschen.

5. Training Phase (optionale Regeln)

In dieser Phase können Flugzeugstaffeln befördert und anschliessend trainiert werden. Für die Dauer eines Monats sind diese nicht im Dienst, sobald diese aber wieder an Flugaktionen teilnehmen, erhalten diese Boni für Boden -und Luftangriffen.

6. Recon Phase

Aufklärungsmissionen werden in dieser Phase ausgeführt. Beide Seiten notieren die Hexfelder, die untersucht werden sollen und decken ihre Notizen gleichzeitig auf. Pro Aufklärungsmission sind 0.5 MP anzusetzen. Ein 1W6 entscheidet in wie weit ein Erfolg erzielt wurde.

7. Mission Preparation Phase (optionale Regeln)

Hier kommt Komplexität ins Spiel, auf die ich in dieser Rezension nicht näher eingehen will.

8. Gentlemen's War Phase

Eine Runde Inaktivität auf beiden Seiten wird „Gentlemen's War Phase“ genannt. Beide Seiten entscheiden wegen schlechtem Wetter oder anderer Widrigkeiten auszusetzen. Der nächste Monat und damit (wieder) die erste Phase („Random Phase“) folgt.

9. Flying Turns

Abweichend vom Handbuch nenne ich die „Flying Turns“ als Phase 9. Jede „Flying Turn“ repräsentiert 20 Minuten Flugzeit / Kampfzeit. Ein Maximum von 24 Flying Turns pro Seite ist auf dem „Flying Turn Track“ darstellbar.

Movement Phase

Beginnend mit den Deutschen werden Flugzeugstaffeln zuerst bewegt. Grundsätzlich werden diese „flipped“ (also mit der neutralen Rückseite) auf der Karte bewegt. Eine sehr einfache Mechanik für Fog of War.

Air-to-Air Combat Phase

Befinden sich Flugstaffeln nach ihrer Bewegung auf einem Hex mit gegnerischen Flugstaffeln, decken beide Seiten ihre Staffeln auf und der Luftkampf beginnt. Die „Pursuit“ Werte beider Seiten werden abgeglichen, auf den anschließenden 1W6 werden dann Boni hinzugefügt und Malusse ggf. abgezogen. Das Ergebnis erzwingt einen ersten Angriff durch Angreifer oder Verteidiger, bietet aber auch die Option auf Angriff oder auf ungestörten Weiterflug, was für Bomberstaffeln auf Zielflug eine gute Möglichkeit bietet die Formation zu halten, um das Ziel in effektiveren Gruppen anzufliegen. Resultiert ein Luftkampf geht es um Abschüsse („eliminated“), Beschädigung („damaged“) und Aufbruch der Formation („Formation Shattered“), sowie dem Abbruch der Mission („Abort“).

Bombardment Phase

Nach Bewegung und Luftkampf werden Bodenziele attackiert. Flugabwehrgeschütze geben, wie auch grundsätzlich beim jedem Überflug, ihr Feuer ab. Mit viel Würfelglück werden gegnerische Flugstaffeln nicht nur beschädigt oder deren Formation aufgebrochen, sondern Staffeln eliminiert. Beschädigungen führen zum Abbruch der Mission **vor** dem Bombenabwurf und setzen die Flugstaffel für ein, maximal zwei Monate in die Fabrik für Reparaturen.

Ist die „Flying Turn“ einer Seite abgeschlossen, ist die andere Seite am Zug. Luftkämpfe in den Flying Turns können beliebig oft durchgeführt werden, Bodenangriffe durch jede Bomberstaffel sind auf einen Angriff begrenzt. Danach heisst es zurück über freundliches Territorium und hoffen, dass der Gegner den eigenen Flugplatz nicht in der Zwischenzeit zerstört hat. In diesem extremen Fall, wie auch bei fehlendem Treibstoff wird die „Crash Table“ und ein 1W6 zu Rate gezogen. Auch hier gilt: ganze Flugstaffeln überleben den Absturz nicht, oder kehren schwer beschädigt in die Fabriken zurück, wo die nächsten Monate mit Reparaturen verbracht werden.

Sind auf beiden Seiten keine Flugstaffeln mehr in der Luft, wird der jeweilige Monat beendet. Es folgen noch zwei administrative Phasen.

10. Admin Phase

In dieser Phase wird die Karte etwas „aufgeräumt“. Recon Marker können entfernt werden. Werden optionale Regeln verwendet auch die „Fighter Patrol“ Marker.

11. Turn Marker Advance

Der Name ist Programm. Endet das Szenario werden die Siegbedingungen geprüft und der Gewinner ausgerufen !

Je nach Unterschied in „Morale Points“ (MP) fällt der Sieg und/oder die Niederlage stärker/schwächer aus.

4 Faszinierende (primitive) Mechaniken

Jeder hat die eine oder andere Spielmechanik wohl schon mal gespielt, der Vollständigkeit wegen will ich diese nochmals erwähnen:

Morale Points

„Morale Points“ (MP) als Siegpunkte, ebenfalls um Flugstaffeln oder Bodeneinheiten zu „kaufen“. Abstrakte Darstellung der eigenen Situation während der Simulation. Die Bombardierung britischer Ziele durch die Deutschen bringt auch die Möglichkeit, dass MP auf Seite der Briten angerechnet wird. Historisch gesehen, hatte diese Bombardierungen zwar Angst verbreitet, aber auch gegen den Feind motiviert.

Mission Groups & Stacking

Stacking ist möglich und notwendig. Flugstaffeln werden in „Mission Groups“ zusammengefasst, was u.a. von der Distanz der 'Aerodromes' zu den Hauptquartieren abhängig ist. Sind „Mission Groups“ durch Beschuss aufgebrochen, ist ein erneutes Zusammenfassen für die laufende Runde nicht mehr möglich. Während die Deutschen zu Beginn jeweils drei Staffeln stacken, sind die Briten auf zwei Staffeln begrenzt. Dies ändert sich nach Gründung der RAF („Royal Air Force“).

Fog of War & Spotting & Fakers

Flugstaffeln verkehren grundsätzlich „flipped“ und werden, wenn sie „spotted“ sind, auf die Seite gedreht, die ihre Werte enthält. Die Deutschen erhalten jeden Monat zusätzlich FAKER, welcher zur Ablenkung „flipped“ mitfliegen.

„Spritanzeige“

Jede Flugstaffel hat ihren eigenen „Endurance Marker“. Dieser zeigt an, wann die Flugstaffel gelandet sein muss, bevor Absturz oder Beschädigung resultiert.

Aces

Bei erfolgreichen Luftkämpfen und Bombardements werden „Aces“ generiert, deren Chancen zukünftige Kämpfe erfolgreich zu beenden, deutlich höher sind.

5 Bewertung

Die Bewertung einer Simulation erfolgt aus meiner Sicht immer über folgende Kriterien: Regelwerk, Einsteigerfreundlichkeit, Graphiken, Wiederspielbarkeit und der Möglichkeit die Simulation PBEM spielen zu können.

Das Regelwerk ist mit ist auf 15 Seiten beschränkt und sehr übersichtlich aufbereitet. Querverweise auf andere Kapitel führten immer ans Ziel, obwohl einige wenige Regeln mehrdeutig sind. Ein

Forum auf **consimworld.com** sowie immer aktuelle Errata schaffen hier Abhilfe.

Das Spiel ist für Einsteiger gut geeignet. Allein die etwas verwirrende Anordnung und Benennung der Tabellen auf der Karte kann zu geringen Problemen führen. Nach einigen Spielrunden findet der Einsteiger sich dann doch zurecht.

Graphiken, sowohl der Karte als auch der Counter/Marker sind gut gelungen. Punktabzug hier für die Bezeichnung „CANTURBURY“ obwohl es „CANTERBURY“ heissen müsste.

Die Wiederspielbarkeit ist sehr hoch – wohl auch dadurch bedingt, das sich viele interessierte Einsteiger finden lassen. Der Samstag Abend („Wein & Wargames“) ist gerettet, ein Spiel ist in zwei bis drei Stunden durch. Neue Taktiken und Vorgehensweisen können so mal schnell simuliert werden.

Die Simulation ist als Cyberboard Modul verfügbar, Graphiken wurden individuell für das Spiel hergestellt und sind grösstenteils vereinfachte Darstellungen. Das Cyberboard Modul wurde ebenfalls gespielt und erfüllt seinen Zweck. Regelwissen und sicher auch mehrere Partien auf der Originalkarte sind Voraussetzung um die Abschnitte in Cyberboard zu verstehen.

Kurz gesagt: der Einstieg ist zu empfehlen, auch wegen des interessanten Artikels in „Strategy & Tactics #255“. (Anmerkung Author: „...wie beim Playboy...es geht um die Artikel...“). Diese Simulation wird fester Bestandteil meines Hexacon-Notfallsets.