

# MARINATTACK

Spelregler på svenska. Spilleregler på dansk.

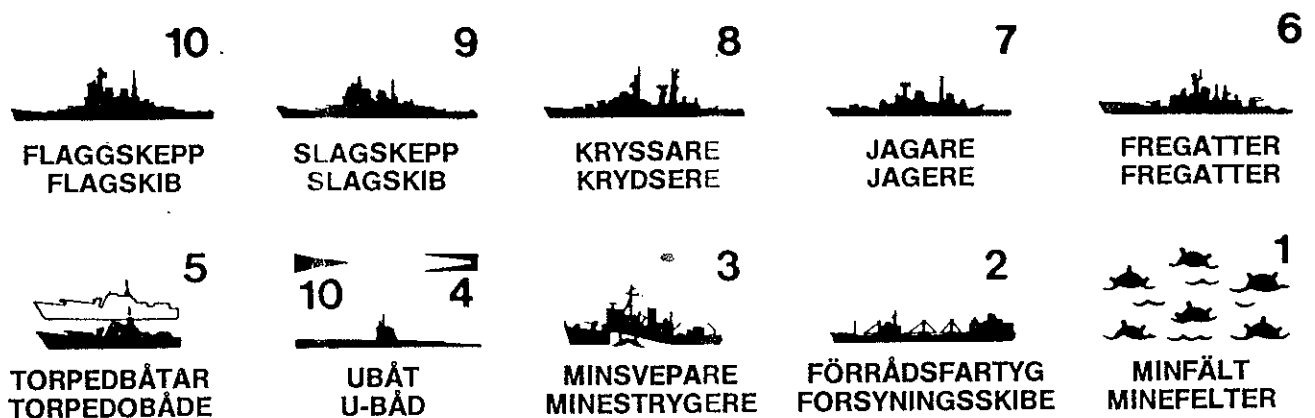
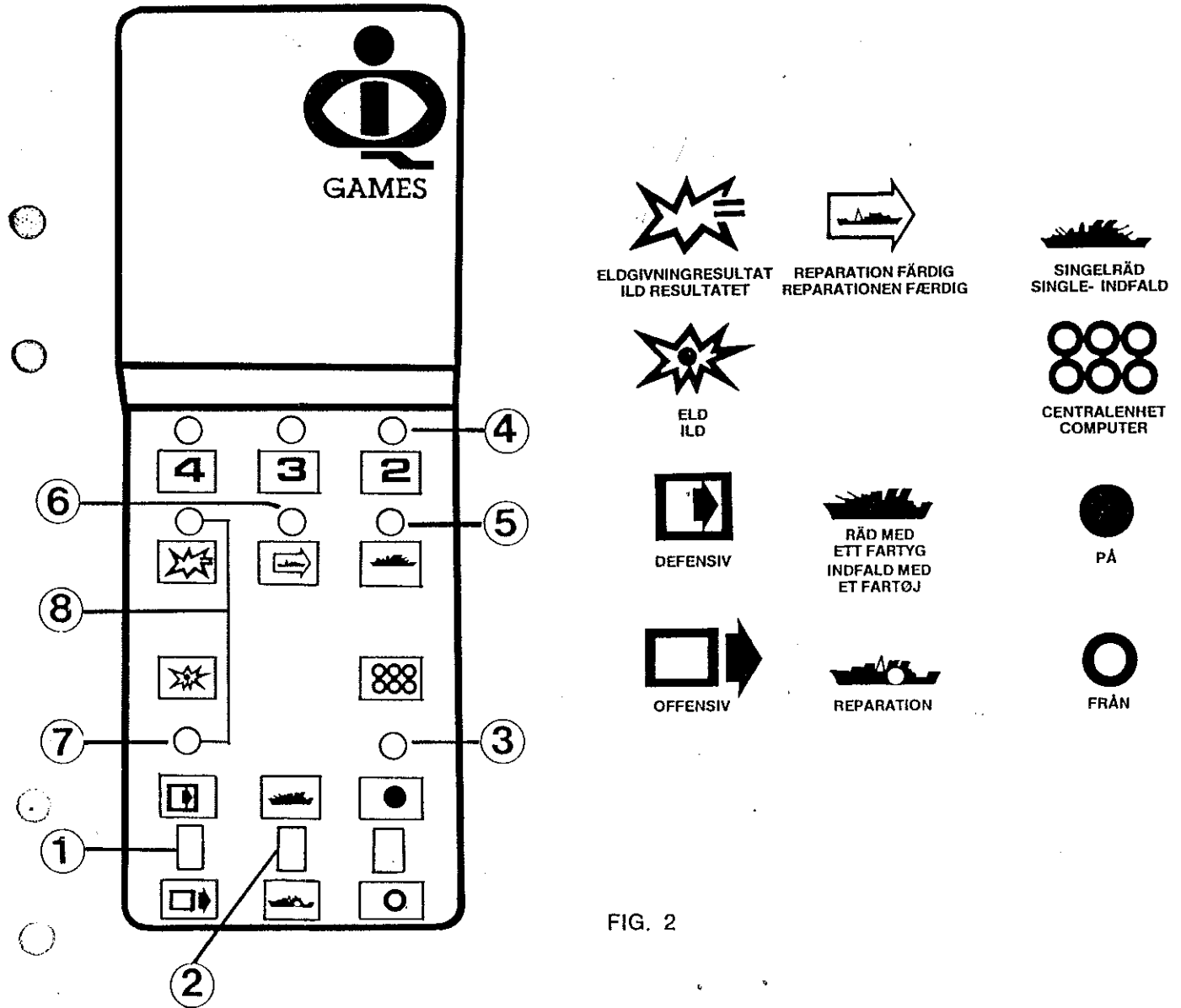


FIG. 9

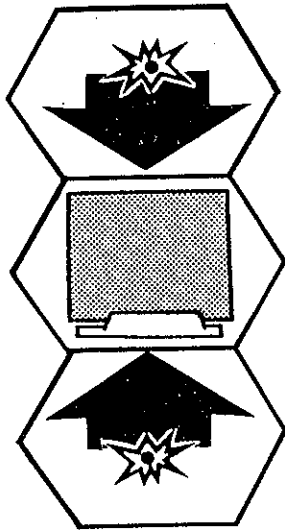


FIG. 1

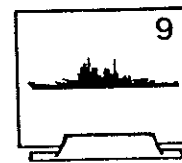


FIG. 3

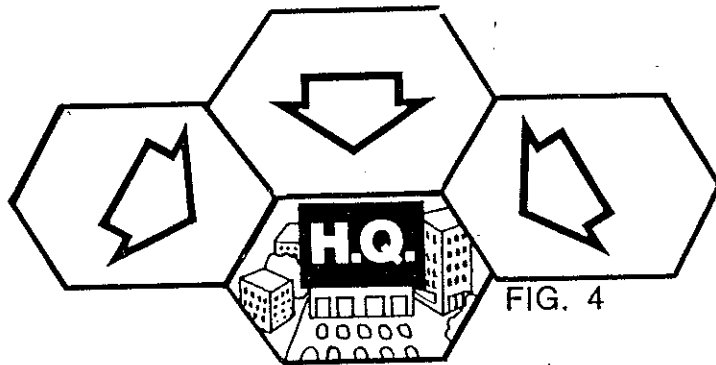


FIG. 4

FIG. 5

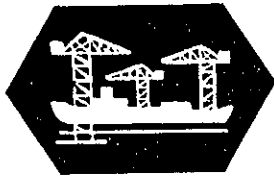


FIG. 6

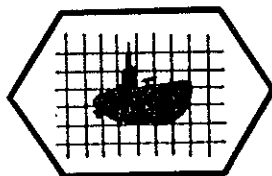


FIG. 7

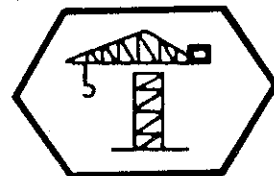


FIG. 8

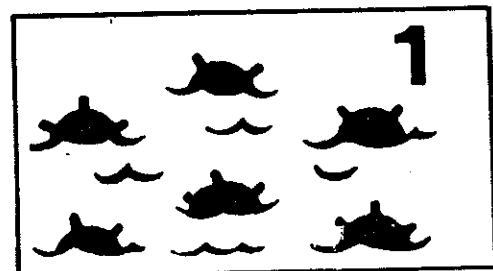


FIG. 10



FIG. 11

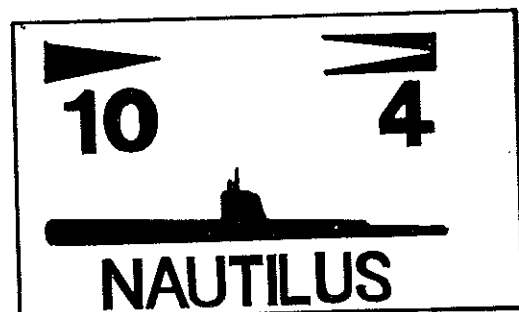


FIG. 12

## Inledning

Marinattack är ett av världens första spel där modern datateknik kommer till användning. En elektronisk CENTRALENHET ersätter tärningarna, korten samt tabellerna, vilka annars är nödvändiga tillbehör i denna typ av mera komplicerade spel.

Förutom att centralenheten är programmerbar bidrager den framför allt till att spelet blir enklare och snabbare, med andra ord kan deltagarna i första hand koncentrera sig på spelet och låta elektroniken sköta resten.

## Innehåll

- 1 Elektronisk centralenhet ("computer")
- 1 Spelplan
- 2x 24 Fartyg
- 48 Spelfötter
- 2 Docktorn (Fig. 1).

## Spelets mål

Den som först intar motspelarens högkvarter (HQ) med något av fartygen ur den egna flottstyrkan, vinner spelet.

## Förberedelser

Vik ut spelplanen och välj flotta - röd eller blå. Sätt fast spelpjäserna ( fartygen och minfälten) i spelfötterna. Varje deltagare skall ha 24 fartyg (enheter):

1 Flaggskepp	värde	10
1 Slagskepp	värde	9
2 Kryssare	värde	8
4 Jagare	värde	7
4 Fregatter	värde	6
2 Torpedbåtar	värde	5
(Dubbellflyttning 2 x centralenheten).		
1 Ubåt	värde vid anfall	10
	värde vid försvar	4
3 Minsvepare	värde	3
3 Förrädsfartyg	värde	2
3 Minfält	värde	1

(kan ej flyttas)

## Centralenheten

Den elektroniska centralenheten har utformats speciellt för detta spel. Det är egentligen vad man på fackspråk kallar en programmerbar elektronisk slumpgenerator. Att centralenheten är programmerbar, innebär att Du kan välja vissa grundläggande strategier samt skifta taktik under spelets gång.

Så här använder Du centralenheten. Fig. 2.

1. Bestäm Dig för om Du skall välja en offensiv  eller defensiv  strategi. Ställ in knapp 1 därefter.
2. Bestäm Dig för vilken taktik Du skall använda. Vill Du ha möjlighet till att snabbt lärdigställa fartyg under reparation  $\Rightarrow$  eller vill Du hellre chansna på att låta reparationsarbetet vila och istället göra en djärv räd med ett enda fartyg. ~~----~~ Ställ in knapp 2 därefter.
3. Tryck ner knapp 3 så att alla lamporna (4) blinkar under 2-5 sekunder, släpp sedan upp knappen.
4. Summan av förflyttningsslamporna ger de antal steg Du kan förflytta Dig under en runda.

5. När lampan för en singel- räd (lampa 5) lyser, får Du göra Din efterlängtade djärva attack och använda samtliga antal steg för ett enda valfritt fartyg.

6. När reparationslampan lyser (lampa 6) tar Du ut ett av Dina fartyg från reparationsvarven.

7. Om Du har ett fartyg i skjutläge, bestäm Dig om Du vill öppna eld eller ej. (Se ytterligare regler). Vid eldgivning, tryck ner avlyrningsknappen (knapp 7) och utläs resultatet av lampa 8 som indikerar träffresultatet. (Se ytterligare regler.)

Anm.: Om centralenheten ej visar något resultat stannar Du på Din plats och lämnar över enheten till motspelaren för hans tur.

## Spelets gång

Placera ut Dina fartyg på lämpliga platser på Din sida av linjen som delar spelplanen. Siffrorna som anger fartygens styrka, skall ej visas för motspelaren. Fartygen kan endast placeras på rutor till sjöss, likaså får fartyg vid spelets början ej placeras på reparationsvarv (fig. 7) eller varv för nyproduktion (fig. 5.). De båda högkvartersrutorna (HQ) kan bara passeras och besättas av motståndaren.

Deltagarna trycker var sin gång på centralenheten (knapp 3) och den som får den högsta totala summan börjar.

Bestäm Din strategi och taktik, tryck ner knapp 3 och flytta därefter.

Avläs lampornas utslag. Den erhållna summan användes för att flytta minst två fartyg.

Ex.: Du får fem poäng. Du kan då flytta 1 fartyg två steg och 1 annat tre steg eller 5 fartyg ett steg vardera. Vilken kombination som helst, vilken tillsammans ger fem steg är möjlig men Du måste flytta minst 2 fartyg. OBS! att de snabba torpedbåtarna flyttar dubbelt antal steg jämfört med andra fartyg.

Fartygen flyttas i vilken riktning som helst och kan givetvis ändra riktning under en förflyttning. Fartyg får ej flyttas över land.

Fartyg som är under reparation får ej flyttas förrän lampa 6 (reparationslampan) lyser. Minfälten kan ej flyttas sedan de väl är utplacerade.

Du får endast flytta Dina fartyg när Du är i tur.

## Singelräd - förflyttning av enskilt fartyg

Om Du har programmerat för en singelräd och motsvarande lampa lyser (5) flyttar Du ett enskilt fartyg de antal steg som förflyttningsslamporna ger.

Om ej singelrädslampan lyser gäller normala regler och Du måste flytta minst 2 fartyg.

## Eldgivning

Du får endast öppna eld när något av Dina fartyg befinner sig längs med någon fiendes fartyg (Fig. 9).

När Du öppnar eld trycker Du ner avlyrningsknappen (knapp 7) och studerar träffresultatet på lampa 8. Om denna då lyser eller blinkar anger båda spelarna resp. fartygs styrka (siffrorna på fartygen).

Om lampan lyser är det en fullträff och fartyget med den lägsta styrkan sänks och tas ur spelet. Om lampan blinkar är motsvarande fartyg skadat och flyttas omedelbart till ett reparationsvarv.

Lyser inte lampan är det en bom och spelarna visar inte resp. fartygs styrka. Vid eldgivning mellan två fartyg av lika styrka är fartyget som avger eld det starkaste.

#### Eldgivning av flera fartyg

Mer än ett fartyg kan förflyttas till en skjutposition och avge eld under en omgång. När Du vill ge eld med flera fartyg trycker Du på avfyringsknappen och får ett träffresultat för det fartyget Du först flyttade in i skjutposition. Avläs resultatet i fall av bom eller förlust av det egna fartyget, tryck sedan på centralenheten (knapp 3) och därefter ånyo på avfyringsknappen utan att ta hänsyn till förflyttningslamporna. Avläs ånyo träffresultatet. Fartygen ger eld i samma ordning som de flyttas in i skjutpositionerna.

#### Beskjutning av minor

När ett fartyg skjuter på ett minfält (Fig. 10) förstörs både fartyget och minfältet. Båda tas ur spelet.

#### Minsvepare (Fig. 11).

Minsveparen är det enda fartyg som undantages från ovanstående regel. Om minsveparen "anfaller" minfält förstörs detta men minsveparen står kvar.

#### Anfall av U-båtar

Spelets u-båtar (Fig. 12) är precis som i verkligheten främst avsedda för offensiva uppdrag. Detta markeras genom att u-båtarna vid eldgivning (torpedskjutning) har styrka 10 men vid beskjutning endast styrka 4.

#### Reparationsvarv (Fig. 7)

Ett fartyg som blir skadat under eldgivning placeras på en ej upptagen reparationsruta. Fartyg under reparation får ej flyttas eller avge eld förrän reparationslampan lyser och reparationen sålunda är färdig (lampa 6). Oskadade fartyg får ej förflyttas på varvsrådets rutor. Om alla reparationsrutor är upptagna betraktas ett skadat fartyg som förlorat och tas ur spelet.

#### Reparation färdig

När reparationslampan (lampa 6) lyser tar Du ett av Dina fartyg från reparationsvarvet och flyttar ut det ett steg. Fartyget får sedan flyttas på normalt sätt under samma omgång. Skulle reparationslampan lysa och Du ej har något fartyg under reparation, får Du ett steg extra till förfogande.

#### Varv för nyproduktion

Du kan nyproducera maximalt 3 fartyg per spelomgång, ett i taget på något av de två varven (motspelarens eller Ditt) (Fig. 5) förutsatt att Du besatt varvsförsvarsrutan (Fig. 6). Om så är fallet kan Du när Du vill, placera ett fartyg som sänkts eller utgått ur spelet, på varvsrutan och påbörja en nyproduktion.

#### VARVSFÖRSVAR

##### Varv för nyproduktion (Fig. 5.)

Byggnadstiden bestäms genom att använda maximalt två "förflyttningspoäng" per omgång för att flytta dockvarvstornet längs tolvstegsskalan vid spelbordets kant. När den tolfte rutan har nåtts, är fartyget färdigställt och kan återgå till normal tjänst vid nästa spelomgång.

#### Varvsförsvar (Fig. 6)

Om Du attackerar och förstör fartyget i motspelarens varvsförsvarsruta, samt ockuperar denna med ett av Dina fartyg, är motspelarens möjligheter att nyproducera fartyg eliminerad för återstoden av spelet. Sålunda får Du två varv för nyproduktion men Du kan bara använda ett åt gången.

Den enda möjligheten som återstår för motspelaren om han vill nyproducera fartyg är att ockupera Din varvsförsvarsruta.

Ett fiendligt skepp som ockuperar försvararens varvsförsvarsruta måste stanna på denna under återstoden av spelet eller tills det sänks.

När försvararens fartyg på varvsförsvarsrutan har sänkts, är fartyget på varvet förlorat och likaså de poäng som uppnåtts på tolvstegsskalan.

#### Sannolikheter vid programmering

När centralenheten är programmerad för **offensiv** är sannolikheten för att träffa vid eldgivning 50% för skada 25% samt för bom 25%. Sannolikheten för att få ut ett fartyg från reparationsvarvet är 25% vid offensiv.

Om Du däremot programmerar för **defensiv** är sannolikheten för träff vid eldgivning endast 25%, för skada 25% och för bom 50%. Sannolikheten att få ett fartyg färdigreparerat har dock ökat till 50%.

Om centralenheten har programmerats för en singelräd är sannolikheten för att detta skall inträffa 50%. Utfallet är oberoende av vad för strategi (offensiv eller defensiv) man valt men man bör ej glömma att om denna taktik valts har man uteslutit möjligheten att få ett fartyg färdigställt på reparationsvarvet.

#### Några råd

Det kan i vissa fall vara klokt att attackera och öppna eld med några svagare fartyg för att på så sätt tvinga motståndaren att avslöja sina attackerade fartygs styrka och hur han har grupperat sina flottenheter. Vidare kan man också på detta sätt avslöja var minfälten finns utlagda för att sedan kunna oskadliggöra dessa.

Tänk på att reparationsvarven är belägna i närheten av högkvarteret. Om fienden tränger på kan det vara ytterst värdefullt att få ut ett eller flera fartyg från reparation för att skydda det egna högkvarteret. Använd därför inte enbart en offensiv strategi utan tänk på att den defensiva strategin behövs inte bara i ett nödläge som det nyss beskrivna, utan också för att på sikt kunna hålla den egna flottan intakt och mångsidig. Se upp med enstaka fartyg som plötsligt börjar närma sig Ditt högkvarter. Det kan vara en torpedbåt och om Din motståndare väljer att försöka göra en singelräd och dessutom får flytta maximalt antal steg, kan detta innebära en blixtsnabb förflyttning på hela 18 rutor och Ditt högkvarter kan falla.

