

HANDBUCH KRIEG UND FRIEDEN

Ich bin nicht sicher, mit welchen Waffen der dritte Weltkrieg ausgetragen wird, aber im vierten Weltkrieg werden sie mit Stöcken und Steinen kämpfen.

Albert Einstein

Die Menschheit muss dem Krieg ein Ende setzen, oder der Krieg setzt der Menschheit ein Ende.

John F. Kennedy

Die Schriftsteller können nicht so schnell schreiben, wie die Regierungen Kriege machen; denn das Schreiben verlangt Denkarbeit.

Bertolt Brecht



Aus den oben genannten Gründen ist Krieg eine hässliche, schreckliche und schmerzhaft Erfahrung, für alle daran Beteiligten. Darum soll es auch den kriegsführenden Nationen bei SaW in unserer Kriegssimulation nicht besser ergehen.

Krieg führen bedeutet Anstrengung, Schweiß und eventuell auch Schmerz. Bei Krieg macht man sich grundsätzlich schmutzig - besonders, da keine Rücksicht auf das Wetter genommen wird (es empfiehlt sich deshalb als Uniform nicht die neueste Marken-Jeans zu tragen!).

MOHRHUHN – DER SAW-KRIEG

GRUNDLEGENDES ZUM THEMA KRIEG

Kriege ...

- finden ausschließlich zwischen Nationen statt.
- müssen spätestens am Ende von Phase 2 dem Team Krieg und Frieden angekündigt worden sein (Karten-Arbeit 9:50 Uhr)
- welche zu spät erklärt wurden, finden nicht statt.
- Müssen immer im Sicherheitsrat besprochen und in der UNO angekündigt werden

Ist ein NATO-Land an einem Krieg beteiligt, wird in der NATO-Vollversammlung über das Mitwirken anderer NATO-Mitglieder im Krieg beschlossen. Eine Kriegsniederlage des NATO-Landes wirkt sich nicht auf die anderen NATO-Mitglieder aus.

Andere bewaffnete Konflikte (Terrorismus, Kommandos, etc.) müssen direkt mit Team Tolstoi / Krieg und Frieden geklärt werden.

KRIEGSFÜHRUNG: EINHEITEN

Die Haupttruppen in einer Schlacht orientieren sich an den Militärkärtchen aus der Kartenarbeitsphase. Es gelten folgende Faktoren:

Infanterie	Artillerie	Luftwaffe	Marine
kleinste Einheiten	mittelstarke Einheiten	stärkste / größte Einheiten	

STRATEGISCHE VORTEILE

Neben den Haupttruppen besitzen manche Nationen gewisse strategische Vorteile, die auch in SaW zum Ausdruck kommen.

Flugzeugträger	A-Waffen (Kernwaffen)
Besitzt eine Nation einen Flugzeugträger, der an den	Diese Kriegsführung gehört zu den folgenschwersten

<p>Schlachten in einem bestimmten geographischen Gebiet (Ort des Krieges, z.B. Wasser → Lufträger& Marine) beteiligt wird, so bekommt diese Nation zusätzlich: 1 Schutzvorrichtung (Stellwand) > darf im eigenen Parcours selbständig positioniert werden.</p>	<p>dieses Planeten. Bevor ein Atomschlag durchgeführt werden kann, muss ein politisches Programm geschrieben werden.</p> <p>ACHTUNG: Immer die atomaren Folgen und die möglichen Gegenschlüge berücksichtigen.</p> <p>Sollte eine Nation einen Raketenabwehrschild besitzen (Patriot-System), so wird der Atomschlag ausgespielt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Standardparcours wie Infanterie-Einheiten mit Standardwerten der Nationen (Technologie + Energie) - Rundendurchgang 10 Minuten! <p>Sollte die Erst-Schlags-Nation (Angreifer) unterliegen, so explodiert die Bombe auf dem eigenen Territorium und führt dort zu atomarer Verseuchung!</p>
---	---

STRATEGISCHE NACHTEILE

Im Krieg werden die Armeen anhand ihres Technologiefaktors mit Besonderheiten ausgestattet, die das Durchqueren des Parcours bestimmen.

UNKONVENTIONELLE KRIEGSFÜHRUNG

Darunter fallen:

- Terrorismus
- Kommandoaktionen

Diese Kriegsführung ist hoch komplex und meist geheim. Daher muss sie sorgfältig geplant und umgesetzt werden (Rücksprache mit Team Krieg und Frieden). Dies erfolgt IMMER über ein politisches Programm, welches beim Team Krieg und Frieden eingereicht wird (siehe Vordruck).

Je nach Qualität des Programms entscheidet das Team Krieg und Frieden über (Teil-)Erfolg oder Misserfolg des Programms und teilt das Ergebnis/die Konsequenzen der Kernleitung bzw. der WTO mit.

RESSOURCEN

<p>Energie</p> <p>Gibt die ANZAHL der maximal zur Verfügung stehenden Balljungen an Balljungen = Energie / 400 (mathematisch gerundet) Balljungen</p> <p>Die Balljungen müssen dafür sorgen, dass die Bälle so schnell wie möglich zurückgeworfen werden. Jede Konfliktpartei hat eine maximale Anzahl an Balljungen. Diese Balljungen werden aus der Klasse genommen. Jede Klasse kann also auf Balljungen verzichten, um mehr Werfer übrig zu haben.</p>	<p>Technologiefaktor</p> <p>Entscheidet über die ANZAHL der Bälle Anzahl der Bälle</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Technologiefaktor</th> <th>Ballanzahl</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Industrieland</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Schwellenland</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>Entwicklungsland</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table>	Technologiefaktor	Ballanzahl	Industrieland	15	Schwellenland	12	Entwicklungsland	10
Technologiefaktor	Ballanzahl								
Industrieland	15								
Schwellenland	12								
Entwicklungsland	10								

ANZAHL MÖGLICHER SCHLACHTEN

1. Stehen sich zwei Konfliktparteien in einer kriegerischen Auseinandersetzung gegenüber, wird anhand der im Konfliktgebiet (bestimmtes geographisches Gebiet) stationierten Einheiten die maximale Anzahl möglicher Schlachten ermittelt.
2. Es werden maximal so viele Schlachten ausgetragen, wie die schwächere der beiden Konfliktparteien maximal austragen könnte.
3. Es müssen immer einzelne Einheiten gegeneinander antreten (Bsp: 1 x Infanterie vs. 1 x Luftwaffe)

AUFBAU DES „SCHLACHTFELDES“

1. Das Schlachtfeld ist der Grasplatz neben dem Schulhof
2. Sowohl Angreifer, als auch Verteidiger bringen jeweils 3 Tische aus ihren Klassenzimmern mit.
3. Der Parcours wird anhand der Einheiten (s.o.) aufgebaut.

Infanterie	Artillerie	Luftwaffe	Marine
kleinste Einheiten, 7 Tische	mittelstarke Einheiten, 6 Tische	stärkste / größte Einheiten, 5 Tische	

DER PARCOURS MUSS WIE FOLGT DURCHLAUFEN WERDEN:

- 1. Tisch: darüber kriechen (NICHT LAUFEN!)
- 2. Tisch: drunter durch robben
- 3. Tisch: darüber kriechen (NICHT LAUFEN!)
- 4. Tisch: drunter durch robben
- 5. Tisch: darüber kriechen (NICHT LAUFEN!)

WURFDISTANZ

Klassenstufe	Abstand
10-9	9 m
7-8	7 m
5-6	5 m

Entsprechend der unterschiedlichen Kraft der SuS wird aus unterschiedlicher Distanz geworfen. Für Söldner gilt die ihrer Klassenstufe entsprechende Wurfdistanz.

DURCHFÜHRUNG

1. Spielfeld aufbauen und Werte der einzelnen Mannschaften ermitteln.
2. Angreifer und Verteidiger positionieren sich. Zuerst werfen die Angreifer.
3. Eine Schlacht dauert 2 Min. In dieser Zeit müssen die Läufer den Parcours durchlaufen. In welchem Abstand die Läufer loslaufen dürfen sie selbst entscheiden.
4. Wer von einem Ball getroffen wurde muss zum Startpunkt zurückkehren. Es zählen nur direkte Treffer.
5. Wer ungetroffen die Parcours durchläuft zählt als 1 Punkt und kehrt wieder zum Start zurück.
6. Nach Ablauf der Zeit wechseln Verteidiger und Angreifer (ggf. Parcours umbauen).
7. Wer die meisten Punkte hat gewinnt die Schlacht. Die Einheit der unterlegenen Gruppe wird von der SaW-Karte entfernt.
8. Wiederholen, bis alle Nationen ihre Schlachten ausgespielt haben.
9. Jede Nation säubert ihre Tische und räumt auf (Putzmaterial stellen!).

Sieg	Niederlage
<ul style="list-style-type: none"> • Einsatzziele gelten (soweit möglich) als erfüllt • Auswirkungen auf Wirtschaft 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Einheit pro verlorenem Krieg wird abgezogen • Auswirkungen auf Wirtschaft • KEINE Neuverteilung der Soldaten