

## I. Die POL&IS-Welt

In der POL&IS-Welt werden die Nationen der Erde in maximal 13 Großregionen zusammengefasst (eine detaillierte Beschreibung der Regionen findet sich im Regelheft Regioneninformationen). Jede Region kennzeichnet sich durch eine eigene Regierungsform und wird regiert von einem „Regierungschef“ (z.B. Präsident, Kanzler oder König). Ihm zur Seite stehen verschiedene Minister, die Fachaufgaben übernehmen und ihn beraten. Darüber hinaus gibt es internationale Akteure (UN, Weltbank, Weltpresse und NGOs) die in direkter Zusammenarbeit mit den Regierungen stehen.

Das politische Geschehen der POL&IS-Welt gestaltet sich vor allem in Diskussionen, Verhandlungen und Reden, die sich letztendlich in Formularen und Verträgen niederschlagen.

### I.1. POL&IS-Regierungsformen

Gemäß ihrer politischen Organisationsform und der verschiedenartigen Stellung und Kompetenz von Staatsoberhaupt, Regierungschef und Parlament lassen sich die Regionen der POL&IS-Welt zum Beispiel hinsichtlich der Staatsform und des Regierungssystems differenzieren.

#### I.1.1. Staatsformen

In der POL&IS-Welt unterscheiden wir zwischen folgenden Staatsformen:

##### I.1.1.a. Republik

Die Republik bezeichnet eine Staatsform, in der das Staatsoberhaupt nicht durch Geburt, sondern über das Staatsvolk legitimiert ist. Sie orientiert sich am Gemeinwesen und Gemeinwohl.

##### I.1.1.b. Monarchie

Die Monarchie bezeichnet eine Staatsform, in der ein Monarch das Amt des Staatsoberhauptes innehat (und bildet somit das Gegenstück zur Republik). Die Machtbefugnisse der betreffenden Person können je nach Form der Monarchie variieren.

##### I.1.1.c. Diktatur

Die Diktatur bezeichnet eine Staatsform, die sich durch eine einzelne regierende Person, den Diktator, oder eine regierende Gruppe von Personen (z.B. Partei, Militärjunta, Familienclan) mit unbeschränkter Macht auszeichnet (üblicherweise betrachten sich Diktaturen selbst als Republik oder Monarchie).

#### I.1.2. Regierungssysteme

Eine weitere Ausdifferenzierung der Staatsformen ist über das Vorstellen des jeweiligen Regierungssystems möglich. Nachfolgend sind die bekanntesten von ihnen aufgeführt:

##### I.1.2.a. Parlamentarische Republik

Die Regierung ist in ihrer Amtsausübung auf die direkte oder indirekte Unterstützung durch das Par-

lament angewiesen. Hierbei sind die beiden Institutionen personell miteinander verzahnt und das Parlament besitzt ausgeprägte Kompetenzen, in erster Linie zur Absetzung der Regierung.

##### I.1.2.b. Prääsidentielle Republik

Der Präsident hat als Staatsoberhaupt auch die Funktion des Regierungschefs inne. Charakteristisch ist weiterhin die relative Unabhängigkeit der Regierung, insbesondere des Regierungschefs vom Parlament. Er kann im Unterschied zu einer parlamentarischen Republik typischerweise nicht durch das politische Misstrauensvotum einer Parlamentsmehrheit abgesetzt werden, sondern nur aufgrund rechtlicher Verfehlungen nach einem Amtsenthebungsverfahren.

##### I.1.2.c. Semipräsidentielle Republik

Als Mischform aus Elementen der parlamentarischen und präsidentiellen Republik stehen in einer semipräsidentiellen Republik an der Spitze der Exekutive zwei Personen: Präsident und Regierungschef.

##### I.1.2.d. Parlamentarische Monarchie

Der Monarch hat nicht die Möglichkeit, die Regierung abzusetzen und übt in der Regel wenig Einfluss auf die Staatsgeschäfte aus, da diese von Parlament und Regierung geführt werden. Daher kommen dem Monarchen zumeist nur repräsentative Aufgaben zu.

##### I.1.2.e. Konstitutionelle Monarchie

Hier handelt es sich in der Gegenwart zumeist um Monarchien mit einem Gewaltenteilungssystem, in dem der Monarch der symbolische Chef der Exekutivgewalt ist. Diese Macht ist in der Praxis an einen Ministerpräsidenten übergegangen, der vom Monarchen ernannt wird. Der Monarch steht über den politischen Parteien und verfügt über verschieden stark ausgeprägte konstitutionelle Vorrechte, um seine höchste symbolische Rolle als Garant der Staatsverfassung, der nationalen Einheit und der territorialen Integrität auszuüben.

##### I.1.2.f. Absolute Monarchie

In diesem System besitzt der Monarch den Anspruch nach die alleinige Staatsgewalt. Er untersteht aber selber nicht den Gesetzen, welche er für sein Volk erlässt. Das bekannteste Beispiel für den Anspruch auf absolute Herrschaft des Monarchen bleibt der französische König Ludwig XIV. aus der Zeit des Absolutismus.

##### I.1.2.g. Militärische Diktatur

Hierbei handelt es sich um ein Regierungssystem, in dem die politische Führung vom Militär oder Teilen des Militärs ausgeübt wird. Eine Militärdiktatur entsteht meistens durch einen Putsch, der sich gegen die jeweils bestehende Ordnung und die damit verbundene Regierung richtet.

##### I.1.2.h. Einparteien-Diktatur

Eine Partei hat langfristig die alleinige Regierungsgewalt inne und lässt keine Oppositionsparteien zu. Die sogenannte Einheitspartei ist also alleinige Staatspartei und meist einer bestimmten Ideologie

verpflichtet. Oft wird ein solches Regierungssystem durch staatlichen Druck und/oder Gewalt gegenüber der Bevölkerung sowie unter Einschränkung der Bürgerrechte aufrechterhalten.

Natürlich lassen sich auch noch andere Typologisierungen der Welt vornehmen, zum Beispiel in demokratische, autoritäre und totalitäre Staaten.

## 1.2. Regionale Rollen

In den maximal dreizehn POL&IS-Regionen können jeweils die vier folgenden politischen Akteure vertreten sein.

### 1.2.1. Regierungschef



Der Regierungschef steht seinen Ministern als politischer Führer der Region vor. Er bündelt Ideen, Vorschläge, Ziele und politische Ansichten seiner Regierungsmannschaft zu einer gemeinsamen Agenda. Mittels „Programmen“ kann er seine Vorstellungen kreativ verwirklichen. Außenpolitisch repräsentiert der Regierungschef die jeweilige Region gegenüber den verschiedenen Organisationen und anderen Regierungen. Er kann zum Wohle seiner Region Verträge und Abkommen abschließen. Innenpolitisch muss der Regierungschef in regelmäßigen Abständen seine Regierungsarbeit bilanzieren und Wahlkampf betreiben.

### 1.2.2. Staatsminister



Der Staatsminister ist der sicherheitspolitische Berater des Regierungschefs und als ressortverantwortlicher Minister für die Außen- und Sicherheitspolitik der Region zuständig. Er führt die Sicherheitskräfte in Friedens- und Kriegszeiten, bei Aufständen oder regionalen Unruhen sowie in Auslandseinsätzen gemäß den Weisungen des Regierungschefs. Der Staatsminister zeigt sich weiterhin verantwortlich für Maßnahmen der Auf- und Abrüstung und für die Berechnung der Sicherheitsausgaben. Eine Bevollmächtigung des Regierungschefs befugt den Staatsminister sicherheitspolitische Verhandlungen zu führen und entsprechende Verträge abzuschließen. In einigen Regionen kann der Staatsminister zusammen mit der Opposition den Regierungschef stürzen.

### 1.2.3. Wirtschaftsminister



Der Wirtschaftsminister ist der wirtschaftspolitische Berater des Regierungschefs und als ressortverantwortlicher Minister für die Wirtschafts- und Handelspolitik der Region zuständig. Er berechnet und protokolliert den jeweiligen Jahreshaushalt und hat somit die Übersicht und Kontrolle über Einnahmen und Ausgaben der Region. Dabei muss der Wirtschaftsminister die Finanzierbarkeit der Regierungsbeschlüsse abwägen und kontrollieren. Mittels Kreditaufnahme bei der Weltbank kann er seinen Spielraum erweitern. Beim jährlichen

Welthandel versucht der Wirtschaftsminister durch geschickten Tausch von überschüssigen Gütern die Versorgung der Region mit allen Gütern sicher zu stellen. Im Auftrag des Regierungschefs kann er außerdem seine Region bei Entwicklungshilfekonferenzen oder anderen Fachtagungen vertreten.

### 1.2.4. Umweltminister



Der Umweltminister ist der ökologische Berater des Regierungschefs und als ressortverantwortlicher Minister für den Umweltschutz der Region zuständig. Er berechnet, protokolliert und überwacht die jeweilige Neuverschmutzung bzw. Müllentstehung in der Region. In Abstimmung mit seiner Regierung plant er Umweltschutzmaßnahmen und berechnet die anfallenden Kosten. Der Umweltminister arbeitet eng mit Presse und Nichtregierungsorganisationen (NGO) zusammen. Im Auftrag des Regierungschefs kann er außerdem seine Region bei Umweltkonferenzen oder anderen Fachtagungen vertreten.

## 1.3. Überregionale Rollen

Die folgenden überregionalen Akteure der POL&IS-Welt sind unabhängig von den Regionen. Ihre Vertreter agieren weltweit und themenspezifisch. Sie sind nur selten an regionale Interessen gebunden.

### 1.3.1. UN-Generalsekretär



Der Generalsekretär der Vereinten Nationen ist der höchste Verwaltungsbeamte der Vereinten Nationen. Von zunehmender Bedeutung sind seine politischen Funktionen, die sich im Rahmen von Art. 99 Charta der Vereinten Nationen kontinuierlich weiterentwickelt haben. Als Mediator und Moderator ist er die zentrale politische Person der POL&IS-Welt.

### 1.3.2. Weltbank



Die Weltbank besteht in ihrer heutigen Form als Weltbankgruppe aus fünf eigenständigen Organisationen. Eine der bedeutendsten Organisationen ist die Internationale Bank für Wiederaufbau und Entwicklung (IBRD). Sie wird häufig als Synonym für die gesamte Weltbank gesehen. Sie ähnelt in ihrer Struktur dem Internationalen Währungsfonds (IWS). Ihre Hauptziele sind die Bekämpfung von Armut, Hunger und Kindersterblichkeit sowie die Verbreitung von Menschenrechten und Bildung.

### 1.3.3. Weltpresse



Die Weltpresse steht in der POL&IS-Welt für das gesamte Spektrum der alten und neuen, heute bekannten Medien: Plakate, Litfaßsäulen, Zeitungen und Zeitschriften, Radio und Fernsehen oder auch Internet. Sie genießt in den meisten Regionen Pressefreiheit und verfolgt dort einen eigenen Kodex. Die Weltpresse ist weltweit aktiv





## II. POL&IS-Sicherheit

Im folgenden Kapitel soll aufgezeigt werden, welche Mittel dem Staatsminister zur Verfügung stehen und wie er diese einsetzen kann.

### II.1. Grundlagen Sicherheitspolitik

Alle sicherheitspolitischen Aktionen - sowohl der Einsatz von Sicherheitsspielsteinen als auch von Bedrohungsspielsteinen - werden im Laufe der Simulation an der POL&IS-Weltkarte dargestellt.

#### II.1.1. Die POL&IS-Weltkarte

Der Staatsminister arbeitet daher in seinem Fachgebiet in verschiedenen Phasen an der Weltkarte.



Die Weltkarte der POL&IS-Simulation zeigt die Regionen der Welt aus einer nordpolaren Ansicht, d.h. das Zentrum der Weltkarte ist der Nordpol. Auf der Weltkarte sind die Länder der verschiedenen Regionen der Welt farblich gekennzeichnet und somit als POL&IS-Region erkennbar. Zudem zeigt die Weltkarte für die einzelnen Regionen die wichtigsten Städte und Metropolen. Darüber hinaus liefert die Weltkarte weitere geografische Informationen. So sind unter anderem Gebirge, Wälder, Ebenen, Ozeane sowie Flüsse und Seen dargestellt. Diese Informationen sind im späteren Verlauf vor allem beim Einsatz der Sicherheitsspielsteine entscheidend.

#### II.1.2. Die Sicherheitsspielsteine

Im Folgenden werden die Spielsteine erklärt, die der Staatsminister führt bzw. die gegen ihn eingesetzt werden können. Grundsätzlich gibt es Sicherheitsspielsteine (inkl. der ABC-Waffen) und Bedrohungsspielsteine. Die Sicherheitsspielsteine stehen komplett unter der Kontrolle des Staatsministers. Er kann sie einsetzen, wie es seine jeweilige politische Absicht vorsieht. Sie sind in Militärspielsteine und zivile Mechanismen der Sicherheit zu unterscheiden.

#### II.1.2.a. Landstreitkräfte



Bei Landstreitkräften handelt es sich um konventionelle Streitkräfte (z.B. Panzer, Infanterie, Transportfahrzeuge), die landgestützt eingesetzt werden können. Ihr Einsatz kann Leiden für die Zivilbevölkerung mit sich bringen.

##### Angriff gegen...

gegnerische Landstreitkräfte

Guerilla

Organisierte Kriminalität (nicht in: NA, EU, JAP, OZ)

#### II.1.2.b. Luftstreitkräfte



Bei Luftstreitkräften handelt es sich um konventionelle Streitkräfte (z.B. Transportflugzeuge, Hubschrauber, Kampffjets, Aufklärungsflugzeuge), die luftgestützt eingesetzt werden. Ihr Einsatz kann Leiden für die Zivilbevölkerung mit sich bringen.

##### Angriff gegen...

gegnerische Land-, Luft und Seestreitkräfte

Piraterie

Guerilla

Organisierte Kriminalität (nicht in: NA, EU, JAP, OZ)

#### II.1.2.c. Seestreitkräfte



Bei Seestreitkräften handelt es sich um konventionelle Streitkräfte (z.B. U-Boote, Flugzeugträger, Zerstörer), die seegestützt eingesetzt werden. Ihr Einsatz kann Leiden für die Zivilbevölkerung mit sich bringen.

##### Angriff gegen...

gegnerische Seestreitkräfte

Piraterie

#### II.1.2.d. A-Waffen



Atomare Waffen haben ein erhebliches Zerstörungspotenzial. Daher werden sie als Massenvernichtungswaffen klassifiziert.

Nach heutigem Wissensstand ist ihr Einsatz als irrational zu bezeichnen, da die von ihnen betroffenen Gebiete lange Zeit für den Menschen nicht nutzbar sind. In der POL&IS-Welt müssen A-Waffen stets an Land-, Luft- oder Seestreitkräfte gebunden werden.

#### II.1.2.e. BC-Waffen



Biologische und Chemische Waffen (z.B. Gase, Bakterien, Viren) haben äußerst schädliche Auswirkungen auf organische Materie.

Außerdem sind sie leicht und günstig herstellbar, ein weiterer Faktor für ihre Gefährlichkeit. In der POL&IS-Welt müssen BC-Waffen immer an Land-, Luft- oder Seestreitkräfte gebunden werden.

### II.1.2.f. Polizeikräfte



Polizeikräfte setzen sich aus den verschiedenen polizeilichen Kräften (Bundespolizei, Zoll, Polizei, Kriminalpolizei) zusammen. Sie können das sicherheitspolitische Umfeld einer Region stabilisieren.

Einsatz gegen...
Guerilla
Piraterie
Organisierte Kriminalität

### II.1.2.g. Entwicklungshelfer



Entwicklungshelfer repräsentieren in der Simulation staatliche Organisationen, wie z.B. den Deutschen Entwicklungsdienst. Durch den Einsatz dieser Spielsteine kann das sicherheitspolitische Umfeld einer Region stabilisiert werden. Außerdem können sie, langfristig eingesetzt, wirtschaftlichen Aufschwung ermöglichen.

Einsatz...
gegen Piraterie möglich
in folgenden Regionen nutzlos: NA, EU, JAP, OZ

### II.1.2.h. Diplomaten



Diese Spielsteine können vom Staatsminister dazu eingesetzt werden, Stimmungslagen für seine Region positiv zu beeinflussen. Auch Guerillaeinheiten können durch sie zur Aufgabe überredet werden. Diplomaten können als Botschafter oder Geheimagenten auftreten.

Einsatz...
gegen Guerilla
gegen Piraterie
in allen Regionen als Diplomat oder Geheimagent

### II.1.3. Die Bedrohungsspielsteine

Diese Spielsteine werden von der Spielleitung situationsabhängig eingesetzt.

#### II.1.3.a. Piraten



Piratenspielsteine symbolisieren staatenunabhängige Kriminalität zur See. Ein eingesetzter Piratenspielstein sorgt in jedem Spieljahr, in dem er existiert, für mindestens folgenden Schaden am Welthandel:

Region	Verlust
NA, EU, JAP	5 \$ und 5 IND
ARA, RUS, SOA, CH	3 \$ und 3 IND
SA, IN, OZ	2 \$ und 2 IND

Weitere Auswirkungen durch Piraterie können jederzeit durch die Spielleitung bekannt gegeben werden.

#### II.1.3.b. Organisierte Kriminalität



Diese Spielsteine symbolisieren die organisierte Kriminalität. Jede durch die Spielleitung stationierte Einheit sorgt für 3 \$ Verlust bei den Steuereinnahmen der betroffenen Region. Sie können in NA, EU, JAP und OZ nur mit Polizeikräften bekämpft werden, in allen anderen Regionen auch mit Militär. Hierbei zählt jeder Spielstein als Landstreitkraft. Der Technologiefaktor wird durch die Spielleitung bestimmt.

#### II.1.3.c. Guerilla



Diese Einheiten destabilisieren die Innere Sicherheit der betroffenen Region. Sie können zum Stillstand in der Produktion oder finanziellen Verlusten führen. Die Auswirkungen werden durch die Spielleitung bekannt gegeben. Sollten sie bekämpft werden, zählen sie als Landstreitkraft. Der Technologiefaktor wird durch die Spielleitung bestimmt.

### II.1.4. Sicherheitspolitische Faktoren

Die Stationierung und der Einsatz aller Sicherheitsspielsteine ist stets an die beiden Größen Technologiefaktor und Geländefaktor gebunden.

#### II.1.4.a. Der Technologiefaktor (TF)

Der Technologiefaktor trifft eine Aussage über die technologische Qualität der jeweiligen Streitkräfte, was sich vor allem beim Einsatz und der Wirkung der Streitkräfte bemerkbar macht.

Weiterhin besteht erst bei einem TF von 3 die strategische Verlegefähigkeit. Dies bedeutet, dass nur Regionen, die über einen TF von 3 verfügen, ihre Einheiten international verlegen können. Andere Regionen, die eine strategische Verlegung durchführen wollen, müssen eine Region mit einem TF von mindestens 3 vertraglich um Unterstützung bitten. Der TF kann während der Simulation maximal um den Wert 1 gesteigert, allerdings nicht gesenkt werden. Hierzu kann die Spielleitung ein Programm verlangen. Eine Steigerung des TF steigert die Sicherheitskosten erheblich (Berechnung erfolgt auf dem Sicherheitsformular).

Region	Technologiefaktor
NA	5
EU, JAP, RUS, CH, OZ	3
ARA, SOA, SA, ZA, IN	2
AF, MA	1

#### II.1.4.b. Der Geländefaktor

Der Geländefaktor begünstigt in Gefechten und Kämpfen den Verteidiger. Dieser kann durch Nutzbarmachung des Geländes (Stellungssysteme, Bunkeranlagen, Zäune) seine eigene Kampfkraft steigern.

Gelände	Geländefaktor
Ebene	1

Gelände	Geländefaktor
Gebirge	3
Wald / Stadt / See	2

## II.2. Praxis Sicherheitspolitik

Der Staatsminister hat im Laufe eines POL&IS-Jahres grundsätzlich in zwei Phasen die Möglichkeit, sicherheitspolitische Aktionen durchzuführen. In der ersten Kartenphase im POL&IS-Jahr erfolgt die „Stationierung“, während in der zweiten Kartenphase „Einsätze“ mit stationierten Sicherheitsspielsteinen durchgeführt werden können.

Zuerst jedoch muss der (Ausgangs-)Bestand an Sicherheitsspielsteinen erfasst und gemäß des Sicherheitsformulars mit Hilfe des Sicherheitshaushalts bezahlt werden (Ausgangsbestände gemäß Tabelle im Anhang). Darüber hinaus können Investitionen in Form von Auf- und Abrüstung von Spielsteinen mit Hilfe des Sicherheitsformulars getätigt werden.

Praxis der Sicherheitspolitik einer Region
1. Sicherheitshaushalt mit Hilfe des Sicherheitsformulars berechnen
2. Sicherheitsinvestitionen mit Hilfe des Sicherheitsformulars bestimmen
3. Stationierung der Sicherheitsspielsteine
4. Einsatz der Sicherheitsspielsteine

### II.2.1. Sicherheitshaushalt

Jeder Sicherheitsspielstein im Bestand einer Region und somit des Staatsministers verursacht laufende Kosten im Grundbetrieb sowie zusätzliche Kosten im Falle einer Stationierung in anderen Regionen im Rahmen eines Mandats bzw. Auslandseinsatzes. Der Sicherheitshaushalt wird mit Hilfe des Sicherheitsformulars berechnet. Die Ausgangsbestände sind der Tabelle im Anhang zu entnehmen.

### II.2.2. Sicherheitsinvestitionen

Sofern nicht durch bestehende Verträge untersagt, kann der Staatsminister den Bestand aller Sicherheitsspielsteine verringern oder erhöhen. Diese Vorgänge sind mit Kosten verbunden und werden ebenfalls auf dem Sicherheitsformular geführt. A-Waffen können nur aufgerüstet werden, wenn die Region bereits über diese Technologie verfügt oder sich selbige über einen Vertrag von Atomwaffenstaaten sichert. Hierbei ist allerdings der Atomwaffensperrvertrag zu beachten.

### II.2.3. Phase Stationierung

Für die Stationierung von Land-, Luft-, Seestreitkräften sowie Polizeikräften gelten einheitliche Regelungen in der POL&IS-Simulation. Unterschiede gibt es dagegen bei der Stationierung von Entwicklungshelfern und Diplomaten. Besondere Regelungen gibt es weiterhin für die Stationierung von UN-Truppen.

II.2.3.a. Stationierung von Polizei- & Streitkräften  
Land-, Luft- und Seestreitkräfte sowie Polizeikräfte können in der eigenen Region, aber auch weltweit stationiert werden, dabei ist zu beachten:

#### Regionale Streitkräfte-Stationierung

Innerhalb der eigenen Region können alle Sicherheitsspielsteine jederzeit platziert und in jedem POL&IS-Jahr komplett neu stationiert werden.

#### Weltweite Streitkräfte-Stationierung

Für die Platzierung in anderen Regionen benötigt der Staatsminister die Zustimmung dieser Region in Form eines Stationierungsabkommens (Sicherheitsvertrag). Ist ein Vertrag entstanden, können die Truppen auch hier in jedem POL&IS-Jahr komplett neu stationiert werden. Bei weltweiter Stationierung ist auf den TF und die damit verbundene Verlegbarkeit zu achten.

II.2.3.b. Entsendung von Entwicklungshelfern  
Entwicklungshelfer können sowohl in die eigene als auch in fremde Regionen entsandt werden. Hierzu bedarf es keiner Zustimmung.

II.2.3.c. Stationierung von Diplomaten  
Diplomaten können mit der Zustimmung anderer Regionen als Botschafter in diese entsandt werden. Sie können auch gegen den Willen der Aufnahmeregion als Agenten entsendet werden. Ausschlaggebend für den Erfolg einer Entsendung ist folgende Tabelle:

Region in der ein Agent stationiert werden soll	benötigtes Würfelerggebnis, damit Stationierung Erfolg hat
NA, EU, JAP, OZ	6
CH, RUS, ARA	5,6
SOA, SA, ZA, IN	4,5,6
AF, MA	3,4,5,6

Diplomaten können durch den jeweiligen Staatsminister in der Stationierungsphase zurück beordert werden.

II.2.3.d. Stationierung von UN-Truppen  
UN-Truppen können erst mit einem erfolgreichen UN-Mandat stationiert werden. Dieses ist über den UN-Generalsekretär zu beantragen. Liegt ein UN-Mandat vor, können auch sie jährlich neu positioniert werden.

II.2.3.e. Kosten für Stationierungen  
Solange Sicherheitsspielsteine in der eigenen Region platziert werden, entstehen keine zusätzlichen Kosten. Sobald allerdings im Rahmen von Mandaten, Gefechten, Bündnisverträgen, Entwicklungshilfe, Diplomatie oder Spionage Sicherheitsspielsteine in anderen Regionen stationiert werden, entstehen pro Jahr pro Spielstein Kosten in Höhe von 1 POL&IS-Dollar. Diese Kosten sind auf dem Sicherheitsformular zu

vermerken.

### II.2.4. Phase Einsätze

In der zweiten Kartenphase „Einsätze“ (oder zusätzlichen, variablen Konfliktphasen) können alle auf der Weltkarte platzierten Spielsteine genau einmal pro POL&IS-Jahr eingesetzt werden.

#### II.2.4.a. Einsatzgrundlagen

Um eine Aktion mit den Sicherheitsspielsteinen durchführen zu können, müssen grundlegende Regeln beachtet werden.

Einsatzgrundlagen
Bewegung
Aufklärung
Kräfteverhältnis
Gefecht
Verhandlungen

#### Bewegung

Die Bewegung von Spielsteinen kommt in der POL&IS-Simulation vor allem bei Aktivierung der jeweiligen Spielsteine zu tragen.

Im Fall eines konventionellen Angriffs auf eine andere Region können nur Militärspielsteine Grenzen übertreten. Hierbei gilt für Landstreitkräfte 4 Felder pro Spieljahr (Wald-, Fluss-, und Gebirgsfelder zählen 2), für Luftstreitkräfte 7. Seestreitkräfte können immer maximal 10 Felder verlegt werden.

In Folge von Gefechten kann es zur Bewegung angegriffener oder angreifender Spielsteine kommen. Diese ist durch die Würfelergebnisse vorgegeben.

Bei Bekämpfung von Bedrohungsspielsteinen erfolgt die Bewegung nach Maßgabe der Spielleitung.

#### Aufklärung

Bevor gegnerische Streitkräfte oder Bedrohungsspielsteine bekämpft werden können, müssen sie aufgeklärt werden. Dies geschieht in der POL&IS-Welt durch Würfeln. Pro Einsatz darf einmal gewürfelt werden, sollte der Angreifer auch Luftstreitkräfte einsetzen, so darf – falls notwendig – ein zweites Mal gewürfelt werden.

Gelände	Würfelergebnis
Ebene	1,2,3,4
Wald / See	1,2,3
Gebirge / Stadt	1,2

#### Kräfteverhältnis

In Konflikten wird das Kräfteverhältnis der angreifenden und verteidigenden Sicherheitskräfte ermittelt. Zur Berechnung des Kampfwertes der Angreifer und Verteidiger wird der Technologiefaktor und der

Geländefaktor (nur bei Landstreitkräften) beachtet.

Kampfwert	Formel
Angreifer	Anzahl Land-, See- und Luftstreitkräfte x Technologiefaktor
Verteidiger	(Anzahl Landstreitkräfte x Geländefaktor + Anzahl Luft- und Seestreitkräfte) x Technologiefaktor

Beim Einsatz von Diplomaten finden der Geländefaktor und der Technologiefaktor keine Berücksichtigung beim Ermitteln des Kräfteverhältnisses!

So verdoppelt beispielsweise ein Waldstück die Kräfte des Verteidigers, während ein Gebirge sie verdreifacht. Werden BC-Waffen eingesetzt, so verringert sich die Kampfkraft der Partei ohne diese Waffen um 50%. Mit internationalen Protesten und Auswirkungen gegen die Nutzerregion ist zu rechnen.

#### Beispiel:

Japan greift mit 4 Land- und 2 Lufteinheiten 3 afrikanische Landeinheiten im Gebirge und eine Lufteinheit an.

Kampfwert	Formel
Japan	$6 \times 3 = 18$
Afrika	$(3 \times 3 + 1) \times 1 = 10$

Gerundet ergibt sich ein Kräfteverhältnis von 2:1 (18:10).

#### Gefecht

Militärische Konflikte werden in der POL&IS-Simulation im Allgemeinen ausgewürfelt. Abhängig vom Würfelergebnis und vom zu ermittelnden Kräfteverhältnis tritt einer der vier Fälle A bis D gemäß folgender Tabelle ein.

Würfelergebnis und Kräfteverhältnis		<	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	>
1	A	A	A	B	B	B	C	C	C	C	D
2	A	A	B	B	B	C	C	C	C	D	D
3	A	B	B	B	C	C	C	D	D	D	D
4	B	B	B	C	C	C	D	D	D	D	D
5	B	B	C	C	C	D	D	D	D	D	D
6	B	C	C	C	D	D	D	D	D	D	D

#### Fall A:

Der Angriff war nicht erfolgreich. Er muss den Angriff abbrechen, verliert die Hälfte seiner Einheiten (mindestens jedoch eine Einheit) und zieht sich ein Feld zurück. Der Verteidiger verliert ein Viertel seiner Einheiten.

#### Fall B:

Der Angriff war nicht erfolgreich und bleibt stecken: Angreifer und Verteidiger verlieren jeweils 10% ihrer Einheiten. Weder der Angreifer noch der Verteidiger

können neues Gelände besetzen und verbleiben auf ihren Feldern.

Fall C:

Der Angriff war erfolgreich: Angreifer und Verteidiger verlieren jeweils 20% ihrer Einheiten. Der Verteidiger muss sich auf unmittelbar benachbarte Felder zurückziehen. Der Angreifer kann auf frei werdende Felder vorrücken.

Fall D:

Der Angriff war überaus erfolgreich: Der Verteidiger verliert 60% seiner Einheiten (mindestens jedoch eine Einheit) und zieht sich auf benachbarte Felder zurück. Der Angreifer verliert 10% seiner Einheiten und kann auf freigewordene Felder vorrücken.

### Verhandlungen

Um den Erfolg von Diplomaten bei Verhandlungen mit Guerilla oder Piraterie zu simulieren, werden die Verhandlungsergebnisse ausgewürfelt.

Würfelergebnis und Kräfteverhältnis					
	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1
1					
2					Erfolg
3				Erfolg	Erfolg
4			Erfolg	Erfolg	Erfolg
5		Erfolg	Erfolg	Erfolg	Erfolg
6	Erfolg	Erfolg	Erfolg	Erfolg	Erfolg

### II.2.4.b. Einsätze

#### Kampfeinsatz

Sollen gegnerische Land-, Luft- oder Seestreitkräften angegriffen werden, so muss wie folgt vorgegangen werden:

Kampfeinsatz
1. Bewegung
2. Aufklärung
3. Kräfteverhältnis (nur Land-, See- und Luftstreitkräfte sowie A- und BC-Waffen)
4. Gefecht

#### Einsatz gegen Piraterie

Um Pirateriesteinen erfolgreich zu entgegnen, kann entweder militärisch, aber auch mit Entwicklungshelfern oder Diplomaten vorgegangen werden. Bei der Bekämpfung von Pirateriesteinen ist wie folgt zu verfahren:

#### Bekämpfung von Piraterie

1. Aufklärung
2. Kräfteverhältnis (nur See- und Luftstreitkräfte sowie Polizeikräfte)
3. Gefecht

Um Piraterie mit Entwicklungshelfern einzudämmen, müssen sich in der betroffenen Region mindestens 5 Entwicklungshelfer befinden. Diese können dann jährlich eine Piraterieeinheit auflösen, sofern die Staatsminister der Entsenderegionen dies einstimmig beschließen.

Um mit Diplomaten Piraterie zu entgegnen, einen Waffenstillstand auszuarbeiten und die sofortige Aufgabe zu erwirken, ist folgendes Vorgehen anzuwenden:

#### Verhandlungen mit Piraterie

1. Aufklärung
2. Kräfteverhältnis (nur mit Diplomaten)
3. Verhandlungen

#### Einsatz gegen Organisierte Kriminalität

Bei der Bekämpfung von Organisierter Kriminalität ist wie folgt vorzugehen:

#### Bekämpfung von Organisierter Kriminalität

1. Aufklärung
2. Kräfteverhältnis (Land-, Luft- und Seestreitkräfte (nicht in: NA, EU, JAP, OZ) sowie Polizeikräfte)
3. Gefecht

#### Einsatz gegen Guerilla

Bei der Bekämpfung von Guerilla ist wie folgt vorzugehen:

#### Bekämpfung von Guerilla

1. Aufklärung
2. Kräfteverhältnis (nur Land- und Luftstreitkräfte sowie Polizeikräfte)
3. Gefecht

Um mit Diplomaten Guerilla zu entgegnen und einen Waffenstillstand auszuarbeiten und die sofortige Aufgabe zu erwirken ist folgendes Vorgehen anzuwenden:

#### Verhandlungen mit Guerilla

1. Aufklärung
2. Kräfteverhältnis (nur mit Diplomaten)
3. Verhandlungen



### *A-Waffen-Einsatz*

Ein Atomwaffen-Einsatz bedeutet katastrophale Folgen. Die Schäden sind aufgrund der Halbwertszeit äußerst langwierig. Außerdem kennen Atomwaffen keine Landesgrenzen. Ein Einsatz kann also je nach Einsatzort mehrere Regionen betreffen. In der POL&IS-Welt fällt bei einem Atomwaffeneinsatz unmittelbar ein unterschiedlicher Prozentsatz (z.B. abhängig von der Bevölkerungsdichte) aller Produktionszentren (unabhängig von Art) aus. Der Prozentsatz ist der folgenden Tabelle zu entnehmen. Die Spielleitung kann weitere Konsequenzen aufzeigen.

Region	direkte Ausfälle der betroffenen Zentren
EU, SOA	40 %
JAP, IN, CH	35 %
NA, ARA, SA, OZ, MA	25 %
RUS, AF, ZA	20 %

### *BC-Waffen-Einsatz*

Alle gegnerischen Einheiten, die maximal 1 Kartenfeld vom Einsatzort entfernt sind, verlieren die Hälfte der Kampfkraft. Es ist dann genau wie beim Einsatz einer Atomwaffe zu verfahren, nur dass nicht ein gleich hoher Anteil aller Produktionszentren ausfällt, sondern ausschließlich die Agrarzentren betroffen sind. Die Spielleitung kann weitere Konsequenzen einbringen.

### *Entwicklungshilfeinsatz*

Grundsätzlich ist der Einsatz von Entwicklungshelfern an ein Programm gebunden. Sollten 10 Entwicklungshelfer in einer Region eingesetzt werden, kann ein neues Zentrum entstehen. Die Art des Zentrums ist einstimmig durch die beteiligten Entsendenationen zu benennen. Sollte die Einigung nicht zu Stande kommen, entsteht in dem aktuellen POL&IS-Jahr trotz der Anzahl erforderlichen an Entwicklungshelfern kein neues Zentrum.

### *Diplomateneinsatz*

Grundsätzlich ist der Einsatz von Diplomaten an ein Programm gebunden. Sollte eine Region fünf Diplomateneinheiten in einer anderen Region stationiert haben, so kann die Entsenderegion dort einen Spielstein Guerilla entstehen lassen. Bei derselben Anzahl sind außerdem Konferenzen zwischen diesen Regionen zu jeder Zeit möglich (unabhängig von der Spielphase).

### *Einsatz gegen Agenten*

Der Regierungschef eines Staates kann einen geheimen Diplomaten/Agenten bei der Internationalen

Information des Landes verweisen, sofern dieser vorher durch den Staatsminister gefunden wurde.

#### **Ausweisung von Agenten**

1. Aufklärung

2. Ausweisung bei der Internationalen Information