

# Axis & Allies Revised Edition

Deutsche Fassung

Stand Feb. 2008

By The Wolf



<b>DIE WELT IM KRIEG .....</b>	<b>6</b>
<b>WIE MAN DEN KRIEG GEWINNT .....</b>	<b>6</b>
<b>KONTROLLIERTE SIEGSTÄDTE / SIEGBEDINGUNGEN .....</b>	<b>6</b>
Die Kriegsteilnehmer .....	7
<b>ZWEI-SPIELER-SPIEL .....</b>	<b>7</b>
<b>DREI-SPIELER-SPIEL .....</b>	<b>7</b>
<b>VIER-SPIELER-SPIEL .....</b>	<b>7</b>
<b>FÜNF-SPIELER-SPIEL .....</b>	<b>7</b>
<b>WELCHE SIEGBEDINGUNGEN SOLLTEN WIR WÄHLEN? .....</b>	<b>7</b>
<b>WELCHE NATION SOLLTE ICH SPIELEN? .....</b>	<b>7</b>
Die Sowietunion .....	8
Deutschland.....	8
Grossbritannien .....	8
Japan.....	8
Vereinigte Staaten von Amerika .....	8
<b>SPIELVORBEREITUNG .....</b>	<b>8</b>
Spielbrett .....	8
Gefechtsbrett (Battleboard) und Würfel .....	9
Kontrollmarker.....	9
Industrielle Produktions-Zertifikate.....	9
Waffenentwicklungsliste .....	9
Referenzkarte.....	9
Kampftruppen .....	9
Siegstadtliste.....	9
IPC-Liste .....	9
Plastikchips .....	10
Einsatzgruppenkreise und –Karten .....	10
<b>Felder auf dem Spielbrett .....</b>	<b>10</b>
Neutrale Gebiete .....	11
Seezonen .....	11
Inseln .....	11
Kanäle .....	11

<b>SPIELABLAUF</b> .....	<b>11</b>
<b>SPIELREIHENFOLGE</b> .....	<b>11</b>
<b>ZUGABFOLGE</b> .....	<b>12</b>
<b>Phase 1: WAFFENENTWICKLUNG</b> .....	<b>12</b>
1. Schritt: Auswahl einer Entwicklung .....	12
2.Schritt: Kauf von Forschungswürfeln .....	12
3.Schritt: Werfen der Forschungswürfel .....	12
4.Schritt: Markieren der Entwicklung .....	12
Sollte man IPCs in Waffenentwicklungen investieren? .....	13
<b>Phase 2: EINHEITEN KAUFEN</b> .....	<b>13</b>
Aktion 1: Bestellung der Einheiten .....	14
Aktion 2: Zahlen für die Einheiten .....	14
Aktion 3: Platziere die Einheiten in den Mobilmachungszonen .....	14
<b>Phase 3: KAMPFBEWEGUNG</b> .....	<b>15</b>
Besondere Kampfbewegungen .....	16
Flugzeugträger .....	16
U-Boote .....	17
Panzer und Blitzen .....	17
Transporter.....	17
<b>Phase 4: KAMPF DURCHFÜHREN</b> .....	<b>17</b>
In welcher Reihenfolge sollte ich die Kämpfe durchführen? .....	18
<b>Kampfsequenz</b> .....	<b>18</b>
Schritt 1: Einheiten auf das Battleboard setzen.....	18
Schritt 2: Eröffnungsfeuer durchführen .....	18
Schritt 3: Verluste des Eröffnungsfeuers entfernen .....	19
Schritt 4: Angreifer feuert .....	19
Schritt 5: Verteidiger feuert .....	20
Schritt 6: Verluste entfernen .....	20
Schritt 7: Angriff fortführen oder Rückzug .....	20
Schritt 8: Gebiet erobern.....	21
Muss ich das Battleboard verwenden? .....	22
Besondere Angriffssituationen.....	24
Amphibischer Angriff (Amphibious Assault).....	24
Unterstützung der Infanterie durch Artillerie.....	24
Schlachtschiffschäden.....	25
Raketenangriffe.....	25
Strategische Bombenangriffe .....	26
<b>Phase 5: TRUPPEN VERSCHIEBEN</b> .....	<b>26</b>
<b>Phase 6: NEUE EINHEITEN MOBILISIEREN</b> .....	<b>27</b>
<b>Phase 7: EINKOMMEN KASSIEREN</b> .....	<b>28</b>
<b>BEENDIGUNG DEINES SPIELZUGES</b> .....	<b>28</b>
<b>SPIELSTAND PRÜFEN</b> .....	<b>28</b>
<b>ANHANG 1 – EINHEITENPROFILE</b> .....	<b>28</b>
<b>Landeinheiten</b> .....	<b>28</b>
<b>Mobilmachungszone</b> .....	<b>30</b>
<b>Marineeinheiten</b> .....	<b>33</b>

Schlachtschiffe.....	33
Zerstörer.....	34
Flugzeugträger .....	34
Transporter.....	35
<b>Befreundete Einheiten transportieren .....</b>	<b>35</b>
<b>ANHANG 2 – BEISPIEL EINES ZUGES.....</b>	<b>37</b>
<b>ANHANG 3 – OPTIONALE REGELN .....</b>	<b>39</b>
<b>U.D.S.S.R. NATIONALE VORTEILE .....</b>	<b>40</b>
1. Russischer Winter.....	40
2. Nichtangriffspakt.....	40
3. Bewegliche Industrie .....	40
4. Bergungsgut .....	40
5. Leih-Pacht Abkommen .....	40
6. Transsibirische Eisenbahn.....	40
<b>DEUTSCHLAND NATIONALE VORTEILE.....</b>	<b>41</b>
1. U-Boot Krieg .....	41
2. Atlantikwall.....	41
3. Blitzkrieg .....	41
4. Wolfsrudel .....	41
5. Sturzkampfbomber der Luftwaffe.....	41
6. Festung Europa.....	41
<b>GROßBRITANNIEN NATIONALE VORTEILE.....</b>	<b>42</b>
1. Radar .....	42
2. Gemeinsamer Angriff.....	42
3. Enigma entschlüsselt .....	42
4. Öl aus dem mittleren Osten - Macht aus dem Sand .....	42
5. Mikeösischer Widerstand .....	43
6. Kolonialtruppen.....	43
<b>JAPAN NATIONALE VORTEILE.....</b>	<b>43</b>
1. Tokioexpress .....	43
2. Kamikazeangriffe .....	43
3. Kaiten Torpedos .....	44

4. Die mächtigsten Schlachtschiffe .....	44
5. Banzaiangriffe.....	44
<b>UNITED STATES NATIONALE VORTEILE .....</b>	<b>44</b>
1. Inselflugplätze .....	44
2. Chinesische Divisionen .....	45
3. Marines.....	45
4. Mechanisierte Infanterie .....	45
5. Schnelle Träger .....	45
6. B-29 Superfestungen.....	45
<b>ERRATA.....</b>	<b>45</b>
U-Boote .....	46
Transporter .....	47
Flugzeugträger .....	47
Combat Move.....	47
Rückzüge .....	48
Bewegung .....	48
Einheiten ausheben.....	49
Strategisches Bomben und Raketen.....	49
<b>NATIONALE VORTEILE .....</b>	<b>50</b>
USSR.....	50
Deutschland.....	51
UK.....	52
Japan.....	52
USA .....	53
Verschiedenes.....	53

## **Die Welt im Krieg**

Frühling 1942: Die Flotte in Pearl Harbor wird aus den Ruinen neu aufgebaut. Briten sehen über den Kanal auf ein besetztes Frankreich. Westlich Moskaus schaufeln sich sowjetische Truppen aus einem brutalen Winter frei. Junge amerikanische Soldaten verlassen ihren Geburtsort zum ersten Mal, ohne zu wissen, ob sie den heimatlichen Herd je wiedersehen werden. Sie werden konfrontiert mit einer Welt im Krieg. Ihre Schicksale liegen in Eurer Hand. Du und die Anführer der anderen Nationen kontrolliert die Schicksale von buchstäblich Millionen von Soldaten. Auf der einen Seite steht die Achse: Deutschland und Japan. Ihrem Expansionismus treten die Alliierten gegenüber: Die Sowjetunion (UdSSR), das Vereinigte Königreich (UK) und die Vereinigten Staaten (USA). Ihr müsst innerhalb eurer Allianz als Team zusammenarbeiten, eure Ziele koordinieren und verhandeln. Wenn Ihr den größten der Menschheit bekannten Krieg nachbildet, wird eine der beiden Seiten siegen, und die Geschichte wird nie wieder dieselbe sein.

## **Wie man den Krieg gewinnt**

Axis & Allies kann von bis zwei bis zu fünf Spielern gespielt werden. Jeder von euch kontrolliert eine oder mehrere Nationen. Während Eures Spielzuges baut, stationiert, manövriert und kommandiert Ihr Armeedivisionen, Flugzeuggeschwader und Flotten, um den Griff eurer Feinde um deren Gebiete zu lockern. In den Spielzügen Eurer Gegner werden diese ihre Kräfte gegen Euch einsetzen. Je mehr Gebiete Du kontrollierst, desto mehr Waffen kannst Du bauen, und umso mächtiger können diese Waffen sein.

Vor dem Spielstart entscheidet Ihr, ob Ihr auf einen Teilsieg, einen entscheidenden Sieg (wird für Turniere empfohlen), einen großen Sieg oder den absoluten Sieg spielt. Die Auswahl hängt davon ab, wie lange Ihr spielen wollt. Auf der Karte befinden sich 12 „Siegstädte“, die für die Kriegsfortschritt entscheidend sind. Beim Spielstart kontrolliert jede Seite sechs dieser Städte. Die Alliierten beginnen das Spiel mit der Kontrolle über Washington, London, Leningrad, Moskau, Kalkutta und Los Angeles. Die Achsenmächte beginnen das Spiel mit der Kontrolle über Berlin, Paris, Rom, Shanghai, Manila und Tokio. Wenn am Ende einer vollständigen Spielrunde (nach Ende des U.S.-Zuges) Eure Seite eine festgelegte Anzahl von Siegstädten kontrolliert, gewinnt Ihr den Krieg.

## **Kontrollierte Siegstädte / Siegbedingungen**

- 9      Entscheidender Sieg
- 10     Großer Sieg
- 12     Absoluter Sieg

## **Die Kriegsteilnehmer**

Einer oder mehr Spieler spielen auf der Seite der Achse, und einer oder mehr Spieler spielen auf der Seite der Alliierten. In einem Fünf-Spieler-Spiel kontrolliert jeder Spieler eine Nation. Wenn Ihr mehr als eine Nation kontrolliert, behandle das Einkommen und die Einheiten dieser Nationen separat. Ihr könnt zu jedem Zeitpunkt nur Operationen für **eine** der Nationen durchführen.

## **Zwei-Spieler-Spiel**

Spieler 1: Sowjetunion, Großbritannien, Vereinigte Staaten

Spieler 2: Deutschland, Japan

## **Drei-Spieler-Spiel**

Spieler 1: Sowjetunion, Großbritannien, Vereinigte Staaten

Spieler 2: Deutschland

Spieler 3: Japan

## **Vier-Spieler-Spiel**

Spieler 1: Sowjetunion, Vereinigte Staaten

Spieler 2: Großbritannien

Spieler 3: Deutschland

Spieler 4: Japan

## **Fünf-Spieler-Spiel**

Spieler 1: Sowjetunion

Spieler 2: Deutschland

Spieler 3: Großbritannien

Spieler 4: Japan

Spieler 5: Vereinigte Staaten

## **Welche Siegbedingungen sollten wir wählen?**

Das hängt davon ab, wie lange Ihr spielen wollt. Einen kleinen Sieg kann man oft in ein oder zwei Stunden erreichen, dagegen kann das Erringen eines totalen Sieges viele Stunden beanspruchen. Entscheidet Euch als Gruppe, wie lang Eure Spieldauer sein soll und wählt die entsprechende Siegbedingung aus.

## **Welche Nation sollte ich spielen?**

Das hängt davon ab, wie Ihr gerne spielt. Jede Nation hat verschiedene Stärken und Aufgaben.

## **Die Sowjetunion**

ist wirtschaftlich schwach und steht unmittelbaren Bedrohungen gegenüber. Dennoch hat sie eine starke Ausgangsposition und ist in der Lage, schnell Geländegewinne zu erzielen. Wenn Du einen massiven Landkrieg magst, ist die Sowjetunion wie geschaffen für Dich.

## **Deutschland**

ist wirtschaftlich stark, aber von allen Seiten eingekreist. Es beginnt nahe an wichtigen Siegestädten und kann sehr schnell dazu gewinnen, wenn es nicht sofort zurückgeschlagen wird. Wenn Du gerne im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stehst, wird Deutschland deine Wahl sein.

## **Grossbritannien**

hält die meisten Gebiete auf der Welt, ist aber sehr weit aufgeteilt. Es steht Angriffen an Land, aus der Luft und auf dem Meer gegenüber, ist aber auch in der Lage, alle diese Angriffsarten selbst durchzuführen. Wenn Du eine ausgeglichene Armee bevorzugst, zieh Großbritannien in Erwägung.

## **Japan**

beginnt mit der Kontrolle über den größten Teil des Pazifiks und mit Außenposten in Asien. Seine starke Flotte kann Schläge gegen alle drei Alliierten austeilen, aber Japan muss aufpassen, sich nicht zu sehr aufzuteilen. Wenn Du Dich auf einen ernsthaften Marine- und Luftwaffenfeldzug freust, probiere Japan aus.

## **Vereinigte Staaten von Amerika**

Sie sind wirtschaftlich am stärksten, beginnen allerdings weit weg vom Kriegsschauplatz. Die USA müssen so schnell wie möglich ihre Truppen mobilisieren oder sie werden in ihrer eigenen Hemisphäre in Grenzen gehalten werden. Wenn Du geduldig aber kraftvoll spielen willst, erwäge die Vereinigten Staaten.

Alles in Allem beginnen die Achsenmächte militärisch stärker, sind aber den Alliierten wirtschaftlich unterlegen. Sie haben anfangs viele Einheiten im Spiel, aber eine vergleichsweise geringe Kaufkraft. Die Alliierten haben, einzeln betrachtet, weniger Einheiten, aber durch ihre gemeinsame Kaufkraft haben sie mehr Ressourcen als die Achsenmächte. Unter diesen Umständen sollten die Achsenmächte beherzt angreifen, bevor die Alliierten ihre Land-, Luft- und Seestreitkräfte aufbauen können. Die Sowjetunion muss den deutschen Angriff abwehren. Das Vereinigte Königreich muss London halten und gleichzeitig darum kämpfen, seine vielen Gebiete rund um die Welt zu behalten. Amerika muss an 2 Fronten kämpfen: Im Pazifik Japans Kräfte abnutzen und in Europa versuchen, Fuß auf dem Kontinent zu fassen, um einen Angriff auf Deutschland durchführen zu können.

## **Spielvorbereitung**

Bereitet Euer Spiel vor, sobald Ihr euch entschieden habt, wer welche Nation übernimmt. Es beinhaltet folgende Komponenten:

### **Spielbrett**

Das Spielbrett ist eine Karte der Welt um ca. 1942. Es ist in Zonen unterteilt, entweder Gebiete (an Land) oder Seezonen, die durch Grenzlinien getrennt werden. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Die Alliierten Spieler sollten an der oberen, nördlichen, Seite des Brettes sitzen und die Achsenspieler an der unteren, südlichen Seite.

## Gefechtsbrett (Battleboard) und Würfel

Das Gefechtsbrett ist eine große Pappkarte mit Spalten, in denen die angreifenden und verteidigenden Einheiten sowie deren Kampfwerte aufgeführt sind. Sobald ein Kampf stattfindet, platzieren die beteiligten Spieler ihre Einheiten auf dem Gefechtsbrett. Der Kampf wird mittels Würfeln durchgeführt. Legt Euch das Gefechtsbrett neben das Spielbrett, und die Würfel neben das Gefechtsbrett.

## Kontrollmarker

Kontrollmarker zeigen einen bestimmten Status während des Spiels an. Sie zeigen an, ob ein Territorium erobert ist, und halten verschiedene Informationen auf den Listen des Spiels nach. Stanzt alle Marker aus, und nehmt diejenigen, die zu Deiner Nation gehören, an Euch.



## Industrielle Produktions-Zertifikate

(IPC = Industrial production certificate)

Diese sind das Geld im Spiel, sie repräsentieren militärische Produktionskapazität. Ordnet die Scheine (IPCs) nach ihrem Wert (1, 5 und 10) und verteilt das Startkapital, welches dem **Starteinkommen** entspricht, wie folgt an die jeweiligen Nationen:

Sowjetunion	24 IPCs
Deutschland	40 IPCs
England	30 IPCs
Japan	30 IPCs
USA	42 IPCs

## Waffenentwicklungsliste

Diese Liste dokumentiert die technologischen Fortschritte jeder Nation in der Waffenentwicklung. Platziert einen Kontrollmarker neben der entsprechenden Technologie auf der Liste, wann immer Ihr eine neue Technologie entwickelt.

## Referenzkarte

Nehmt die Referenzkarte für Eure Nation. Eine Referenzkarte zeigt den Namen der Nation, die Allianzzugehörigkeit (Achsen oder Alliierte), die Farbe ihrer Spielssteine, ihr Wappen, und die Zugreihenfolge. Weiterhin listet sie die verfügbaren Einheiten mit deren Werten auf sowie deren Startpositionen und Startanzahlen auf der Karte.

## Kampftruppen

Nehmt jeweils die Plastikeinheiten, die die Truppen Eurer Nation repräsentieren. Die Farben sind folgendermaßen verteilt:

Sowjetunion (rot); Deutschland (grau); Großbritannien (beige); Japan (orange); USA (grün)

## Siegstadtliste

Diese Liste zeigt, welche Städte jede Nation kontrolliert. Platziert für jede Nation einen zugehörigen Kontrollmarker auf jeden der entsprechenden Kreise. Die Kontrolle kann während des Spieles wechseln.

## IPC-Liste

Diese Liste dokumentiert das Einkommen jeder Nation während des Spieles. Legt die IPC-Liste am besten neben das Spielbrett. Legt für jede Nation, die Ihr spielt, einen Eurer Kontrollmarker auf den passenden Platz der Liste. Dies ist die anfängliche IPC-Produktion dieser Nation. Sie entspricht der Summe der von Kreisen umgebenen Nummern in den Gebieten, die Ihr kontrolliert. Wählt einen Spieler, der dafür verantwortlich ist, die Veränderungen der IPC-Produktion auf der Liste anzuzeigen.

Zwei andere Arten von Einheiten sind hellgrau und farblich nicht einer bestimmten Nation zugehörig, nämlich Flugabwehrkanonen und Industriekomplexe. Diese können im Laufe des Spieles den Besitzer wechseln.

Deine Referenzliste gibt darüber Auskunft, welche Art und welche Anzahl an Einheiten Du in deinen Gebieten und Seezonen platzieren sollst. Beispielsweise kann man auf der Referenzliste Deutschlands sehen, dass die erste Spalte 3 Infanterie in Deutschland selbst zeigt. Platziere alle aufgeführten Einheiten in den entsprechenden Gebieten.

Der verdunkelte Balken auf der Linie mit den Worten SEA UNITS zeigt nummerierte Seezonen. Platziere die See-Einheiten, die unter den Zahlen aufgeführt sind, auf die korrespondierenden Seezonen.

Schaut in dem Anhang 1 („Einheitenprofile“) auf Seite 27 nach, um detaillierte Informationen darüber zu erhalten, wie sich die einzelnen Kampfeinheiten bewegen, angreifen, verteidigen und mit anderen Einheiten interagieren.

## Plastikchips

Benutzt diese, um in überfüllten Territorien und Seezonen Platz zu sparen. Jeder weiße Chip repräsentiert eine Einheit, jeder rote fünf. Als Beispiel: Wenn Ihr sieben Infanterie in einem Gebiet aufstellen wollt, stapelt einen roten Chip, einen weißen Chip und eine Infanterie übereinander. Sollte es nicht genügend Kunststoffspielfiguren oder Chips geben, könnt Ihr Euch selbst welche herstellen, z.B. aus einem kleinen Stück Papier, auf den Ihr die Art der Einheiten schreibt. Die Anzahl der Einheitenstapel ist nicht durch die im Spiel vorhandenen Einheiten limitiert.

## Einsatzgruppenkreise und –Karten

Stantzt die 10 Einsatzgruppenkarten aus und platziert sie auf einem Stapel neben dem Spielbrett. Stantzt die Marker mit den dazugehörigen Nummern aus und platziert sie neben den Karten. Falls Ihr einmal mehr Einheiten in ein Gebiet stellen wollt, als hineinpassen, dann setzt an ihrer Stellen einen Einsatzgruppenkreis in das Gebiet. Die Einheiten könnt Ihr dann auf der entsprechenden Karte neben dem Spielbrett platzieren. Diese Einheiten werden dann als in dem Gebiet mit der passenden Nummer befindlich betrachtet.

## Felder auf dem Spielbrett

Es gibt zwei Arten von Feldern auf dem Spielfeld: *Seezonen und Gebiete*

### Gebiete:

Die Farbe eines Gebietes zeigt an, welche Nation es zu Beginn des Spiels kontrolliert. Jede Nation hat seine eigene Farbe. Alle anderen Gebiete sind neutral und gehören zu keiner Nation.



Sowjetunion : Rot



Deutschland: Grau



Großbritannien: Beige



Japan: Orange



USA: Grün

Die meisten Gebiete haben ein Einkommen, das zwischen 1 und 12 liegt. Dies ist die Zahl an IPCs, die sie jede Runde für ihren Besitzer produzieren. Ein paar Territorien wie Gibraltar haben keinen Einkommenswert.

Einheiten können sich zwischen angrenzenden Gebieten (solche die eine gemeinsame Grenze haben) bewegen. Das Spielbrett ist an der linken und rechten Seite verbunden. Territorien auf der rechten Seite des Brettes grenzen an Territorien auf der linken Seite an. Diese sind durch korrespondierende Buchstaben definiert. (A grenzt an A, B an B usw.). Die obere und untere Seite hat keine Verbindung.

**Gebiete** können drei Zustände aufweisen:

**Freundlich:** Von Dir oder Deinen Verbündeten kontrolliert

**Feindlich:** Von einem Gegner kontrolliert

**Neutral:** Von keiner Nation kontrolliert.

**Neutrale Gebiete** (wie die Türkei, die Mongolei oder die Sahara) sind sandfarben gefärbt.

Sie repräsentieren Gebiete, die aus politischen oder geographischen Gründen unpassierbar sind. Du kannst kein neutrales Gebiet angreifen, durchziehen oder überfliegen. Neutrale Gebiete haben keinen Einkommenswert.

**Seezonen** sind entweder freundlich (beinhalten keine feindlichen Einheiten) oder feindlich (beinhalten feindliche Einheiten). Sie sind niemals neutral. Eine unbesetzte Seezone zählt für jeden als freundliches Gebiet.

### **Inseln:**

Eine Insel ist ein Landgebiet, das vollständig von einer einzigen Seezone umgeben ist. Eine Seezone kann allerhöchstens eine Inselgruppe beherbergen, die als ein Gebiet angesehen wird. Es ist nicht möglich, Landeinheiten auf verschiedene Inseln einer Gruppe aufzuteilen.

### **Kanäle:**

Es gibt zwei Kanäle auf der Karte, d.h. künstliche Wasserstraßen, die größere Gewässer miteinander verbinden. Der Panama Kanal verbindet den Pazifik (Seezone 20) mit dem Atlantik (Seezone 19), während der Suezkanal das Mittelmeer (Seezone 15) mit dem Indischen Ozean (Seezone 34) verbindet. Ein Kanal wird nicht als Feld gezählt, also wird die Durchquerung des Kanals selbst auch nicht von den Bewegungspunkten abgezogen. Ein Kanal blockiert keine Landbewegung. Landeinheiten können sich ungehindert zwischen Trans-Jordan und Anglo-Egypt bewegen. Panama ist EIN Territorium. Es werden keine Bewegungspunkte benötigt, um den Kanal auf dem Landwege zu durchqueren.

Wenn Du Seeinheiten durch den Kanal bewegen willst, muss er zu Beginn deines Zuges freundlich gewesen sein, d.h. Du kannst ihn nicht in dem Zug benutzen, in dem Du ihn erobert. Der Panamakanal wird von dem kontrolliert, der Panama besitzt. Der Suezkanal wird von dem kontrolliert, der sowohl Anglo-Egypt wie auch Trans-Jordan besitzt. Wenn sowohl die Achse als auch die Alliierten zu Beginn eines Zuges eines dieser Gebiete besitzen, ist der Suezkanal für Seeinheiten diesen Zug lang geschlossen.

## **Spielablauf**

Axis & Allies wird in Runden gespielt. Eine Runde besteht aus einem Zug für jede Nation und einer anschließenden Prüfung, um festzustellen, ob eine der beiden Seiten das Spiel gewonnen hat.

## **Spielreihenfolge:**

- Sowjetunion
- Deutschland
- Großbritannien
- Japan
- Vereinigte Staaten von Amerika

Der Zug einer Nation besteht aus sieben Phasen, welche in einer festgelegten Reihenfolge stattfinden. Die Einnahmen müssen bezogen werden, wenn dies möglich ist, während alle anderen Phasen

des Zuges freiwillig sind. Sobald die Einnahmen bezogen wurden, ist der Zug beendet. Dann ist die nächste Nation am Zug. Nachdem jede Nation ihren Zug vollendet hat und keine Seite das Spiel gewonnen hat, beginnt eine neue Runde des Spiels.

## **Zugabfolge:**

- Waffenentwicklung
- Einheitenkauf
- Angriffsbewegungen (Combat Move)
- Durchführung des Kampfes
- Truppenverschiebungen (Non Combat Move)
- Mobilisierung neuer Einheiten
- Einnahmen beziehen

## **Phase 1: WAFFENENTWICKLUNG**

In dieser Phase kann man eine fortgeschrittene Waffentechnologie entwickeln, die am Ende des Zuges erstmals wirksam wird und für den Rest des Spiels für die Nation, die sie erforscht hat, zur Verfügung steht. Dies erreicht man durch den Kauf von Forschungswürfeln, die eine Chance auf einen wissenschaftlichen Durchbruch geben. Jeder Forschungswürfel, den man wirft, gibt eine zusätzliche Chance auf neue Waffenentwicklungen. Beliebige viele Nationen können die gleichen Waffen entwickeln, allerdings können Nationen ihre Technologien nicht miteinander teilen, sondern jede muss sie selbst erforschen. Jeder Forschungswürfel, den man kauft, kostet 5 IPCs.

### **Ablauf der Waffenentwicklung**

- Auswahl einer Entwicklung
- Kauf von Forschungswürfeln
- Werfen der Forschungswürfel
- Markieren der Entwicklung

### **1. Schritt: Auswahl einer Entwicklung**

Man entscheidet sich für eine Waffenentwicklung aus der Waffenentwicklungstabelle, die man in diesem Zug erforschen möchte (wie z.B. Super Submarines). Man kann nur eine Entwicklung pro Zug auswählen.

### **2.Schritt: Kauf von Forschungswürfeln**

Jeder Würfel kostet 5 IPC. Man kann so viele kaufen, wie man möchte. Forschungswürfel sind nicht auf spätere Züge übertragbar.

### **3.Schritt: Werfen der Forschungswürfel**

Alle Forschungswürfel für diesen Zug werden zum selben Zeitpunkt geworfen. Anschließend überprüft man die Waffenentwicklungstabelle. Wenn die benötigte Zahl für die ausgewählte Entwicklung mit irgendeinem Würfel geworfen wurde, dann hat man einen wissenschaftlichen Durchbruch erzielt. Wenn man beispielsweise Super Submarines erforschen möchte, muss man eine 3 würfeln.

Wenn man nicht die benötigte Zahl erwürfelt, schlug die Forschung fehl, und für einen erneuten Versuch muss man bis zum nächsten Zug warten.

### **4.Schritt: Markieren der Entwicklung**

Wenn die Forschung erfolgreich war, platziert man eine Kontrollmarke in der Spalte der Waffenentwicklungstabelle unterhalb der entsprechenden Entwicklung. Die entwickelte Waffentechnologie wird erst während der Phase 6 „Neue Einheiten mobilisieren“ wirksam. Sämtliche (auch vorhande-

ne) Einheiten dieser Nation werden von der Waffenentwicklung beeinflusst, sofern diese auf die jeweilige Einheit zutrifft.

### **DüsenFighter (Jets)**

Fighter sind von nun an DüsenFighter. Ihre Verteidigung erhöht sich auf 5. Ebenso können sie nicht von Flakgeschützen getroffen werden.

### **Raketen (Rockets)**

Flakgeschütze sind von nun an auch Raketenwerfer. Zusätzlich zu ihrer normalen Funktion im Kampf können sie nun die industrielle Produktion der Feinde reduzieren (siehe Spezialangriffe in „Phase 4: Durchführung des Kampfes“ für weitere Informationen).

### **Super-U-Boote (Super Submarines)**

Deine U-Boote sind von nun an Super-U-Boote. Ihr Angriffs- und Verteidigungswert erhöht sich auf 3.

**Langstreckenflugzeuge (Long Range Aircraft)** Fighter sind von nun an LangstreckenFighter, und Bomber sind von nun an Langstreckenbomber. Die Reichweite der Fighter erhöht sich auf 6, die Reichweite der Bomber erhöht sich auf 8.

### **Kombinierter Küstenbeschuss (Combined Bombardement)**

Wie Schlachtschiffe können Zerstörer von nun an einen Küstenbeschuss während eines amphibischen Angriffs durchführen (ihr Angriffswert beträgt 3).

### **Schwere Bomber (Heavy Bomber)**

Bomber sind von nun an Schwere Bomber. Man wirft jeweils 2 Würfel statt mit einem für den Angriff, die Verteidigung oder für Strategische Bombenangriffe (SBR), siehe „Besondere Kampfhandlungen“ in Phase 4: „Kämpfen“, und zählt bzw. wertet den besseren der beiden Würfe. Für SBR's zähle zusätzlich „1“ zum besseren Wurf dazu um den verursachten Schaden zu bestimmen.

## **Sollte man IPCs in Waffenentwicklungen investieren?**

Der Versuch, Waffen zu entwickeln, ist riskant. Es könnte so viele IPCs kosten, dass man nicht mehr genügend hat, um Einheiten zu kaufen, die für spätere Angriffe gebraucht werden. Viel wichtiger ist: Eine Investition in die Forschung garantiert keine Ergebnisse. Das Geld, das man bezahlt, ist lediglich eine Forschungsgebühr. Man muss eine bestimmte Zahl würfeln, um tatsächlich die Waffe zu entwickeln. Einmal gesichert, kann so eine Waffe jedoch den Verlauf des Krieges ändern. Die Entscheidung bleibt jedem selbst überlassen. Man kann einen Teil seines Geldes in die Forschung investieren oder Waffenentwicklung bleiben lassen und alle IPCs für den Kauf von Einheiten benutzen.

## **Phase 2: EINHEITEN KAUFEN**

In diese Phase kann man IPC's ausgeben, um zusätzliche Einheiten zu kaufen, die in die nächsten Runden eingesetzt werden können. Alle Einheiten auf die Referenzkarte deines Landes stehen zur Verfügung. Die Preise der Einheiten (in IPC's) stehen in der "Cost" Spalte neben die Namen der Einheiten.

Siehe Anhang 1: Profile der Einheiten auf Seite 27 für alle Infos über Einheiten und deren Fähigkeiten.

## **Sequenz beim Einkaufen von Einheiten**

- Bestellung der Einheiten
- Bezahlung der Einheiten
- Platzierung der Einheiten in der Mobilmachungszone

## **Aktion 1: Bestellung der Einheiten**

Suche alle Einheiten aus, die du kaufen möchtest. Man kann soviel Einheiten kaufen wie man bezahlen kann, unabhängig von den Einheiten, mit denen man das Spiel angefangen hat.

## **Aktion 2: Zahlen für die Einheiten**

Gib IPCs an die Bank im Wert der Gesamtkosten der Einheiten. Man muss nicht alle IPC's ausgeben, sondern kann sie auch aufsparen.

## **Aktion 3: Platziere die Einheiten in den Mobilmachungszonen**

Platziere die gekauften Einheiten in die Mobilmachungszone auf dem Spielbrett (im Südatlantischen Ozean). Diese Einheiten kann man nicht sofort einsetzen, sondern erst am Ende des Zuges.

## **Welche Einheiten soll man kaufen?**

Das Kaufen der Einheiten ist eine der großen Herausforderungen beim Axis & Allies Spiel, weil für Kämpfe aufgerüstet wird, die erst in späteren Runden stattfinden. Man muss sich überlegen, mit welchen Einheiten man angreifen möchte und wann. Versuche die Züge deines Gegners vorherzusehen und kaufe diejenigen Einheiten, um diesen Plänen entgegenzutreten zu können.

Anhang 1: Alle Eigenschaften zu den Einheiten stehen auf Seite 27ff.

**Landeinheiten:** Infanteristen sind gut für die Defensive, weil sie nur 3 IPCs kosten und beim Würfeln mit einer 2 oder weniger treffen (im Spielerjargon: sie verteidigen mit einer 2).

**Panzer** kosten mehr als Infanteristen (5 IPCs) verteidigen und greifen dafür aber mit einer 3 an. Sie können sich auch weiter bewegen als andere Landeinheiten. Artillerie (4 IPCs) steht genau dazwischen, ihr Angriffs- und Verteidigungswert ist eine 2. Artillerie unterstützt angreifende Infanteristen und verbessert deren Angriffswert von 1 auf 2. Flaks kosten 5 IPCs und haben eine spezielle Verteidigung gegen angreifende Fighter und Bomber.

**Industrieanlagen** (15 IPCs) sind Einheiten, aber keine Streitkräfte. Sie können nicht angreifen oder sich bewegen. Hier können die neuen gekauften Einheiten ins Spiel gebracht werden. Auf jedes Gebiet mit einer Industrieanlage können so viele Einheiten platziert werden, wie der Wert des Landes beträgt.

**Lufteinheiten:** Fighter kosten 10 IPCs und sind stark im Angriff und in die Verteidigung, haben aber eine Flugreichweite von immerhin 4 benachbarten Gebieten. Bomber können weiter fliegen (bis zu 6 Gebiete) und können spezielle strategische Bombenangriffe (Strategic Bombing Raids kurz SBR) ausführen, womit die feindliche Produktion gestört wird. Sie kosten aber 15 IPCs und sind schwach in die Verteidigung.

**Marineeinheiten:** Schlachtschiffe sind stark, greifen an und verteidigen mit einer 4 (oder weniger), und man braucht 2 Treffer, um sie zu zum Meeresboden zu schicken. Sie kosten aber 24 IPCs pro Stück! Zerstörer kosten nur die Hälfte (12 IPCs), greifen an und verteidigen mit einer 3 und beschränken feindliche U-Boot Möglichkeiten. U-Boote sind billig (8 IPCs), greifen an und verteidigen mit eine 2, können einen tödlichen ersten Schuss abfeuern und sich durch feindliche Seazonen bewegen. Flugzeugträger kosten 16 IPCs, sind defensiv stark und bieten Fightern einen Landeplatz weit von der Küste entfernt. Transporter (8 IPC's) können Landeinheiten zu feindliche Gebieten transportieren, sind aber einfache Ziele für feindliche Angriffe.

## Phase 3: KAMPFBEWEGUNG

(Combat Movement)

In dieser Phase zieht der Spieler so viele seiner Einheiten in so viele feindliche Landgebiete und Seezonen wie er möchte. Bewege dazu die angreifenden Einheiten in die gewünschten Gebiete auf der Karte; diese dürfen feindlich besetzt (= beinhalten feindliche Einheiten) oder feindlich kontrolliert, aber unbesetzt sein. Feindlich kontrollierte Gebiete können nur durch eine Kampfbewegung betreten und erobert werden. Angreifende Einheiten können aus verschiedenen Feldern kommen, um ein feindliches Feld anzugreifen, solange jede Einheit dafür genug Bewegungsfähigkeit hat.

Eine Einheit darf sich eine bestimmte Anzahl von Feldern weit bewegen, die nicht höher als seine Bewegungsfähigkeit sein darf. Die meisten Einheiten müssen anhalten, wenn sie ein feindliches Gebiet betreten. Deshalb kann sich bspw. eine Einheit mit einer Bewegungsfähigkeit von 2 erst in ein befreundetes Feld und dann in ein feindliches Feld oder gleich in ein feindliches Feld bewegen.

Während dieser Phase kannst Du mit Einheiten, die sich auf dem Weg zu feindlichen Gebieten befinden, durch freundliche Felder ziehen. Jedoch ist es allen Einheiten - außer blitzenden Panzern - verboten, ihre Züge in der Kampfbewegungsphase in verbündeten Territorien zu beenden.

Beachte, das sich Einheiten niemals in oder durch neutrale Länder, oder darüber hinweg bewegen dürfen. Nie darf eine Alliiertenmacht eine andere Alliiertenmacht oder eine Achsenmacht eine andere Achsenmacht angreifen. Einheiten verbündeter Mächte dürfen in denselben See- und Landgebieten stehen sowie verbündete Flugzeugträger und Transporter benutzen.

Am Anfang der Kampfbewegungsphase hast Du vielleicht schon Seeeinheiten in Feldern, in denen sich auch feindliche Einheiten seit Beginn deines Zuges befinden. Diese Situation macht es notwendig, dass Du eine der folgenden Aktionen durchführst:

- bleibe in der Seezone und kämpfe,
- verlasse die Seezone, lade, wenn du willst, Einheiten ein und kämpfe wo anders,
- verlasse die Seezone, um Einheiten aufzuladen, kehre zur selben Seezone zurück und kämpfe oder
- verlasse einfach die Seezone und kämpfe nicht, um Verlusten aus dem Weg zu gehen. (Dies ist
- die einzige Ausnahme bei der Einheiten im Combat Move ziehen dürfen ohne feindliche Einheiten oder Gebiete anzugreifen)

Du darfst keine Einheiten einladen während Du in dieser oder einer anderen „umstrittenen“ Seezone bist. Haben sich deine dortigen Seeeinheiten einmal bewegt und/oder haben an Gefechten teilgenommen, dürfen sie sich nicht mehr in der Truppenverschiebungsphase (Non Combat Move) deines Zuges in dieser Runde bewegen.

Generell kann jede angreifende Einheit nur an einem Kampf pro Zug beteiligt sein. (Es gibt ein paar Ausnahmen zu dieser Regel, z.B. wenn eine Lufteinheit von mehreren Flakgeschützen an verschiedenen Punkten seiner Bewegung beschossen wird.) Alle Kampfbewegungen finden zur gleichen Zeit statt: Deshalb kann eine Einheit nicht bewegt, dann der Kampf durchgeführt und die Einheit erneut in dieser Phase bewegt werden. Aus dem gleichen Grund kann ein Transporter nicht amphibische Landungen (siehe Seite 16 „Besondere Angriffssituationen“) in zwei verschiedenen Gebieten durchführen. Es können keine zusätzlichen Einheiten in Gebiete bewegt werden, wenn der Kampf schon begonnen hat.

Landeinheiten müssen ihre Bewegung beenden, wenn sie auf feindliche Einheiten treffen (inkl. Flakgeschützen und Fabriken).

Lufteinheiten dürfen durch feindliche Gebiete fliegen, als wären sie befreundete Gebiete. Sie werden dabei aber jedes Mal von Flakfeuer beschossen, wenn sich in dem Gebiet ein Flakgeschütz befindet.

U-Boote dürfen durch feindliche Gebiete fahren, als wären sie befreundete Gebiete. Allerdings stoppen feindliche Zerstörer sofort die Bewegung von U-Booten.

Anders als U-Boote, beenden andere Seeeinheiten sofort ihre Bewegung, wenn sie in Gebiete mit feindlichen Schiffen gelangen. (Sie könnten durch Seezonen mit getauchten U-Booten fahren, allerdings sind U-Boote in Phase 3 immer an der Oberfläche)

## **Soll ich angreifen?**

Generell sollte man angreifen, wenn man meint, den Kampf zu gewinnen und danach genug Einheiten über hat, um das eroberte Gebiet zu halten. Man kann eine schwache Bodenverteidigung überrennen und dann das Gebiet halten. Dadurch erhält man am Ende der Runde mehr Einkommen.

Manchmal ist es eine gute Idee anzugreifen, auch wenn man nicht gewinnen würde. Einheiten zu tauschen kann die Strategie des Gegners stören. Wenn man sich zurückzieht, solange man mehr Treffer erzielt hat als der Gegner, war es ein lohnender Angriff.

Anmerkung: So ein Angriff wird auch mit dem englischen Ausdruck „strafe“ charakterisiert.

Wann immer möglich sollte ein Strategischer Bombenangriff (siehe Seite 25 „Spezialangriffe“) oder Raketenangriff gegen feindliche Industriekomplexe durchgeführt werden. Der IPC Verlust wird den Gegner bei seinem nächsten Zug behindern.

## **Besondere Kampfbewegungen**

Einer Reihe von Kampfeinheiten ist es möglich, besondere Bewegungen (und sogar einige Angriffe) während dieser Phase durchzuführen. Diese sind nachfolgend im Einzelnen beschrieben. (Für eine umfassende Übersicht der einzelnen Fähigkeiten vgl. Anhang 1: Eigenschaften der Einheiten).

### **Lufteinheiten:**

Lufteinheiten (Fighter und Bomber) dürfen über feindliche Gebiete fliegen als ob sie freundlich wären, sind aber folgenden Regelungen unterworfen:

### **Flakfeuer:**

Flaks können sich in dieser Phase niemals bewegen; sie dürfen nur in der Truppenverschiebungsphase ziehen. Aber sie haben eine spezielle Verteidigung: In der Kampf Bewegungsphase kann ein Flakgeschütz einmal auf jedes Flugzeug schießen, das über das Territorium fliegt, in dem das Flakgeschütz steht. (Jedoch kann nur ein Flakgeschütz per Territorium feuern.) Wenn das Geschütz nicht trifft, kann die Lufteinheit ihren geplanten Angriff durchführen.

Der Spieler der Lufteinheit markiert deren Flugstrecke mit Hilfe der nummerierten Marker, um jeden Platz anzuzeigen in dem ein Kampf vorkommen kann (der erste Platz ist 1, der zweite 2 und so weiter).

Wann immer eine Lufteinheit einem feindlichen Flakgeschütz begegnet, wird jeder Kampf entlang der Flugstrecke separat ausgeführt. Begonnen wird natürlich mit dem ersten Flakgeschütz, auf das die Lufteinheit trifft. Führe alle Kämpfe einer bestimmten Lufteinheit oder Gruppe an Lufteinheiten aus, bevor Du mit anderen Lufteinheiten fortfährst.

## **Flugzeugträger**

Flugzeugträger können sich während dieser Phase bewegen. Jeder Fighter, der dem Spieler des Flugzeugträgers gehört, bewegt sich unabhängig vom Träger. Diese Fighter können einer Kampf Bewegung von der Seezone aus, in der der Träger steht, machen – oder sie können dort bis zur Truppenverschiebungsphase bleiben. Fighter, die an Bord des Flugzeugträgers stehen und einer verbündeten Macht gehören, müssen als Fracht an Bord verharren, wenn sich der Träger in ein Gefecht bewegt. Sie können nicht an Kämpfen teilnehmen, und sinken mit dem Flugzeugträger wenn dieser zerstört wird. Unabhängig davon, ob ein Flugzeugträger inn der Kampf Bewegungsphase oder in der Truppenverschiebungsphase gezogen worden ist, dürfen auf ihm verbündete Fighter in der Seezone landen, in der der Träger seinen Zug beendet hat.

## **U-Boote**

U-Boote können durch feindlich besetzte Seezonen ziehen als ob sie freundlich wären und müssen dort befindliche feindliche Einheiten nicht angreifen. Wenn sich allerdings ein U-Boot in eine Seezone bewegt, in der sich ein feindlicher Zerstörer befindet, muss es seinen Zug dort beenden. Ein U-Boot, dass seinen Zug in einem Feld beendet, in dem sich feindliche Einheiten befinden, löst einen Kampf aus.

## **Panzer und Blitzen**

Ein Panzer kann im ersten Teil seiner Bewegung durch ein unbesetztes feindliches Land „blitzen“. Diese endet dann in einem verbündeten oder feindlichen Gebiet. Beim Blitzen muss der vollständige Zug während der Phase „Kampfbewegung“ erfolgen. Der Angreifer erlangt Kontrolle über das erste Land (platziere somit einen deiner Kontrollmarker dort), bevor der Panzer zu dem nächsten Feld zieht. Denke daran, das nationale Einkommen anzupassen. Ein Panzer, der in dem ersten Gebiet auf feindliche Einheiten trifft, muss den Zug dort beenden, selbst wenn es sich bei der Einheit um eine Flak oder ein Fabrik handeln sollte.

## **Transporter**

Zu jedem Zeitpunkt während der Phase „Kampfbewegung“ kann ein Transporter Einheiten ein- oder ausladen (Ausnahme: Ein Transporter in einer feindlichen Seezone kann keine Truppen ein- oder ausladen, es sei denn die feindlichen Einheiten bestehen nur aus getauchten U-Booten (siehe die Regeln für getauchte U-Boote in Phase 4: „KAMPF“). Sobald ein Transporter auf feindliche Seeinheiten trifft oder seine Ladung auslädt, ist seine Bewegung für diese Runde beendet. Ein Transporter, der Einheiten in ein feindliches Gebiet befördert, unternimmt eine amphibische Landung (siehe „Spezialangriffe“ auf Seite 25).

Ein Transporter kann seine Kampfbewegung NUR dann mit Einheiten an Bord beenden, wenn diese Einheiten schon zu Beginn des Zuges eingeladen waren. Jegliche Landeinheiten, die während der Phase „Kampfbewegung“ eingeladen wurden, müssen auch während dieser gleichen Phase wieder ausgeladen werden, es sei denn der Transporter, der diese Einheiten befördert, wird durch eine Seeschlacht gezwungen, sich aus der vorgesehenen Landungszone zurückzuziehen. Die Landeinheiten an Bord des Transporters gelten so lange als Fracht bis sie ausgeladen werden. Fracht kann nicht an Gefechten teilnehmen und wird zusammen mit dem Transporter versenkt bzw. zerstört.

Ein Panzer darf durch zwei Gebiete blitzen, wenn das erste ein befreundetes Gebiet ist. Ein Panzer darf auch durch zwei Gebiete blitzen, wenn das erste ein feindliches aber unbesetztes Gebiet ist. Platziere einen Marker in dem unbesetzten Gebiet, als wenn es erobert würde. Das zweite Gebiet kann auch dasjenige Land sein, aus dem der Panzer gekommen ist.

Ein Panzer muss seine Bewegung stoppen, wenn ein Gebiet feindliche Einheiten beinhaltet. Wenn das Gebiet nur Flakgeschütze und Fabriken enthält, dann platziere einen Marker in dem Gebiet und übernimm die Kontrolle über das Gebiet und diese Einheiten. Dennoch muss die Bewegung des Panzers sofort gestoppt werden!

## **Phase 4: KAMPF DURCHFÜHREN**

In dieser Phase wird in jedem Feld, das Einheiten von gegnerischen Seiten enthält, ein Kampf durchgeführt. Alle Kampfbewegungen müssen ausgeführt werden bevor ein Kampf aufgelöst wird. (Eine Ausnahme ist der amphibische Angriff. Hier muss die Seeschlacht vor der Bodenschlacht auf Land durchgeführt werden, siehe Spezialangriffe auf Seite 25).

Kämpfe werden durch Würfel (auch feuern genannt), entsprechend einer einheitlichen Reihenfolge aufgelöst. Alle Kämpfe finden zeitlich gesehen gleichzeitig statt, aber jeder Kampf der begonnen

wird muss komplett fertig gewürfelt und beendet werden, bevor man den nächsten Kampf beginnen darf.

Der Angreifer bestimmt die Reihenfolge. Es ist keine Verstärkung möglich, wenn die Kämpfe begonnen haben.

Einheiten des Angreifers und Verteidigers feuern zur gleichen Zeit, um es aber einfach zu halten, feuert erst der Angreifer und dann der Verteidiger. Einige Einheiten haben ein spezielles Eröffnungsfeuer, mit dem gegnerische Einheiten zerstört werden können, bevor sie feuern dürfen.

Wenn eine Einheit feuert, wirfst Du einen Würfel. Der Angreifer landet einen Treffer wenn die Augenzahl kleiner oder gleich dem Angriffswert ist. Der Verteidiger landet einen Treffer, wenn die Augenzahl kleiner oder gleich seinem Verteidigungswert ist. z.B.: Eine verteidigende Einheit mit einen Verteidigungswert von "2" landet nur bei einer Augenzahl von "1" oder "2" einen Treffer; d.h. sie "verteidigt auf 2".

Wenn eine deiner Einheiten einen Treffer landet, dann entscheidet dein Gegner, welche Einheit getroffen wurde. Die meisten Einheiten werden durch einen Treffer zerstört und sind Verluste. Dein Gegner entscheidet auch in welcher Reihenfolge er die Verluste zuweist.

### **In welcher Reihenfolge sollte ich die Kämpfe durchführen?**

Generell zuerst die Kämpfe, die am wichtigsten für Dich sind. Wenn es Dir in einer Schlüsselschlacht schlecht ergeht, solltest du das wissen bevor du andere Schlachten auflöst.

Alle Kämpfe mit Flugzeugen müssen in "Flugreihenfolge" aufgelöst werden. (Den Weg der Flugzeuge kannst du mit den nummerierten Markern markieren. Siehe Phase 3: Kampfbewegung) z.B.:

Eine Gruppe von Bombern überfliegt eine FLAK und führt anschließend einen strategischen Bombenangriff durch; Du musst den Kampf in dieser Reihenfolge durchführen, bevor Du einen anderen Kampf beginnst.

In einem amphibischen Angriff musst Du die Seeschlacht durchführen, bevor ein Transporter in dieser Seezone Truppen ausladen darf.

### ***Kampfsequenz***

- Einheiten auf das Battleboard setzen
- Eröffnungsfeuer
- Verluste des Eröffnungsfeuers entfernen
- Angreifer feuert
- Verteidiger feuert
- Verluste entfernen
- Angriff fortführen oder Rückzug
- Gebiet erobern

### **Schritt 1: Einheiten auf das Battleboard setzen**

Das Battleboard ist in zwei Hälften unterteilt, beschriftet mit "Attacker" (Angreifer) und "Defender" (Verteidiger). Setze die Einheiten des Angreifers und des Verteidigers aus dem Gebiet oder Seezone auf die entsprechenden Seiten des Battleboards in die Spalten, die der Silhouette der Einheit entspricht. Die Zahl der Spalte entspricht dem Angriffs- bzw. Verteidigungswert der Einheiten.

### **Schritt 2: Eröffnungsfeuer durchführen**

Manche Einheiten dürfen vor allen anderen feuern. Nur diese speziellen Einheiten dürfen in diesem Schritt feuern. Es gibt kein Gegenfeuer in diesem Schritt.

Flugabwehr Kanonen (FLAK/AA AntiAircraft) Wenn der Verteidiger eine FLAK hat und der Angreifer Flugzeuge im Angriff benutzt, so feuert eine FLAK in diesem Schritt. Zunächst wirfst du alle Würfel gegen die Fighter, dann erst alle Würfel gegen Bomber. Der Lufteinheiten Besitzer entfernt die Verluste der Einheitentypen, auf die geschossen wurde.

Der Verteidiger wirft für jedes angreifende Flugzeug einen Würfel (nur eine FLAK darf feuern). Für jede "1" ist ein angreifendes Flugzeug zerstört; der Angreifer setzt die zerstörten Flugzeuge in seine Verlustzone auf dem Battleboard (Casualty Zone). Nimmt am Angriff kein Flugzeug teil, ist eine FLAK unwirksam.

In diesem Schritt können feindliche Fabriken mit FLAK angegriffen werden, sofern Du die Technologie Raketen entwickelt hast. (Siehe Raketenangriffe auf Seite 25).

### **Bombardierung durch Schlachtschiffe**

In einem amphibischen Angriff (siehe „Spezielle Kämpfe“ auf Seite 24) können deine Schlachtschiffe, die in der gleichen Sezone wie die/der Transporter stehen, die Truppen ausgeladen haben, Küstenbombardierung durchführen. Jedes Schlachtschiff feuert während diesem Schritt ein Mal auf feindliche Land- und Lufteinheiten die sich in dem angegriffenen Territorium befinden.

(Dieser Schritt wird nur in der Bodenschlacht eines amphibischen Angriffs ausgeführt. Ein Schlachtschiff, welches bereits an einer Seeschlacht teilgenommen hat, darf in diesem Schritt nicht feuern.)

Wenn du die Technologie Kombinierte Bombardierung entwickelt hast, dann können Zerstörer nach den gleichen Regeln wie Schlachtschiffe in diesem Schritt feuern.

### **U-Boote**

Angreifende und verteidigende U-Boote feuern in diesem Schritt. Wenn auf beiden Seiten U-Boote vorhanden sind, findet der Beschuss gleichzeitig statt. Zuerst würfelt der Angreifer, dann der Verteidiger.

U-Boote können nur auf Schiffe feuern.

### **Schritt 3: Verluste des Eröffnungsfeuers entfernen**

Entferne alle Einheiten in den Verlustzonen auf dem Battleboard. (Gib sie zu den nicht benutzten Einheiten des entsprechenden Spielers zurück). Stelle alle FLAKs zurück auf das Spielfeld, genauso wie Schlachtschiffe, die eine Küstenbombardierung durchgeführt haben. Entferne nicht die U-Boote.

### **Zerstörer und Verluste durch U-Boote**

Wenn ein Zerstörer in einer Schlacht ist, in der feindliche U-Boote teilnehmen, darf der Spieler, dem der Zerstörer gehört, diesen Schritt übergehen. Verluste, die durch U-Boot Treffer entstanden sind, können während dem dafür vorgesehenem Zeitpunkt in der Kampfsequenz ganz normal zurück feuern.

### **Schritt 4: Angreifer feuert**

Einheiten mit demselben Angriffswert werden zusammen ausgewürfelt. Nachdem der Angreifer für all seine Einheiten gewürfelt hat, muss der Verteidiger für jeden einzelnen Treffer die Verluste aus seinen Reihen auswählen, und auf die Verlustzone stellen (Schlachtschiffe müssen in einem Kampf zwei mal getroffen werden, bevor sie in die Verlustzone gestellt werden müssen. Falls es in einem Kampf noch nicht getroffen wurde, drehe es auf die Seite wenn es den ersten Treffer einsteckt. So zeigt man den ersten Treffer an).

Diese Einheiten sind noch nicht aus dem Spiel, sie werden noch zurückfeuern.

## Schritt 5: Verteidiger feuert

Einheiten mit demselben Verteidigungswert werden zusammen ausgewürfelt. Nachdem der Verteidiger für all seine Einheiten gewürfelt hat, muss der Angreifer für jeden einzelnen Treffer die Verluste aus seinen Reihen auswählen und auf die Verlustzone stellen (Schlachtschiff müssen in einem Kampf zwei mal getroffen werden, bevor sie in die Verlustzone gestellt werden müssen.).

## Schritt 6: Verluste entfernen

Entferne alle Einheiten in den Verlustzonen. (Gibt sie zu den nicht benutzten Einheiten des entsprechenden Spielers zurück)

Welche Einheiten sollte ich als Verlust nehmen? Normalerweise wirst Du die Einheiten mit dem niedrigsten Kampfwert zuerst entfernen und die Einheiten mit höheren Kampfwerten zuletzt: Infanterie vor Artillerie, Artillerie vor Panzern. U-Boote vor Zerstörern, Zerstörer vor Schlachtschiffen und Fighter vor Bombern. Es gibt keine eiserne Regel. Möglicherweise möchtest Du einen teureren Bomber opfern um mit der letzten Infanterie das Gebiet zu erobern oder du wählst lieber einen Zerstörer als einen Transporter, der Truppen transportiert. Vielleicht verlierst du lieber einen Bomber als einen Fighter. Viel hängt von der Situation ab. Du solltest auch daran denken, dass Schlachtschiffe zwei Treffer in der gleichen Schlacht benötigen, um zu sinken, so dass der erste Treffer immer auf ein Schlachtschiff gehen kann. (Aber überlege gut, wie Du die weiteren Treffer verteilst).

## Schritt 7: Angriff fortführen oder Rückzug

Ein Kampf wird automatisch fortgeführt bis eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Angreifer zieht sich zurück,
- Angreifer hat alle Einheiten verloren,
- Verteidiger hat alle Einheiten verloren oder
- beide Seiten haben alle Einheiten verloren

So lange wie der Kampf fortgeführt wird, werden die Schritte 2-6 wiederholt (Einheiten die auf das Spielbrett zurückgestellt wurden, können nicht weiter am Kampf teilnehmen). Jede vollständige Sequenz dieser Schritte ist eine Kampfrunde.

### **Angreifer zieht sich zurück**

Der Angreifer (niemals der Verteidiger) kann sich in diesem Schritt zurückziehen. Bewege alle angreifenden Land- und Seeeinheiten dieses Kampfes in ein einzelnes, angrenzendes und verbündetes Feld, aus dem zumindest eine der angreifenden Land- bzw. Seeeinheiten (nicht aber Lufteinheiten) gekommen ist. Alle Einheiten müssen sich zusammen in das gleiche Gebiet oder Seezone zurückziehen, egal von wo sie ursprünglich gekommen sind. Der Angreifer darf sich nur zurückziehen, wenn noch feindliche Einheiten übrig sind.

**U-Boote:** Beliebige viele U-Boote können auch abtauchen. Und das in jeder Kampfrunde nach dem Entfernen der Verluste. Andere Einheiten (Schiffe, Flieger), müssen sich dann aber nicht zurückziehen. U-Boote dürfen aber nicht abtauchen, solange sich feindliche Zerstörer auf dem Battleboard befinden.

Abgetauchte U-Boote werden auf das Spielfeld zurückgelegt und auf die Seite gedreht.

**Flugzeuge:** Flugzeuge können sich in jedes freundliche Gebiet innerhalb ihrer Bewegungsmöglichkeiten zurückziehen. Ein Fighter kann sich zu einem verbündeten Flugzeugträger oder zu einer Seezone zurückziehen, solange dort ein Flugzeugträger in dieser Runde hinzieht oder dort gebaut wird. Wenn du bekannt gibst, dass sich eine Lufteinheit zurückzieht, stelle sie wieder auf das Spielbrett. Sie wird sich zurückziehen, wenn alle anderen Lufteinheiten ihre Bewegungen in der Phase „Truppenverschiebung“ beenden.

**Seeeinheiten:** Der Rückzug findet in eine Seezone statt, aus der eine beliebige Seeeinheit herkam. Standen die Seeeinheiten bereits in der umkämpften Seezone, so dürfen sie sich in eine befreundete

Seezone zurückziehen. U-Boote können sich hier auch zurückziehen (Man hat also die Wahl für jedes U-Boot, ob es sich mit den anderen Einheiten zurückzieht oder abtaucht.)

**Amphibischer Angriff:** Keine Landeinheit kann sich aus den Kämpfen einer amphibischen Landung zurückziehen. Angreifende Lufteinheiten dürfen sich indes im Schritt 7 der Kampfsequenz zurückziehen. Wenn sie das machen, müssen sie es alle zur selben Zeit tun. Nimm sie vom Gefechtsbrett und stelle sie in das umkämpfte Territorium am Spielbrett. Sie werden ihren Zug beenden, d.h. landen, wenn alle anderen Lufteinheiten ihre Bewegungen in der Phase „Truppenverschiebung“ beenden. Alle Landeinheiten müssen den Angriff fortsetzen bis zumindest eine Seite alle Einheiten verloren hat.

### **Angreifer oder Verteidiger verliert alle Einheiten**

Wenn alle Einheiten einer oder beider Seiten zerstört sind, endet der Kampf. Wenn ein Spieler Einheiten übrig hat, ist er der Gewinner dieser Schlacht. Hat der Verteidiger die Schlacht gewonnen, werden alle Einheiten zurück auf das Spielfeld in das umkämpfte Feld gestellt.

### **Schritt 8: Gebiet erobern**

Wenn Du als Angreifer eine Schlacht in einem Gebiet gewinnst und Du eine oder mehrere Bodeneinheiten übrig hast, bekommst Du die Kontrolle des Gebietes. Wenn alle Einheiten beider Seiten zerstört wurden, gibt es keinen Gewinner und die Kontrolle des Gebietes bleibt unverändert. Marineeinheiten können die Kontrolle über ein Gebiet nicht übernehmen, sie müssen auf See bleiben.

**Flugzeuge können keine Gebiete erobern.** Wenn von deinen Angriffseinheiten nur Flugzeuge übrig sind, kannst Du das Gebiet nicht erobern, auch wenn alle feindlichen Einheiten zerstört wurden. Lufteinheiten müssen zu einem verbündeten Territorium zurückkehren (Fighter dürfen auch auf einem verbündeten Flugzeugträger landen). Das machen sie während der Phase „Truppenverschiebung“. Bis dahin bleiben sie auf dem Feld, auf dem sie gekämpft haben.

Entferne die übrigen Bodentruppen vom Battleboard und stelle sie in das eroberte Gebiet zurück. Platziere einen deiner Kontrollmarker in das Gebiet und passe die Produktionstabelle entsprechend an. Die Produktion deines Landes erhöht sich um den Wert des eroberten Gebietes; die Nation die das Land verloren hat, verliert den entsprechenden Wert auf der Produktionstabelle.

Wenn du ein Gebiet erobert, in dem Flakgeschütze oder Fabriken stehen, bleiben diese dort, gehören aber ab da an zu deinem Bündnis (Details siehe unten). Wenn Du ein Flakgeschütz erobert hast, kannst du es nicht in der Phase „Truppenverschiebung“ derselben Runde bewegen.

### **Abschluss des Zuges einer Luft-Einheit**

Eine Lufteinheit darf ihre Bewegung in einem (Land-) Territorium beenden (landen), das schon am Anfang des Zuges verbündet war. Lufteinheiten können nicht in feindlichen Gebieten landen oder in Gebieten, die Du gerade erst erobert hast. Fighter (nicht Bomber) können auch auf verbündeten Flugzeugträgern landen, vorausgesetzt, dass es einen freien Platz auf dem Träger gibt (2 Landplätze). Fighter die am Ende der Phase „Mobilmachung“ keinen gültigen Landeplatz haben, stürzen ab und sind zerstört.

Du musst einen Flugzeugträger in ein Feld bewegen, an Ort und Stelle bleiben oder platzieren, um einen Fighter landen zu lassen, der seine Bewegung in einer Seezone beendet hat. Du darfst Lufteinheiten nicht absichtlich aus der Reichweite eines möglichen Landeplatzes hinaus bewegen (Ausnahme: Kamikaze Angriff).

### **Gebiet befreien**

Wenn Du ein Gebiet erobert, das ursprünglich von einer anderen Weltmacht deiner Seite kontrolliert wurde, befreist Du dieses Gebiet. Das heißt, es gehört nicht Dir, sondern dem

ursprünglichen Besitzer, wie auch Flakkanonen oder Fabriken, falls sich welche in diesem Gebiet befinden. Dadurch steigt natürlich auch dessen Einkommen wieder.

Befindet sich die Hauptstadt des ursprünglichen Besitzers in feindlicher Hand wenn Du das Gebiet erobert, erhältst Du die Erträge für das neu eroberte Gebiet und kannst alle dort befindlichen Fabriken und Flaks benutzen, bis die Hauptstadt des ursprünglichen Besitzers befreit ist.

### **Eroberung und Befreiung von Hauptstädten**

Wenn Du ein Territorium, in dem sich eine feindliche Hauptstadt (Washington, Moskau, London, Berlin oder Tokio) befindet, erobert, finden die gleichen Regeln, die für jedes andere Territorium gelten, Anwendung. Addiere den Wert des Einkommens des eroberten Gebiets zu deiner nationalen Produktionskapazität. Zusätzlich dazu erhältst Du alle IPCs, die der ehemalige Besitzer der Hauptstadt noch nicht ausgegeben, sprich auf der Hand hat. Beispiel: Deutschland erobert Moskau. Der russische Spieler hat zu dem Zeitpunkt 18 IPC. Diese 18 IPC gehen direkt an den deutschen Spieler.

Der ehemalige Besitzer, dessen Hauptstadt erobert wurde, ist zwar noch im Spiel, kann jedoch weder Einkommen aus Territorien ziehen, die er kontrolliert, noch neue Einheiten produzieren, solange seine Hauptstadt nicht befreit wird. Der Spieler führt in seinem Zug nur noch Kampf-Bewegungen, daraus resultierende Kampfhandlungen sowie Truppenverschiebungen aus, die anderen Phasen werden einfach übersprungen. Sollte diese Weltmacht oder einer seiner Verbündeten die Hauptstadt befreien, kann der Besitzer wieder die Erträge der Gebiete einziehen, die er kontrolliert, sowie von allen ursprünglichen Gebieten, die nun von verbündeten Mächten besetzt sind (siehe Gebiet befreien). Wie auch immer, neue Einheiten kann er jetzt noch nicht kaufen. Der Weg ist steinig, wenn die Hauptstadt verloren war.

Wenn eine Hauptstadt befreit wird, gehören die Fabrik sowie Flakkanonen in der Hauptstadt wieder der befreiten Macht, genauso wie alle Fabriken in freundlich besetzten Gebieten die nun wieder der befreiten Macht gehören. Flakkanonen in solchen Gebieten bleiben allerdings in der Hand der Macht die sie zuvor besaß.

### **Eroberung einer Siegstadt**

Wenn du ein Territorium erobert, in dem eine feindliche Siegstadt steht, ersetze den Kontrollmarker deines Feindes auf der Siegstadt Skala mit einem deiner eigenen. Sollte deine Seite am Ende dieser Runde genügend Siegstädte kontrollieren, um eine der vorher festgelegten Siegbedingungen zu erfüllen, habt Ihr gewonnen.

### **Muss ich das Battleboard verwenden?**

Die oben erläuterten Kampfsequenzen basieren auf der Verwendung des Battleboards. Erfahrene Spieler lassen dieses jedoch oft in wenig komplexen Kämpfen weg. Wenn es einfacher ist, den Kampf auch ohne Abziehen der Einheiten vom Spielbrett und Wiederaufbauen auf dem Battleboard zu entscheiden, kämpft ohne das Battleboard. Sollte ein Spieler jedoch auf Verwendung des Battleboards bestehen, soll man dies auch tun.

Das Weglassen des Battleboards bietet sich besonders bei Kampfsequenzen an, die direkt aufeinander folgen, ohne dass dazwischen eine weitere Kampfhandlung durchgeführt wird. Zum Beispiel müssten Luft-Einheiten, die von Flakfeuer getroffen wurden, auf die für Verluste reservierte Zone auf dem Battleboard (Casualty Zone) verlegt werden. Da sie jedoch ohnehin nicht zurückschießen können, kann man diesen Schritt übergehen und die Flieger direkt aus dem Spiel nehmen.

## **Beispielkampf**

Deutschland greift Großbritannien in Indien, das die Siegestadt Kalkutta beherbergt, an.

### **Schritt 1: Setze die Einheiten auf das Battleboard**

Deutschland ist der Angreifer, seine Infanterie-Einheit, sein Panzer und sein Fighter werden in die entsprechenden Spalten auf Seite des Angreifers auf das Battle Board gesetzt (also die Infanterie auf 1, Panzer und Fighter auf 3).

Großbritanniens Panzer, die Infanterie-Einheit sowie die Flak-Kanone werden ebenfalls in die entsprechenden Spalten, auf Seite des Verteidigers, auf das Battleboard gesetzt (also Panzer auf 3, Infanterie auf 2 und Flak auf 1).

### **Schritt 2: Eröffnendes Feuer**

Die britische Flak-Kanone feuert auf den deutschen Fighter. Der Spieler Großbritanniens wirft einen Würfel: 1 - ein Treffer! Der deutsche Spieler nimmt den Fighter und setzt ihn auf die für Verluste des Angreifers reservierte Zone (Attacker's Casualty Zone), und der U.K.-Spieler platziert die Flak-Kanone wieder auf dem Spielbrett.

### **Schritt 3: Entfernen der Verluste**

Der deutsche Fighter ist zerstört und wird deswegen vom Battleboard entfernt.

### **Schritt 4: Angreifende Einheiten feuern**

Deutschlands Spieler wirft einen Würfel für die Infanterie und erhält eine 4, ein Fehlschuss also. Für seinen Panzer erzielt er hingegen eine 2, was einen Treffer darstellt. Der Brite wählt seine Infanterie als Verlust und setzt sie in die dafür für den Verteidiger reservierte Zone

### **Schritt 5: Verteidigende Einheiten feuern**

Der Spieler Großbritanniens wirft einen Würfel für seinen Panzer, der auf 3 verteidigt, und einen Würfel für seine Infanterie-Einheit, die auf 2 verteidigt (obwohl sie sich schon in der für Verluste reservierten Zone befindet ). Der Würfel zeigt eine 4 und eine 5, beides Fehlschläge.

### **Schritt 6: Entfernen der Verluste**

Die britische Infanterie ist zerstört [und wird darum vom Battleboard entfernt].

### **Schritt 7: Weiterkämpfen oder Rückzug?**

Der deutsche Spieler möchte sich nicht zurückziehen, also beginnt eine neue Kampfrunde bei Schritt 2. Weil jedoch keiner der noch am Kampf beteiligten Einheiten über Eröffnendes Feuer verfügt, werden die Schritte 2 und 3 übersprungen.

### **Schritt 4: Angreifende Einheiten feuern (zum zweiten Mal)**

Deutschland wirft einen Würfel für seine Infanterie und erzielt eine 1, wieder ein Treffer. Der Panzer, die letzte verbliebene Einheit des Briten, wird getroffen. Für seinen Panzer braucht Deutschlands Spieler nicht zu würfeln, weil der Gegner keine Einheiten mehr übrig hat.

### **Schritt 5: Verteidigende Einheiten feuern (zum zweiten Mal)**

Der Spieler Großbritanniens wirft einen Würfel für seinen (zerstörten) Panzer und erzielt eine 2, Treffer. Der Spieler Deutschlands wählt seine Infanterie-Einheit als Verlust.

### **Schritt 6: Entfernen der Verluste (zum zweiten Mal)**

Der britische Panzer und die deutsche Infanterie-Einheit sind zerstört und [und werden darum vom Battleboard entfernt].

### **Schritt 7: Weiterkämpfen oder Rückzug? (zum zweiten Mal)**

Großbritannien hat alle Einheiten verloren, Deutschland ist siegreich, der Kampf ist vorüber.

## **Schritt 8: Eroberung des Territoriums**

Deutschland hat somit Indien erobert, ein Territorium also, das ein Einkommen von 3 IPC liefert. Der deutsche Spieler stellt seinen Panzer neben die eroberte Flak-Kanone. Dazu legt er einen seiner Kontrollmarker dorthin. Deutschlands nationale Produktionskapazität steigt auf der Skala um 3, Großbritanniens hingegen sinkt um 3.

Gleichzeitig hat Deutschland auch die Siegstadt Kalkutta erobert. Der Spieler Deutschlands entfernt den britischen Kontrollmarker vom „Kalkutta-Feld“ von der Siegstadt-Skala. Die Achsen sind dem Sieg einen Schritt näher.

## **Besondere Angriffssituationen**

Es gibt einige Spezialhandlungen und besondere Situationen, die im folgenden detailliert beschrieben werden sollen.

### **Amphibischer Angriff (Amphibious Assault)**

Während der Phase Kampfbewegung kannst du einen Amphibischen Angriff ankündigen, was bedeutet, dass Landeinheiten von deinen Transportern direkt auf feindliches Territorium abgeladen werden.

Falls die Seezone, von der aus Du abladen möchtest nicht feindlich besetzt ist, kannst Du sofort den Landkampf beginnen, der regulär ausgetragen wird mit zwei Ausnahmen:

Schlachtschiffe dürfen (nur) in der ersten Kampfrunde in der Eröffnungsphase einen Schuss auf eine verteidigende Land- oder Lufteinheit (im Landgebiet) abgeben. Voraussetzung hierfür ist, dass wie gesagt, vorher kein Seekampf stattgefunden hat und das Schlachtschiff in derselben Seezone wie ein entladender Transporter steht.

Angreifende Landeinheiten dürfen sich nicht zurückziehen (Flugzeuge allerdings schon). Falls die Seezone, von der aus Du abladen möchtest, feindlich besetzt ist, musst Du zunächst einen Seekampf bestreiten und auch gewinnen; sonst kann die Landung nicht stattfinden. Gewinnen bedeutet, du musst alle feindlichen Einheiten vernichten oder zumindest zum Abtauchen zwingen (U-Boote). Es müssen alle deine Schiffe, die in diese Seezone ziehen auch am Seekampf teilnehmen, auch die beladenen Transporter.

Falls der Seekampf vom Angreifer gewonnen wurde und mindestens eine zum Angriff bestimmte Bodeneinheit überlebt hat kann und muss die Landung begonnen werden

**Kampf an Land:** Der Kampf an Land läuft genauso ab wie jeder andere Kampf zu Lande, mit der Einschränkung, dass sich die angreifenden Einheiten nicht zurückziehen können (auch dann nicht, wenn sie aus angrenzenden Territorien kamen oder dem amphibischen Angriff über Land beitraten). Kam es nicht zu einer Seeschlacht, können Schlachtschiffe den amphibischen Angriff mit einem Küstenbombardement unterstützen (siehe oben: den Kampf eröffnendes Feuer). Jedes Schlachtschiff feuert einmal in dem Schritt „Eröffnungsfeuer“ gegen die feindlichen Einheiten, die sich in dem [amphibisch] angegriffenen Territorium befinden.

**Lufteinheiten:** Auch Lufteinheiten können an dem amphibischen Angriff teilnehmen, entweder bei der Seeschlacht oder beim Kampf an Land. Der angreifende Spieler muss bestimmen, wo die Lufteinheiten sich beteiligen und kann diese Erklärung später nicht rückgängig machen.

Angreifende Lufteinheiten können sich, egal ob sie in der Seeschlacht oder zu Lande mitkämpfen, nach den allgemeinen Regeln zurückziehen. Auf Flugzeugträgern stationierte Fighter können nur in der Seeschlacht verteidigen, auf dem Land stationierte Lufteinheiten können nur dort verteidigen.

### **Unterstützung der Infanterie durch Artillerie**

Die Angriffsstärke einer Infanterie-Einheit steigt auf 2, wenn die Infanterie zusammen mit einer Artillerie angreift. Für jede Infanterie-Einheit muss eine Artillerie-Einheit zur Verfügung stehen, ansonsten attackieren überschüssige Infanterie-Einheiten weiterhin mit einem Wert von 1.

## **Schlachtschiffschäden**

Im Gegensatz zu allen anderen Einheiten muss ein Schlachtschiff zweifach getroffen werden, um zerstört zu werden. Wenn ein Schlachtschiff getroffen ist, drehe es auf seine Seite, um anzuzeigen, dass es Schaden genommen hat. Setze es nicht in die für Verluste reservierte Zone auf dem Battle Board bevor es, in der gleichen Schlacht, einen zweiten Treffer einstecken musste. Überlebt das Schlachtschiff einen Kampf, obgleich es einen Treffer einstecken musste, stelle es wieder aufrecht auf das Spielfeld. Sein Schaden wurde „repariert“, und beim nächsten Kampf ist es wieder wie neu.

## **Multinationale Truppen**

Befreundete Einheiten [von verschiedenen alliierten Nationen] im selben Territorium oder in der gleichen Seezone stellen eine multinationale Truppe dar. Sie können gemeinsam verteidigen, aber nicht gemeinsam angreifen.

## **Multinationale Verteidigung**

Wird ein Gebiet angegriffen, das von multinationalen Kräften besetzt wird, verteidigen all diese Einheiten gemeinsam. Der Angreifer feuert wie gewöhnlich. Landet er einen Treffer wählen die verteidigenden Spieler gemeinsam aus, welche Einheit als Verlust genommen werden soll. Sollten sie sich nicht auf eine Einheit einigen können, wählt der Angreifer. Jeder Verteidiger wirft für seine eigenen Einheiten.

## **Multinationale Angriffe**

Multinationale Truppen können nicht gleichzeitig angreifen. Jeder Angreifer zieht und kämpft in seinem eigenen Spielzug. Ein Fighter darf auf befreundeten Flugzeugträgern landen, aber der Flugzeugträger darf nicht ziehen, bevor sein Besitzer nicht am Zug ist. Dementsprechend kann ein Flugzeugträger einen befreundeten Fighter aufnehmen, dieser kann jedoch nicht an Angriffen teilnehmen, die der Träger ausführt. Eine Bodeneinheit kann einen amphibischen Angriff von einem befreundeten Transporter aus starten, aber sie muss im Spielzug ihres Besitzers entladen werden. Falls während eines Angriffes eine befreundete Einheit in der Seezone sein sollte, in der der Angriff stattfindet kann es in keiner Weise an diesem Kampf teilnehmen. (d. h. weder aktiv durch schießen noch passiv durch das nehmen eines Treffers)

## **Das Transportieren multinationaler Truppen**

Transporter können befreundete Einheiten auf- und abladen. Dies funktioniert in drei Schritten:

- Beladen durch den Besitzer der Truppen in seinem Spielzug
- Bewegen des Transporters (oder auch Stehen bleiben) durch seinen Besitzer in dessen Spielzug
- Entladen der Truppen durch ihren Besitzer in dessen nächsten Spielzug

## **Raketenangriffe**

Solltest Du Raketenangriffe erfolgreich entwickelt haben, können deine Flak-Kanonen als Abschussbasen für Raketen dienen. So kannst du einen gegnerischen Industriekomplex attackieren und IPCs „zerstören“. Während der Phase Kampfbewegung kündigst Du an, welche Flakgeschütze die Raketenangriffe durchführen werden. Gegen diesen Angriff gibt es keine Verteidigung. Wähle eine Fabrik innerhalb von 3 Feldern aus, und werfe für jede Flak einen Würfel. Jede Fabrik kann nur von einem Raketenwerfer angegriffen werden und der Gesamtschaden durch Raketenangriffe und strategischen Bombardements kann den Ertragswert des betroffenen Landgebiets niemals übersteigen. Der Gegner muss danach entsprechend viele IPCs an die Bank übergeben.

## Strategische Bombenangriffe

Ein strategischer Bombenangriff ist ein wirtschaftlicher Angriff auf einen feindlichen Industriekomplex, mit dem Ziel, IPCs zu zerstören. Nur Bomber sind in der Lage, solche strategischen Bombenangriffe zu fliegen.

Der strategische Bombenangriff läuft genauso ab wie ein normaler Kampf, mit der Besonderheit, dass die angreifenden Bomber gegen eine dort verteidigende Flak-Kanone kämpfen. Ein strategischer Bombenangriff steht einem gewöhnlichen Angriff auf das Territorium, in dem der Industriekomplex steht, nicht entgegen. Allerdings können nicht dieselben Bomber einen strategischen Bombenangriff und gleichzeitig einen konventionellen Angriff auf das Territorium fliegen.

Während des Eröffnungsfeuers schießt eine feindliche Flak auf jeden angreifenden Bomber. Alle überlebenden Bomber dürfen die Fabrik angreifen. Wirf für jeden überlebenden Bomber 1 Würfel. Der Gesamtschaden durch Raketenangriffe und strategischen Bombardements kann den Ertragswert des betroffenen Landgebiets niemals übersteigen. Der Gegner muss danach entsprechend viele IPCs an die Bank übergeben.

Der strategische Bombenangriff ist nun vorüber. Entferne alle Bomber, die teilgenommen haben, vom Battleboard; sie können an keinen Kampfhandlungen mehr partizipieren und kehren somit zurück zu einem befreundeten Territorium.

## Phase 5: TRUPPEN VERSCHIEBEN (Non Combat Move)

In dieser Phase kannst Du alle Einheiten bewegen, die sich nicht bereits in Deiner Kampf Bewegungsphase bewegt oder an einer Deiner Kampfhandlungen teilgenommen haben. Dies ist also der richtige Zeitpunkt, um Deine Einheiten zu sammeln, einerseits um verletzliche Gebiete zu stärken, andererseits um Deine Fronten mit neuen Einheiten zu versorgen. Nur Flugzeuge und U-Boote können in dieser Phase feindliche Felder durchqueren.

### Wo sich Einheiten hinbegeben können

**Land- (oder besser: Boden-) Einheiten:** Bodentruppen können sich in jedes befreundete Territorium bewegen. Sie können niemals ein solches betreten, das feindlich ist (auch dann nicht, wenn das Gebiet zwar nicht von Truppen besetzt, aber dennoch vom Feind kontrolliert ist).

#### Luft-Einheiten:

Luft-Einheiten können in jedem befreundeten Territorium landen. Sie dürfen jedoch nicht in Gebieten landen, die feindlich sind oder erst während dieses Spielzuges freundlich geworden sind.

Fighters können auf jedem befreundeten Flugzeugträger landen, sogar auf solchen, die sich ebenfalls in dieser Phase (der Truppenverschiebungsphase) bewegt haben (jedoch nicht während sich der Flugzeugträger bewegt; siehe unten).

Flaks schießen in dieser Phase NICHT auf überfliegende Flugzeuge. (Sie schießen wie alle anderen Einheiten nur in der Kampfphase)

#### Marine-Einheiten:

Marine-Einheiten können sich durch jede befreundete Seezone hindurchbewegen. Sie können jedoch nicht durch Seezonen ziehen, die von feindlichen Truppen besetzt sind, es sei denn es handelt sich bei diesen feindlichen Truppen ausschließlich um getauchte U-Boote. Transporter können sich in Küstengebiete begeben, um dann ihre Ladung in das angrenzende befreundete Territorium abzuladen, es sei denn, sie haben sich bereits in der Kampf Bewegungsphase bewegt.

Flugzeugträger können in Seezonen ziehen, um eigenen Fighters eine Landemöglichkeit zu bieten. (Sie MÜSSEN es tun wenn dies die einzige Landemöglichkeit für einen Fighter darstellen würde). Ein Flugzeugträger muss seinen Zug in dem Moment beenden, in dem ein Fighter auf ihm gelandet ist.

U-Boote können ihre Bewegung in der Truppenverschiebungsphase nicht in befeindeten Territorien enden lassen, können aber durch sie hindurch ziehen, solange keine Zerstörer anwesend ist. Am Ende dieser Phase kommen alle abgetauchten U-Boote wieder nach oben. Dies löst aber in keinem Fall neue Kampfhandlungen aus, selbst wenn sich in der Seezone, in der das U-Boot auftaucht, feindliche Einheiten befinden sollten - die Kampfphase dieses Spielzuges ist vorbei. Wie dem auch sei, ein Spieler, der zu Beginn seiner Kampf Bewegungsphase Einheiten in einer Seezone stationiert hat, die aber zugleich auch von feindlichen U-Booten besetzt wird, kann sich dazu entscheiden, auf eine Bewegung zu verzichten und stattdessen die U-Boote angreifen.

### **Wo sollte ich hinziehen?**

Dies ist der Augenblick, an dem es gilt, vorausschauend zu sein. Bewege Einheiten zu den Gebieten, die du verteidigt wissen willst, insbesondere natürlich zu Deinen Hauptstädten und Siegstädte. Stelle Deinem Feind Einheiten in den Weg, um seinen Vormarsch abzubremsen. Verstärke Truppen, die erfolgreich Gebiete erobert haben. Bewege Deine Transporter und Flugzeugträger dorthin, wo sie befreundete Einheiten aufnehmen und schnell in kritische Gegenden transportieren können. Bring Deine verteidigungsschwachen Einheiten (wie deine Bomber) aus dem Gefahrenherd. Rüste Deine Truppen vor Industriekomplexen, die erobert werden oder bald erst gebaut werden sollen. Am wichtigsten jedoch: Lass nichts dort, wo es später nicht von Nutzen sein wird!

## **Phase 6: NEUE EINHEITEN MOBILISIEREN**

In dieser Phase setzt Du alle Einheiten, die Du zuvor in der Kaufphase (Phase 2) erworben hast, von der Mobilmachungszone auf das Spielfeld, und zwar in Gebiete, die Du seit Beginn deines Spielzuges unter Deiner Kontrolle hattest und in denen eine Deiner Industrieanlagen steht. (Du kannst Industriekomplexe, die Du in diesem Spielzug erobert hast, noch nicht zur Einheitenproduktion verwenden.) Überschüssige Einheiten, d.h. Einheiten, die zwar gekauft wurden, aber nicht regelgerecht aufgestellt werden können, sind verloren und man bekommt die investierten IPCs nicht zurück.

### **Beschränkung der Platzierungen**

Du kannst lediglich die Anzahl an Einheiten mobilisieren, die dem Einkommenswert des Gebietes, in dem dein Industriekomplex steht, entspricht. Du kannst Deine Einheiten nicht zu solchen Industriekomplexen setzen, die von Deinem Alliierten kontrolliert werden, es sei denn seine Hauptstadt ist der Hand des Feindes (siehe Eroberung des Territoriums auf Seite 19).

Setze Bodentruppen und Bomber nur auf Territorien mit entsprechenden Industriekomplexen. Sie betreten das Spielfeld nicht auf Transportern oder Flugzeugträgern. Nur Fighter können direkt auf einem ebenfalls neu gebauten Flugzeugträger positioniert werden.

Setze Marine-Einheiten nur in solche Seezonen, die an ein Territorium mit entsprechendem Industriekomplex angrenzen. Neue Marine-Einheiten können auch in feindlich besetzten Seezonen positioniert werden. (Ein Kampf resultiert daraus nicht, die Kampf-Phase ist vorüber.)

Neu gebaute Fighter dürfen entweder an Land bei Fabriken gebaut werden oder auf neugebaute Träger oder auf vorhandene eigene Träger, die angrenzend an eine gültige Fabrik, stehen.

Setze neue Industriekomplexe in ein beliebiges, von Dir seit Beginn deines Spielzuges kontrolliertes Territorium, das mindestens ein Einkommenswert von „1“ hat. Es kann niemals mehr als ein Industriekomplex pro Territorium geben.

## Phase 7: EINKOMMEN KASSIEREN

In dieser Phase erhältst Du dein Einkommen, um in Zukunft Einheiten zu kaufen und Strategien zu finanzieren. Ein Blick auf die Nationale Produktions Skala zeigt das Produktionslevel (angezeigt durch deinen Kontrollmarker. Lass Dir die entsprechende Anzahl IPCs von der Bank auszahlen. Überprüfe die Richtigkeit deines Einkommens, indem Du die Werte der von Dir kontrollierten Territorien zusammenzählst.

Wenn sich Deine Hauptstadt in feindlichen Händen befindet, kannst Du kein Einkommen kassieren. (Siehe Eroberung und Befreiung von Hauptstädten auf Seite 22ff.) Eine Nation kann einer anderen IPCs weder geben noch leihen, selbst wenn die beiden auf derselben Seite sein sollten.

## Beendigung deines Spielzuges

Nachdem Du dein Einkommen kassiert hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Spielstand prüfen

In jeder Runde nach dem Ende des USA Zuges, wird geprüft, ob eine Seite bereits die zu Beginn des Spiels festgelegte Siegbedingung erreicht hat:

<b>Teilsieg</b>	(8 Siegstädte),
<b>entscheidender Sieg</b>	(9 Siegstädte),
<b>großer Sieg</b>	(10 Siegstädte) oder
<b>absoluter Sieg</b>	(12 Siegstädte).

Obwohl Axis & Allies ein Team Spiel ist, kann man optional auch individuellen Sieger ermitteln. Hierzu betrachtet man, welcher der Spieler seinen Produktionslevel um den höchsten prozentualen Wert vom Startwert aus betrachtet erhöht hat.

Um den prozentualen Zuwachs zu ermitteln, teile den IPC Endwert durch den Startwert. Von diesem Wert wird 1 subtrahiert. Das Resultat wird mit 100 multipliziert.

$$\text{Formel: } (\text{IPC Endwert} / \text{IPC Startwert}) - 1) * 100$$

## ANHANG 1 – Einheitenprofile

Dieser Abschnitt liefert Dir detaillierte Informationen über jede Einheit im Spiel. Jeder Eintrag besteht aus einer kurzen Beschreibung, die auch die nationalen Unterschiede der Spielfiguren beinhaltet, und führt außerdem die Preise und Kampfwerte sowie die Bewegungsreichweite auf. Jede Einheit hat auch spezielle Eigenschaften, die als letztes angegeben sind.

### Landeinheiten

Infanterie, Artillerie, Panzer und Flugabwehrgeschützen (oft AAs genannt als Abkürzung für Anti Air) können nur in Territorien, also Landfeldern kämpfen. Alle diese Einheiten außer den Flugabwehrgeschützen können feindliche Territorien auch einnehmen. Infanterie, Artillerie, Panzer und AAs können von einem (See)Transporter befördert werden. Dies ist bei Industriellen Komplexen (ICs) nicht möglich, diese bleiben das ganze Spiel in ein und demselben Territorium und können auch nicht kämpfen.

## **Infanterie:**

Kurzbeschreibung: Dies sind Soldaten, die das Rückgrat jeder Landstreitmacht bilden.

UdSSR	Deutschland	Großbritannien	Japan	USA
Rote Armee	Wehrmacht	Britische Armee	Kaiserliche Armee	U.S. Armee
Kosten:	3			
Angriff:	1 (erhöht sich mit Artillerieunterstützung auf 2)			
Verteidigung:	2	Bewegung:	1	

### **Spezielle Eigenschaften:**

Kann im Angriff durch Artillerie unterstützt werden: Wenn Infanterie gemeinsam mit Artillerie angreift erhöht sich der Angriffswert auf 2. Um dies nutzen zu können, müssen Infanterieeinheiten und Artillerieeinheiten 1:1 gepaart werden. Falls weniger Artillerie als Infanterie in der Streitmacht sind, greifen die „überschüssigen“ Infanterieeinheiten nur mit 1 an. Beispiel: Wenn Du mit 2 Artillerie und 5 Infanterie angreifst, dann kämpfen zwei deiner Infanterieeinheiten mit dem Wert 2 die anderen nur mit 1. Artillerie unterstützt Infanterie nicht in der Verteidigung.

## **Artillerie:**

Kurzbeschreibung: Schwere Geschützgruppen, die Infanterie beim Angriff unterstützen können.

Alliierte	Deutschland	Japan
105 mm	88 mm Modell 92 (1932)	
Haubitze	70 mm Haubitze	

Kosten:	4
Angriff:	2
Verteidigung:	2
Bewegung:	1

### **Spezielle Eigenschaften:**

Unterstützt Infanterie: Wenn Infanterie gemeinsam mit Artillerie angreift erhöht sich deren Angriffswert auf 2. Jede Infanterie, die dies nutzen will muss 1:1 mit einer Artillerie gepaart werden. Artillerie unterstützt Infanterie nicht in der Verteidigung.

## **Panzer :**

Kurzbeschreibung: Gepanzerte Einheiten die sehr schlagkräftig sind.

UdSSR	Deutschland	England/USA	Japan
T-34	Panther	Sherman	Leichter Panzer Type 95 Kyugo
Kosten:	5		
Angriff:	3		
Verteidigung:	3		
Bewegung:	2		

## **Spezielle Eigenschaften:**

**Blitzangriff:** Ein Panzer kann durch ein unbesetztes feindliches Landgebiet fahren (blitzen), dieses dabei sofort einzunehmen und seine Bewegung in einem benachbarten Gebiet beenden.

**Voraussetzungen:** Die Bewegung findet komplett in der Phase Kampfbewegung statt, und das durchblitzte Gebiet ist völlig unbesetzt (auch keine Flak oder Fabrik). Das zweite Gebiet kann verbündet oder feindlich sein, oder auch das, von dem der Panzer ursprünglich kam.

## **Flakgeschütze:**

**Kurzbeschreibung:** Batterien, die angreifende Lufteinheiten abschießen

**Kosten:** 5

**Angriff:** - (ein Würfelergebnis als Verlust bei Raketen)

**Verteidigung:** 1 (nur beim Eröffnungsfeuer)

**Bewegung:** 1 (nur in der Truppenverschiebungsphase)

**Mangelnde Angriffsfähigkeit:** Ein Flakgeschütz kann während der Phase Kampfbewegung niemals bewegt werden (außer passiv auf einem Transporter; auf dem es sich schon seit voriger Runde befindet.). Es kann nur dann angreifen, wenn es eine Rakete abschießt (siehe Raketenangriffe).

**Nutzbar für einmarschierende Streitmächte:**

Wenn ein Landgebiet erobert wird, sind alle Flakgeschütze gleichzeitig miterobert. Diejenige Nation, der das Territorium am Ende des Zuges zufällt, bekommt auch die Flakgeschütze. (Also nicht unbedingt der Eroberer) Flakgeschütze werden niemals vernichtet, außer wenn ein Transporter sinkt, auf dem sich eine Flak befand. Wenn Du ein Flakgeschütz in ein verbündetes Landgebiet ziehst, lege einen deiner Kontrollmarker darunter.

Wenn Du über die Rüstungstechnologie zur Entwicklung von Raketen verfügst, kannst Du Deine Flakgeschütze als Raketenwerfer einsetzen und damit feindliche Fabriken angreifen. Dies ist die einzige Situation, in der Flakgeschütze angreifen können. Wähle eine Fabrik innerhalb von 3 Feldern, und wirf 1 Würfel pro Raketenwerfer. Jede Fabrik kann nur von einem Raketenwerfer angegriffen werden und der Gesamtschaden durch Raketenangriffe und strategischen Bombardements kann den Ertragswert des betroffenen Landgebiets niemals übersteigen. Der Gegner muss danach entsprechend viele IPCs an die Bank übergeben.

## **Fabriken:**

**Kurzbeschreibung:** In Fabriken werden neue Einheiten aufgebaut.

**Kosten:** Angriff:

**Verteidigung:** --- **Bewegung:** ---

**Kann nicht angreifen oder ziehen:** Fabriken können weder angreifen, verteidigen noch bewegt werden. Fabriken können auch nicht transportiert und niemals auf das Gefechtsbrett gestellt werden. Wenn eine Fabrik durch Raketen oder strategische Bombardements getroffen wird, gilt sie nicht als zerstört, sondern der Besitzer muss entsprechend viele IPCs abgeben.

## **Mobilmachungszone:**

Du darfst Einheiten nur in Landgebieten mit Fabriken rüsten, die Du seit Beginn Deines Zuges kontrollierst. Du darfst immer nur so viele Einheiten rüsten wie der Ertragswert des Landgebiets der Fabrik beträgt. Zum Beispiel können in einer Fabrik in Ostkanada bis zu 3 Einheiten aufgerüstet

werden. Neue Fabriken darfst Du in jedes Landgebiet stellen, das Du seit Beginn deines Zuges kontrollierst und das einen Ertragswert von mindestens „1“ hat. Es darf nie mehr als eine Fabrik in einem Landgebiet stehen.

### **Eroberte Fabriken**

Wenn ein Landgebiet erobert wird, gilt auch die darauf stehende Fabrik als erobert. Sie kann von dem erobernden Spieler im nächsten Zug nach der Eroberung benutzt werden. Fabriken werden niemals zerstört. Du darfst keine Einheiten in eine Fabrik stellen, die einer verbündeten Macht gehören, es sei denn, deren Hauptstadt befindet sich in feindlichen Händen. Im Falle einer Befreiung eines Landgebietes (eines Verbündeten), das eine Fabrik enthält, darfst Du diese nicht benutzen; der ursprüngliche Besitzer darf sie in seinem nächsten Zug nutzen.

### **Lufteinheiten**

Fighter und Bomber können sowohl Land- als auch Seezonen angreifen, Fighter auch in Seezonen (auf Flugzeugträgern) verteidigen. Sie können nur in eigenen oder verbündeten Territorien und Fighter auch auf eigenen oder verbündeten Trägern landen. Deine Flugzeuge können nicht in Territorien landen, die Sie erst in diesem Zug erobert haben, egal ob diese Flugzeuge in einen Kampf verwickelt waren oder nicht. Flugzeuge können über feindliche Territorien oder Seezonen hinweg ziehen, als ob es eigene wären. Natürlich geraten sie immer dann unter Luftabwehrfeuer, wenn sie ein feindliches Gebiet überfliegen, in dem ein Flakgeschütz stationiert ist.

Für die Zugweite zählt jedes Spielfeld, das das Flugzeug betritt. Das Ausgangsfeld zählt nicht mit. Wenn das Flugzeug von einer Insel oder einem Küstenfeld aus seinen Zug beginnt und über ein Seefeld zieht, dann zählt das Seefeld als erster Bewegungspunkt. Eine Insel und die umgebende Seezone zählen jeweils als eigene Zone. Daher können Flugzeuge, die auf einer Insel stationiert sind, auch die umgebende Seezone nicht verteidigen. (Eine Insel ist ein Territorium, das von einer einzigen Seezone umgeben ist.) Wenn ein Fighter auf einem Träger stationiert ist, so ist sein Standort diese Seezone. Der erste Bewegungspunkt wird also beim Betreten der angrenzenden Seezone oder Landzone gezählt. In der Kampfphase kann sich ein Flugzeug nur dann an Angriffen beteiligen, wenn es den Träger verlassen hat, bevor sich dieser bewegt hat; andernfalls zählt es als Fracht.

Du musst deinen Flugzeugträger so ziehen oder platzieren, dass er einen Fighter aufnehmen kann, der seine Bewegung in einem Seegebiet beendet hat. Diese Bewegung oder Platzierung eines Trägers musst Du während der Kampf Bewegungsphase ankündigen, und musst dies dann, sofern möglich, auch durchführen, außer der Fighter ist anderswo gelandet.

### **Fighter:**

Beschreibung: Kleine, schnelle Flugzeuge, die alles bekämpfen, sei es an Land oder auf See

UdSSR	Deutschland	Großbritannien	Japan	USA
YAK	Ju-87 Stuka	Spitfire	A6M2 Zero-Sen	P38„Zero“Lightning

Kosten:	10
Angriffswert:	3
Verteidigungswert:	4 (5 als DüsenFighter)
Bewegung:	4 (6 als LangstreckenFighter)

### **Spezielle Fähigkeiten:**

Landen auf Flugzeugträgern: Fighter können von Trägern transportiert werden. Dabei können bis zu zwei Fighter gleichzeitig auf einem eigenen oder verbündeten Träger sein. Ein Fighter auf einem angreifenden Flugzeugträger kann allerdings vor dem Kampf starten (auch wenn es nicht am Kampf teilnimmt), und wenn es überlebt, kann es sich innerhalb seiner Reichweite in ein verbündetes Landgebiet oder auf einen verbündeten Flugzeugträger zurückziehen (allerdings nicht während der Bewegung des Trägers). Ein Träger kann in eine Seezone ziehen, in der ein Fighter seine Bewegung beendet hat, und dieses aufnehmen (Ein Träger muss in diese Seezone ziehen, um das Flugzeug

aufzunehmen, da es sich ansonsten um eine verbotene Kamikazeaktion des Flugzeuges handeln würde). Danach darf der Träger sich nicht mehr bewegen.

Ein Fighter, der auf einem Träger stationiert ist, der als Verteidiger in einem Kampf zerstört wird, muss versuchen, anderswo zu landen. Dazu steht ihm ein Bewegungspunkt, um einen anderen eigenen oder verbündeten Träger oder eine eigenes oder verbündetes Territorium zu erreichen, zur Verfügung. Ist dies nicht möglich, dann wird der Fighter zerstört. Ein Fighter, der auf einem angreifenden Träger stationiert ist, kann vor dem Kampf aufsteigen und sich, wenn er überlebt, zu einem eigenen oder verbündeten Träger oder einem eigenen oder verbündeten Territorium zurückziehen, wenn es diese mit den verbliebenen Bewegungspunkten erreichen kann. Ist dies nicht möglich, dann wird er zerstört.

Die Versenkung eines verteidigenden Trägers: Wenn beispielsweise ein angreifendes japanisches U-Boot einen britischen Träger in der neuseeländischen Seezone TAS versenkt, auf dem ein Fighter des Amerikaner und einer des Briten stationiert war, können der amerikanische und der britische Fighter nach deren Verteidigung (und Ende des Kampfes) nun ein Feld weit ziehen, um sich zu retten. Sie können nach Neuseeland (ein eigenes oder verbündetes Territorium) oder zu einem eigenen oder verbündeten Träger, der sich in einem angrenzenden Seegebiet – bspw. SOS – befindet, ziehen. Wenn dies nicht möglich ist, werden beide Flugzeuge zerstört.

Die Versenkung eines angreifenden Trägers: Ein angreifender britischer Träger wird beispielsweise von einem japanischen U-Boot vor Neuseeland versenkt, welches danach taucht. Der auf dem Träger befindliche amerikanische Fighter wird als Fracht behandelt und zerstört. Aber der britische Spieler hatte den britischen Fighter, der sich zu Beginn des Zuges auf dem Träger befand, zum Kampf zuvor aufsteigen lassen, so dass dieser noch seine restlichen Bewegungspunkte hat. Er kann also – er ist nur ein Feld zuvor gezogen – nach Neuseeland, Australien, Solomon Inseln oder einen amerikanischen Träger – der sich vor den Solomonen ankert – erreichen. Er darf nicht in der Seezone bleiben und auf die Ankunft des amerikanischen Trägers in dessen Zug warten, sondern würde dort zerstört.

Wenn Du über die Technologie zur Entwicklung von DüsenFightern verfügst, verteidigen sich alle deine Fighter mit 5 anstatt mit 4. Außerdem sind sie immun gegen Feuer von Flakgeschützen.

Waffenentwicklung – Langstreckenflugzeuge: Wenn eine Nation Langstreckenflugzeuge entwickelt hat, haben alle Fighter 6 Bewegungspunkte anstatt von 4 zur Verfügung.

### **Bomber:**

Beschreibung: Große Flugzeuge mit großer Reichweite, die Bomben auf ihre Ziele abwerfen.

Kosten: 15

Angriff: 4 (mit schweren Bombern zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden)

Verteidigung: 1 (mit schweren Bombern zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden)

Bewegung: 6 (8 mit Langstreckenflugzeugen)

### **Spezielle Fähigkeiten:**

Strategische Bombenangriffe: Ein Bomber kann einen Angriff auf die finanziellen Ressourcen eines Feindes unternehmen. Er greift dabei einen feindlichen industriellen Komplex an. Nach dem Flakfeuer des Verteidigers können alle Bomber, die nicht getroffen wurden den industriellen Komplex angreifen. Dabei wird ein Würfel für jeden beteiligten Bomber geworfen (jeder Bomber kann aber nur soviel Schaden zufügen, wie das Territorium ökonomischen Wert hat.) Der Gegner muss dementsprechend viele IPCs an die Bank übergeben. Der maximale Schaden, der in einem Territorium verursacht werden kann entspricht dem Wert des Territoriums. Das gilt nicht pro Bomber sondern für die Summe aller Bomber- und sogar Raketenangriffe die während eines Zuges (nicht Runde!) dieselbe Fabrik angreifen (d.h. z.B. in Kaukasus können während eines japanischen oder deutschen Zuges nur maximal 4 IPC Schaden verursacht werden, egal wie viele Bomber angreifen).

Waffenentwicklung – Schwere Bomber: Wenn Du schwere Bomber hast, würfle mit zwei Würfel und wähle das bessere Ergebnis. D.h., wenn einer der Würfel 4 oder besser zeigt hat der Bomber im

Angriff getroffen, falls einer der Würfel eine 1 zeigt, ist dies ein Treffer in der Verteidigung. Bei einem strategischen Bombardement ist der höhere Würfel plus 1 der Schaden in IPC, den der Verteidiger an die Bank abgeben muss.

Waffenentwicklung – Langstreckenflugzeuge: Wenn eine Nation Langstreckenflugzeuge entwickelt hat, haben alle Bomber dieser Nation 8 Bewegungspunkte anstatt von 6 Bewegungspunkten zur Verfügung.

## Marineeinheiten

Schlachtschiffe, Zerstörer, Flugzeugträger, Transportschiffe und U-Boote verteidigen und greifen in Meereszonen an. Sie können niemals in (Land)gebiete ziehen.

Alle Marineeinheiten können bis zu 2 freundlichen Meereszonen weit ziehen. Sie können nicht durch feindliche Meeresgebiete hindurch ziehen, außer die feindliche Streitmacht besteht nur aus untergetauchten U-Booten. (Beachten Sie: U-Boote weiter unten) Ist eine Meereszone von anderen feindlichen Marineeinheiten als U-Booten besetzt, müssen Ihre Marineeinheiten ihre Bewegung beenden und ein Gefecht beginnen. U-Boote sind eine Ausnahme: Sie können durch ein feindliches Gebiet hindurch ziehen ohne anzuhalten, außer, es ist ein Zerstörer anwesend (Zu den Zerstörern siehe unten).

Einige Marineeinheiten können andere Einheiten transportieren. Transporter können nur Bodentruppen transportieren.

Flugzeugträger können nur Jagdflugzeuge transportieren.

## Schlachtschiffe:

Beschreibung: Mächtige und beinahe unzerstörbare Herrscher der Meere.

UDSSR/England	Deutschland	Japan	USA
Royal Oak Klasse	Bismarck Klasse	Yamato Klasse	Iowa Klasse
Preis:	24		
Angriff:	4		
Verteidigung:	4	Bewegung:	2

Besondere Fähigkeiten:

Zwei Treffer zur Zerstörung: Ein Schlachtschiff muss 2-mal getroffen werden, um es zu zerstören. Ist ein Schlachtschiff getroffen, legt es zur Seite, um anzuzeigen dass es beschädigt ist, aber zieht es nicht hinter die Verlustlinie des Gefechtsbretts, bevor es ein zweites Mal im selben Gefecht getroffen wurde. Wenn ein Schlachtschiff mit einem Treffer ein Gefecht überlebt, stellt es wieder aufrecht auf das Spielbrett.

Küstenbombardement: Befindet sich Ihr Schlachtschiff bei einem Landunternehmen in derselben Meereszone als die entladenden Transporter, kann es einen Küstenbeschuss vornehmen. Jedes Schlachtschiff feuert 1-mal während des Feuereröffnungsschrittes auf die feindlichen Bodentruppen im angegriffenen Küstengebiet (Getroffene feindliche Einheiten werden sofort entfernt und können nicht zurückschießen). Ein Schlachtschiff kann keinen Küstenbeschuss ausführen, wenn es vor dem Landunternehmen in eine Seeschlacht verwickelt war.

## Zerstörer:

Beschreibung: Kleine schnelle Kriegsschiffe, die U-Boote jagen.

Alliierte	Deutschland	Japan
Johnston Klasse	Friedrich Eckholt Klasse	Fubuki Klasse

Preis: 12  
Angriff: 3  
Verteidigung: 3  
Bewegung: 2

### Besondere Fähigkeiten:

Behinderung von U-Booten: Ein Zerstörer kann die besondere Fähigkeit eines U-Bootes unwirksam machen. (Zu U-Booten siehe unten) Feindliche U-Boote können sich nicht frei durch eine Meereszone bewegen, in dem ein feindlicher Zerstörer anwesend ist. Wenn Sie einen Zerstörer im Gefecht haben, können von U-Booten getroffene Zerstörer zurückfeuern. Auch können feindliche U-Boote nicht untertauchen, solange ein Zerstörer anwesend ist.

Waffenentwicklung – Kombiniertes Bombardement: Falls Du die Verbundwaffenentwicklung besitzt, können deine Zerstörer bei einem Landeunternehmen in derselben Meereszone wie ihre entladenden Transporter Küstenbeschuss (mit Angriffswert 3) vornehmen, genau wie Schlachtschiffe. Jeder Zerstörer feuert 1-mal während des Feuereröffnungsschrittes auf die feindlichen Bodentruppen im angegriffenen Küstengebiet (Getroffene feindliche Einheiten werden sofort entfernt und können nicht zurückschießen). Ein Zerstörer kann keinen Küstenbeschuss ausführen, wenn es vor dem Landeunternehmen in eine Seeschlacht verwickelt war.

## Flugzeugträger

Beschreibung: Riesige, meergestützte Plattformen, von denen Jagdflugzeuge starten und landen.

UDSSR/England	Deutschland	Japan	USA
Illustrious Klasse	Graf Zeppelin Klasse	Shinano Klasse	Wasp Klasse

Preis: 16  
Angriff: 1  
Verteidigung: 3  
Bewegung: 2

### Besondere Fähigkeiten:

Befördern Fighter: Ein Flugzeugträger kann bis zu zwei Fighter transportieren, auch solche die befreundeten Nationen gehören. Fighter von freundlichen Mächten können auf Euern Trägern landen und starten, aber nur wenn diese am Zug sind. Jeder Fighter, der derselben Nation wie der Trägers gehört, bewegt sich unabhängig von diesem. Diese Fighter können ihre Bewegung von der Seezone aus starten, in der der Träger am Anfang des Zuges stand oder in dieser bis zur Truppenverschiebungs-Phase warten. Fighter von befreundeten Nationen, die sich auf angreifenden Trägern befinden, zählen immer als Ladung, da sie nicht am Zug sind. Deine Flugzeugträger können sich in eine Seezone bewegen in der einer deiner Fighter landen wird oder in einer solchen verbleiben. (Und wenn er kann, muss er eine dieser beiden Aktionen ausführen).

Fighterverteidigung: Wird ein Träger angegriffen, werden seine Fighter (auch die freundlicher Mächte) als verteidigend in der Luft angesehen, und können an Stelle des Trägers als Verlust

ausgewählt werden. (Ein Fighter kann aber nicht bei einem U-Boottreffer als Verlust ausgewählt werden da U-Boote nur Marineeinheiten angreifen können.)

## **Transporter:**

Beschreibung: Frachtschiffe die Bodentruppen ins Gefecht transportieren.

Alliierte	Deutschland	Japan
Liberty Schiff	Danzig Klasse	Hakusan Maru Klasse

Preis: 8

Angriff: 0

Verteidigung: 1 Bewegung: 2

## **Besondere Fähigkeiten:**

**Keine Angriffswaffen:** Ein Transporter hat einen Angriffswert von 0 und kann somit niemals beim Angriffsschritt feuern. Dennoch kann er Teil einer Angriffsflotte sein. Ist er als einzige Einheit einer Angriffsflotte übrig, muss er zuerst das Feuer der Verteidiger überleben, bevor er sich zurückziehen kann. Wird ein Transporter zerstört, ist auch seine Fracht vernichtet.

**Transportiert Bodentruppen:** Ein Transporter kann Bodentruppen, die Ihnen oder befreundeten Mächten gehören, transportieren. Seine Aufnahmefähigkeit beträgt irgendeine Bodeneinheit plus eine zusätzliche Infanterieeinheit. Also kann ein voller Transporter einen Panzer und eine Infanterieeinheit, eine Kanonen und eine Infanterieeinheit, eine Flak und eine Infanterieeinheit oder auch zwei Infanterieeinheiten transportieren. Ein Transporter kann niemals eine Fabrik transportieren. Bodentruppen an Bord eines Transporters sind Fracht; Sie können nicht angreifen und nicht verteidigen so lange sie auf See sind. Sie sind vernichtet wenn ein Transporter zerstört wird.

## **Transportaufnahmefähigkeit:**

Ein Transporter kann irgendeine Landeinheit plus eine Infanterieeinheit laden. Dies können Einheiten von jeder Nation auf Ihrer Seite sein.

Bodentruppen, die einer befreundeten Macht gehören, müssen bei dessen Zug an Bord gehen, bei Ihrem Zug transportiert werden, und beim nächsten Zug Ihres Besitzers von Bord gehen.

Ein- oder Ausladen auf/von einem Transporter zählt als kompletter Zug einer Landeinheit. Sie kann sich weder vor dem Einladen noch nach dem Ausladen bewegen.

**Einladen und Ausladen:** Ein Transporter kann vor, während oder nach seiner Bewegung Einheiten einladen. Ein Transporter kann Ladung aufnehmen, sich 1 Seezone bewegen, noch eine Einheit einladen, sich eine weitere Seezone bewegen und die 2 Einheiten am Ende seines Zuges ausladen. Man kann die Einheiten nur an Bord lassen, wenn diese schon in einem vorherigen Zug oder in der Phase 5 (Kampflose Bewegungen) dieses Zuges eingeladen wurden. (d.h. man muss Einheiten die in der Kampf Bewegungsphase eingeladen wurden, während des Kampfes wieder ausladen)

## **Befreundete Einheiten transportieren**

USA Infanterieeinheiten von den West Indischen Inseln nach Panama zu transportieren ist ein 3-Stufen Verfahren

Beim Zug der USA wird die US Infanterieeinheit auf einem englischen Transporter geladen beim nächsten englischen Zug zieht der Transporter nach Panama Beim nächsten USA-Zug wird die US-Infanterieeinheit in Panama entladen Sobald ein Transporter auch nur eine Einheit ausgeladen hat,

kann er sich in demselben Zug nicht mehr bewegen. Falls ein Transporter sich zurückzieht, kann er in demselben Zug nicht mehr ausladen. Ein Transporter kann in einem Zug nicht in zwei verschiedene Gebiete ausladen oder auf einen anderen Transporter umladen. Falls eine Seezone feindliche Einheiten enthält, kann ein Transporter in dieser weder ein- noch ausladen, es sei denn die feindlichen Einheiten bestehen nur aus untergetauchten U-Booten.

**Übersetzen:** Ein Transporter kann Einheiten laden und entladen ohne aus dem Meeresgebiet wegzuziehen in dem er sich befindet. Dies nennt man „übersetzen“ Jeder dieser Transporte wird weiterhin durch die Transportaufnahmefähigkeit beschränkt. Er kann Einheiten nur in ein Gebiet ausladen. Und sobald dies geschehen ist kann er sich bis zum nächsten Zug nicht mehr bewegen, Einheiten einladen oder ausladen. Ein Transporter kann nicht in einer Seezone überbrücken, falls diese feindliche Einheiten enthält. Überbrücken zählt als voller Zug des Transporters für diese Runde.

**TRANSPORTIEREN DEINER EINHEITEN** (Beispiel: 1 trn WMD, 1 inf ALG, 1 inf LIB, 1 AA SEU): Ein deutscher Transporter in WMD hat mehrere Möglichkeiten:

- Eine Infanterieeinheit von Algerien laden, ziehen und in CMD die Flak von Südeuropa laden
- Die Infanterieeinheit von Algerien laden, ziehen und eine Infanterieeinheit von Libyen in CMD laden
- Ziehen und die Flak von Südeuropa und die Infanterieeinheit von Libyen laden oder
- irgendeine dieser Einheiten laden.

Er könnte dann folgendes tun:

- Die Fracht behalten und auf See bleiben (kampflos);
- Eine oder beide Einheiten in Westeuropa, Südeuropa, Algerien, Libyen, oder dem Balkan entladen (kampflos);
- Eine Landeoperation in Gibraltar durchführen (Gefecht) oder
- den englischen Zerstörer in der Meereszone 15 angreifen (Gefecht).

Er kann aber folgendes **nicht** tun:

- Den Panzer aus Deutschland laden, wenn der Panzer hergezogen ist. (er kann nicht zuerst ziehen);
- Beide Kanonen aus Südeuropa laden (Er kann nicht so viel laden);
- In zwei Gebieten entladen (Er kann nur in einem entladen und muss dann stehen bleiben);
- In einem Gebiet entladen, das an Meereszone 15 grenzt (Der Zerstörer dort verhindert laden und entladen);
- Eine Anlandung in Anglo-Egypt durchführen (wegen des Zerstörers);
- In Spanien oder der Türkei entladen (neutrales Gebiet);
- Die Fracht an einen anderen Transporter abgeben (nicht erlaubt);
- Irgendeine seiner Fracht nach dem Entladen ziehen lassen (dessen Zug ist zu Ende);
- Seine Fracht zurückziehen lassen nach einer Anlandung (Sie kann sich nicht zurückziehen)

Ein Transporter kann einen amphibischen Angriff einleiten oder daran teilnehmen indem er während der Kampfbewegung mindestens eine Einheit in ein feindliches Gebiet auslädt. Falls er dies macht, muss er alle Einheiten, die während dieses Kampfbewegung an Bord gegangen sind, ausladen.

Befinden sich feindliche Marineeinheiten in der Zone, in welcher der Transporter entladen will, muss erst ein Seegefecht geführt werden. Wenn der Transporter die Schlacht überlebt, kann er, nachdem alle verteidigenden Marineeinheiten zerstört sind, in feindlichem Gebiet entladen.

## U-Boote

Beschreibung: Fighter die von unterhalb der Oberfläche angreifen.

Alliierte Deutschland/Japan

Ray Klasse U-Boot Type VII Klasse

Kosten: 8

Angriff: 2 (beim Eröffnungsfeuer) (3 mit Super-U-Booten)

Verteidigung: 2 (beim Eröffnungsfeuer) (3 mit Super-U-Booten)

Bewegung: 2

### Besondere Fähigkeiten:

**Können feindliche Meeresgebiete als freundlich behandeln:** Ein U-Boot kann durch ein Meeresgebiet ziehen, das von feindlichen Einheiten besetzt ist. Wenn sein Zug allerdings in einem feindlichen Meeresgebiet endet, kommt es zum Gefecht. Ein U-Boot kann keinen kampflösen Zug in einem feindlichen Gebiet beenden. Falls ein U-Boot eine Seezone betritt, die einen feindlichen Zerstörer enthält, muss es seine Bewegung beenden.

**Schleichangriff:** U-Boote feuern immer im Schritt „Eröffnungsfeuer“, egal ob sie angreifen oder verteidigen. Sie können nur auf Marineeinheiten feuern. Verluste aus diesen Angriffen werden vom Spielfeld entfernt, noch bevor sie zurückschießen können, außer ein Zerstörer ist anwesend. (Jede Marine oder Luftwaffeneinheit kann ein U-Boot treffen.)

**Abtauchen:** Ein U-Boot kann im Gefecht abtauchen, nachdem Angreifer und Verteidiger gefeuert haben, unabhängig davon was andere Einheiten machen. Es wird auf das Spielfeld zurückgesetzt und bleibt untergetaucht, bis zum Ende des Schrittes: „kampflöse Bewegung“. Das U-Boot taucht dann wieder auf, unabhängig davon ob sich in der Meereszone noch feindliche Einheiten befinden; Die löst kein Gefecht aus. Feindliche Marineeinheiten können sich frei durch eine Meereszone mit einem untergetauchten U-Boot bewegen, ein feindlicher Transporter kann dort laden oder entladen.

Die Anwesenheit eines feindlichen Zerstörers im Gefecht hindert ein U-Boot am abtauchen.

**Aufrüstung – Super-U-Boote:** Falls du die Super-U-Boote Aufrüstung hast, greifen alle deine U-Boote mit 3 an, und verteidigen auch mit 3.

## ANHANG 2 – Beispiel eines Zuges

Zorro, die Spielerin der Sowjetunion, macht gerade ihren ersten Zug, welcher gleichzeitig der erste des Spieles ist. Sie hat ein Startkapital von 24 IPC und alle die Einheiten, die auf ihrer Referenz Liste aufgeführt sind. Sie wird von Anfang an von den Deutschen im Westen bedroht. In dem Beispiel wird nur auf die für die Demonstration relevanten Einheiten eingegangen.

### Phase 1:

Waffenentwicklung (Develop Weapons)

Zorro entscheidet sich dazu, die Erforschung von Rockets Development zu probieren. Sie gibt 5 IPC aus und kauft einen einzelnen Entwicklungswurf. Sie würfelt und wirft glücklicherweise eine 2!. Ihre Flakgeschütze können jetzt ab ihrem nächsten Zug gegnerische Fabriken angreifen.

### Phase 2:

Einheiten kaufen (Purchase Units)

Zorro hat noch 19 IPC übrig. Da sie glaubt, mehr Panzer zu brauchen, um mit der deutschen Bedrohung fertig zu werden, kauft sie 3 Panzer und eine Artillerie und platziert diese in der Mobilisationszone.

### **Phase 3:**

Kampfbewegung (Combat Move)

Zorro kann es sich nicht leisten, dass Deutschland sich weiter aufbaut, denn schon jetzt stehen dessen Truppen gleich vor ihrer Hauptstadt Moskau. Also attackiert sie die deutschen Truppen in Westrussland. Drei Infanterie und ein Panzer attackieren aus Archangelsk, während sie zwei Infanterie und einen Fighter aus Karelien mitnimmt.

### **Phase 4:**

Kampf durchführen (Conduct Combat)

Katharina führt ihren Angriff auf Westrussland durch.

Sie stellt ihre fünf Infanterie in die erste Spalte des Schlachtbrettes auf die Angreifer Seite und ihren Panzer und Fighter in die Dritte. Mike stellt seine Artillerie und Infanterie in die zweite und den Panzer in die dritte Spalte auf der Verteidiger Seite.

Da keine Einheiten Eröffnungsfeuer ausführen können, fängt Zorro, der angreifende Spieler, an zu würfeln.

Sie arbeitet zuerst die Infanterie ab und schafft zwei 1er, also zwei Treffer, mit den fünf Würfeln. Dann wirft sie für den Fighter und den Panzer. Sie würfelt eine 2 und eine 4, also einen weiteren Treffer.

Deutschland verliert 3 Einheiten; Mike stellt alle 3 Infanterie-Einheiten auf die Verlustzone der Verteidigerseite. Jetzt würfelt Mike als Verteidiger. Er wirft 3 Würfel für die Infanterie (obwohl sie schon alle als Verluste zählen) und einen für die Artillerie. Er darf jedes Mal höchstens eine 2 werfen um zu treffen und schafft dies einmal mit einer 1. Er rollt einen Würfel für den Panzer, verfehlt aber mit einer 5. Zorro stellt eine Infanterie in die Verlustzone der Angreifers. Dann entfernen beide Spieler ihre Verluste. Als Angreifer könnte Zorro sich jetzt zurückziehen, da sie aber einen Sieg erwartet, greift sie weiter an. Sie rollt vier Würfel für ihre Infanterie und schafft drei 1ser - overkill! Mike stellt seine übrigen Einheiten in seine Verlustzone. Er schießt zurück, und schafft einen Treffer mit seiner Artillerie aber trifft bei einer 6 mit dem glücklosen Panzer wieder nicht. Zorro stellt eine ihrer Infanterien in ihre Verlustzone. Nachdem beide Spieler ihre Verluste entfernt haben, zieht Zorro mit ihren überlebenden Angreifern nach Westrussland (abgesehen von dem Fighter, welcher in der Phase Kampfloze-Züge in Russland landen wird – für den Moment bleibt er in Westrussland)

Sie nimmt jetzt Westrussland in Besitz und platziert einen ihrer Kontrollmarker in dem Gebiet. Auf der Nationalen Produktionsliste geht ihr Marker zwei Felder hoch, und zeigt jetzt ein Einkommen von 26 an, während der Deutschlands um 2 Felder auf 38 zurückgesetzt wird

### **Phase 5:**

Truppenverschiebungen (Non-Combat Move)

Archangelsk sieht für Zorro etwas leer aus, also zieht sie zwei Infanterie und eine Artillerie aus Russland dorthin. Beide Panzer aus Russland verlegt sie nach Karelien. Danach zieht sie ihr U-Boot 2 Felder in das Seegebiet Nummer 6. Ihren Fighter bewegt sie von Westrussland nach Russland

### **Phase 6:**

Neue Einheiten mobilisieren (Mobilise New Units)

Zorro stellt 3 Panzer und eine Artillerie, die er anfangs gekauft hat, in den Kaukasus neben seinen Industrie Komplex. Dies ist die maximale Anzahl an Einheiten, die sie in diesem Gebiet aufstellen kann, da das Gebiet einen IPC-Wert von 4 hat.

### **Phase 7:**

Einkommen kassieren (Collect Income) Zorro bekommt 26 IPC von der Bank.

Jetzt ist Deutschland am Zug, und Mike kann es kaum erwarten, es Zorro heimzuzahlen.

## ANHANG 3 – Optionale Regeln

Langjährige Spieler wünschen sich vielleicht Abwechslung in den Spielen. Die folgenden zusätzlichen Regeln beinhalten nationale Vorteile für jede Weltmacht im Spiel, und ahmen deren historische Strategien oder Vorteile nach.

Eine Weltmacht darf ihre nationalen Vorteile nicht mit befreundeten Nationen teilen.

Eine Anzahl dieser Vorteile wirken sich auf Gebiete aus, die eine Weltmacht zu Beginn des Spieles kontrolliert, und ist nur wirksam, solange diese Weltmacht das Gebiet kontrolliert. Die U.D.S.S.R. kontrolliert zum Beispiel alle roten Gebiete auf dem Spielbrett, also kann ein Vorteil der sich auf „rote Gebiete“ bezieht, nur genutzt werde, solange dieses Gebiet noch von der U.D.S.S.R. kontrolliert wird.

Wenn Sie diese zusätzlichen Regeln benützen wollen, entscheidest Du wie viele nationale Vorteile jede Weltmacht erhalten soll. Jeder Spieler wählt dann diese Anzahl an Vorteilen für seine Weltmacht aus. Wenn Du es bevorzugst, kannst Du auch würfeln, um die Anzahl der nationalen Vorteile aus der folgenden Liste zufällig auszuwählen.

### Tabelle aller nationaler Vorteile:

UdSSR



DEUTSCHLAND



UK



JAPAN



USA.



1	Russischer Winter	U-Boot Krieg	U-Boot-Radar	Tokio Express	Inselflugplätze
2	Nichtangriffspakt	Atlantikwall	Gemeinsamer Angriff	Kamikazeangriffe	Chinadivisionen
3	Bewegliche Industrie	Blitzkrieg	Enigma ent-Schlüsselt	Kaiten Torpedos	Marines
4	Bergungsgut	Wolfsrudel	Öl aus dem mittleren Osten	Super-schlachtschiffe	Mechanisierte Infanterie
5	Leih-Pachtabkommen	Stukas	Mikeösischer Widerstand	Eingegrabene Verteidiger	Schnelle Träger
6	Transsibirische Eisenbahn	Festung Europa	Kolonialtruppen	Banzaiangriffe	Fliegende Festung

# U.D.S.S.R. Nationale Vorteile

## 1. Russischer Winter

*Russlands größter Verbündeter waren seine kalten Winter. Die deutsche Invasion lief sich tot, als der Schnee fiel.*

Einmal im Spiel kannst DU während des Schrittes: „Einkommen einziehen“ einen strengen Winter verkünden. Bis zum Beginn Ihres nächsten Zuges verteidigt Ihre Infanterie mit „3“

## 2. Nichtangriffspakt

*Japan hat sich fast während des ganzen Krieges davon zurückgehalten, die U.D.S.S.R. anzugreifen. Sie hatten bereits einmal einen „Bären“, der aus dem Osten über sie herzog.*

Falls Japan mehr als ein Gebiet in einem Zug angreift kannst Du entscheiden, welches Gebiet alle 4 Infanterie-Einheiten erhält. Falls Du ein oranges Gebiet angreifst, bevor Japan Dich angreift, verlierst du diesen Vorteil.

## 3. Bewegliche Industrie

*In Antwort auf die Bedrohung von der russischen Front verlegten die Russen ihre Fabriken ostwärts. Sie fertigten 1942 5000 Panzer östlich des Ural. Du kannst eine Fabrik bewegen, wenn du sowohl die Fabrik als auch das Gebiet zu Beginn deines Zuges kontrollierst.*

Jede Deiner Fabriken kann während des Truppenverschiebungsphase 1 Gebiet weit ziehen. Sie können nicht während der Angriffsbewegung ziehen. Wenn sie von einem Gegner erobert werden, kann dieser sie nicht bewegen.

## 4. Bergungsgut

*Nach der Schlacht von Kursk im Jahre 1943, ließen die Deutschen Hüllen ihrer zerstörten Panzer zurück. Die Russen fanden interessante Verwendung dafür.*

Wenn Du in ein rotes Landgebiet gegen angreifende Panzer erfolgreich verteidigst und dabei mindestens ein angreifender Panzer zerstört wird, darfst du einen russischen Panzer in dieses Landgebiet stellen.

## 5. Leih-Pacht Abkommen

*Nach dem Verlust der Ukraine und die Fabriken ostwärts verlegend, war es für die Sowjetunion schwierig, sich selbst zu versorgen und wieder aufzubauen. Die Alliierten kamen zu ihrer Rettung.*

Während deiner Mobilmachungsphase kannst du eine (einzige) UK. und eine (einzige) USA Landeinheit durch russische ersetzen, falls sie sich in einem roten Gebiet befinden.

Entferne die betreffenden Einheiten und ersetze diese durch denselben Typ in deiner Farbe.

## 6. Transsibirische Eisenbahn

*Die transsibirische Eisenbahn verlief 10.000 Kilometer von Moskau bis Wladiwostok, die längste Hauptlinie auf der Welt.*

In der Phase Truppenverschiebung können sich deine Infanterie-, Flak- und Artillerieeinheiten entlang dieser Länder 2 Gebiete pro Zug bewegen: Russland, Nowosibirsk, Jakutien und Burjatien.

# Deutschland Nationale Vorteile

## 1. U-Boot Krieg

*Die Unterseeboote umschwärmten die Alliierten Schifffahrtswege und versenkten Schiffe ohne Rücksicht auf deren Ladung. Manche Ladung bestand nicht aus Kriegsmaterial.*

Vom Einkommen Großbritanniens und der USA wird für jedes deiner U-Boote auf dem Spielplan 1 IPC in der Ertragsphase der jeweiligen Nation weniger ausgezahlt.

## 2. Atlantikwall

*Die Deutschen bestückten die europäische Atlantikküste mit massiven Verteidigungssystemen von Norwegen bis Spanien.*

Gegen jede Landungsoperation auf ein graues Gebiet verteidigen Deine Infanterieeinheiten mit einer „3“ während der ersten Kampfunde.

## 3. Blitzkrieg

*Die kolossalen Panzer rasselten quer durch Europa und Nordafrika. Sie durchbrachen feindliche Linien, drehten dann herum und brachten Verwüstung über die Verteidiger.*

Wenn Deine angreifenden Streitkräfte alle verteidigenden Einheiten in einer Gefechtsrunde vernichten, dürfen alle Ihrer überlebenden Panzer in der Truppenverschiebungsphase ein Gebiet weiterziehen

## 4. Wolfsrudel

*U-Boot Wolfsrudel durchstreiften den Atlantik, und arbeiteten bei der Versenkung alliierter Geleitzüge zusammen. Das Einzige, das in Zusammenhang mit U-Booten sicher war: Es ist immer ein anderes in der Nähe.*

Deine U-Boote greifen mit 3 (4 falls Du Super-U-Boote hast) an, wenn mehr als eines am Schritt Eröffnungsfeuer teilnimmt. Sobald weniger als 2 U-Boote am Anfang des Schritts Eröffnungsfeuer teilnehmen, verlieren sie diese Fähigkeit. Rudeltaktik verbessert **nicht** verteidigende U-Boote. Gegnerische Zerstörer beeinflussen diese Option nicht. Die U-Boote können aus verschiedenen Seezonen kommen, müssen aber dieselbe angreifen.

## 5. Sturzkampfbomber der Luftwaffe

*Im Blitzkrieg um Europa spielte der kleine Sturzkampfbomber (Stuka) Ju-87 eine große Rolle. Seine markerschütternde Sirene verursachte Panik an allen Fronten.*

Deine Fighter können taktische Erstrundenbombardements durchführen. Sie können wie üblich von Flakgeschützen abgeschossen werden. In der ersten Runde des Kampfes treffen sie bei einer 5 oder weniger falls keine gegnerischen Fighter anwesend sind. In den folgenden Kampfunden greifen sie normal an. Falls gegnerische Fighter anwesend sind, wird die Sonderfähigkeit außer Kraft gesetzt.

## 6. Festung Europa

*Es wurde befohlen die Gustav-Linie unter allen Umständen zu halten. Der Preis dafür war das Leben zehntausender Soldaten auf allen Seiten.*

Deine Artillerie verteidigt in grauen Gebieten mit „3“

# Großbritannien Nationale Vorteile

## 1. Radar

*Das Radar warnte die Briten vor der Bedrohung durch deutsche Flugzeuge, die über den Kanal kamen. Sie benützten diese Warnung, um sicherzustellen, dass die Luftwaffe niemals die andere Seite erreichen sollte.*

Britische Flakgeschütze treffen in beigen (sandfarbenen) Landgebieten gegnerische Flugzeuge bei einem Wurf von 1 oder 2.

## 2. Gemeinsamer Angriff

*Der mächtigste Angriff des Krieges war die gemeinsame Landung der Alliierten in der Normandie. Die benötigte Planung für diese gleichzeitige Invasion wurde niemals mehr erreicht.*

Einmal während des Spiels kannst du am Anfang der Runde (vor Russlands Zug) einen gemeinsamen Angriff von Großbritannien und USA ankündigen. In dieser Runde beendest du Deinen britischen Zug wie normal, außer, dass Du die Phasen Kampfbewegung, Kampf und Truppenverschiebung überspringst. In den korrespondierenden Phasen des US-Zuges nutzt der US-Spieler deine Einheiten zusammen mit seinen. Du und der US-Spieler müssen sich bei Verlusten einigen, sonst darf der gegnerische Spieler entscheiden. Flakgeschützfeuer wird gegen jede Nation einzeln gewürfelt. Alle Würfe gegen UK werden vor den Würfeln gegen die US-Flugzeuge geworfen. Aufrüstungen und nationale Sonderregeln gelten nach wie vor nur für die Einheiten der Nation, die die entsprechenden Vorteile besitzt. Ein gemeinsamer Angriff kann nicht mehr abgesagt werden, sobald er angekündigt wurde.

## 3. Enigma entschlüsselt

*In einem geheimen Gebäude im Bletchley Park arbeiteten Alan Turing und seine Geheimcodespezialisten und entzifferten den Code der deutschen Enigma Maschine. Sie konnten dann falsche Meldungen zurückschicken.*

Einmal im Spiel, wenn Deutschland seine Angriffsbewegung beendet hat, aber bevor es mit dem Gefecht beginnt, kannst Du einen speziellen Zug durchführen. Dabei darfst Du beliebig viele Deiner Einheiten von einem angrenzenden Feld in ein beliebiges verbündetes Feld ziehen, das von Deutschland angegriffen wird. Alternativ dazu darfst Du beliebig viele Deiner Einheiten aus einem von Deutschland angegriffenen Feld in ein angrenzendes verbündetes Feld ziehen, aber Du musst mindestens eine Deiner Einheiten zurücklassen. Dieser spezielle Zug unterliegt desweiteren den Regeln der Truppenverschiebung. Wenn Deine Einheiten überleben, bleiben sie in dem Gebiet, in das sie gezogen wurden.

## 4. Öl aus dem mittleren Osten - Macht aus dem Sand

*Die englische 1920ste Division des Mittleren Ostens entdeckte die Kraft im Sand. Die Deutschen versuchten diese Kraft für sich selbst zu nutzen.*

Wenn ein Flugzeug, das Dir gehört, während Deiner Truppenverschiebungsphase in Ägypten, Trans Jordanien oder Persien landet, kann es noch einmal die Anzahl an Gebieten weiterziehen, die seiner normalen Reichweite entspricht.

## 5. Mikeösischer Widerstand

*Frankreich fiel schnell an Deutschland. Tausende Mikeösischer Patrioten, die andernfalls in Frontschlachten gefallen wären, erhoben sich später gegen ihre Besetzer.*

Wenn Westeuropa von den Alliierten kontrolliert wird, darfst Du dort einmal während des Spiels 3 kostenlose Infanterie-Einheiten während der Mobilisierungsphase deines Zuges platzieren.

## 6. Kolonialtruppen

*Im zweiten Weltkrieg befand sich Englands koloniales Weltreiches auf dem Höhepunkt. Zwei Jahrzehnte später war das Commonwealth nur noch ein Schatten seiner weltumspannenden früheren Ausdehnung.*

Du beginnst das Spiel mit einer zusätzlichen Fabrik in einem beigen Gebiet mit einem Einkommenswert von mindestens „1“ (Du kannst weiterhin nicht mehr als eine Fabrik in einem Gebiet haben.)

## Japan Nationale Vorteile

### 1. Tokioexpress

*Das japanische Oberkommando setzte Zerstörer-Konvois zum Transport ihrer Infanterie ein. Alliierte Truppen in Guadalcanal nannten diese Konvois „Tokio-Express“.*

Jeder deiner Zerstörer darf 1 Infanterie-Einheit transportieren. Dabei gelten die üblichen Regeln für das Ein- und Ausladen von Einheiten. Zerstörer dürfen immer noch schwere Bombardements durchführen, wenn sie die „Kombiniertes Bombardement“ Aufrüstung haben, auch wenn sie gleichzeitig ausladen.

### 2. Kamikazeangriffe

*Eine furchteinflößende Entwicklung war die Bereitschaft japanischer Piloten, ihre Flugzeuge direkt in amerikanische Schiffe zu fliegen. Sie entwickelten sogar „fliegende Bomben“ mit Piloten darin.*

Am Anfang eines Seekampfes (sowohl Angriff als auch Verteidigung zählen, aber niemals ein Landkampf) kann der japanische Spieler eine beliebige Anzahl an Fightern (aber nicht Bomber) als Kamikazeflieger deklarieren. Deine angreifenden Flugzeuge können sich unter Ausnutzung ihrer vollen Bewegung in das Zielgebiet bewegen (4 normal, 6 mit der Aufrüstung Langstreckenflugzeug) ohne danach noch in einem verbündeten Feld landen zu müssen. In der ersten Kampfrunde treffen Kamikazeflieger in dem Eröffnungsfeuerschritt des Kampfes, (was bedeutet, dass sich die von ihnen verursachten Verluste nicht zurückschießen können). Für jeden Kamikaze wird ein bestimmtes gegnerisches Ziel ausgewählt welches er zu treffen versucht. (Verschiedene Kamikaze können sich ein und dasselbe Ziel aussuchen, der Angriff kann jedoch nicht abgesagt oder ein anderes Ziel ausgewählt werden, falls etwa das gewählte Ziel bereits getroffen wurde) Kamikaze treffen bei einer 4 im Angriff wie in der Verteidigung ( 5 in der Verteidigung mit der DüsenFighteraufrüstung). Kamikaze können nicht von gegnerischen Einheiten getroffen werden! Stattdessen werden sie nach der ersten Kampfrunde zerstört, ob sie getroffen haben oder nicht.

Deine Flugzeuge können eine Angriffsbewegung durchführen, ohne danach in einem freundlichen Gebiet zu landen. Du musst während deiner Angriffsbewegung verkünden, dass ein Flugzeug einen Kamikazeangriff durchführt. Jedes dieser Flugzeuge greift während der Eröffnungsrunde des Gefechts an und nur ein Schiff kann als Verlust ausgewählt werden.

Dieses Flugzeug wird automatisch zu einem Eröffnungsfeuertverlust, zusätzlich zu irgendeinem anderen Verlust, der in dieser Runde des Gefechts anfällt.

### **3. Kaiten Torpedos**

*Genauso wie die „fliegende Bombe“ Yokosuka MXY7 Ohka hatte das Kaiten Torpedo einen menschlichen Piloten. Sobald der Pilot die Luke geschlossen hatte, öffnete er sie niemals wieder.*

Am Anfang eines Seekampfes (sowohl Angriff als auch Verteidigung zählen, aber niemals ein Landkampf) kann der japanische Spieler eine beliebige Anzahl eigener U-Boote als Kaitentorpedos deklarieren. In der ersten Kampfrunde (Kaitens treffen in der Eröffnungsfeuerphase des Kampfes, was bedeutet, dass die von ihnen verursachten Verluste nicht zurückschießen können) wird für jeden Torpedo ein bestimmtes gegnerisches Ziel ausgewählt, welches er zu treffen versucht. (Verschiedene Kaitens können sich ein und dasselbe Ziel aussuchen, der Angriff kann jedoch nicht abgesagt oder ein anderes Ziel ausgewählt werden)

Kaitens treffen mit einer 3 beim Angriff wie in der Verteidigung (4 mit Super-U-Booten). Kaitens können nicht von gegnerischen Einheiten getroffen werden ! Anstattdessen sterben sie nach der ersten Kampfrunde, ob sie getroffen haben oder nicht. Gegnerische Zerstörer beeinflussen diesen Sonderspielzug nicht. Falls du sowohl Kaitentorpedos- als auch Kamikazeflieger hast, kannst du beide zusammen entsprechend der obigen Regeln verwenden.

### **4. Die mächtigsten Schlachtschiffe**

*Die größten und mächtigsten Schlachtschiffe der Geschichte fuhren unter japanischer Flagge. Die Yamato und die Musashi wurden von keinem anderen Schlachtschiff erreicht.*

Angriff und Verteidigung deiner Schlachtschiffe erhöht sich auf 5.

### **5. Eingegrabene Verteidiger**

*Viele japanische Truppen verteidigten die Pazifikinseln lieber bis zum Tod, als sich zur ergeben.*

Alle Ihre Infanterieeinheiten auf Inseln verteidigen mit einer „3“

### **6. Banzaiangriffe**

*„Banzai!“ war ein furchteinflößender, gemeinsamer Ausruf der kaiserlich japanischen Armee, und bedeutet: Du sollst zehntausend Jahre leben.*

Wenn Du einen Angriff nur mit Infanterie beginnst, greifen alle diese Infanterieeinheiten mit „2“ an. Dies gilt auch für jeden amphibischen Angriff, in welchen alle angreifenden Einheiten im Landkampf nur aus Infanterie bestehen. (Schweres Bombardement ist aber immer noch erlaubt)

## **United States Nationale Vorteile**

### **1. Inselflugplätze**

*Die Streitkräfte von Mac Arthur bauten viele Flugplätze auf den Inseln, die sie eroberten. Von diesen Plätzen konnten Sie Angriffe starten, die tiefer in japanisch gehaltenes Gebiet vordrangen.*

Wenn Du Deine Flugzeuge ziehst, kannst Du Inseln als Teil der Seezonen betrachten, in denen sie sich befinden. Ein Beispiel: Ein Fighter (Bewegungsrate 4) könnte in einem Zug von Midway zu den East Indies fliegen, sofern Dir beide Inselgruppen gehören.

## 2. Chinesische Divisionen

*Die Chinesen hatten 1942 dreihundert Divisionen. Präsident Roosevelt versuchte die meiste Zeit des Krieges Chiang Kai-shek dazu zu bewegen, etwas mit Ihnen zu tun.*

Du darfst in Deiner Mobilmachungsphase 1 kostenlose Infanterie-Einheit in eines der folgenden Landgebiete stellen (sofern Du es kontrollierst): China, Sinkiang oder Kwangtung. Diese kostenlose Einheit bekommst Du zusätzlich zu den Einheiten, die Du gerade gekauft hast.

## 3. Marines

*„Schick die Marines rein!“ war ein wohlbekannter Ausruf im zweiten Weltkrieg.*

Ihre Infanterie greift in der ersten Runde des Bodengefechts einer Landung mit „2“ an. Auch wenn sie von Artillerie unterstützt werden bleibt ihr Angriffswert bei 2.

## 4. Mechanisierte Infanterie

*Mit seiner Flotte von LKWs war die US-Armee die beweglichste Streitmacht des zweiten Weltkrieges.*

Ihre Infanterie darf sich zwei Felder bewegen und kann einen Blitzzug durchführen, genauso wie Panzer es machen.

## 5. Schnelle Träger

*Die USS Independence war die erste von neun leichten Trägern, die auf Clevelandklasse Kreuzerrümpfen aufgebaut wurden.*

Ihre Flugzeugträger haben eine Reichweite von 3 Feldern.

## 6. B-29 Superfestungen

*Die B-29 Superfortress flog höher als jedes andere Flugzeug im Arsenal der U.S.*

Der Verteidiger wirft für sein Flakgeschütz 2 Würfel für jede Superfestung (Bomber). Die 2 Würfel zusammenaddiert müssen 3 oder weniger ergeben um die Superfestung in der Eröffnungsfeuerphase des Kampfes abzuschießen.

## ERRATA

Grossbritannien: Fighter kosten 10 anstatt 12

Seezone 14 grenzt nicht an den Balkan.

Seezone 35 grenzt nicht an French Indochina

Gibraltar ist kein neutrales Land, sondern gehört zu Grossbritannien.

Südlich von Australien ist die Seezone 40, die links an 39 und rechts an 41 grenzt.

Der Suez Canal ist zwischen Egypt und Trans-Jordan.

Der westliche Eingang zum Mittelmeer (Gibraltar) kann unter keinen Umständen geschlossen werden.

## U-Boote

Zur Erinnerung:

Jedes U-Boot, egal ob es auf der Angreifer oder Verteidiger Seite kämpft, feuert im „Eröffnungsfeuer“ der Kampfunde. U-Boote schießen nur gegen Marine Einheiten.

Verluste des Eröffnungsfeuers werden entfernt, bevor die normale Kampfunde beginnt., es sei denn, ein Zerstörer befindet sich in der Seezone.

Falls der Feind (Angreifer oder Verteidiger) einen Zerstörer in der Seezone hat, dann werden die Treffer der U-Boote aus dem Eröffnungsfeuer erst in der ersten normalen Kampfunde entfernt. (Schritt 6 des Kampfes)

In anderen Worten, U-Boote agieren auf die selbe Weise für Angreifer und Verteidiger. Nichts, nicht einmal ein Zerstörer, kann ein U-Boot aufhalten, sein Eröffnungsfeuer (Angriff oder Verteidigung) abzuschicken. Ein Zerstörer bewirkt nur, dass die durch U-Boote versenkten Einheiten auf dem Battleboard bleiben, bis Schritt 6, was ihnen erlaubt, zurückzufeuern, bevor sie auf den Schrott gehen.

Ein Zerstörer, dem vom Eröffnungsfeuer getroffen wurde, schießt zurück.

Beispiele:

1) Ein U-Boot greift einen feindlichen Zerstörer und einen Flugzeugträger an und landet mit dem Eröffnungsfeuer einen Treffer. Was passiert ?

*Eins der beiden Schiffe nimmt den Treffer hin wird aber noch nicht vom Battleboard entfernt. Beide können zurückschießen. Beide verfehlen. der Verlust wird entfernt. Wird der Zerstörer entfernt, dann hat das U-Boot eine Chance den Flugzeugträger in der nächsten Runde zu versenken, bevor der Flugzeugträger das Feuer erwidern kann. Wird der Flugzeugträger entfernt, kann das U-Boot im nächsten Zug im Eröffnungsfeuer beschießen, aber der Zerstörer, schießt auf jeden Fall zurück.*

2) Ein angreifendes U-Boot greift mit anderen Schiffen an, dann werden aber die Schiffe versenkt. Was passiert ?

*Das U-Boot taucht am Ende der Non-Combat Movement Phase auf, egal was sich in der Seezone befindet. Der Gegner kann es während der nächsten Kampfunde wieder beschießen, oder wegziehen, während seines Combat Moves. (Nichts verhindert den Start der Bewegung, auch nicht die Anwesenheit von feindlichen Einheiten in der selben Zone).*

3) U-Boote ohne Begleitung, werden von einem Fighter angegriffen. Die U-Boote müssen Treffer des Fighter ohne Verteidigung hinnehmen.

4) Ein U-Boot greift ein Schlachtschiff an. Kann das Schlachtschiff mit dem Eröffnungsfeuer versenkt werden ?

*Ein Schlachtschiff kann zwei Treffer erhalten, bevor es sinkt. Zwei U-Boote könnten also mit ihrem Eröffnungsfeuer ein Schlachtschiff sofort versenken.*

5) Ein U-Boot greift ein anderes an. Kann es abtauchen ?  
*Im Rückzugsschritt kann es abtauchen.*

6) Ein U-Boot greift ein anderes an. Falls das angegriffene in der Eröffnungsrunde zurückschießt, kann es sich immer noch abtauchen ?

Ja.

## Transporter

1) In einem vorhergehenden Zug wurde der Transporter beladen. Diese Runde kommt der Transporter in eine Kampfsituation und überlebt den Seekampf. Kann er in der Non-Combat Movement Phase noch ausladen ?

Ja.

2) Kann man von einem Transporter aus "blitzen", also 2 Felder weit mit entsprechenden Einheiten, ziehen ?

*Nein. Nur das Ausladen in ein Gebiet ist möglich*

3) Das Ein- und Ausladen verbündeter Einheiten muss durch den Besitzer der verbündeten Einheiten passieren. Der Transport erfolgt durch den Eigentümer des Transporters. Diese Regelung gilt auch für das so genannte „Bridging“, wenn sich der Transporter nicht bewegt.

4) Ein Transporter kann weniger als es seine Kapazität erlaubt transportieren.

5) Man muss einen Transporter nicht komplett entladen. Zum Beispiel darf eine Einheit während eines amphibischen Angriffs ausgeladen, die andere erst in der Non-Combat Movement Phase.

## Flugzeugträger

1) Ein Fighter startet von einem Flugzeugträger und greift einen Transporter in einer angrenzenden Seezone an. Nach dem Kampf kehrt der Fighter zum Flugzeugträger zurück. Kann der Flugzeugträger dann noch seine beiden Zonen weit ziehen ?

*Nein. Fighter landen am Ende der Non-Combat Movement Phase. Um den Fighter zu landen, muss er zu der Seezone fliegen, in der der Flugzeugträger am Ende der Non-Combat Movement Phase steht.*

2) Ein Flugzeugträger trägt zwei Fighter der selben Nation. Der Flugzeugträger soll in der Schlacht mitkämpfen, aber die beiden Fighter sollen in ein anderes Gebiet fliegen als Non-Combat Move. Geht das ?

*Ja. Die einzige Zeit, in der die Fighter "auf" dem Flugzeugträger sein müssen, ist am Ende des Non-Combat Moves. Der Flugzeugträger kann sich bewegen und die Fighter hinter sich in der Seezone (in der Luft) lassen. Man kann aber keine Bewegung vornehmen, die ein Flugzeug ohne einen Platz zu landen hinterlässt.*

## Combat Move

1) Kann ein Transporter von einer potentiellen Kampfsituation in einer Seezone in eine befreundete Seezone ziehen, eine Einheit einladen und zu einer weiteren (befreundeten) Seezone ziehen und die geladene Einheit in feindliches Gebiet für einen amphibischen Angriff ausladen ?

*Ja, die Aktivitäten des Transporters finden der Combat Movement Phase statt.*

2) Kann ein Fighter an einem Seekampf teilnehmen und dann in an einem Kampf um die Insel in dieser Seezone ?

*Nein. Die Insel ist nicht Teil der Seezone.*

3) Verteidiger bestimmen ihre Verluste, bevor seine Einheiten zurückfeuern.

4) Schlachtschiffe, die an einem amphibischen Angriff teilnehmen, ohne vorher in einer Seeschlacht gekämpft zu haben, dürfen bombardieren, im Eröffnungsfeuer. Darf ein Schlachtschiff (oder auch Zerstörer) in jeder Runde im Eröffnungsfeuer Schritt schießen ?

*Nein. Schlachtschiffe / Kreuzer werden vom Battleboard nach ihrem ersten Bombardement entfernt. Das selbe gilt für AA Guns. U-Boote sind die einzigen Einheit, die auch in weiteren Runden im Eröffnungsfeuer schießen.*

4) Wann ist ein Schlachtschiff repariert ?

*Am Ende der Schlacht.*

5) Wenn man mit Infanterie und Artillerie angreift, erlaubt die Artillerie der Infanterie einen Treffer mit 1-2 zu landen. Hat die Artillerie einen eigenen Angriffswurf ?

*Ja, es wird für die Infanterie und für die Artillerie gewürfelt und beide treffen mit 1-2.*

6) Kann man mit einem Panzer erst durch ein feindliches Gebiet „blitzen“ und dann in ein befreundetes Gebiet fahren ?

*Ja. Damit ist der Combat Move beendet.*

7) Was passiert, wenn man mit seinem Flugzeugträger einen Combat Move macht, dabei aber einen verbündeten Fighter an Board hat ?

*Der Fighter muss an Board bleiben. Er kann nicht am Kampf teilnehmen und ist zerstört, wenn der Flugzeugträger zerstört ist.*

8) U-Boote feuern nur in der Eröffnungsfeuer Phase.

## **Rückzüge**

1) Ein amphibischer Angriff geht schief und beladene Transporter ziehen sich vom Seekampf zurück. Können die Transporter dann noch in ein verbündetes Gebiet ausladen ?

*Nein. Ausladen ist während des Kampfes oder dem Rückzug nicht erlaubt und Transporter, die im Kampf waren, können nicht ausladen, wenn sie sich zurückziehen. Die Ladung steckt fest.*

2) Kann nur ein Teil der Angriffsmacht sich zurückziehen ?

*Nein, mit einer Ausnahme: eine beliebige Anzahl von Fliegern kann sich von einem amphibischen Angriff zurückziehen. Ansonsten ist es nicht erlaubt.*

3) Kann man sich zurückziehen, wenn man alle verteidigenden Einheiten vernichtet hat bzw. abgetaucht sind ?

*Nein, man kann sich nur zurückziehen, wenn feindliche Einheiten auf dem Battleboard bleiben.*

4) Wenn sich Land- oder Seeeinheiten zurückziehen, dürfen sie sich in ein Gebiet zurückziehen, von dem angreifende Flieger kamen ?

*Nein. Landeinheiten müssen sich in ein Gebiet zurückziehen, von dem wenigstens eine Landeinheit kann. (Entsprechend Seeinheiten)*

## **Bewegung**

1) Wenn ein feindliches U-Boot einen Flugzeugträger mit Fliegern eines Verbündeten auf ihm an. Der Flugzeugträger sinkt. Was passiert mit den Fliegern ?

*Die Flieger müssen in einem sicheren Gebiet nach der Combat Phase landen. Die Flieger haben eine Reichweite von 1, um verbündetes Gebiet zu erreichen.*

2) Erobert man ein feindliches Gebiet, in dem sich eine AA Gun befindet, kann man die AA Gun in der Non-Combat Movement Phase bewegen? Ist es von Bedeutung, ob die AA Gun gefeuert hat?

*Die AA Gun kann überhaupt nicht mehr in diesem Zug bewegt werden. Sie hat an dem „Kampf“ teilgenommen.*

3) Kann eine AA Gun sich bewegen, wenn sie in der vorhergehenden Combat Phase eine Rakete abgeschossen hat?

*Nein.*

4) Ein Landgebiet wird im Kampf erobert. Können während der Non-Combat Movement Phase die eigenen Panzer durch das neu eroberte Gebiet in ein weiteres verbündetes Gebiet ziehen?

*Ja.*

5) Wann landen Flieger?

*Egal ob sie einen Combat oder Non-Combat Move machen, Flugzeugen werden erst ganz am Ende der Non-Combat Movement Phase als gelandet angesehen.*

6) Wieviel Bewegungspunkte kostet es, von der einen Seite des Panama Kanals zur anderen zu ziehen?

*Keinen. Panama ist ein Gebiet.*

7) Kann man seinen Fighter auf einem Flugzeugträger landen, der sich in einer Seezone befindet, die am Anfang des Zuges feindlich war?

*Ja. Fighter können auf Flugzeugträgern in „gesäuberten“ Seegebieten landen.*

## **Einheiten ausheben**

1) Ein neu gebauter Fighter kann direkt auf einem neu gebauten Flugzeugträger platziert werden. Kann ein neu gebauter Fighter auf einem existierenden Fighter platziert werden oder können existierende Fighter auf einem neuen Flugzeugträger gesetzt werden?

*Ein existierender Fighter, der sich in dem gleichen Gebiet wie die Fabrik befindet, in der der Flugzeugträger bebaut wird, kann sofort auf dem Flugzeugträger platziert werden. Neu gebaute Fighter können nicht sofort auf existierende Flugzeugträger gesetzt werden.*

2) Können auf neu gebauten Flugzeugträgern Fighter von Verbündeten gesetzt werden?

*Ja, z.B. wenn Grossbritannien einen Flugzeugträger bei England baut, können US Fighter in England sofort auf den Flugzeugträger verlegt werden.*

## **Strategisches Bomben und Raketen**

1) Eine AA Gun (Flakgeschütz) kann eine Rakete pro Runde abfeuern

2) Nur eine AA Gun kann Raketen auf ein Gebiet abschiessen, egal, wie viele AA Guns sich in dem Land befinden

3) Eine Fabrik kann nur einmal pro Spielerzug getroffen werden, egal, wie viele AA Guns sich in Reichweite befinden. Unter den korrekten Voraussetzungen kann eine Fabrik in Deutschland einmal durch eine sowjetische Rakete getroffen werden und dann von einer britischen Rakete.

4) IPC Verluste durch strategisches Bomben ist begrenzt auf den Ertragswert des Gebiets. Gilt dies pro Bomber oder pro Runde ?

*Pro Bomber.*

## Nationale Vorteile

### USSR

Wann genau kann ich den Bewegungsbonus für die Transsibirische Eisenbahn nutzen ?

*Nur während der Non Combat Move Phase.*

Kann die Transsibirische Eisenbahn benutzt werden, um ein besetztes russisches Gebiet anzugreifen ?

*Nein, ebenso wenig blitzen.*

Kann ich den Bewegungsvorteil der Transsibirischen Eisenbahn nutzen, wenn meine Einheiten ihre Bewegung nicht auf einem der drei Eisenbahngebiete starten ?

*Nein. Um den Bewegungsbonus zu erhalten, müssen die Einheiten auf einem der gelisteten Gebiete straten und beenden, dürfen sie also während der Bewegung nicht verlassen.*

Wird die Regel für den Nichtangriffs-Pakts der USSR gespielt, was passiert, wenn die sowietische Navy von der japanischen Flotte angegriffen wird ? Wo werden die vier versprochenen Infanterie gesetzt ?

*Diese Situation kann nicht entstehen. Die Regel Nichtangriffspakt gilt nur für Landgebiete.*

Wann wird der Nichtangriffspakt als nicht eingehalten betrachtet – wenn die Sowjets ein oranges Gebiet unter japanischer Kontrolle angreifen, irgendein Gebiet unter japanischer Kontrolle oder irgendeine japanische Einheit ?

*Alles oben. Die einzige Ausnahme ist ein Angriff gegen japanische Seeeinheiten. Der Kampf muss auf einem Landgebiet stattfinden, um eine Auswirkung zu haben.*

Japan hat den Nichtangriffspakt gebrochen, wenn es "rotes Gebiet" angreift. Was, wenn die USSR Einheiten in China hat und Japan dort angreift ? Wenn das nicht die Aufhebung des Nichtangriffs Vertrag zur Folge hat, gilt die Regel immer noch – z.B. kann Japan russische Truppen in China angreifen ohne die Regel zu brechen, dann die Einheiten in einer späteren Runde in einem „roten

Gebiet“ und somit die Regel brechen ?

*Es sieht seltsam aus, aber ja, dies ist der Fall. Japan könnte die USSR Truppen in “nicht-roten Gebieten” angreifen, ohne die Regel zu brechen und der Vertrag wäre weiterhin gültig, so dass spätere Angriffe auf rotes Gebiet den Vertrag brechen würden.*

Der Nichtangriffs Vertrag erlaubt Russland vier Infanterie in dem Gebiet zu platzieren, das Japan zuerst angreift. Was, wenn der Japanische Spieler zwei oder mehr „rote Gebiete“ in der selben Runde angreift ?

*In diesem Fall muss der Sowjetische Spieler sich für ein Gebiet entscheiden.*

Kann eine mobile Industrie sich jede Runde bewegen ?

*Ja.*

Können neue Einheiten an einer Industrie gesetzt werden, die während des Non-Combat Moves gezogen ist ?

*Ja, wenn die USSR die Industrie und das Gebiet, in das sie hineinzog, von Anfang der Runde schon besessen hat.*

Kann eine mobile Industrie von einem Transporter bewegt werden ?

*Nein.*

## **Deutschland**

Können „blitzende“ Panzer ihre extra Bewegung während der Non Combat Move Phase nutzen, um in ein unbesetztes feindliches Gebiet zu ziehen ?

*Nein. Normale Non-Combat Movement Regeln gelten auch für den Panzerblitz.*

Erlaubt die Panzerblitz Regel Deutschland ein besetztes Gebiet anzugreifen und nach dem Kampf noch weiterzuziehen ?

*Nein. Die Panzerblitz Regel erlaubt einen Non Combat Move mit Panzern und während der Non Combat Move Phase darf man nicht in feindliche Gebiete ziehen.*

Gilt die Wolf Pack Regel nur in der ersten Runde des Kampfes ?

*Sie gilt für den gesamten Kampf. Sogar, wenn die angreifenden U-Boote zu zwei oder einem Überlebenden reduziert wurden, gilt der Wolf Pack Bonus. Entscheidend ist die Anzahl bei Beginn des Kampfes.*

## **UK**

Bei einer Verstärkung durch "Enigma Entschlüsselung", können die verstärkenden Einheiten aus mehreren Gebieten kommen ?

*Nein. Die Verstärkung muss aus einem Gebiet kommen.*

Erlaubt die "Enigma Entschlüsselung" Fightern in ein angrenzendes Seegebiet zu fliegen ? oes the Enigma Decoded rule allow fighters to move into an adjacent sea zone? Könnten sie dann ein Gebiet weiterziehen am Ende der Non Combat Move Phase, wie Fighter die ihren Flugzeugträger verloren haben ?

*Nein.*

"Enigma Entschlüsselung" erlaubt mir, einen Seekampf zu verstärken, falls Deutsche Schiffe in ein Gebiet mit Britischen Einheiten ziehen. Wenn nun Deutsche Schiffe und Transporter in eine an England grenzende Seezone ziehen, dort aber keine Britischen Schiffe sind, kann ich dorthin Verstärkung rufen ?

*Ja.*

Kann eine US oder Sowiet Einheit die Voraussetzung für "Enigma Entschlüsselung" erfüllen, dass eine Einheit zurückgelassen werden muss ?

*Ja.*

## **Japan**

Verhindert das Küstenbombardement eines Schlachtschiffs den Bazai Angriffs Bonus ? Ein Schlachtschiff ist eine angreifende Landeinheit, verhindert den Bazai Angriff also nicht. Was ist mit Fightern und Bombern ?

*Banzai Angriffe gelten für alle Einheiten, die an einem Kampf in einem Landgebiet beteiligt sind. So verhindern die Lufteinheiten also den Vorteil des Banzai Angriffs.*

Können Kamikaze U-Boote treffen ?

*Ja.*

Wird die Tokio Express Regel von Japan genutzt und es hat kombiniertes Bombardement entwickelt, können japanische Zerstörer Truppen in einen Amphibious Assault werfen und auch noch bombardieren ?

*Ja. Mit den Regel Tokio Express und kombiniertes Bombardement verhalten sich Zerstörer wie Transporter und Zerstörer simultan. Man muss nicht eine Fähigkeit wählen.*

Ist Japan eine Insel in Bezug auf eingegrabene Verteidiger ?

*Nein. In A&A, eine Insel ist ein Gebiet, dass sich komplett innerhalb einer Seezone befindet.*

## **USA**

Kann Artillerie Marines unterstützen ?

*Nein. Marines greifen schon mit einer 2 an. Artillerie erlaubt Infanterie mit einer 2 anzugreifen, nicht mit +1.*

Bekommt die USA eine freie Chinesische Division für jedes Gebiet, jede Runde ?

*Nein, USA bekommt eine Infanterie einem solchen Gebiet jede Runde.*

Unter der Regel "Gemeinsamer Angriff", kann der US Spieler Britische Einheiten benutzen, die sich während der Britischen Non Combat Moves bewegt haben, bzw, die vom Briten neu platziert wurden ?

*Ja. Der US Spieler darf alle britischen Einheiten bewegen.*

## **Verschiedenes**

Wenn Deutschland Persien erobert, können Japanisch Flugzeuge dort in Japans nächstem Zug landen.

*Ja.*

Wann können Flugzeuge über neutrale Gebiete fliegen ?

*Nie.*

Wenn ich ein Gebiet einer befreundeten Nation erbere, was passiert mit den AA Guns und den Industrie Komplexen ?

*Sie gehören wieder dem ursprünglichen Eigentümer.*

