

# 3<sup>rd</sup>-Edition Rules

Die 3<sup>rd</sup> Edition Rules unterscheiden sich nur geringfügig von den 2<sup>nd</sup> Edition Rules. Es handelt sich hierbei um sechs Punkte, die ich weiter unten noch näher erklären werde. Ich werde außerdem zu jedem Punkt eine kleine Anmerkung schreiben, ob diese Regel eher der Achse oder eher den Alliierten einen Vorteil bringt.

1. Flugzeuge(sowohl Jäger als auch Bomber) dürfen sich aus amphibischen Angriffen zurückziehen. Das können sie nach jeder Kampfrunde tun.  
Diese Regel bevorteilt eindeutig die Alliierten, da die Achsenmächte wohl eher selten großangelegte amphibische Angriffe mit Luftunterstützung durchführen werden.  
**Vorteil:** Alliierte
2. Wenn ein verteidigender Flugzeugträger sinkt, dürfen alle auf ihm befindlichen Jäger noch einen Bewegungspunkt benutzen, um sich in Sicherheit zu bringen. Reicht dieser eine Bewegungspunkt nicht aus, um sich zu retten, so werden die Jäger zerstört.  
Ich denke, diese Regel fällt kaum ins Gewicht und bevorteilt keine der beiden Seiten.  
**Vorteil:** keiner
3. Sich verteidigende U-Boote dürfen tauchen. Nach jeder Kampfrunde haben U-Boote nun die Wahl zwischen Rückzug in ein angrenzendes Seegebiet oder tauchen in demselben in dem der Kampf statt findet. Wenn sich in dem Seegebiet weiterhin feindliche Schiffe befinden oder welche hineinfahren, wird in der Runde, in der der entsprechende Feind am Zug ist, dieses Gebiet gegen das wieder aufgetauchte U-Boot umkämpft. Das U-Boot taucht übrigens direkt nach dem Kampf wieder auf.  
Einen kleinen Vorteil, den ich sehe, ist das deutsche U-Boot in der Ostsee, dass so dem Russen entkommen kann.  
**Vorteil:** Achse
4. Westkanada grenzt nicht mehr an die Ostkanada Seezone. Damit ist es nicht mehr möglich, Einheiten von Westkanada auf einen Transporter zu laden, der in der Ostkanada Seezone steht, und diesen dann direkt nach Europa zu fahren.  
Hier liegt der Vorteil ganz klar auf Seiten der Achse, da der Amerikaner nun nicht mehr gleichzeitig seine Westküste gegen den Japaner verteidigen und Einheiten nach Europa schicken kann. (Vor dieser Regel war es eine beliebte Strategie, Einheiten in Western USA zu bauen, um gegen eine Invasion des Japaners gewappnet zu sein, diese dann nach Westkanada zu schicken, um sie von dort nach Europa zu transportieren. Nun muß der Ami sich entscheiden, wo er seine Truppen baut und wo er sie hinschickt.  
**Vorteil:** Achse
5. Mit dieser Regel dürfen sich mehrere FLAK`s in einem Land aufhalten, wovon aber nur eine bei Angriffen schießen darf.  
Ich denke, diese Regel fällt kaum ins Gewicht und bevorteilt keine der beiden Seiten.  
**Vorteil:** keiner
1. Neu gebaute Seeeinheiten dürfen auch gesetzt werden, wenn das Seegebiet von feindlichen Einheiten besetzt ist. Im nächsten Zug des entsprechenden Feindes wird dieses Gebiet dann umkämpft.  
Diese Regel könnte für den Deutschen(Fabrik in W.E. und dann U-Boote in die England-SZ)und den Japaner(Möglichkeit die Seezone zu befreien, falls die KJF-Variante gespielt wird) von Vorteil sein. Der Brite und der Amerikaner könnten auch davon profitieren, wobei die Regel für den Russen vollkommen wertlos ist. Alles in Allem:  
**Vorteil:** Achse