

ALTER 12+
SPIELER 2-5

Axis & Allies

REGELBUCH

— 1941 —

Bemerkungen des Spielautors

Das ist nicht das erste Spiel von Axis & Allies das veröffentlicht wurde (man muss mehrere Jahrzehnte zurückgehen um dieses zu finden). Das ist auch nicht die größte oder komplizierteste Version von Axis & Allies. Dies trifft zu wenn man Axis & Allies Europe und Pacific 1940 zusammen spielt. Aber letzten Endes könnte dies die meistgespielte Version dieses Spiels werden, die je veröffentlicht wurde.

Wenn du das Spiel schon lange kennst, wird dich diese spezielle Version des Spiels mit seiner ganz speziellen Sammlung von Plastikfiguren erfreuen. Du wirst auch sofort die Einfachheit bemerken: Es wurde auf das Wesentliche reduziert und es gilt, weniger ist mehr. Du wirst bemerken wie praktisch dieses Spiel sein kann, wenn man neuen Spielern Axis & Allies zeigen will. Du wirst auch überrascht sein wie schnell der Zweite Weltkrieg gewonnen oder verloren werden kann.

Falls du das erste Mal Axis & Allies spielst, wirst du eine der großen Weltmächte des Zweiten Weltkrieges spielen. Du kannst dich

☆ entscheiden den Krieg aus Sicht der Achse zu erleben indem du entweder Japan oder Deutschland spielst. Wenn du das Spiel so spielen möchtest, solltest du darauf vorbereitet sein, dass du so viele Territorien und so viele strategische Ressourcen als möglich erobern solltest. Die Zeit ist nicht auf deiner Seite. Wenn du scheiterst die Balance der Macht zu kippen bevor die Alliierten (England, die Sowjetunion und die USA) ihre Streitkräfte vereinen und ihre gigantische Industrieproduktion gegen dich einsetzen, wirst du zur kompletten und bedingungslosen Kapitulation gezwungen.

Unabhängig von deiner Erfahrung, bist du als Spieler dieses Spiels mit vielen strategischen und wirtschaftlichen Herausforderungen konfrontiert, wie es auch die damaligen Anführer waren. Gewinnen oder verlieren, zumindest wirst du danach ein viel besseres Verständnis haben worum es im Zweiten Weltkrieg ging.

---Larry Harris



Inhaltsverzeichnis

Spielkomponenten	4
Wie man den Krieg gewinnt	6
Die Kriegsteilnehmer	6
Aufbau	6
Spielablauf	10
Phase 1: Einheiten kaufen	10
Phase 2: Gefechtsbewegung	11
Spezielle Gefechtsbewegung.....	13
Phase 3: Kampfentwicklung	14
Amphibischer Angriff.....	14
Allgemeiner Kampf.....	15
Phase 4: Kampflose Bewegung	19
Phase 5: Mobilisierung neuer Einheiten	20
Phase 6: Einkommen einziehen	21
Einheiteneigenschaften	22

Impressum

Spieldesign: Larry Harris

Spielentwicklung: Larry Harris, Kevin Chapman und Rich Baker

Bearbeitung: Jennifer Clarke Wilkes

Künstlerische Leitung: Ryan Sansaver

Titelillustration: Jim Butcher

Graphisches Design: Leon Cortez

Markenmanagement: Brian Hart

Produktionsmanagement: Godot Gutierre

Projektmanagement: Neil Shinkle

Vordruckmanagement: Jefferson Dunlap

Testspieler: Bruce Bailen, Michael Lassins, Nate Saveriano, Courtenay Moore

Danke an alle Projektteammitglieder und alle anderen, zu viele um sie Aufzuzählen, welche an diesem Produkt mitgewirkt haben.

Spielmaterial

Spielbretter:

- 1 Spielbrett (mit nationalem Produktionschart und der Mobilisierungszone)
- 1 Kampfbrett
- 1 Verluststreifen

Regelbuch

(inklusive 5 nationalen Aufstellungskarten)

Ausgestanzte Pappplättchen:

84 insgesamt

- 34 Einheitszählplättchen (22 graue, 8 grüne, 4 rote)
- 50 nationale Markierungsplättchen (10 von jeder Nation)

Plastik-Miniaturen:

160 insgesamt (32 von jeder Nation)

- 40 Infanterieeinheiten
- 25 Panzer
- 20 Jäger
- 10 Bomber
- 15 U-Boote
- 10 Schlachtschiffe
- 10 Zerstörer
- 20 Transportschiffe
- 10 Flugzeugträger

Würfel: 4 insgesamt





Wie man den Krieg gewinnt

Bis zu fünf Spieler können **Axis & Allies 1941** spielen. Jeder Spieler kontrolliert eine oder mehrere Weltmächte. Wenn du am Zug bist, kaufst, platzierst, bewegst und kommandierst du Armee-Divisionen, Flugverbände und Flotten um deinen Feinden ihre Territorien abzunehmen. Wenn deine Gegner am Zug sind, werden Sie ihre Einheiten gegen dich einsetzen. Umso mehr Territorien du kontrollierst, umso mehr Einheiten und umso mächtigere Einheiten kannst du kaufen.

Auf der Karte befinden sich fünf Hauptstädte: „Washington DC“, „London“, „Moscow“, „Berlin“ und „Tokyo“. Die Alliierten kontrollieren zu Beginn des Spiels „Washington“, „London“, und „Moscow“. Die Achse kontrolliert zu Beginn des Spiels „Berlin“ und „Tokyo“.

Eroberung von zwei feindlichen Hauptstädten: Wenn die Alliierten am Ende Zuges vom Spieler Japans „Berlin“ und „Tokyo“ kontrollieren, gewinnen sie den Krieg. Wenn die Achse am Ende des Zuges des Spielers der USA zwei beliebige Hauptstädte der Alliierten kontrolliert, gewinnt sie den Krieg.

Optional kürzeres Spiel

Eroberung einer feindlichen Hauptstadt: Wenn die Alliierten am Ende des Zuges vom Spieler Japans entweder „Berlin“ oder „Tokyo“, kontrollieren, gewinnen sie den Krieg. Wenn die Achse am Ende des Zuges des Spielers der USA entweder „Washington“ oder „London“ kontrolliert, gewinnt sie den Krieg.



Die Kriegsteilnehmer

Einer oder mehrere Spieler spielen die Seite der Achse (Deutschland und Japan) und einer oder mehrere Spieler spielen die Alliierten (die Sowjetunion, England und die USA).

In einem Spiel mit fünf Spielern, kontrolliert jeder Spieler eine Weltmacht. Wenn weniger Spieler mitspielen, kontrollieren manche davon mehrere Nationen. Wenn ein Spieler mehr als eine Nation spielt, müssen alle diese Nationen dem gleichen Bündnis angehören (Achse oder Alliierte).

Wenn du mehr als eine Nation kontrollierst, musst du das Einkommen und die Einheiten dieser Nationen getrennt halten. Du kannst Kämpfe immer nur für eine Nation gleichzeitig durchführen.

Aufbau

Nationale Markierungsplättchen

Nationale Markierungsplättchen zeigen den Status im Spiel. Sie markieren eroberte Territorien und zeigen die Höhe des nationalen Produktionslevels. Nimm alle nationalen Markierungsplättchen deiner Nation zu dir (mit dem entsprechenden Emblem bedruckt).



Nationaler Produktionschart

Dieser Chart verfolgt während des Spiels die Höhe des nationalen Produktionslevels (das Einkommen) jeder Nation. Er befindet sich am oberen Ende des Spielbretts. Deren Höhe basiert auf der Summe der Industriellen-Produktions-Zertifikats-Werte (IPC-Werte) von allen Territorien die eine Nation kontrolliert. Platziere eines deiner nationalen Markierungsplättchen auf der Zahl auf dem Chart, die mit dem Starteinkommen deiner Nation (siehe oben) übereinstimmt. Dies ist die Höhe des nationalen Produktionslevels jeder Nation zu Beginn des Spiels. Jeder Spieler sollte selbst auf die Veränderungen seines Produktionslevels während des Spiels achten.

☆ Sobald ihr entschieden habt wer welche Nation(en) spielen wird, könnt ihr das Spiel aufbauen. Es enthält die nachfolgenden Komponenten.

Streitkräfte

Nimm die Plastikfiguren die die Streitkräfte deiner Nation repräsentieren. Jede Nation hat, wie die nachfolgende Tabelle zeigt, eine eigene Farbe, das Starteinkommen in IPCs (Internationale Produktions Zertifikate) ist ebenfalls darin enthalten.

Nation	Starteinkommen	Farbe
 Sowjetunion	7	Braun
 Deutschland	12	Grau
 England	12	Beige
 Japan	9	Orange
 USA	15	Grün

☆

Mobilisierungszone

Die Mobilisierungszone die sich auf dem Spielbrett befindet, enthält eine Tabelle die die Kosten in IPCs, die Bewegungspunkte sowie die Angriffs- und Verteidigungswerte jeder Einheit enthält. Neu gekaufte Einheiten werden hier platziert bevor sie mobilisiert werden.

Industrielle Produktions Zertifikate

Diese entsprechen dem Geld im Spiel und repräsentieren die Kapazität der Militärproduktion. Jede Nation hat zu Beginn einen bestimmten Produktionslevel, wie in der Tabelle auf Seite 6 gezeigt. Jede Nation beginnt das Spiel auch mit dieser Anzahl an IPCs die man in seinem ersten Zug ausgeben kann. Wählt einen Spieler aus der das IPC-Guthaben jeder Nation auf einem Stück Papier verfolgt, oder auf andere Weise auf die sich die Gruppe einigt.

Aufstellungskarten

Die Rückseite dieses Regelbuchs zeigt die Aufstellungskarten jeder Nation. Jede Aufstellungskarte zeigt den Namen, das Starteinkommen in IPCs, die Farbe und das Emblem der Nation. Sie zeigen auch die Anzahl und die Orte der Einheiten auf dem Spielbrett jeder Nation. Platziert die entsprechenden Einheiten auf dem Spielbrett.

Marineeinheiten sind mit der Nummer der Seezone aufgelistet. Platziert die Marineeinheiten in den jeweiligen Seezonen.

Soviet Union Setup:		7 IPCs
Russia	3 infantry, 1 tank, 1 fighter	
Archangel	3 infantry	
Karelia	3 infantry	
Caucasus	3 infantry, 1 tank	
Siberia	3 infantry	
Sea Zone 4	1 submarine	

Einheitenzählplättchen

Benutzt diese Pappplättchen um Platz in überfüllten Territorien und Seezonen zu schaffen. Graue Plättchen entsprechen einer Kampfeinheit, grüne Plättchen entsprechen drei Kampfeinheiten und rote Plättchen entsprechen fünf Kampfeinheiten. Als Beispiel, wenn du 10 Infanterieeinheiten in ein Gebiet setzen willst, würdest du 1 rotes Plättchen, 1 grünes Plättchen und 1 graues Plättchen mit einer Infanterieeinheit darauf stapeln (wenn du nicht genug Plastikfiguren für alle deine Stapel hast, benutze etwas anderes als Kennzeichnung). Die Anzahl der Stapel wird nicht durch die Anzahl der Plastikfiguren und Einheitenzählplättchen begrenzt.



Kampfbrett, Verluststreifen und Würfel

Das Kampfbrett ist eine Karte mit Bereichen die die angreifenden und verteidigenden Einheiten sowie deren Kampfwerte zeigt. Wenn ein Kampf durchgeführt wird, platzieren die involvierten Spieler ihre Einheiten auf den jeweiligen Seiten auf dem Kampfbrett. Wickelt den Kampf durch Würfeln ab. Einheiten die als Verluste (Einheiten die im Kampf eliminiert werden) ausgewählt werden, werden hinter den Verluststreifen gestellt.



Spielbrett

Das Spielbrett ist eine Karte der Welt ungefähr im Jahr 1941. Sie ist unterteilt in Gebiete, entweder Territorien (Land) oder Seezonen, abgetrennt durch Grenzlinien.



Gebiete auf dem Spielbrett

Die Farbe der Grenzen der Territorien auf dem Spielbrett zeigen welche Nation diese zu Beginn des Spiels kontrolliert. Jede Nation hat ihre eigene Farbe und ihr eigenes Emblem (der ursprüngliche Eigentümer eines Territoriums ist die Nation, deren Emblem in dem Territorium abgedruckt ist). Alle anderen Gebiete sind neutral und sind keiner Nation angehörig.

Die meisten Territorien haben einen Einkommenswert von 1 bis 6. Dies ist die Anzahl an IPCs die sie jede Runde für deren kontrollierenden Spieler produzieren. Manche Territorien, so wie „Gibraltar“, haben keinen Einkommenswert.

Einheiten können zwischen benachbarten Gebieten (Gebiete die eine gemeinsame Grenze haben) hin und her bewegt werden. Der linke und der rechte Rand des Spielbretts sind miteinander verbunden. Territorien und Seezonen an der rechten Kante sind zu den Territorien und Seezonen der linken Kante benachbart. Der obere Rand und der untere Rand sind nicht miteinander verbunden.

Benachbarte Territorien

„Western Canada“ und „Eastern Canada“
„Western United States“ und „Eastern United States“
„Mexico“ und „East Mexico“

Benachbarte Seezonen

35 und 21
36 und 20
41 und 19

Territorien haben einen von drei Zuständen: freundlich, feindlich oder neutral.

Freundlich: von dir oder einer Verbündeten Nation (eine aus deinem Bündnis) kontrolliert.

Feindlich: von einer feindlichen Nation (eine des anderen Bündnisses) kontrolliert.

Neutral: von keiner Nation kontrolliert, die Kontrolle über neutrale Territorien ändert sich nie.

Seezonen sind entweder freundlich oder feindlich.

Freundlich: Enthält keine feindlichen Überwasserkriegsschiffe (ausgenommen Transportschiffe und U-Boote).

Feindlich: Enthält feindliche Überwasserkriegsschiffe.

Neutrale Territorien

Neutrale Territorien (solche wie „Turkey“, „Mongolia“ oder „Sahara“) enthalten kein Emblem einer Nation. Sie repräsentieren Gebiete die aufgrund von politischen oder geographischen Verhältnissen nicht passierbar sind. Du kannst diese Territorien nicht angreifen, keine Einheiten durch diese bewegen oder Lufteinheiten über diese bewegen. Neutrale Territorien haben keinen Einkommenswert.



„Turkish Straits“: Um die Neutralität zu bewahren, hat die Türkei die Seestraße zwischen dem Schwarzen Meer und dem Mittelmeer geschlossen, wodurch keine Nation Einheiten durch diese bewegen kann. Marineeinheiten können nicht in oder aus Seezone 18 bewegt werden. Jedoch können Lufteinheiten frei über diese Seezone bewegt werden.

Kanäle

Das Spielbrett enthält zwei Kanäle (=künstliche Wasserstraßen) die zwei größere Wasserflächen miteinander verbinden. Der Panama Kanal, der sich in Mittelamerika befindet, verbindet den Pazifik (Seezone 19) mit dem Atlantik (Seezone 12), während der Suezkanal das Mittelmeer (Seezone 17) und den indischen Ozean (Seezone 28) verbindet. Ein Kanal wird nicht als Gebiet angesehen, deswegen blockiert er keine Landbewegung. Landeinheiten können frei zwischen „Middle East“ und „Anglo-Egypt Sudan“ bewegt werden. „Central America“, durch den Panamakanal getrennt, ist ein Territorium und somit ist keine zusätzliche Bewegung notwendig um den Kanal zu überqueren.

Wenn du Marineeinheiten durch einen Kanal bewegen willst, muss dein Bündnis (aber nicht notwendigerweise deine Nation) diesen zu Beginn deines Zuges (also nicht in dem Zug in dem du ihn erobert hast) kontrollieren. Das Bündnis das „Central America“ kontrolliert, kontrolliert den Panamakanal. Das Bündnis das „Anglo-Egypt Sudan“ und „Middle East“ kontrolliert, kontrolliert den Suezkanal. Wenn ein Bündnis „Anglo-Egypt Sudan“ und das andere Bündnis „Middle East“ kontrolliert, ist der Suezkanal für Marineeinheiten gesperrt.

Die Bewegung von Lufteinheiten wird durch Kanäle nicht beeinflusst. Mit diesen kann man die Seezonen die durch den Kanal verbunden sind, unabhängig davon welche Seite ihn kontrolliert, passieren.

Inseln

Eine Insel oder eine Inselgruppe ist ein Territorium welches sich komplett in einer Seezone befindet. Eine Seezone kann mehr als eine Insel oder Inselgruppe enthalten, aber alle zählen als ein Territorium mit eigenem Namen und Emblem. Du kannst keine Landeinheiten auf den Inseln aufteilen, so dass diese sich auf verschiedenen Inseln der gleichen Inselgruppe befinden.



Spielreihenfolge

Axis & Allies: 1941 wird in Runden gespielt. Während einer Runde hat jede Nation in einer bestimmten Reihenfolge einen Zug. Am Ende jeder Runde wird geprüft ob ein Bündnis gewonnen hat.

Spielreihenfolge

1. Sowjetunion
2. Deutschland
3. England
4. Japan
5. USA

Der Zug deiner Nation besteht aus sechs Phasen, die in einer bestimmten Reihenfolge stattfinden. Du musst Einkommen einziehen wenn du kannst, aber alle anderen Phasen in deinem Zug sind freiwillig. Wenn du deine Phase „Einkommen einziehen“ abgeschlossen hast, ist dein Zug beendet. Dann ist gemäß der Spielreihenfolge die nächste Nation am Zug.

Wenn jede Nation ihren Zug beendet hat, endet diese Spielrunde. Wenn kein Bündnis gewonnen hat beginnt eine neue Runde.

1. Einheiten kaufen (Seite 10)
2. Gefechtsbewegung (Seite 11)
3. Kampfabwicklung (Seite 14)
4. Kampflöse Bewegung (Seite 19)
5. Mobilisierung neuer Einheiten (Seite 20)
6. Einkommen einziehen (Seite 21)

Phase 1: Einheiten kaufen

In dieser Phase kannst du IPCs für den Kauf zusätzlicher Einheiten ausgeben um diese in zukünftigen Zügen zu verwenden. Die Mobilisierungszone die auf dem Spielbrett abgedruckt ist zeigt die verfügbaren Einheiten und was diese kosten. Du kannst dies aber auch in den „Einheitenprofile“ auf Seite 22 nachlesen.

Ablauf beim Kauf von Einheiten

1. Einheiten bestellen
2. Einheiten bezahlen
3. Einheiten in der Mobilisierungszone platzieren

Schritt 1: Einheiten bestellen

Du kannst so viele Einheiten von jedem Typ kaufen wie du dir leisten kannst, allerdings musst du alle Einheiten die du kaufen willst während dieser Phase aussuchen. Du musst nicht all deine IPCs ausgeben.

Schritt 2: Einheiten bezahlen

Zahle die Höhe an IPCs die der Höhe der Kosten deiner gekauften Einheiten entspricht (der Spieler der das Geld verwaltet passt entsprechend den Wert an).

Schritt 3: Einheiten in der Mobilisierungszone platzieren

Platziere die neu gekauften Einheiten in der Mobilisierungszone auf dem Spielbrett.

Diese Einheiten kannst du nicht sofort verwenden. Du wirst diese später in deinem Zug aufstellen (in der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“).

MOBILIZATION ZONE				
UNIT STATS	Cost	Move	Attack	Defense
Land Units				
Infantry	3	1	1	2
Tank	6	2	3	3
Air Units				
Fighter	10	4	3	4
Bomber	12	6	4	1
Sea Units				
Submarine	6	2	2	1
Transport	7	2	—	—
Destroyer	8	2	2	2
Aircraft Carrier	12	2	1	2
Battleship	16	2	4	4

Spielreihenfolge

Phase 2: Gefechtsbewegung

Axis & Allies: 1941 hat zwei verschiedene Bewegungsphasen: Gefechtsbewegung und kampflöse Bewegung. Während der Phase „Gefechtsbewegung“ muss jede Bewegung von Einheiten, mit ein paar Ausnahmen, in einem Kampf enden. Die Bewegung von Einheiten die nicht in einem Kampf endet, findet während der Phase „kampflöse Bewegung“ statt.

Zu keiner Zeit kann ein Alliiertes einen anderen Alliierten oder eine Achsenmacht die andere Achsenmacht angreifen.

In dieser Phase kannst du manche oder all deine Einheiten in feindliche Gebiete bewegen. Jede Einheit kann eine bestimmte Anzahl Felder, entsprechend ihrer Bewegungspunkte bewegt werden. Einheiten aus mehreren Gebieten können ein einzelnes feindliches Gebiet angreifen, wenn es für jede Einheit möglich ist dieses Gebiet durch einen erlaubten Zug zu erreichen.

Die meisten Einheiten müssen angehalten werden wenn man diese in ein feindliches Gebiet bewegt. Somit kann eine Einheit mit zwei Bewegungspunkten in ein freundliches Gebiet bewegt werden um dann in ein feindliches Gebiet bewegt zu werden oder nur in ein feindliches Gebiet bewegt werden.

Einheiten können während dieser Phase frei auf dem Weg in feindliche Gebiete durch freundliche Gebiete bewegt werden. Jedoch können Einheiten während der Phase „Gefechtsbewegung“ nicht in freundliche Gebiete bewegt werden, ausgenommen in vier Fällen.

- Panzer die ein unbesetztes feindliches Territorium geblitzt haben (siehe „Panzer und Blitzen“, Seite 13).
- Marineeinheiten die aus einer unbesetzten Seezone an einem amphibischen Angriff teilnehmen (siehe „Amphibischer Angriff“ auf Seite 12).
- Marineeinheiten die als Gefechtsbewegung aus feindlichen Seezonen bewegt werden um einem Kampf zu entgehen (siehe „Marineeinheiten die in feindlichen Seezonen starten“ auf Seite 12).
- Marineeinheiten die in eine Seezone bewegt werden die nur feindliche U-Boote und oder Transportschiffe enthält um diese anzugreifen (zur Erinnerung, solch eine Seezone zählt nicht als feindlich).

Die Bewegung in ein feindliches Territorium zählt als Gefechtsbewegung, egal ob dieses Territorium besetzt ist oder nicht. Zur Erinnerung, Einheiten können nicht in neutrale Territorien bewegt werden.

Wenn du all deine Einheiten aus einem Territorium ziehst das du kontrollierst, behältst du die Kontrolle über dieses Territorium bis ein Feind in dieses Territorium Einheiten bewegt und es dadurch erobert (das Territorium bleibt in der Kontrolle der Nation, die es zu Beginn der Runde kontrolliert hat).

Einheiten des gleichen Bündnisses können Territorien, Seezonen und Plätze auf Flugzeugträgern und Transportschiffen miteinander teilen, wenn beide Spieler dieser Nationen einverstanden sind.

Alle Gefechtsbewegungen werden so betrachtet, als würden sie zur gleichen Zeit stattfinden. Deshalb kannst du nicht eine Einheit bewegen, einen Kampf durchführen und die Einheit während dieser Phase nochmal bewegen. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist ein amphibischer Angriff der auf einen Seekampf folgt (siehe „Amphibischer Angriff“ auf Seite 12), da die transportierten Einheiten nach dem Seekampf ausgeladen werden müssen, wenn dieser erfolgreich war. Du kannst keine zusätzlichen Einheiten in ein umkämpftes Gebiet bewegen, sobald der erste Kampf begonnen wurde.

Feindliche U-Boote und oder Transportschiffe blockieren weder die Bewegung deiner Einheiten noch verhindern sie, dass du Einheiten in dieser Seezone auf- oder ausladen kannst (mit einer Ausnahme: siehe „Spezielle Kampfbewegung: Transportschiffe“ auf Seite 13). Als der Spieler der am Zug ist, hast du die Möglichkeit feindliche U-Boote und oder Transportschiffe, die eine Seezone mit deinen Einheiten teilen, anzugreifen oder nicht anzugreifen. Wenn jedoch ein Kriegsschiff ein ungeschütztes Transportschiff zerstört, muss die Bewegung dieses Kriegsschiffes in dieser Seezone beendet werden. Es ist jedoch möglich, dass manche Einheiten angehalten werden um zu kämpfen während andere Einheiten durch diese Seezone durch bewegt werden.

Spielreihenfolge

Marineeinheiten die in feindlichen Seezonen starten

Zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ kann es sein das sich bereits Marineeinheiten (und oder Jäger auf Flugzeugträgern) von dir in Seezonen befinden, in denen sich auch feindliche Einheiten befinden. Wenn zum Beispiel ein Gegner in einer Seezone neue Überwasserkriegsschiffe mobilisiert hat in der sich Einheiten von dir befinden. Wenn du dann am Zug bist teilst du diese Seezone mit den feindlichen Streitkräften.

Wenn sich deine Marineeinheiten eine Seezone mit feindlichen Überwasserkriegsschiffen (keine U-Boote und oder Transportschiffe) teilen, erfordert dies eine der folgenden Aktionen:

- Deine Einheiten in der Seezone lassen und kämpfen.
- Deine Einheiten aus dieser Seezone bewegen, wenn du willst Einheiten aufladen und in einer anderen Seezone kämpfen.
- Deine Einheiten aus dieser Seezone bewegen, Einheiten aufladen und deine Einheiten zurück in die Seezone bewegen um zu kämpfen (in einer feindlichen Seezone kannst du keine Einheiten aufladen).
- Deine Einheiten aus dieser Seezone bewegen und nicht kämpfen.

Wenn diese Marineeinheiten bewegt wurden und oder gekämpft haben, können diese nicht in der Phase „kampflose Bewegung“ bewegt werden.

Luftseinheiten

Jede Luftseinheit die in der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt wird, muss generell einen Teil ihrer Bewegungspunkte für den Rückzug in der Phase „kampflose Bewegung“ aufsparen in der sie einen sicheren Landeplatz erreichen muss. Siehe Seite 23 für Beispiele.

Die Bewegung einer Luftseinheit in einem Zug ist auf die Anzahl ihrer Bewegungspunkte beschränkt. Ein Bomber zum Beispiel hat 6 Bewegungspunkte, aber er kann nicht 6 Felder bewegt werden um dann anzugreifen. Es müssen genug Bewegungspunkte aufgespart werden das er in einem freundlichen Territorium gelandet werden kann. Ein Jäger kann seine vollen 4 Bewegungspunkte bewegt werden um in einer Seezone anzugreifen, aber nur wenn sich in dieser Seezone, bis zum Ende der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“, ein verbündeter Flugzeugträger befindet.

Amphibischer Angriff

Wenn du einen amphibischen Angriff machen willst, musst du dieses Vorhaben während der Phase „Gefechtsbewegung“ ankündigen. Während der Phase „Kampfabwicklung“ kannst du nur die amphibischen Angriffe durchführen die du zuvor angekündigt hast.

Ein amphibischer Angriff findet statt wenn du ein Küstengebiet (ein Territorium mit der Grenze zu einer Seezone) oder eine Inselgruppe aus einer Seezone angreifst indem du Landeinheiten aus Transportschiffen in dieses Gebiet auslädst (oder einen gemeinsamen Angriff mit ausgeladenen Einheiten und anderen Einheiten aus einem oder mehreren benachbarten Territorien). Die Seezone kann freundlich oder feindlich sein, aber wenn sie feindlich ist, muss diese zuvor freundlich gemacht werden (indem alle feindlichen Marineeinheiten besiegt wurden) bevor der amphibische Angriff stattfinden kann.

Die Bewegung von Transportschiffen und ihrer Fracht in eine Seezone aus der du einen amphibischen Angriff planst zählt als Gefechtsbewegung, auch wenn sich dort keine feindlichen verteidigenden Überwasserkriegsschiffe befinden.

Wenn ein amphibischer Angriff einen Seekampf enthält und auch Luftseinheiten involviert sind, muss der Angreifer für jede Luftseinheit ansagen ob diese am Seekampf oder am Landkampf teilnehmen. Während der Phase „Kampfabwicklung“ nehmen diese Einheiten nur an dem Kampf teil, auf den sie zugewiesen wurden.

Spielreihenfolge

Spezielle Kampfbewegung

Mit bestimmten Einheiten können während dieser Phase spezielle Züge gemacht werden.

Flugzeugträger

Etwaige Jäger die sich auf Flugzeugträgern befinden werden gestartet bevor der Flugzeugträger bewegt wird und werden somit unabhängig vom Flugzeugträger bewegt. Mit diesen Jägern kann aus der Seezone des Flugzeugträgers eine Gefechtsbewegung gemacht werden oder man lässt diese in dieser Seezone bis zur Phase „kampflose Bewegung“.

Jäger eines Verbündeten an Bord deiner Flugzeugträger (Gastjäger) müssen als Fracht an Bord bleiben wenn der Flugzeugträger in dieser Phase bewegt wird. Sie können nicht am Kampf teilnehmen und gelten als zerstört, wenn der Flugzeugträger zerstört wird.

Unabhängig davon ob er in der Phase „Gefechtsbewegung“ oder „kampflose Bewegung“ bewegt wird, ist es möglich auf einem Flugzeugträger, in der Seezone in der dessen Bewegung beendet wird, verbündete Jäger darauf landen zu lassen.

U-Boote

U-Boote können wegen ihrer Eigenschaft „Abtauchen“ unentdeckt bewegt werden und haben darum spezielle Bewegungsregeln. Wenn sich keine feindlichen Zerstörer in einer Seezone befinden, kann ein U-Boot durch diese Seezone bewegt werden ohne das es angehalten werden muss. Jedoch muss ein U-Boot sofort angehalten werden und kämpfen wenn es in eine Seezone bewegt wird die einen feindlichen Zerstörer enthält.

Panzer und Blitzen

Ein Panzer kann „Blitzen“ indem er durch ein unbesetztes feindliches Territorium als erster Teil seiner Bewegung bewegt wird, die in einem freundlichen oder feindlichen Territorium beendet werden kann. Die komplette Bewegung von blitzenden Panzern muss während der Phase „Gefechtsbewegung“ stattfinden.

Der Panzer erobert das erste Territorium bevor er in das nächste bewegt wird. Platziere eines deiner nationalen Markierungsplättchen im ersten Territorium und passe die nationalen Einkommen entsprechend an. Ein Panzer der im ersten Territorium auf feindliche Einheiten trifft (eingenommen einer Fabrik) muss dort angehalten werden.

Transportschiffe

Wenn ein Transportschiff auf feindliche Überwasserkriegsschiffe trifft (ausgenommen feindliche U-Boote und oder Transportschiffe) NACHDEM es bereits bewegt wurde (die Seezone aus der es gestartet wurde zählt nicht mit), endet die Bewegung für diesen Zug. Es muss in dieser Seezone angehalten werden und gekämpft werden.

Auf ein Transportschiff kann, während es bewegt wird, in jeder beliebigen freundlichen Seezone Einheiten aufgeladen werden, eingenommen der Seezone aus der es bewegt wurde. Wenn auf ein Transportschiff während der Phase „Gefechtsbewegung“ Einheiten aufgeladen werden, müssen diese Einheiten in der Phase „Gefechtsbewegung“ als Teil eines amphibischen Angriffs ausgeladen werden um ein feindliches Territorium anzugreifen oder das Transportschiff muss während des Seekampfes des amphibischen Angriffes zurückgezogen werden.

Die Bewegung eines Transportschiffs, das Teil eines amphibischen Angriffs ist, muss in einer freundlichen Seezone beendet werden aus der es einen Angriff durchführen kann. Sie kann auch in einer feindlichen Seezone, die als Folge des Kampfes freundlich werden könnte, beendet werden. Jedoch kann ein Transportschiff keine feindlichen U-Boote in einer Seezone aus der es einen amphibischen Angriff starten soll ignorieren, es sei denn mindestens ein angreifendes Kriegsschiff befindet sich am Ende der Phase „Gefechtsbewegung“ ebenfalls in dieser Seezone.

Jede Landeinheit an Bord eines Transportschiffes ist Fracht bis sie ausgeladen wird. Fracht kann nicht an einem Seekampf teilnehmen und gilt als zerstört wenn das Transportschiff zerstört wird.

Spielreihenfolge

1. Multinationale Streitkräfte

Einheiten des gleichen Bündnisses können sich ein Territorium oder eine Seezone teilen und bilden eine multinationale Streitkraft. Solch eine Streitkraft kann gemeinsam verteidigen, aber sie kann nicht zusammen angreifen (dies bedeutet nicht das Nationen Einkommen teilen können, nur die Nation die das Territorium kontrolliert erhält dafür Einkommen).

Angreifen: Eine multinationale Streitkraft kann zusammen nicht das gleiche Gebiet angreifen, weil jeder Spieler einer Nation seine eigenen Einheiten bewegt und mit diesen angreift wenn er am Zug ist. In einer Seezone in der es zum Kampf kommt, können etwaige Einheiten einer verbündeten Nation (ausgenommen Fracht auf einem angreifenden Schiff) auf keine Weise am Kampf teilnehmen. Solche Einheiten können nicht als Verluste des Seekampfes ausgewählt werden und haben keine Auswirkung auf verteidigende U-Boote.

Ein angreifender Jäger kann von einem Flugzeugträger eines Verbündeten gestartet werden, aber der Flugzeugträger kann nicht bewegt werden bevor der Besitzer des Flugzeugträgers am Zug ist. Genauso kann ein angreifender Flugzeugträger den Jäger eines Verbündeten als Fracht tragen, aber dieser Jäger kann nicht an einem Angriff des Flugzeugträgers teilnehmen.

Eine angreifende Landeinheit kann an einem Angriff auf ein Küstengebiet aus einem verbündeten Transportschiff teilnehmen, aber nur wenn der Besitzer der Landeinheit am Zug ist.

Verteidigen: Wenn ein Gebiet, das eine multinationale Streitkraft enthält, angegriffen wird, verteidigen alle Einheiten die sich in diesem Gebiet befinden gemeinsam. Wenn die verteidigenden Einheiten verschiedenen Spielern gehören, müssen sich die Spieler bei der Auswahl der Verluste einigen. Wenn sie sich nicht einigen können darf der Angreifer die Verluste auswählen.

Transportieren: Du kannst deine Einheiten auf und aus Transportschiffen und oder auf und von Flugzeugträgern die einem Verbündeten gehören auf- und aus- / abladen. Dies muss in drei Schritten gemacht werden:

- Du lädst deine Einheiten wenn du am Zug bist auf das Schiff des Verbündeten
- Der Besitzer des Schiffs bewegt es (oder auch nicht) während seines Zuges
- Du lädst deine Einheiten wenn du am Zug bist vom Schiff des Verbündeten aus



Phase 3: Kampfabwicklung

In dieser Phase wickelst du die Kämpfe in allen Territorien die deine und feindliche Einheiten enthalten ab.

Du führst bestimmte Arten von Kämpfen in einer bestimmten Reihenfolge durch.

1. Amphibische Angriffe (siehe unten)
2. Allgemeiner Kampf (Seite 15)

Bestimmte Einheiten haben spezielle Regeln die diese allgemeinen Kampfregeln in diesem Abschnitt aufheben oder abändern. Siehe „Einheitenprofiles“ auf Seite 22 für die speziellen Kampfregeln für jeden Einheitentyp.

1. Amphibische Angriffe

Während dieses Schritts wickelst du jeden amphibischen Angriff ab, denn du während der Phase „Gefechtsbewegung“ angekündigt hast. Wenn du keinen amphibischen Angriff angekündigt hast, gehe direkt weiter zum Schritt Allgemeiner Kampf (Seite 15).

Ablauf amphibischer Angriff

1. Seekampf
2. Landkampf

Schritt 1: Seekampf

Wenn sich verteidigenden Überwasserkriegsschiffe in der Seezone befinden, in der du Einheiten aus einem Transportschiff ausladen willst, kommt es zum Seekampf. Wenn sich nur verteidigende U-Boote und oder Transportschiffe in dieser Seezone befinden, kannst du entscheiden ob du diese ignorierst oder ob du einen Seekampf durchführst (Die Zerstörung verteidigungsloser feindlicher Transportschiffe zählt als Seekampf).

Schritt 2: Landkampf

Ein Landkampf kann nur stattfinden wenn kein Seekampf stattgefunden hat oder die Seezone von allen verteidigenden feindlichen Einheiten befreit wurde (ausgenommen Transportschiffe und untergetauchte U-Boote). Wenn Landeinheiten des Angreifers, die das Territorium angreifen sollen, überlebt haben, setze alle angreifenden und verteidigenden Land- und Lufteinheiten auf den Kampfstreifen um den Kampf gemäß den allgemeinen Kampfregeln durchzuführen.



Spielreihenfolge

Angreifende Landeinheiten können von Transportschiffen (vom Meer) und von benachbarten Territorien kommen (über Land). Aus einem Transportschiff können Einheiten nur in ein Territorium ausgeladen werden.

Wenn keine Landeinheiten vom Meer den Seekampf überlebt haben oder die angreifenden Marineeinheiten aus dem Seekampf zurückgezogen wurden, müssen etwaige andere Einheiten (eingenommen Lufteinheiten) die am Angriff beteiligt sind trotzdem angreifen und es muss mindestens eine Kampfrunde durchgeführt werden bevor diese Einheiten zurückgezogen werden können.

Wenn der Angreifer keine angreifenden Landeinheiten oder Lufteinheiten übrig hat, ist der amphibische Angriff beendet.

Zurückziehen: Halte die angreifenden Überland-Einheiten und vom Meer kommende Einheiten auf dem Kampfbrett getrennt. Angreifende Einheiten vom Meer können nicht zurückgezogen werden. Angreifende Überland-Einheiten und Flugzeuge können ganz normal am Ende der Kampfrunde zurückgezogen werden (siehe „Schritt 6: weiter angreifen oder sich zurückziehen“ auf Seite 17). Alle angreifenden Überland-Einheiten müssen zusammen als eine Gruppe, zur gleichen Zeit und in das gleiche Territorium zurückgezogen werden. Sie können nur in ein Territorium zurückgezogen werden aus dem mindestens eine dieser Einheiten hergekommen ist.

Angreifende Lufteinheiten, egal ob diese in einen Kampf in einer Seezone oder in einem Territorium involviert sind, können ganz normal zurückgezogen werden. Lufteinheiten und Überland-Einheiten (wenn vorhanden) müssen zur gleichen Zeit zurückgezogen werden. Jedoch können die Lufteinheiten nicht vor der Phase „kampflose Bewegung“ gelandet werden.

Lufteinheiten: Jede angreifende Lufteinheit kann entweder am Seekampf oder am Kampf im Territorium teilnehmen, aber nicht an beiden Kämpfen. Der angreifende Spieler muss ansagen welche Lufteinheit in welchem Teil des Kampfes, teilnehmen wird und kann diese Entscheidung später nicht ändern. Am Ende des amphibischen Angriffs müssen alle Lufteinheiten an Ort und Stelle bleiben, diese werden während der Phase „kampflose Bewegung“ gelandet.

Lufteinheiten die in einem Territorium verteidigen können nur in einem Territorium kämpfen. Sie können nicht an einem Seekampf teilnehmen.

Allgemeiner Kampf

In diesem Schritt wird der Kampf in jedem Territorium abgewickelt, das deine und feindliche Einheiten enthält. Der Kampf wird gemäß dem Ablauf des Allgemeinen Kampfes weiter unten abgewickelt. Der Kampf in jedem Gebiet findet zur gleichen Zeit statt, aber die Kämpfe in den betreffenden Territorien und Seezonen werden getrennt und vollständig abgewickelt bevor im nächsten Gebiet gekämpft wird. Der Angreifer entscheidet die Reihenfolge in der die Kämpfe durchgeführt werden. Es können keine neuen Einheiten als Verstärkungen am Kampf teilnehmen, nachdem der erste Kampf begonnen hat.

Wenn du etwaige Landeinheiten in feindliche Territorien die unbesetzt sind oder nur eine Fabrik enthalten bewegst, musst du keinen Kampf durchführen. Gehe für jedes dieser Territorien direkt zu Schritt 7 (Kampf abschließen) über.

Angreifende und verteidigende Einheiten in jedem Gebiet feuern gleichzeitig, aber um das Spiel zu vereinfachen wird in folgender Reihenfolge gewürfelt: erst Angreifer, dann Verteidiger.

Allgemeiner Kampfablauf

Ein Kampf geht über eine bestimmte Anzahl Runden. Jede Kampfrunde besteht aus mehreren Schritten.

1. Platziere die im Kampf involvierten Einheiten auf dem Kampfbrett
2. Überraschungsangriff(e) oder Untertauchen von U-Booten (nur in Seekämpfen)
3. Angreifende Einheiten feuern
4. Verteidigende Einheiten feuern
5. Entferne die Verluste des verteidigenden Spielers
6. Setze den Angriff fort oder ziehe dich zurück
7. Beende den Kampf



Spielreihenfolge

Schritt 1: Platziere die im Kampf involvierten Einheiten auf dem Kampfbrett

Das Kampfbrett hat zwei Seiten, beschriftet mit „Attacker“ (=Angreifer) und „Defender“ (Verteidiger). Platziere alle angreifenden und verteidigenden Einheiten des Kampfes auf der jeweiligen Seite, in der Spalte in der der Name der Einheit steht. Die Zahl in der entsprechenden Spalte zeigt den Angriffs- oder Verteidigungswert der Einheit (Fabriken nehmen nicht am Kampf teil). Für eine angreifende oder verteidigende Einheit muss der jeweilige Angriffs- oder Verteidigungswert oder weniger gewürfelt werden, dass diese trifft.

In einem Seekampf in den Transportschiffe und oder Flugzeugträger involviert sind wird jegliche Fracht (egal ob die Einheiten deine oder die eines Verbündeten sind) neben der Marineeinheit die die Fracht trägt platziert. Für Fracht wird weder gewürfelt, noch kann sie als Verlust ausgewählt werden. Wenn die Marineeinheit, die die Fracht trägt, zerstört wird, ist auch die Fracht zerstört.

Wenn du in einer Seezone angreifst die bereits verbündete Einheiten enthält, werden diese verbündeten Einheiten nicht auf dem Kampfbrett platziert. Sie bleiben für diesen Zug aus dem Spiel.

Schritt 2: Überraschungsangriffe) oder Untertauchen von U-Booten (nur in Seekämpfen)

Dieser Schritt gilt nur für angreifende und verteidigende U-Boote.

Bevor der allgemeine Seekampf stattfindet (Schritt 3-5), muss für angreifende und verteidigende U-Boote entschieden werden ob ein Überraschungsangriff durchgeführt werden soll oder ob diese untergetaucht werden sollen. Wenn dein Gegner jedoch einen Zerstörer im Kampf hat, kannst du mit deinen U-Booten weder einen Überraschungsangriff machen noch deine U-Boote untertauchen lassen. Der Kampf wird dann ganz normal abgewickelt und deine U-Boote feuern zusammen mit deinen anderen Einheiten in Schritt 3 und 4.

Untertauchen: Angreifende oder verteidigende U-Boote die untergetaucht werden, werden sofort vom Kampfbrett entfernt und zurück in die entsprechende Seezone gestellt und sind aus dem Seekampf ausgeschlossen.

Die Spieler beider Seiten müssen vor dem Würfeln entscheiden ob sie ihre U-Boote untertauchen lassen oder einen Überraschungsangriff durchführen lassen. Der angreifende Spieler entscheidet zuerst.

Überschungsangriff: Für jedes angreifende U-Boot, das man einen Überraschungsangriff durchführen lässt, würfelt man einmal und bei einer 2 oder weniger erzielt man einen Treffer. Nachdem der Angreifer für alle angreifenden U-Boote gewürfelt hat, wählt der Verteidiger für jeden Treffer eine Marineeinheit aus und stellt diese hinter den Verluststreifen (U-Boote können keine Lufteinheiten treffen). Dann wird vom Verteidiger für jedes verteidigende U-Boot, das er einen Überraschungsangriff durchführen lässt, einmal gewürfelt und bei einer 1 trifft es. Nachdem der Verteidiger für alle verteidigenden U-Boote gewürfelt hat, wählt der Angreifer für jeden Treffer eine Marineeinheit aus und entfernt diese aus dem Spiel.

Sobald für alle U-Boote, die einen Überraschungsangriff durchführen sollen, gewürfelt wurde, werden die Verluste entfernt. Dieser Schritt ist für diese Kampfrunde beendet. Dieser Schritt wird so oft wiederholt, wie sich angreifende und verteidigende U-Boote im Kampf befinden (wenn keine Zerstörer vorhanden sind). Jegliche Treffer die während dieses Schritts erzielt werden und keine Einheiten zerstören (bei Schlachtschiffen) bleiben bestehen bis der Kampf beendet ist.

Hinweis: In beiden Fällen, angreifend oder verteidigend, können Transportschiffe nur als Verluste ausgewählt werden wenn es keine anderen Einheiten mehr gibt. Du kannst abgetauchte U-Boote nicht als Verluste auswählen, da diese bereits aus dem Kampf genommen wurden.

Schritt 3: Angreifende Einheiten feuern

Dieser Schritt findet bei Land- und Seekämpfen statt.

Der angreifende Spieler würfelt für jede angreifende Einheit die einen Angriffswert hat die in Schritt 2 nicht abgetaucht wurde oder bereits gefeuert hat. Für Einheiten mit dem gleichen Angriffswert wird gleichzeitig gewürfelt, zum Beispiel wird für alle Einheiten mit dem Angriffswert 3 gleichzeitig gewürfelt. Eine angreifende Einheit trifft, wenn deren Angriffswert oder niedriger gewürfelt wurde. Nachdem der angreifende Spieler für alle angreifenden Einheiten gewürfelt hat, wählt der verteidigende Spieler für jeden Treffer eine Einheit aus und bewegt diese hinter den Verluststreifen (Einheiten hinter dem Verluststreifen werden in Schritt 4 feuern).

Der verteidigende Spieler muss so viele Treffer als möglich seinen Einheiten zuordnen. Wenn zum Beispiel ein Zerstörer und 2 U-Boote einen Zerstörer und einen Flugzeugträger mit einem Jäger angreifen und 3 Treffer erzielen, muss der verteidigende Spieler den Treffer vom Zerstörer dem Jäger zuordnen und die Treffer der U-Boote den Schiffen zuordnen. Der Verteidiger kann den Treffer des Zerstörers nicht einem Schiff zuordnen, da U-Boote keine Lufteinheiten treffen können, deshalb würde dann 1 Treffer des U-Bootes nicht zugeordnet werden können.

Spielreihenfolge

Schritt 4: Verteidigende Einheiten feuern

Dieser Schritt findet bei Land- und Seekämpfen statt.

So wie der angreifende Spieler würfelt auch der verteidigende Spieler für jede verteidigende Einheit die einen Verteidigungswert hat, die nicht in Schritt 2 abgetaucht wurde oder bereits gefeuert hat. Dies gilt auch für Einheiten die in Schritt 3 hinter den Verluststreifen gestellt wurden. Für Einheiten mit dem gleichen Verteidigungswert wird gleichzeitig gewürfelt. Eine verteidigende Einheit trifft, wenn deren Verteidigungswert oder niedriger gewürfelt wurde.

Nachdem der Verteidiger für alle verteidigende Einheiten mit einem Verteidigungswert gewürfelt hat, wählt der angreifende Spieler für jeden Treffer eine Einheit aus und nimmt diese aus dem Spiel. Wie auch in Schritt 3 muss der Angreifer so viele Treffer wie möglich seinen Einheiten zuordnen.

Speziell bei Seekämpfen: In den Schritten 3 und 4, können U-Boote nicht nochmal feuern wenn sie das bereits in Schritt 2 der gleichen Kampfrunde gemacht haben. Wenn sich im Kampf ein feindlicher Zerstörer befindet, feuern U-Boote in Schritt 3 und 4 anstatt in Schritt 2. Denk dran das die Treffer von Lufteinheiten in Seekämpfen nur dann U-Booten zugeordnet werden können, wenn sich im Kampf auch ein zu den Lufteinheiten verbündeter Zerstörer befindet und nur dann Transportschiffen zugeordnet werden können, wenn keine anderen Einheiten mehr am Kampf beteiligt sind.

Schritt 5: Entferne die Verluste des verteidigenden Spielers

Dieser Schritt findet bei Land- und Seekämpfen statt.

Entferne alle Einheiten des Verteidigers die sich hinter dem Verluststreifen befinden aus dem Spiel.

Nachdem die Verluste entfernt wurden, kann es notwendig sein die Fähigkeiten bestimmter Einheiten die auf die Anwesenheit oder Abwesenheit bestimmter Einheiten basieren neu zu bewerten. U-Boote zum Beispiel können eventuell wieder ihre besonderen Fähigkeiten haben nachdem ein feindlicher Zerstörer vernichtet wurde. Etwaige solcher Änderungen werden ab der darauffolgenden Kampfrunde wirksam.

Schritt 6: Setze den Angriff fort oder ziehe dich zurück

Führe so viele Kampfunden durch (Schritt 2 bis 5) bis eine der nachfolgenden zwei Bedingungen erfüllt wird (in dieser Reihenfolge):

Bedingung A – Angreifer und oder Verteidiger verliert / verlieren alle Einheiten

Sobald alle Einheiten mit denen man feuern kann oder die man zurückziehen kann zerstört wurden, ist der Kampf beendet.

Wenn eine Nation immer noch Kampfeinheiten auf dem Kampfbrett hat, gewinnt dieser Spieler diesen Kampf.

In Seekämpfen, wenn beide Einheiten nur noch Transportschiffe übrig haben, können die Transportschiffe des Angreifers in der umkämpften Seezone bleiben oder zurückgezogen werden, wenn dies möglich ist (siehe Bedingung B unten).

Bedingung B – Angreifer zieht sich zurück

Der Angreifer (nie der Verteidiger) kann seine Einheiten während dieses Schritts zurückziehen.

Land- und Marineeinheiten: Bewege alle angreifenden Land- und Marineeinheiten dieses Kampfes die sich auf dem Kampfbrett befinden in ein benachbartes freundliches Gebiet aus dem mindestens eine der angreifenden Land- oder Marineeinheit gezogen wurde. Im Falle der Marineeinheiten muss dieses Gebiet zu Beginn des Zuges freundlich gewesen sein. Alle dieser Einheiten müssen zusammen in das gleiche Gebiet zurückgezogen werden, unabhängig davon woher sie gekommen sind.

Lufteinheiten: Zurückgezogene Lufteinheiten bleiben für den Moment im umkämpften Gebiet. Deren Rückzug wird in der Phase „kampflose Bewegung“ beendet, dabei werden die gleichen Regeln angewendet wie bei Lufteinheiten die an einem gewonnenen Kampf teilgenommen haben.

Ungeschützte Transportschiffe

In einem Seekampf, indem der Verteidiger nur noch Transportschiffe übrig hat und der Angreifer immer noch Einheiten im Kampf hat die angreifen können, gelten die verteidigenden Transportschiffe sowie deren Fracht als zerstört. Der Kampf muss nicht weitergeführt werden bis alle Transportschiffe getroffen sind – somit werden die Kämpfe beschleunigt. Dies ist auch dann der Fall, wenn sich die im Kampf verbliebenen Einheiten nicht gegenseitig treffen können. Als Beispiel: Wenn der Verteidiger nur noch Transportschiffe und U-Boote übrig hat, und der Angreifer nur noch Lufteinheiten übrig hat (die U-Boote und die Lufteinheiten können sich gegenseitig nicht treffen), gelten die Transportschiffe als ungeschützt. Ab diesem Punkt gelten alle ungeschützten Transportschiffe inklusive der Fracht als zerstört. Angreifende Transportschiffe werden normalerweise nicht als ungeschützt angesehen, da sie im Normalfall die Option zum Rückzug haben. Wenn sich diese nicht zurückziehen können, werden sie genauso wie verteidigende Transportschiffe behandelt.

Spielreihenfolge

Schritt 7: Beende den Kampf

Platziere alle Einheiten die sich noch auf dem Kampfbrett befinden in das umkämpfte Gebiet auf dem Spielbrett.

Wenn du einen Kampf als Angreifer des Territoriums gewinnst und dort mindestens eine überlebende Landeinheit hast, erobertst du es. Andernfalls bleibt es unter der Kontrolle des Verteidigers (wenn alle Einheiten beider Seiten zerstört wurden, bleibt das Territorium unter der Kontrolle des Verteidigers).

Marineeinheiten können keine Territorien erobern, sie müssen im Meer bleiben.

Luftseinheiten können kein Territorium erobern. Wenn deine angreifende Armee nur noch aus Luftseinheiten besteht, kannst du das Territorium das du angegriffen hast nicht erobern, selbst wenn sich in diesem keine feindlichen Einheiten mehr befinden. Luftseinheiten müssen während der Phase „kampflose Bewegung“ zurück in ein freundliches Territorium oder auf einen verbündeten Flugzeugträger bewegt werden. Bis dahin bleiben sie in dem Gebiet in dem man mit ihnen gekämpft hat.

Platziere eines deiner nationalen Markierungsplättchen in dem neu eroberten Territorium und passe die nationalen Produktionslevels an. Dein nationaler Produktionslevel steigt um den Wert des eroberten Territoriums, der Produktionslevel des Verlierers sinkt um diesen Wert.

Eine Fabrik die sich im eroberten Territorium befindet gehört nun dir (siehe „Befreiung eines Territoriums“, unten). Wenn du eine Fabrik erobertst kannst du dort erst in deinem nächsten Zug Einheiten mobilisieren.

Befreiung eines Territoriums

Wenn du ein Territorium erobertst das ursprünglich eine andere Nation deines Bündnisses kontrolliert hat, „befreist“ du dieses Territorium. Du übernimmst nicht die Kontrolle über dieses Territorium, stattdessen fällt es wieder in die Kontrolle des ursprünglichen Besitzers zurück und du musst dessen nationalen Produktionslevel anpassen. Eine Fabrik in diesem Territorium fällt ebenfalls in die Kontrolle des ursprünglichen Besitzers zurück.

Wenn sich die Hauptstadt des ursprünglichen Besitzers am Ende des Zuges, indem du eigentlich das Territorium befreit hättest in feindlicher Hand befindet, erobertst du stattdessen das Territorium. Du passt deinen nationalen Produktionslevel an, anstatt den nationalen Produktionslevel des ursprünglichen Besitzers und du kannst eine Fabrik die sich in diesem Territorium befindet so lange benutzen bis die Hauptstadt des ursprünglichen Besitzers befreit wurde.

Eroberung und Befreiung einer Hauptstadt

Wenn du ein Territorium erobertst das eine feindliche Hauptstadt enthält („Washington“, „Moscow“, „London“, „Berlin“ oder „Tokyo“), gelten die gleichen Regeln wie oben, wie man ein Territorium erobert. Addiere den Einkommenswert des eroberten Territoriums zu deinem nationalen Produktionslevel.

Außerdem bekommst du alle nicht ausgegeben IPC's des ursprünglichen Besitzers der eroberten Hauptstadt. Wenn zum Beispiel der Spieler Deutschlands „Moscow“ erobert während der Spieler der Sowjetunion 6 IPC's besitzt, gehen diese IPC's sofort an den Spieler Deutschlands. Er bekommt diese IPC's sogar dann wenn seine eigene Hauptstadt in feindlicher Hand ist.

Der ursprüngliche Besitzer der eroberten Hauptstadt ist immer noch im Spiel, bekommt aber für seine Territorien kein Einkommen mehr und kann keine Einheiten mehr kaufen. Dieser Spieler überspringt alle Phasen außer „Gefechtsbewegung“, „Kampfabwicklung“ und „kampflose Bewegung“ bis seine Hauptstadt befreit wurde. Wenn er oder eine Nation seines Bündnisses seine Hauptstadt befreit, kann er wieder Einkommen einziehen, eingenommen des Einkommens von Territorien die jetzt wieder in seine Kontrolle übergehen.

Wenn eine Hauptstadt befreit wurde, geht eine Fabrik die sich in dem Territorium der Hauptstadt befindet wieder in die Kontrolle des ursprünglichen Besitzers über. Andere Territorien und Fabriken die ursprünglich vom Spieler, dessen Hauptstadt soeben befreit wurde, kontrolliert wurden, aber momentan von verbündeten Spielern kontrolliert werden, gehen ebenfalls wieder in dessen Kontrolle über.

Du bekommst keine IPC's von dem kontrollierenden Spieler wenn du eine Hauptstadt befreist. Wenn der Spieler Englands zum Beispiel „Moscow“ vom Spieler Deutschlands befreit, muss der Spieler von Deutschland keine IPC's abgeben.

Spielreihenfolge

Phase 4: kampflöse Bewegung

In dieser Phase kannst du alle deine Einheiten bewegen die du nicht in der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt hast und die nicht an einem Kampf teilgenommen haben. Außerdem landest du jetzt alle deine Lufteinheiten die an einem Kampf teilgenommen und überlebt haben. Dies ist ein guter Zeitpunkt um deine Einheiten neu zu formieren, entweder um wertvolle Territorien besser zu schützen oder um deine Einheiten an der Front zu verstärken.

Wie auch in der Phase „Gefechtsbewegung“, kann jede deiner Land- und Marineeinheiten eine bestimmte Anzahl an Feldern in Höhe deiner Bewegungspunkte bewegt werden. Jede deiner Lufteinheiten kann eine bestimmte Anzahl an Feldern in Höhe ihrer Bewegungspunkte bewegt werden, abzüglich der Anzahl Felder die sie in der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt wurden (falls zutreffend). Lufteinheiten die während der Phase „Gefechtsbewegung“ nicht bewegt wurden, können in dieser Phase die komplette Anzahl ihrer Bewegungspunkte bewegt werden. Jedoch müssen gestrandete Jäger (siehe „Flugzeugträger Landungen“ unten) gelandet werden bevor du irgendeine deiner Einheiten kampflös bewegt.

Wo Einheiten hinbewegt werden können

Manche Einschränkungen bestimmen wo manche Einheitentypen während dieser Phase hinbewegt werden können. Im Allgemeinen können Einheiten während der Phase „kampflöse Bewegung“ nicht in oder durch feindliche Gebiete bewegt werden. Jedoch können Lufteinheiten und U-Boote während dieser Phase durch / über feindliche Gebiete bewegt werden.

Landeinheiten

Eine Landeinheit kann in jedes freundliche Territorium bewegt werden, eingenommen derer die im aktuellen Zug erobert wurden. Sie kann nicht in oder durch feindliche Territorien bewegt werden (auch nicht in eines das keine feindlichen Einheiten enthält aber unter feindlicher Kontrolle ist).

Lufteinheiten

Die Bewegung einer Lufteinheit muss auf einem geeigneten Landeplatz beendet werden. Bomber und Jäger können in jedem Territorium gelandet werden, das schon zu Beginn des Zuges freundlich war (ein Territorium das du erst in diesem Zug erobert hast ist kein geeigneter Landeplatz).

Lufteinheiten die am Ende der Phase „kampflöse Bewegung“ nicht auf einem geeigneten Landeplatz bewegt wurden, sind zerstört. Darin sind gestrandete verteidigende Jäger eingenommen (siehe unten).

Flugzeugträger Landungen

Nur Jäger können in Seezonen gelandet werden, und nur wenn sich darin ein verbündeter Flugzeugträger befindet. Der Flugzeugträger muss einen Landeplatz für den Jäger frei haben dass dieser dort gelandet werden kann. Bomber können niemals auf Flugzeugträgern gelandet werden. Es gibt ein paar weitere Regeln zu dieser Situation.

- Ein Jäger kann in einer Seezone gelandet werden (auch in einer feindlichen) die zu einem Territorium mit einer deiner Fabriken benachbart ist, aber nur wenn du in dieser einen zuvor gekauften Flugzeugträger in der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“ mobilisierst.
- Damit ein Jäger auf einem Flugzeugträger gelandet werden kann muss die Bewegung beider Einheiten in der gleichen Seezone beendet werden
- Du musst einen Flugzeugträger bewegen, in seiner Seezone lassen oder mobilisieren (nur neue Flugzeugträger) um einen Jäger, der seine Bewegung in der Phase „kampflöse Bewegung“ in einer Seezone beendet, auf diesem landen zu können. Du kannst eine Lufteinheit nicht absichtlich aus der Reichweite eines geeigneten Landeplatzes bewegen.

Gestrandete verteidigende Jäger: Gestrandete verteidigende Jäger müssen ebenfalls während dieser Phase gelandet werden. Dies sind Träger-basierte Jäger deren Flugzeugträger im Kampf zerstört wurden. Es ist erlaubt diese Jäger bis zu 1 Gebiet weit zu bewegen um ein freundliches Territorium oder einen verbündeten Flugzeugträger für die Landung zu erreichen. Wenn kein Landeplatz erreichbar ist werden sie aus dem Spiel genommen. Diese Bewegung findet statt bevor der Spieler der am Zug ist seine kampflöse Bewegung durchführt.

Spielreihenfolge

Marineeinheiten

Eine Marineeinheit kann durch jede freundliche Seezone bewegt werden. Sie kann in dieser Phase nicht durch eine feindliche Seezone bewegt werden.

U-Boote: Im Gegensatz zu anderen Marineeinheiten können U-Boote während dieser Phase durch und sogar in feindliche Seezonen bewegt werden. Jedoch muss die Bewegung eines U-Bootes beendet werden wenn es in eine Seezone bewegt wird die einen feindlichen Zerstörer enthält.

Transportschiff: Transportschiffe können zu freundlichen Küstenterritorien bewegt werden um dort Fracht auf- oder auszuladen. Jedoch nur, wenn diese während der Phase „Gefechtsbewegung“ oder „Kampfabwicklung“ keine Einheiten aufgeladen haben, bewegt wurden, Einheiten ausgeladen haben oder in einen Kampf involviert waren.

Flugzeugträger: Flugzeugträger können in Seezonen bewegt werden um verbündeten Jägern die Landung zu ermöglichen. Sie müssen dort abhängig von ihrer Reichweite hin bewegt werden, wenn sie nicht bereits in der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt wurden und die Seezone der einzige sichere Landeplatz für einen Jäger ist. Die Bewegung eines Flugzeugträgers und eines Jägers muss in der gleichen Seezone beendet werden damit der Jäger auf dem Flugzeugträger landen kann.

Phase 5: Mobilisierung neuer Einheiten

In dieser Phase platzierst du neu gekaufte Einheiten aus der Mobilisierungszone in geeigneten Territorien.

Eine geeignete Fabrik ist eine, die du bereits zu Beginn deines Zuges kontrollierst. Du kannst keine Fabriken benutzen die du diese Runde erobert hast. Du kannst niemals die Fabrik eines Verbündeten benutzen.

Jede Fabrik kann so viele Einheiten mobilisieren wie der IPC-Wert des Territoriums, in dem sie sich befindet, anzeigt. Diese Begrenzung gilt auch für Einheiten die in zu dem Territorium der Fabrik benachbarten Seezonen mobilisiert werden. Die Fabrik in „Germany“ zum Beispiel kann bis zu 4 Einheiten mobilisieren, entweder in diesem Territorium oder in Seezone 5.

Beschränkungen bei der Platzierung

Platziere neue Landeinheiten und Bomber nur in Territorien die geeignete Fabriken enthalten. Landeinheiten können nicht in Transportschiffen ins Spiel gebracht werden.

Platziere Marineeinheiten in Seezonen die zu Territorien mit geeigneten Fabriken benachbart sind. Neue Marineeinheiten können sogar in einer feindlichen Seezone ins Spiel gebracht werden. Es findet kein Kampf statt da die Phase „Kampfabwicklung“ bereits beendet wurde.

Platziere Jäger entweder in Territorien in denen sich eine geeignete Fabrik befindet oder auf deinen Flugzeugträgern in Seezonen (auch feindlichen) die zu solchen Territorien benachbart sind. Du kannst neue Jäger sogar auf neu mobilisierten Flugzeugträgern platzieren. Jedoch kannst du einen neuen Jäger nicht auf einem Flugzeugträger eines Verbündeten platzieren.

Wenn du angesagt hast das du einen neuen Flugzeugträger in einer bestimmten Seezone mobilisieren wirst um für einen Jäger einen Landeplatz zu haben, musst du dies auch tun, es sei denn dieser Jäger wurde wo anders gelandet oder zerstört.

Falls du mehr Einheiten gekauft hast als du wegen des Produktionslevels aktuell mobilisieren kannst, musst du überzählige Einheiten deiner Wahl zurück legen. Die Kosten für diese Einheiten erhältst du zurück.

Spielreihenfolge

Phase 6: Einkommen einziehen

In dieser Phase erhältst du Einkommen um zukünftige Strategien und Angriffe zu finanzieren. Prüfe den nationalen Produktionslevel deiner Nation (angezeigt durch dein nationales Markierungsplättchen) auf dem nationalen Produktionschart und ziehe die entsprechende Anzahl an IPC's ein. Der Spieler der die IPC's verwaltet ändert entsprechend die Anzahl deiner IPC's.

Wenn deine Hauptstadt unter der Kontrolle eines Gegners ist, kannst du kein Einkommen einziehen. Eine Nation kann einer anderen keine IPC's leihen oder schenken, selbst wenn beide dem gleichen Bündnis angehören.

Das Spiel gewinnen

Wenn die Achse am Ende des Zuges des Spielers der USA zwei beliebige Hauptstädte der Alliierten kontrolliert („London“, „Moscow“ oder „Washington“), gewinnt sie den Krieg.

Wenn die Alliierten am Ende des Zuges des Spielers von Japan „Berlin“ und „Tokyo“ kontrollieren, gewinnen sie den Krieg.

Wenn sich alle Spieler zu Beginn des Spiels auf das optional kürzere Spiel einigen können, gelten die nachfolgenden Gewinnbedingungen.

Wenn die Alliierten am Ende des Zuges vom Spieler Japans entweder „Berlin“ oder „Tokyo“, kontrollieren, gewinnen sie den Krieg. Wenn die Achse am Ende des Zuges des Spielers der USA entweder „Washington“ oder „London“ kontrolliert, gewinnt sie den Krieg.

Einheiteneigenschaften

Dieser Abschnitt enthält detaillierte Informationen für jede Einheit des Spiels. Jeder Eintrag enthält den Namen der Einheit, ihre Silhouette, eine kurze Beschreibung und die Statistik der Kampfwerte der Einheit: die Kosten in IPC's, den Angriffs- und Verteidigungswert und deren Bewegungspunkte. Jede Art von Einheit hat auch spezielle Eigenschaften, welche unter der Statistik zusammengefasst sind.

Landeinheiten

Infanterie, Panzer und Fabriken sind Landeinheiten.

Infanterieeinheiten und Panzer können nur in Territorien angreifen und verteidigen. Infanterieeinheiten und Panzer können feindliche Territorien erobern.



Infanterie

Kosten: 3

Angriff: 1

Verteidigung: 2

Bewegung: 1

Einheiteneigenschaften:

Eine günstige Landeinheit, Infanterie ist besonders effektiv in der Verteidigung.



Panzer:

Kosten: 6

Angriff: 3

Verteidigung: 2

Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften:

Blitzen: Panzer können „Blitzen“ indem sie als Teil einer Bewegung durch 2 Felder zuerst durch ein unbesetztes feindliches Territorium bewegt werden und dann in einem freundlichen oder feindlichen Territorium angehalten werden. Diese komplette Bewegung muss während der Phase „Gefechtsbewegung“ stattfinden. Durch das Blitzen erobert der Panzer das erste Territorium bevor er in das nächste Territorium bewegt wird. Das zweite Territorium kann freundlich oder feindlich sein, oder sogar das Territorium aus dem der Panzer kam. Ein Panzer kann kein Territorium blitzen das eine feindliche Einheit enthält, selbst wenn diese Einheit eine Fabrik ist.

Fabriken (Silhouette auf der Karte aufgedruckt)



Kosten: -

Angriff: -

Verteidigung: -

Bewegung: -

Einheiteneigenschaften:

Kann nicht angreifen, verteidigen oder bewegt werden: Eine Fabrik kann nicht angreifen, verteidigen oder bewegt werden:

Objekt zum Erobern: Wenn ein Territorium erobert wird, werden Fabriken darin ebenfalls erobert. Der Eroberer kann die Fabrik im Zug nach der Eroberung benutzen.

Einheiteneigenschaften

Lufteinheiten

Jäger und Bomber sind Lufteinheiten. Beide können in Territorien angreifen und verteidigen und in Seezonen angreifen. Jäger die auf Flugzeugträgern stationiert sind können auch in Seezonen verteidigen.

Lufteinheiten können über Territorien und Seezonen bewegt werden als wenn diese freundlich wären.

Lufteinheiten können nur in freundlichen Territorien und im Falle der Jäger auf verbündeten Flugzeugträgern laden. Deine Lufteinheiten können nicht in Territorien landen die du frisch erobert hast, unabhängig davon ob diese am Kampf teilgenommen haben oder nicht.

Lufteinheiten können nur dann U-Boote treffen wenn ein verbündeter Zerstörer am Kampf teilnimmt.

Lufteinheiten können während der Phasen „Gefechtsbewegung“ und „kampflose Bewegung“ die Anzahl ihrer Bewegungspunkte bewegt werden.

Flugreichweite: Um die Reichweite zu bestimmen, wird jedes Feld gezählt in das eine Lufteinheit nach dem „Start“ bewegt wird. Bei der Bewegung über Wasser von einem Küstengebiet oder eine Inselgruppe wird die erste Seezone, in die eine Lufteinheit bewegt wird, als 1 Feld gezählt. Wenn eine Lufteinheit auf eine Inselgruppe bewegt wird, werden die umgebende Seezone und die Inselgruppe selbst als jeweils 1 Feld gezählt (eine Insel wird als Territorium in einer Seezone angesehen. Lufteinheiten die auf einer Insel stationiert sind können nicht in der umgebenden Seezone verteidigen). Wenn ein Jäger von einem Flugzeugträger bewegt wird, wird die Seezone in der sich der Flugzeugträger befindet nicht als erstes Feld gezählt – der Jäger befindet sich bereits in dieser Seezone. In anderen Worten, jedes Mal wenn eine Lufteinheit über eine Grenze zwischen zwei benachbarten Feldern bewegt wird, egal ob Seezone oder Territorium, kostet das einen Bewegungspunkt. Um an einem Kampf teilzunehmen, muss ein Jäger von einem Flugzeugträger starten bevor der Flugzeugträger bewegt wird, andernfalls ist er Fracht.

Du kannst Lufteinheiten nicht absichtlich in Kampfsituationen bringen die diese außerhalb der Reichweite eines sicheren Landeplatzes bringt. Während der Phase „Gefechtsbewegung“, bevor irgendein Kampf durchgeführt wurde, musst du eine Möglichkeit zeigen (egal wie unwahrscheinlich diese Möglichkeit ist) wie du all deine angreifenden Lufteinheiten sicher landen kannst. Dies kann auch eine Kombination von mehreren Gefechtsbewegungen, kampflose Bewegungen eines Flugzeugträgers oder die Mobilisierung eines neuen Flugzeugträgers beinhalten (Wenn eine kampflose Bewegung eines Flugzeugträgers beinhaltet ist, darf dieser nicht während der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt werden).

Du kannst sogar annehmen, dass deine angreifenden Einheiten alle treffen und alle verteidigenden Einheiten nicht treffen. Du kannst jedoch keinen geplanten Rückzug eines Flugzeugträgers als sicheren Landeplatz ansagen. Sobald du die möglichen Landeplätze gezeigt hast, musst du nicht dafür garantieren, dass diese nach dem Kampf noch vorhanden sind. Flugzeugträger zum Beispiel können auch dann zurückgezogen werden oder als Verluste ausgewählt werden, wenn dies dazu führt das ein oder mehrere Jäger nach dem Kampf keinen sicheren Landeplatz haben werden (diese Jäger werden am Ende der Phase „kampflose Bewegung“ entfernt). Jedoch musst du während der Phasen „kampflose Bewegung“ und „Mobilisierung neuer Einheiten“ für so viele überlebende Lufteinheiten einen sicheren Landeplatz zur Verfügung stellen, als möglich.

Wenn du erklärt hast das du einen Flugzeugträger während der Phase „kampflose Bewegung“ bewegst um einen sicheren Landeplatz zu garantieren, musst du dies auch dementsprechend umsetzen und den Flugzeugträger während der Phase „kampflose Bewegung“ dorthin bewegen. Die einzige Ausnahme sind Jäger die entweder wo anders sicher gelandet wurden, vorher zerstört wurden oder ein Kampf, der nötig war um eine Seezone freundlich zu machen, gescheitert ist. Genauso musst du, wenn du erklärt hast das du einen Flugzeugträger in einer Seezone mobilisierst, diesen in der Seezone mobilisieren, es sei denn der Jäger wurde wo anders sicher gelandet oder zerstört.

Einheiteneigenschaften



Jäger

Kosten: 10

Angriff: 3

Verteidigung: 4

Bewegung: 4

Einheiteneigenschaften

Auf Flugzeugträgern landen: Jäger können von Flugzeugträgern transportiert werden. Bis zu 2 Jäger können gleichzeitig auf einem verbündeten Flugzeugträger stationiert werden. Ein Jäger muss von einem Flugzeugträger gestartet werden damit er in einem Zug am Kampf teilnehmen kann. Er kann während der Phase „kampflose Bewegung“ auf einem Flugzeugträger gelandet werden, auch wenn er aus dem Kampf zurückgezogen wurde. Ein Jäger kann nicht auf einem Flugzeugträger gelandet werden wenn dieser bewegt wird. Du kannst deinen Flugzeugträger in eine Seezone bewegen in der du die Bewegung einer deiner Jäger beendet hast (und dies musst du auch so tun wenn es möglich ist), aber danach nicht weiter bewegt werden.

Ein Jäger der auf einem verteidigenden Flugzeugträger stationiert ist muss nach dem Kampf auf dem gleichen Flugzeugträger gelandet werden, wenn das möglich ist. Falls dieser Flugzeugträger im Kampf zerstört wurde, musst du versuchen den Jäger wo anders zu landen. Du musst ihn auf einem anderen verbündeten Flugzeugträger im gleichen Territorium landen, ihn 1 Feld in / auf ein freundliches Territorium, eine freundliche Insel, einen verbündeten Flugzeugträger bewegen oder er ist zerstört. Diese Bewegung wird während der Phase „kampflose Bewegung“ gemacht, bevor der Spieler der am Zug ist etwaige Bewegungen macht. Trägerbasierte Jäger verteidigen in der Luft, auch wenn nur U-Boote angreifen.

Jeder deiner Jäger der auf einem angreifenden Flugzeugträger stationiert ist, startet vor dem Kampf (selbst wenn der Jäger nicht am Kampf teilnimmt) und kann je nach Reichweite in ein freundliches Territorium, eine freundliche Insel oder auf einen verbündeten Flugzeugträger zurückgezogen werden, wenn er den Kampf überlebt. Wenn irgendwelche Jäger am Ende der Phase „kampflose Bewegung“ keinen sicheren Landeplatz erreichen, sind diese zerstört (ein sicherer Landeplatz kann eine Seezone beinhalten, in der während der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“ ein neuer Flugzeugträger platziert wird, so lange auf diesem genug Platz ist).



Bomber

Kosten: 12

Angriff: 4

Verteidigung: 1

Bewegung: 6

Einheiteneigenschaften

Bomber sind mächtige Langstreckenflugzeuge mit niedrigem Verteidigungswert.

Einheiteneigenschaften

Marineeinheiten

Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Zerstörer, U-Boote und Transportschiffe sind Marineeinheiten. Mit ihnen kann man in Seezonen angreifend, verteidigen und sie durch diese bewegen. Sie können nicht in Territorien bewegt werden.

Um die Regeln zu vereinfachen sind die nachfolgenden Einheiten Überwasserkriegsschiffe: Schlachtschiff, Flugzeugträger und Zerstörer. U-Boote sind Kriegsschiffe aber keine Überwasserkriegsschiffe. Transportschiffe sind keine Kriegsschiffe.

Alle Marineeinheiten können bis zu 2 Felder bewegt werden. Sie können nicht durch feindliche Seezonen bewegt werden, sobald sie in eine feindliche Seezone bewegt werden müssen sie angehalten werden um zu kämpfen. U-Boote sind eine Ausnahme, diese können durch feindliche Seezone bewegt werden, es sei denn es befindet sich ein feindlicher Zerstörer darin (siehe Seite 26).

Manche Marineeinheiten können andere Einheiten transportieren. Transportschiffe können nur Landeinheiten transportieren, Flugzeugträger können nur Jäger tragen.

Schlachtschiffe



Kosten: 16

Angriff: 4

Verteidigung: 4

Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften

2 Treffer um zerstört zu werden: Angreifende und verteidigende Schlachtschiffe können 2 Treffer abbekommen bevor sie zerstört werden. Wenn ein Schlachtschiff einmal getroffen wurde, auch bei einem Überraschungsangriff durch ein U-Boot, wird es auf die Seite gelegt um den Schaden anzuzeigen. Ein verteidigendes Schlachtschiff wird nicht hinter den Verluststreifen bewegt, es sei denn es bekommt im gleichen Kampf einen zweiten Treffer ab. Wenn ein Schlachtschiff einen Kampf überlebt hat und dabei einen Treffer abbekommen hat, wird es wieder ganz normal auf den Spielplan gesetzt.

Einheiteneigenschaften

Flugzeugträger



Kosten: 12

Angriff: 1

Verteidigung: 2

Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften

Jäger tragen: Ein Flugzeugträger kann bis zu 2 Jäger tragen, eingenommen derer eines Verbündeten. Jäger eines Verbündeten auf einem angreifenden Flugzeugträger werden immer als Fracht behandelt, da deren Spieler nicht am Zug ist (Jäger von Verbündeten können auf deinen Flugzeugträgern gelandet und gestartet werden, allerdings nur wenn der Besitzer der Jäger am Zug ist).

Etwaige Jäger die dem Besitzer des Flugzeugträgers gehören, werden unabhängig vom Flugzeugträger bewegt. Für diese Jäger kann man aus der Seezone des Flugzeugträgers eine Gefechtsbewegung machen oder man lässt diese bis zur Phase „kampflose Bewegung“ in dieser Seezone zurück. Dein Flugzeugträger kann in der Seezone bleiben oder in eine Seezone bewegt werden, in der ein Jäger während der Phase „kampflose Bewegung“ seinen Zug beendet (und dies muss auch so gemacht werden wenn es möglich ist).

Verteidigung durch Jäger: Wann immer ein Flugzeugträger angegriffen wird, verteidigen dessen Jäger (auch die eines Verbündeten) diesen aus der Luft wie bei einem normalen Kampf, selbst wenn nur U-Boote angreifen (Jedoch kann dem Jäger kein Treffer eines U-Bootes zugeordnet werden, da U-Boote keine Marineeinheiten treffen können).

Zerstörer



Kosten: 8

Angriff: 2

Verteidigung: 2

Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften

Anti-U-Boot-Schiff: Zerstörer sind speziell für die Kriegsführung gegen U-Boote ausgerüstet. Deshalb können sie viele Eigenschaften von feindlichen U-Booten aufheben.

Ein Zerstörer hebt die Eigenschaft *feindliche Seezonen als freundlich behandeln* eines feindlichen U-Bootes auf, dass in die gleiche Seezone bewegt wird. Die Bewegung des U-Bootes muss dann sofort beendet werden, egal ob in der Phase „Gefechtsbewegung“ oder „kampflose Bewegung“. Wenn die Bewegung eines U-Bootes während der Phase „Gefechtsbewegung“ in einer Seezone beendet wird, die einen feindlichen Zerstörer enthält, kommt es zum Kampf.

Wenn sich im Kampf ein Zerstörer befindet, hebt er die nachfolgenden Einheiteneigenschaften aller feindlichen U-Boote im Kampf auf: *Überraschungsangriff*, *Untertauchen* und *kann nicht von Lufteinheiten getroffen werden*. Jedoch nehmen Zerstörer eines Verbündeten, die sich in der gleichen Seezone befinden, nicht am Kampf teil und heben deshalb auch nicht diese Eigenschaften verteidigender U-Boote auf.

Einheiteneigenschaften

U-Boote

Kosten: 6

Angriff: 2

Verteidigung: 1

Bewegung: 2



Einheiteneigenschaften

Die meisten Einheiteneigenschaften von U-Booten werden aufgehoben wenn ein feindlicher Zerstörer anwesend ist.

Überraschungsangriff: Man kann für angreifende und verteidigende U-Boote einen Überraschungsangriff durchführen bevor die anderen Einheiten im Seekampf feuern. Wie auch detailliert in Schritt 2 des allgemeinen Kampfes beschrieben (Seite 16), wird dann für U-Boote gewürfelt bevor für irgendeine andere Einheit gewürfelt wird, es sei denn es ist ein feindlicher Zerstörer anwesend. Wenn keiner einen Überraschungsangriff machen kann, gibt es keinen Schritt 2. Dann wird sofort zu Schritt 3 des allgemeinen Kampfes übergegangen.

Untertauchen: Ein U-Boot gibt einem auch die Möglichkeit es Untertauchen zu lassen anstatt es am Seekampf teilnehmen zu lassen. Dies kann immer gemacht werden wenn kein Überraschungsangriff gemacht wird. Wie auch detailliert in Schritt 2 des allgemeinen Kampfes beschrieben (Seite 16), muss die Entscheidung, ob man ein U-Boot untertauchen lässt, getroffen werden bevor irgendjemand würfelt (der Angreifer entscheidet zuerst) und wird dann sofort umgesetzt. Wenn ein U-Boot untertaucht, wird es sofort vom Kampfbrett genommen und zurück in die unkämpfte Seezone gestellt. Jedoch kann ein U-Boot nicht untergetaucht werden wenn sich ein feindlicher Zerstörer im Kampf befindet.

Feindliche Seezonen als freundlich behandeln: Ein U-Boot kann durch Seezonen bewegt werden die feindliche Einheiten enthalten, egal ob in der Phase „Gefechtsbewegung“ oder „kampflose Bewegung“. Wenn man ein U-Boot jedoch in eine Seezone bewegt in der sich ein feindlicher Zerstörer befindet, muss man die Bewegung beenden. Wenn der Zug in der Phase „Gefechtsbewegung“ in einer solchen Seezone endet, kommt es zum Kampf.

Blockiert nicht die Bewegung feindlicher Einheiten: Durch Seezonen die nur feindliche U-Boote enthalten kann man seine Einheiten einfach durch bewegen. Wenn man die Bewegung seiner Marineeinheiten in der Phase „Gefechtsbewegung“ in einer Seezone beendet die nur feindliche U-Boote enthält, kann man entscheiden ob man diese U-Boote angreifen möchte oder nicht. Die Bewegung von Marineeinheiten kann auch in der Phase „kampflose Bewegung“ in einer Seezone, die nur feindliche U-Boote enthält, beendet werden.

Kann keine Lufteinheiten treffen: Egal ob beim Angriff oder der Verteidigung, U-Boote können keine Lufteinheiten treffen.

Kann nicht von Lufteinheiten getroffen werden: Treffer die von Lufteinheiten gemacht werden können nicht angreifenden oder verteidigenden U-Booten zugeordnet werden, es sei denn es befindet sich ein mit den Lufteinheiten verbündeter Zerstörer im Kampf.

Einheiteneigenschaften

Transportschiffe



Kosten: 7

Angriff: 0

Verteidigung: 0

Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften

Keine Kampfwerte: Ein Transportschiff kann im Kampf nur zusammen mit anderen Einheiten angreifen und verteidigen, da dessen Angriffs- und Verteidigungswert 0 ist. Dies bedeutet, dass es weder beim Angriff noch bei der Verteidigung feuern kann. Transportschiffe können nicht angreifen, es sei denn es befindet sich noch mindestens eine Einheit mit einem Angriffswert, der größer als 0 ist, im Kampf. Die Ausnahme ist, wenn man einen amphibischen Angriff aus einer freundlichen Seezone durchführt die keine feindlichen U-Boote enthält.

Blockiert nicht die Bewegung feindlicher Einheiten: Durch Seezonen die nur feindliche Transportschiffe enthalten kann man seine Einheiten einfach durch bewegen. Luft- oder Marineeinheiten (außer Transportschiffe) deren Bewegung man in einer Seezone beendet die nur feindliche Transportschiffe enthält, zerstören diese Transportschiffe automatisch (die Zerstörung feindlicher Transportschiffe zählt für diese Einheiten als Seekampf). Man kann die Bewegung von Marineeinheiten in der Phase „kampflose Bewegung“ auch in Seezonen beenden, die nur feindliche Transportschiffe enthalten.

Als letztes als Verlust auswählen: Transportschiffe können erst dann als Verluste ausgewählt werden, wenn sich keine anderen Einheiten mehr im Kampf befinden. Normalerweise passiert dies nur wenn sich nur noch Transportschiffe im Kampf befinden, es kann jedoch auch unter anderen Umständen passieren. Wenn zum Beispiel mehrere Jäger eine Gruppe feindlicher Einheiten, die nur aus U-Booten und Transportschiffen besteht, angreift, müssen etwaige Treffer den U-Booten zugeordnet werden da die U-Boote von den Jägern nur getroffen werden können wenn sich ein zu den Jägern verbündeter Zerstörer im Kampf befinden würde.

Landeinheiten transportieren: Ein Transportschiff kann Landeinheiten von dir und deinen Verbündeten transportieren. Deren Kapazität sind 1 Landeinheit und 1 zusätzliche Infanterieeinheit. Somit kann ein Transportschiff 1 Panzer und 1 Infanterieeinheit oder 2 Infanterieeinheiten transportieren. Landeinheiten auf einem Transportschiff sind Fracht, sie können in Seezonen nicht angreifen oder verteidigen und sind zerstört wenn das Transportschiff, auf dem sie sich befinden, zerstört wird.

Auf- und Ausladen: Auf ein Transportschiff kann Fracht von einem oder zwei freundlichen Territorien in oder benachbart zu den Seezonen in denen es sich befindet oder durch die es bewegt wurde, bevor, während und nachdem es bewegt wurde aufgeladen werden, dann die Fracht am Ende der Bewegung abgeladen werden. Es kann zum Beispiel 1 Landeinheit aufgeladen werden, 1 Seezone weiter bewegt werden, 1 weitere Einheit aufgeladen werden, 1 weiteres Feld bewegt werden um dann beide Landeinheiten auszuladen. Ein Transportschiff kann auch mit der Fracht an Bord in einer Seezone bleiben. In diesem Fall muss diese Fracht in einem vorherigen Zug aufgeladen worden sein, in diesem Zug in der Phase „kampflose Bewegung“ aufgeladen worden sein oder während dieses Zuges in der Phase „Gefechtsbewegung“ für einen amphibischen Angriff aufgeladen worden sein aus dem das Transportschiff zurückgezogen wurde.

Das Aufladen auf ein Transportschiff oder das Ausladen von einem Transportschiff zählt für die Landeinheit als deren ganze Bewegung; sie kann vor dem Aufladen oder nach dem Ausladen nicht mehr bewegt werden. Platziere die Landeinheiten neben das Transportschiff in die Seezone. Wenn das Transportschiff in der Phase „kampflose Bewegung“ bewegt wird, kann eine beliebige Anzahl Einheiten in ein freundliches Territorium ausgeladen werden.

Einheiteneigenschaften

Landeinheiten eines Verbündeten müssen im Zug des Besitzers aufgeladen werden, in deinem Zug transportiert werden und in einem späteren Zug des Besitzers ausgeladen werden. Dies gilt auch dann wenn das Transportschiff in der gleichen Seezone bleibt.

Sobald ein Transportschiff ausgeladen hat, kann es in diesem Zug nicht mehr bewegt werden. Wenn ein Transportschiff zurückgezogen wird, kann es in diesem Zug nicht ausladen. Ein Transportschiff kann während eines Zuges weder in 2 Territorien Einheiten ausladen noch auf ein anderes Transportschiff umladen. Ein Transportschiff kann nicht in einer feindlichen Seezone Auf- oder Ausladen (Denk dran, U-Boote und Transportschiffe machen eine Seezone nicht zu einer feindlichen).

Ein Transportschiff kann Einheiten auf- und ausladen ohne das es dabei bewegt wird. Wenn man dabei Landeinheiten durch eine Seezone bewegt nennt man das „überbrücken“. Für jedes Transportschiff muss dabei trotzdem die Kapazitätsgrenze eingehalten werden. Es kann nur in ein Territorium ausladen und sobald es ausgeladen hat kann es in diesem Zug nicht nochmal bewegt werden, aufladen oder ausladen.

Amphibische Angriffe: Ein Transportschiff kann während der Phase „Kampfabwicklung“ an einem amphibischen Angriff teilnehmen. Dies ist die einzige Situation in der ein Transportschiff in ein feindliches Territorium Einheiten ausladen kann.

Während eines amphibischen Angriffs muss ein Transportschiff alle Einheiten, die während der Phase „Gefechtsbewegung“ aufgeladen wurden, ausladen oder während des Seekampfes zurückgezogen werden. Es können auch beliebig viele Einheiten des Besitzers des Transportschiffes ausgeladen werden, wenn diese bereits zu Beginn des Zuges auf dem Transportschiff waren.



SOWJETUNION

7 IPCs

Russia: 3 Infanterieeinheiten, 1 Panzer, 1 Jäger

Archangel: 3 Infanterieeinheiten

Caucasus: 3 Infanterieeinheiten, 1 Panzer

Siberia: 3 Infanterieeinheiten

Seezone 4: 1 U-Boot



DEUTSCHLAND

12 IPCs

Germany: 3 Infanterieeinheiten, 1 Jäger, 1 Bomber

Western Europe: 2 Infanterieeinheiten, 1 Panzer, 1 Jäger

Southern Europe: 2 Infanterieeinheiten, 1 Jäger

Eastern Europe: 4 Infanterieeinheiten, 2 Panzer

Norway/Finland: 2 Infanterieeinheiten

Ukraine: 3 Infanterieeinheiten, 2 Panzer

West Russia: 3 Infanterieeinheiten

North Africa: 1 Panzer

Seezone 5: 1 Schlachtschiff, 1 U-Boot

Seezone 9: 1 U-Boot

Seezone 16: 1 Zerstörer, 1 U-Boot, 1 Transportschiff



ENGLAND

12 IPCs

United Kingdom: 1 Infanterieeinheit, 1 Jäger, 1 Bomber

Anglo-Egypt Sudan: 2 Infanterieeinheiten, 1 Panzer

India: 2 Infanterieeinheiten, 1 Jäger

Australia: 1 Infanterieeinheit

Eastern Canada: 1 Panzer

Union of South Africa: 1 Infanterieeinheit

Seezone 8: 1 Schlachtschiff, 1 U-Boot

Seezone 10: 1 Zerstörer, 1 Transportschiff

Seezone 14: 1 Jäger, 1 Flugzeugträger

Seezone 29: 1 Zerstörer, 1 Transportschiff

Seezone 33: 1 U-Boot, 1 Transportschiff



JAPAN

9 IPCs

Japan: 4 Infanterieeinheiten, 1 Panzer, 1 Jäger, 1 Bomber

Manchuria: 2 Infanterieeinheiten

Coastal China: 2 Infanterieeinheiten

Southeast Asia: 2 Infanterieeinheiten

Seezone 31: 1 Zerstörer, 1 U-Boot

Seezone 45: 2 Jäger, 1 Schlachtschiff, 1 Flugzeugträger, 1 Transportschiff

Seezone 46: 1 Jäger, 1 Flugzeugträger, 1 Zerstörer, 1 Transportschiff



USA

15 IPCs

Eastern U.S.: 2 Infanterieeinheiten, 1 Panzer, 1 Jäger, 1 Bomber

Western U.S.: 2 Infanterieeinheiten, 1 Panzer

Hawaiian Islands: 1 Infanterieeinheit

Philippine Islands: 1 Infanterieeinheit

Szechwan: 2 Infanterieeinheiten

Seezone 11: 1 Transportschiff

Seezone 40: 1 Flugzeugträger, 2 Jäger, 1 U-Boot, 1 Transportschiff