

DAAK Regelerläuterungen

Version: 1.2.1d

Überarbeitete Version vom 29. Januar 2004.

Bei Fragen oder Anregungen besucht unser Forum www.daa.de/forum oder schreibt uns eine Mail: verteidigungsministerium@daa.de

1. Allgemeines	2
2. Spielfeld, Länder und Grenzen	2
2.1 Kaspisches Meer	2
2.2 Andere Gewässer	2
2.3 Panama Kanal	2
2.4 Suez Kanal	2
2.5 Seezone TAS	3
2.6 Bewegungen über Kartenränder	3
2.7 Neutrale Länder	3
3. Einheiten	3
3.1 AAs	3
3.2 Transporter mit eigenen Einheiten an Bord	4
3.3 Transporter mit fremden Einheiten an Bord	5
3.4 Flugzeugträger	5
3.5 Schlachtschiffe	6
3.6 Panzer	7
4. Angriffe und Rückzüge	7
4.1 Rückzug von gewöhnlichen angreifenden Einheiten	7
4.2 Rückzug von U-Booten, angreifende oder verteidigende	8
4.3 Amphibische Angriffe	8
4.4 Neu eroberte Länder	8
5. Verschiedenes	9
5.1 Siegbedingungen	9
5.2 Länder einer Nation deren Hauptstadt besetzt ist	9

1. Allgemeines

Diese Kapitel sind ausschließlich für die Axis&Allies Regeln 2nd Edition gültig! Vorausgesetzt werden weiterhin die „Rules Clarifications“ von MB. Dieses Kapitel will *nicht* die kompletten Regeln erklären, sondern es handelt sich um Regelklärungen und Erläuterungen zu speziellen Spielsituationen die durch die Standardregeln nicht abgedeckt werden oder dort missverständlich sind. Daher muss man es als Einsteiger auch nicht sofort lesen, sondern nur wenn man auf Situationen stößt, die von den normalen Regeln nicht behandelt werden. Außerdem werden oft gestellte Fragen beantwortet. Bei diesen Regeln kann es Abweichungen von den Interpretationen geben, die andere A&A Klubs verwenden. Die verwendeten Abkürzungen werden unter anderem in den entsprechenden Kapiteln der DAAK Regeln erklärt.

2. Spielfeld, Länder und Grenzen

2.1 Kaspisches Meer

Auf dem original Spielplan ist das Kaspische Meer nicht mit Namen versehen und wird auch nicht in den Regeln erwähnt. Aus logischen Gesichtspunkten heraus wird das kaspische Meer beim DAAK trotzdem als vollwertige Seezone behandelt.

2.2 Andere Gewässer

Andere unbenannte Gewässer wie z.B. die Seen zwischen EUS und ECA sind nur Schmuck auf dem Spielfeld und werden *nicht* als eigenständigen Seezonen behandelt.

2.3 Panama Kanal

Bei den Seezonen östlich und westlich von der Meerenge von Panama handelt es sich um zwei verschiedene Seezonen. Das Durchfahren des Panama Kanals (von einem in die andere Seezone) kostet einen Bewegungspunkt. Ein Durchfahren ist aber nur dann möglich, wenn der Spieler selbst oder ein Alliiertes zu Beginn des betreffenden Zuges die Kontrolle über das Landgebiet von Panama hat.

Flugzeuge können den Kanal natürlich auch bei feindlicher Besatzung überfliegen. Dies kostet ebenfalls (von einer in die andere Seezone) einen Bewegungspunkt.

2.4 Suez Kanal

Die Landgebiete von Ägypten und Syrien sowie das Rote Meer und das östliche Mittelmeer treffen alle beim Suez Kanal aufeinander. Dies erlaubt für Bodeneinheiten den direkten Übergang von Ägypten nach Syrien und die Verlegung von Schiffen aus dem Mittelmeer ins Rote Meer.

Eine Schiffspassage ist aber nur möglich wenn Ägypten und Syrien zu Beginn des betreffenden Zuges in eigener oder befreundeter Hand sind. Ist Ägypten oder Syrien vom Feind besetzt, ist eine Schiffspassage nicht möglich. Ansonsten gilt alles analog zum Panamakanal.

2.5 Seezone TAS

Die Seezone TAS am unteren rechten Spielfeldrand (um Neuseeland herum) umfasst auch die Blow Up Boxes rechts daneben:

TAS grenzt also an SOS, POL, SPO, JFI und SCO. Die genaue Lage kann man sehr gut auf folgender Karte erkennen: <http://www.daak.de/hilfe/download/abbrev.gif>

2.6 Bewegung über die Kartenränder

Linke Seite:	Rechte Seite:
TAS	SCO, JFI
SPO	JFI
GOC	GLP
MEX	PAN
GOM	CAR, ECO
WUS	EUS
WCA	LAB, ECA

Da die Erde eine Kugel ist kann man sich natürlich von der linken Seite des Spielfeldes auf die rechte bewegen und umgekehrt. Siehe Tabelle für anein-ander grenzende Felder. Auflistung von Norden nach Süden.

Übrigens, BER grenzt *nicht* an LAB, und eine Bewegung von der oberen Seite der Karte nach unten oder umgekehrt ist selbstverständlich nicht möglich.

Auch hier ist folgende Übersicht nützlich: <http://www.daak.de/hilfe/download/abbrev.gif>

2.7 Neutrale Länder

(1) Neutrale Länder werden im Combat Move eingenommen entweder durch Walk In mit Landeinheiten oder durch Überfliegen mit Flugzeugen. Dies ist nur möglich wenn gleichzeitig 3 IPC bezahlt werden, die nach dem Einkauf noch übrig sein müssen.

(2) Ein Panzerblitz im Combat Move durch ein neutrales Land ist nicht möglich.

(3) Überfliegen ist im Combat Move (und nur dann) möglich, wenn eben 3 IPC bezahlt werden.

(4) Wenn ein neutrales Land einmal eingenommen wurde ist es wie ein gewöhnliche Land zu behandeln mit folgenden Ausnahmen:

(a) Es gibt (logischerweise) keinen „Erstbesitzer“ an den das Land zurückfallen könnte, wenn es von Alliierten befreit wird.

(b) Ehemals neutrale Länder bringen keinerlei Einkommen.

(c) Die Produktionsstärke von neutralen Ländern (falls eine Fabrik errichtet wird) beträgt 1 Einheit je Runde.

3. Einheiten

3.1 AAs (Flak bzw. Flugabwehr)

(1) AAs schießen nur auf Flugzeuge wenn diese in deren Combat Move in das oder über das Land fliegen in der die AA steht.

(2) Es kann in jedem Landfeld *nur eine* AA stehen.

(3) AAs können an Land nicht angegriffen und vernichtet werden und bei einem Gefecht nicht als Verlust zugewiesen werden.

(4) Eine AA auf einem Transporter sinkt mit dem Transporter falls dieser versenkt wird

(5) Wird ein Landgebiet mit einer AA darin erobert, so ist der neue Eigentümer immer derjenige dem dann auch das Land zufällt.

(Bsp.1) UK erobert Finnland; die AA fällt mitsamt dem Land dem UK Spieler zu.

(Bsp.2) USA befreit Novosibirsk, die AA fällt mitsamt dem Land dem russischen Spieler zu (vorausgesetzt Moskau ist nicht feindlich besetzt).

(Bsp. 3) USA erobert Novosibirsk, während Moskau von Deutschland besetzt ist; die AA fällt mitsamt dem Land dem US Spieler zu (siehe hierzu auch 5.2.2).

(6) Falls die AA im Non Combat Move in ein befreundetes Landfeld gezogen wird, bleibt sie natürlich im Besitz des aktuellen Spielers.

(Bsp.) Japan befreit Libyen, und zieht im NCM eine eigene AA von Ägypten nach Libyen. Diese AA bleibt japanisch, obwohl sie in einem deutschen Territorium steht.

(7) Eine AA besetzt ein Land *nicht*. Man kann also mit einer AA kein Land einnehmen und es ist möglich durch ein Land zu blitzten, das nur eine AA beinhaltet.

3.2 Transporter mit eigenen Einheiten an Bord

(1) Ein Transporter kann entweder einen Panzer, zwei Infanterie oder eine AA aufladen.

(2) Die Einheiten, die ein Transporter auflädt, dürfen sich vor dem Aufladen noch nicht bewegt haben und sie dürfen sich nach dem Ausladen nicht mehr bewegen. (Diesen Fehler hat das CD-ROM Spiel, bei dem es möglich ist, mit dem Panzer vor dem aufladen ein Feld zu fahren. Das ist ausdrücklich nicht erlaubt. Analog das Entladen. Auch hiernach darf sich ein Panzer nicht mehr bewegen, auch wenn er noch einen Bewegungspunkt hätte.)

(3) Infanterie können aus verschiedenen Gebieten in einem Zug aufgeladen werden. Dazwischen darf sich der Transporter auch bewegen. Einheiten können im Combat Move auch in einer umkämpften Seezone eingeladen werden, aber nur wenn eine Landungsoperation mit diesen Einheiten angesagt wurde.

(4) Grundsätzlich gilt ohne Ausnahme: Wenn ein Transporter entladen wurde, darf er kein Feld mehr weiterfahren, auch wenn er noch Bewegungspunkte hat.

(5) Ein Unterschied zwischen Combat Move und Non Combat Move betrifft das Teilentladen (d.h. man entlädt von zwei Infanteristen nur einen):

(a) Im Combat Move ist Teilentladen grundsätzlich verboten. Wenn eine Infanterie aus einem vollbesetzten Transporter angreift, muss eine zweite eingeladene Infanterie das selbe Landgebiet angreifen.

(b) Im „Non Combat Move“ ist Teilentladen erlaubt, ebenso das Ausladen in verschiedene Landgebiete, aber nur wenn diese an die selbe Seezone angrenzen in welcher der Transporter stehen bleibt. (Beispiel s. nächste Seite.)

(Bsp.) Deutschland steht in EEU und hat einen Transporter in CMD, BLA oder EMD. Nun darf der Deutsche, wenn ihm alle Länder gehören, von EEU eine Inf nach Syrien und eine Inf nach Ägypten entsenden. Der Trn ist am Ende natürlich in EMD.

(6) Ist ein beladener Transporter an einer Seeschlacht beteiligt, darf er als Verlust genommen werden, aber seine Fracht geht dabei mit verloren. Will sich ein beladener Transporter aus einer Seeschlacht zurückziehen, darf er dies tun, aber seine Fracht bleibt bis zur nächsten Runde auf dem Transporter. Einheiten, die als Fracht auf einem Transporter geladen sind, haben bei Seeschlachten keine Möglichkeit in den Kampf mit einzugreifen. Sie können auch nicht als Verlust zugewiesen werden, sondern gehen ggf. mit dem Trn unter.

3.3 Transporter mit befreundeten Einheiten an Bord und andere Spezialfälle

(1) Die Punkte 1, 2, 5a und 6 von oben gelten sinngemäß.

(2) Die Beförderung von Einheiten auf einem befreundeten Transporter Einheiten geschieht immer in drei Schritten die drei Züge dauern:

- 1. Zug: Die Einheiten „betreten“ den Trn während ihres eigenen Zuges.

- 2. Zug: Der Transporter bewegt sich; entweder in eine neue Seezone oder in der Seezone von der „Startküste“ zur „Zielküste“ (also nur eine „Quasibewegung“, man muss die „Zielküste“ beim Zug des Trns nicht angeben).

- 3. Zug: Die Einheiten steigen in ihrem nächsten Zug wieder aus, entweder im Combat Move oder im Non Combat Move. Sie können aber auch weiter an Bord bleiben. *Teilentladen ist in beiden Fällen nicht möglich*, da der Trn sie ja in seinem Zug zu (genau) einer Küste gefahren hat und sich im fremden Zug nicht bewegen kann.

(Bsp.) Englische Inf steigen im Zug UK 4 von GBR aus in einen russischen Trn in NOR. Der russische Trn befördert die Infs während des Zuges Rus 5 von GBR z.B. nach WEU, bleibt aber dabei natürlich in NOR. Die Inf steigen in UK 5 in WEU wieder aus.

(3) „Quasibewegungen“ innerhalb einer Seezone sind im Gegensatz zu (3.3.2) „zwischen den Zügen verschiedener Nationen“ erlaubt.

(Bsp.) Ein UK Trn liefert in seinem Turn UK Truppen in Fin ab und bleibt in NOR stehen. Es ist erlaubt, dass im US Turn US Truppen von WEU aus in diesen Trn einsteigen.

Diese „Quasibewegung“ ist deswegen erlaubt weil sie nicht innerhalb eines fremden Zuges stattfindet, sondern zwischen den Zügen. (Im Gegensatz zum Beispiel in 3.2.2) Wichtig: Quasibewegungen sind selbstverständlich nur innerhalb einer Seezone definiert!

- (4) Es sind *nicht* erlaubt Truppen verschiedener Nationen auf einem einzigen Transporter zu laden.
- (5) Ein Umsteigen auf hoher See von einem in einen anderen Trn ist nicht zulässig.

3.4 Flugzeugträger

- (1) Auf Flugzeugträgern können bis zu 2 eigene und/oder befreundete Jäger stationiert werden.
- (2) Wird die Seezone in welcher der Träger steht angegriffen, so verteidigen die Jäger automatisch mit. Geht der Träger verloren und die Jäger überleben das Gefecht, so haben sie die Möglichkeit auf einer Insel in derselben Seezone, in welcher der Träger verloren ging oder einem anderen Flugzeugträger in der gleichen Seezone zu landen. Ein solches Manöver ist nur bei einer Insel möglich, die vollständig von der angegriffenen Seezone umschlossen ist.

Diese Inseln sind: CUB, IRE, GBR, SUM, PHI, BOR, NGU SUL, NZE, CAR, OKI, WAK, MID, HAW und JPN. „Inseln“ bei denen es nicht möglich ist sind nur Madagaskar und Australien.

- (3) Befreundete Jäger bewegen sich immer mit dem Träger mit, da sie ja nicht am Zug sind und sich nicht selbst bewegen.
- (4) Eigene Jäger die zu Beginn des Zuges auf einem Träger sind bewegen sich immer eigenständig, d.h. sie starten bei Beginn der Bewegung (egal ob schon beim CM oder erst beim NCM) vom Träger und landen am Ende des Non Combat Moves auf dem Träger oder woanders. Mit dieser Vorgehensweise wird auch verhindert, dass Jäger ihre Bewegungsreichweite unzulässig ausdehnen.

(5) Wird ein Träger im Angriff eingesetzt und geht verloren, so können eigene Jäger innerhalb ihrer normalen Reichweite auf geeigneten Feldern landen. Sind auf einem angreifenden Träger befreundete Jäger stationiert, so nehmen diese *nicht* am Kampf teil (da sie nicht am Zug sind), und können auch *nicht* vom Angreifer als Verlust zugewiesen werden. Sie werden wie Landeinheiten auf Transportern als reine Fracht behandelt, die ggf. auch mit dem Träger versenkt wird.

Bei verteidigenden Trägern kämpfen alle eigenen und befreundeten Jäger natürlich mit und können auch als Verlust genommen werden.

- (6) Auf einem neu aufgestelltem (neu gebautem) Träger dürfen (im selben Zug) keine Jäger gelandet werden weder neu gekaufte noch vorhandene. Auch dürfen neugebaute Jäger nur an Land platziert werden.
- (7) Es ist *nicht* erlaubt, dass ein Ftr einen Combat Move macht, bei dem seine einzige Möglichkeit zur Landung darin besteht, dass sich ein Carrier aus einem Kampf zurückzieht. D.h. wenn der Carrier sich nicht zurückzieht, könnte der Ftr im NCM weder diesen Träger noch eine andere Landemöglichkeit erreichen.

3.5 Schlachtschiffe

(1) Im Gegensatz zu anderen Schiffen können Schlachtschiffe ein Küstenbombardement (=Landungsfeuer oder Support Shot) durchführen, wenn eine amphibische Landung (=Invasion von See aus) erfolgt. Dafür gelten folgende Bedingungen:

(a) Das betreffende Schlachtschiffe und mindestens eine anlandende Bodeneinheiten müssen in der selben Seezone stehen.

(b) Das betreffende Schlachtschiff darf in der selben Kampfphase noch keine Seeschlacht gefochten haben.

Sind diese Bedingungen, a und b, erfüllt, darf das BB in der ersten Kampfrunde (und nur in der ersten Kampfrunde) einen Angriffswurf durchführen, für welchen der Verteidiger in gewohnter Weise einen Verlust auf einer seiner Landeinheiten zuweist. Diese Einheit darf aber noch zurückschießen.

(2) Landeinheiten können auch bei einem amphibischen Angriff niemals Schiffe treffen.

(3) Es ist nicht möglich Schlachtschiffe aus einem Seekampf herauszuhalten um später bei der amphibischen Landung das Küstenbombardement durchzuführen zu können.

3.6 Panzer

(1) Panzer können durch unbesetzte feindliche Länder blitzten (=hindurchfahren) und sie so einnehmen. Ein Blitz muss im Combat Move vollständig deklariert und durchgeführt werden, d.h. man bleibt nicht am Ende des CM stehen um dann im Non Combat Move noch ein Feld zu fahren.

(2) AAs und Fabriken besetzen Länder nicht und können daher Panzer *nicht* am Blitzten hindern.

(3) Panzer können *nicht* durch neutrale Länder blitzten.

4. Angriffe und Rückzüge

4.1 Rückzug von gewöhnlichen angreifenden Einheiten

(1) Sollte sich ein Spieler dazu entschließen, einen laufenden Angriff abubrechen und sich zurück zu ziehen (nicht möglich bei amphibischen Angriffen), so muss er folgendes beachten:

Er muss mit allen verbleibenden Bodeneinheiten bzw. Schiffen in ein und das selbe Feld ziehen, aus dem mindestens eine Einheit heraus angegriffen hat. Es sind auch Felder möglich, die durch einem Blitz erobert wurden. Auch mitangreifende Flugzeuge können durch Überflug im Combat Move ein Land oder Seefeld zur potenziellen Rückzugszone machen (dies gilt auch für neutrale Länder). Bedingung ist natürlich in jedem Fall, dass das Rückzugsfeld *zum Zeitpunkt des Rückzuges* freundlich ist. Wenn man durch die Bewegung von Panzern, Schiffen oder Flugzeugen im Combat Move potenzielle Rückzugsfelder schaffen will, *muss* man den genauen Pfad auch in der Deklaration des Combat Move angeben.

(Bsp.) Ein Spieler möchte von FEQ aus mit 2Inf, 1 Arm EGY angreifen. Wenn man im Combat Move angibt, dass der Panzer sich auf seinem Weg nach EGY durch LIB bewegt, darf man sich bei einem eventuellen Rückzug auch nach LIB zurückziehen.

(2) Flugzeuge ziehen sich nicht gleichzeitig mit den Bodeneinheiten oder Schiffen zurück. Sie verbleiben vorerst im umkämpften Feld und bewegen sich wie üblich erst im Non Combat Move. Sie können dann noch ihre verbliebene Bewegungsreichweite ausnutzen. Die Entscheidung eines Rückzuges gilt allerdings für Flugzeuge gleichermaßen wie für andere Einheiten, d.h. sie kämpfen natürlich nicht alleine weiter. Falls Fighter nach einem allgemeinen Rückzug aus einem Seekampf keine Bewegungspunkte mehr haben (da sie auf einem Träger landen wollten der sich zurückgezogen hat) sind sie verloren.

Wie immer gilt, dass Flugzeuge nicht in neu eroberten Länder landen dürfen, auch wenn sich der Rest der Angriffstreitmacht dorthin zurückgezogen hat.

(3) Prinzipiell gilt bei allen Rückzügen: Man kann sich nicht vor „niemandem“ zurückziehen oder anders gesagt: Es muss nach der betreffenden Kampfrunde noch mindestens eine verteidigende Einheit anwesend sein, sonst ist kein Rückzug möglich.

4.2 Rückzug von angreifenden oder verteidigenden U-Booten

(1) Ein U-Boot kann sich prinzipiell nach jeder abgeschlossenen Kampfrunde eines Gefechtes zurückziehen, und zwar ohne dass sich auch andere beteiligte Einheiten zurückziehen müssen. Dies gilt sowohl für den Angreifer als auch den Verteidiger.

(2) Im Kampf haben zuerst angreifende U-Boote die Option sich zurück zu ziehen, anschließend verteidigende U-Boote.

(3) Ein Rückzug ist für den Angreifer nur in eine Seezone möglich, aus der oder durch die mindestens ein Schiff in die umkämpfte Seezone kam.

(4) Der Verteidiger darf sich in jede Seezone zurückziehen, in der keinerlei gegnerische Einheiten stehen, vorausgesetzt diese Seezone war in diesem Zug nicht umkämpft.

(5) Falls nach dem Rückzug von U-Booten noch gegnerische Einheiten im umkämpften Feld stehen, geht es mit der nächsten Kampfrunde weiter.

4.3 Amphibische Angriffe

(1) Amphibische Angriffe sind Angriffe, bei denen mindestens eine Bodeneinheit von einem Transporter abgeladen wird.

(2) Rückzug aus einem amphibische Angriff ist nicht möglich, auch nicht für Flugzeuge; auch nicht dann, wenn alle angreifenden Bodeneinheiten eliminiert sind.

(3) Ein Angriff wird nur dann als amphibisch behandelt, wenn tatsächlich angreifende Einheiten ausgeladen wurden, d.h. wenn alle beladenen Transporter bei einer vorherigen Seeschlacht versenkt wurden, ist der Angriff *nicht* mehr amphibisch und die restlichen Einheiten können sich normal zurückziehen, nachdem sie mindestens eine Kampfrunde gekämpft haben.

4.4 Neu eroberte Länder

Für neu eroberte Länder egal ob sie vorher feindlich oder neutral waren gilt folgendes:

- (1) Man darf im Rahmen von Rückzügen oder dem Non Combat Move Landeinheiten in dieses Land ziehen - Panzer, Infanterie und auch AAs.
- (2) Man darf eventuell eroberte AAs (in diesem NCM) *nicht* herausbewegen.
- (3) Man darf (in diesem Zug) keine Flugzeuge landen.

5. Verschiedenes

5.1 Siegbedingungen

Neben der Kapitulation eines Spielers und der Einnahme beider Hauptstädte der Achse bzw. zweier alliierter Hauptstädte gibt es für die Achse noch den sogenannten „Magic84“-Sieg:

Die Achse hat am Ende einer Runde (nach dem Zug des amerikanischen Spielers) ein kombiniertes Einkommen von 84 oder mehr IPC. Es kommt ausschließlich auf den IPC-Wert der von der Achse besetzten Länder an, unabhängig davon ob dieses Einkommen auch ausgezahlt wird. D.h. auch für den Fall, dass eine Hauptstadt der Achse in der Hand eines Alliierten ist, zählen die von dieser Achsenmacht besetzten Länder zur Summe hinzu!

5.2 Länder einer Nation deren Hauptstadt besetzt ist

(1) Die noch unbesetzten Länder einer Nation deren Hauptstadt besetzt ist liefern für niemanden Einkommen aber zählen ggf. zur M84-Siegbedingung hinzu.

(2) Falls ein Land einer solchen Nation allerdings vom Feind besetzt ist und von einem Alliierten erobert wird darf dieser (entgegen der sonst gültigen Regel für befreite Länder) Einkommen von diesem Land kassieren und auch eine eventuell vorhandene Fabrik nutzen! Auch fällt ihm eine eventuell vorhandene AA zu. Dies gilt, solange die Hauptstadt des betreffenden Verbündeten vom Feind besetzt ist. Falls diese befreit wird, fallen sofort auch alle von Verbündeten besetzte Länder an den ursprünglichen Eigentümer zurück. Einheiten (inkl. AAs) in diesen Ländern wechseln allerdings nicht den Besitzer; nur vorhandene Fabriken gehören natürlich wieder dem ursprünglichen Eigentümer.

(Bsp.) Russland und Karelien sind vom japanischen Spieler besetzt und werfen natürlich auch Einkommen für diesen ab, und er kann die Fabriken nutzen. Kaukasus ist unbesetzt und dessen Einkommen verfällt. Falls nun Karelien durch UK erobert wird, darf der englische Spieler 3 IPC Einkommen kassieren und auch bis zu 3 Einheiten dort produzieren. Wenn Russland befreit wird, bekommt der Russe auch Karelien samt IC vom Engländer zurück. Alle englischen Einheiten in Karelien inkl. der AA allerdings sind und bleiben englisch.

Panther & Achsenaxt, DAAK Verteidigungsministerium, 2004-01-29

www.daaak.de