Alter 12+
2-5 Spieler

Axis & Allies®

REGELBUCH

Die Welt führt Krieg – Frühling 1942

Im September 1984 wurde die klassische Version von Axis & Allies von Milton Bradley veröffentlicht. Es war ein großer Moment für mich, die Realisierung des Spiels zu sehen, für das ich so viel Zeit und Energie aufgewendet habe. Seitdem gibt es viele Varianten, einschließlich Axis & Allies: Europe, Pacific, Revised, D-Day, Battle of the Bulge, Guadalcanal und die der Anniversary Edition, welche zur Feier von 50 Jahren Avalon Hill veröffentlicht wurde. Zum 25. Geburtstag von Avalon Hill, im Jahr 2009, bin ich froh die Tradition mit Axis & Allies 1942 fortführen zu können, welches die neue Basisversion des Spiels für die kommenden Jahre sein wird.

Als ich gebeten wurde eine Einleitung für diese Version zu schreiben, erinnerte mich das an ein Spiel, das ich neulich mit Freunden gespielt habe…

Das Spiel war schon etwas fortgeschritten. Ich spielte Deutschland und ich war bereits ganz aufgeregt. Ich liebe die Herausforderung. Ich war erfreut als ich zu Beginn des Spiels bei der Auslosung der Länder eine zufällige Startaufstellungskarte zog. Sie bestimmte mich zum Deutschen Spieler. Ein Amerikaner, der einen großen Sinn für Geschichte hat, spielte Deutschland und würde mal wieder die Möglichkeit bekommen den Krieg aus Sicht dieses Landes zu sehen. Meine Strategie war, den gleichen Weg wie die Geschichte zu gehen, aber nur bis zu einem bestimmten Punkt.

Ich bekämpfte die britischen Soldaten im Norden Afrikas. Meine U-Boote schnitten gut im Atlantik ab. Aber am wichtigsten, ich war bereits tief in Russland: Moskau war nur ein Territorium von meiner eindrucksvollen Armee von Panthern und meiner beachtlichen Luftwaffe entfernt. Ich musste gerade zusehen wie Russland einen strategischen Bombenangriff gegen meine Fabrik in meiner Hauptstadt durchführte. Die Russen werden sicherlich den Großteil meiner momentanen IPCs vernichten. Aber eines ist sicher, ich bin nicht hier um defensiv zu spielen. Für einen Moment teile ich die Frustration, die das damalige Deutsche Oberkommando gefühlt haben muss. England ist nur eine Seezone von meiner mächtigen Armee entfernt, und ich überlege „wenn ich nur diese eine Seezone überqueren könnte“. Mein Achsenpartner, Japan, hat unsere größten Vorstellungen übertroffen. Ich sehe wie sich der Spieler von Japan selbst fragt: „Schlage ich die amerikanische Flotte und gewinne somit die Kontrolle über den Pazifik? Oder soll ich mich Richtung Australien oder Indien bewegen? Oder sollte ich einen bedeutenden Schlag gegen die Russen machen und Richtung Moskau gehen?“. Da ich die Deutschen spiele, versuche ich den Spieler von Japan (das war Steve) zu überzeugen eine Fabrik in China zu bauen, so dass er mir helfen kann die Russen zu besiegen. Der Spieler Japans denkt über das Anliegen nach und ich denke mir 5 verschieden Strategien aus falls er doch etwas anderes macht…

Der Gedanke an dieses Beisammensein erinnert mich an etwas ganz Spezielles, dass von diesem Spiel erzeugt wird, es ist das Gemeinschaftsgefühl. Es gibt wenige Dinge, so wie ein Angesicht zu Angesicht Spiel von Axis & Allies. Wenn meine Freunde und ich das Spiel spielen, sticheln wir uns und das Ergebnis der Würfel ist unglaublich spannend. Wir lieben das Spielen und finden große Freude am Zusammensein. Neulich haben wir einen fünften Spieler benötigt; Doug, der die USA und Russland spielt, erzählte uns, dass er einen neuen Kollegen aus seinem Büro kennt der mitspielen möchte. Und so wächst der Kreis. Ich hoffe die neuste Version dieses Spiels gibt Ihnen die gleiche Möglichkeit.

Danke fürs Dazugehören.

--- Larry Harris

Inhaltsverzeichnis

Spielzubehör 4
Wie man den Krieg gewinnt 6
Die Kriegsteilnehmer 6
- **Aufbau** 6

Spielablauf 10
- **Phase 1: Einheiten kaufen** 10
- **Phase 2: Gefechtsbewegung** 11
  - Spezielle Gefechtsbewegungen 13
- **Phase 3: Kampfabwicklung** 14
  - Strategische Bombenangriffe 14
  - Amphibische Angriffe 15
  - Allgemeine Kämpfe 16
  - Multinationale Armeen 20
- **Phase 4: Kampflose Bewegung** 21
- **Phase 5: Mobilisierung neuer Einheiten** 22
- **Phase 6: Einkommen einziehen** 23

Gewinn des Spiels 23
Einheiteneigenschaften 24

Impressum

Spiel Design: Larry Harris
Spielentwicklung: Mons Johnson
Regelbuchentwicklung: Larry Harris, Kevin Chapman und Cal Moore
Interne Testspieler: Rich Baker, Graeme Hopkins, Mons Johnson, Bill McQuillan, Cormac Russell and Mike Turian
Bearbeitung: Cal Moore

Künstlerische Leitung: Blake Beasly
Titelillustration: Jim Butcher
Graphisches Design: Leon Cortez und Emi Tanji
Kalligrafie: Todd Gamble
Fotografie: Allison Shinkle und Katie Wright

Markenmanagement: Brian Hart
Produktionsmanagement: Godot Gutierre
Projektmanagement: Neil Shinkle

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 Mobilisierungschart)
1 Kampfbrett
1 Verlustleiste

Startaufstellungskarten:

5 nationale Startaufstellungskarten (eine für jeden Kriegsteilnehmer)

Markierungsplättchen:

100 nationale Markierungsplättchen

Würfel: 10 insgesamt

5 schwarze
5 rote

Plastik Chips: 60 insgesamt

50 graue
10 rote

Plastik Miniaturen: 370 insgesamt

12 Fabriken
12 Luftabwehrgeschütze

MOBILIZATION ZONE
Casualty Zone
Casualty Zone

Wie man den Krieg gewinnt

Axis & Allies kann mit bis zu fünf Spielern gespielt werden. Jeder Spieler kontrolliert eine oder mehrere Kriegsteilnehmer. Wenn Sie am Zug sind, bauen, bewegen und kommandieren Sie Armeen, Flugzeuge und eine Kriegsflotte um die Territorien Ihrer Gegner an sich zu reißen. Wenn Ihre Gegner am Zug sind, werden diese mit ihren Streitkräften Sie bekämpfen. Umso mehr Territorien Sie halten, umso mehr Einheiten können Sie bauen – und umso stärker können diese Einheiten sein.

Auf der Karte gibt es zwölf Siegstädte, die für den Gewinn des Krieges entscheidend sind. Wenn das Spiel beginnt, kontrolliert jede Seite sechs dieser Städte. Die Alliierten kontrollieren zu Spielbeginn Washington, London, Leningrad, Moskau, Kalkutta und Los Angeles. Die Achsenmächte kontrollieren zu Spielbeginn Berlin, Paris, Rom, Shanghai, Manila und Tokio. Die Standard-Sieg Bedingung ist, dass Ihre Seite neun (9) Siegstädte am Ende einer gesamten Spielrunde (nach Beendigung des Spielzugs der USA) kontrollieren muss, damit Sie den Krieg gewonnen haben.

Wenn Sie die Totaler-Sieg Bedingung verwenden wollen, muss Ihre Seite, nach Beendigung des Spielzugs der USA, alle zwölf (12) Siegstädte kontrollieren. Die Spieler müssen sich am Anfang des Spiels einigen, welche Siegbedingung zum Sieg führt. Wenn keine spezielle Abmachung getroffen wurde, dann ist die Kontrolle von neun (9) Siegstädten die Standard-Siegbedingung.

Standard-Sieg 9
Totaler-Sieg 12

Die Kriegsteilnehmer

Einer oder mehrere Spieler übernehmen die Seite der Achsenmächte und einer oder mehrere Spieler spielen die Alliierten. In einem Spiel mit 5 Spielern kontrolliert jeder Spieler einen Kriegsteilnehmer. Wenn weniger Personen mitspielen, müssen manche Spieler mehr als einen Kriegsteilnehmer kontrollieren. Wenn ein Spieler mehr als einen Kriegsteilnehmer spielt, müssen diese Kriegsteilnehmer alle derselben Seite angehören.

Wenn Sie mehr als einen Kriegsteilnehmer kontrollieren, halten Sie das Einkommen und die Einheiten jeweils auseinander. Sie können während eines Zuges immer nur für einen Kriegsteilnehmer Operationen ausführen.

Aufbau

Sobald entschieden wurde wer welche Kriegsteilnehmer spielt, können Sie das Spiel vorbereiten. Es enthält folgende Komponenten.

Streitkräfte

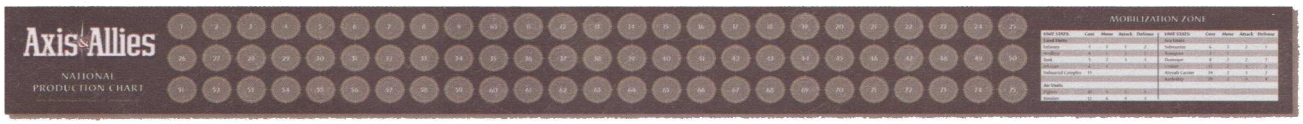
Nehmen Sie die Plastikfiguren welche die Streitkräfte Ihrer Kriegsteilnehmer repräsentieren zu sich. Jeder Kriegsteilnehmer hat eine eigene Farbe.

Land	Start IPCs	Farbe
Russland	24	Braun
Deutschland	40	Grau
England	30	Beige
Japan	30	Orange
USA	42	Grün

Nationaler Produktions- und Mobilisierungschart

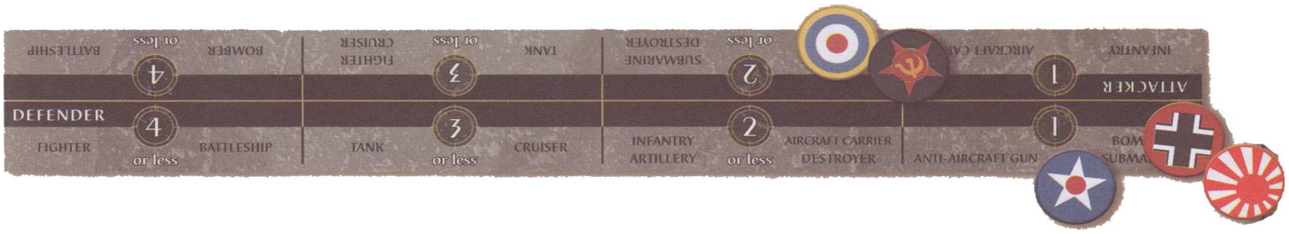
Der nationale Produktionschart auf dem Spielbrett zeigt von jedem Kriegsteilnehmer die Höhe des Einkommens während des Spiels. Die Höhe basiert auf dem Wert der Summe der Industriellen-Produktions-Guthaben (IPC) von jedem Territorium, dass ein Kriegsteilnehmer kontrolliert. Platzieren Sie eines Ihrer Markierungsplättchen auf die Zahl des Charts, welche mit dem Startwert von IPCs Ihrer Kriegsteilnehmer übereinstimmt (siehe oben). Das ist die Höhe des nationalen Produktionslevels der Kriegsteilnehmer. Jeder Spieler sollte die Entwicklung des Produktionslevels seiner Kriegsteilnehmer getrennt betrachten.

Der Mobilisierungschart auf dem Spielbrett zeigt die Kosten für jede Einheit, sowie die Bewegungs-, Angriffs- und Verteidigungswerte. Gekaufte Einheiten werden vor dem Aufstellen hier platziert.



Industrielles-Produktionseinkommen

Die IPCs sind das Geld des Spiels, sie zeigen die Kapazität für die Militärproduktion. Die Werte die als Start IPC Wert auf dem nationalen Produktionschart angezeigt werden, wie auf der vorherigen Seite beschrieben, sind für jeden Kriegsteilnehmer, zu Beginn des Spiels, der nationale Produktionslevel. Jeder Kriegsteilnehmer kann pro Zug genau diese Anzahl an IPCs ausgeben. Bestimmen Sie einen Spieler als Bank, der das Guthaben jedes Kriegsteilnehmers auf einem Stück Papier notiert, oder verwenden Sie etwas anderes auf das sich die Spieler einigen.



Kampfbrett, Verlustleiste und Würfel

Das Kampfbrett ist die Karte mit den Spalten welche die angreifenden und die verteidigenden Einheiten sowie ihre Kampfstärke auflistet. Wenn es zum Kampf kommt, stellen die involvierten Spieler ihre entsprechenden Einheiten auf beide Seiten des Kampfbretts. Der Kampf wird durch Würfeln entschieden. Verluste werden durch Verschieben hinter den Verluststreifen gekennzeichnet.

Startaufstellungskarten

Nehmen Sie die Startaufstellungskarte Ihrer Kriegsteilnehmer. Sie zeigt den Namen der Kriegsteilnehmer, ihre Allianz (Achse oder Alliierte), die Farbe und das Symbol. Außerdem zeigt sie die Anzahl und Orte der Einheiten auf dem Spielbrett zu Beginn des Spiels. Platzieren Sie alle aufgelisteten Einheiten auf dem Spielbrett.

Hinweis: Die Zeilen mit dem Wort „Zone“ und einer Nummer bezeichnet die Seezone in welcher die entsprechenden Wassereinheiten zu platzieren sind.

Nationale Markierungsplättchen

Nationale Markierungsplättchen kennzeichnen den Status im Spiel. Sie markieren eroberte Territorien und zeigen den nationalen Produktionslevel. Nehmen Sie alle nationalen Markierungsplättchen die zu Ihren Kriegsteilnehmern gehören.

Plastik Chips

Verwenden Sie die Chips um Platz in überfüllten Territorien und Seezonen zu sparen. Graue Chips repräsentieren je eine Kampfeinheit und rote Chips repräsentieren je fünf Einheiten. Als Beispiel, wenn Sie sieben Infanterie-Einheiten auf ein Gebiet stellen wollen, müssen Sie einen roten Chip auf einen grauen Chip und darauf eine Infanterie-Einheit stellen. (Falls Sie nicht genug Einheiten für alle Ihre Chipstapel haben, nehmen Sie einfach irgendetwas anderes um diese zu kennzeichnen, wie ein Stück Papier mit der entsprechenden Einheit beschriftet). Die Anzahl der Stapel ist nicht durch die Anzahl der verfügbaren Plastik Chips beschränkt.

Dieselben Plastik Chips werden auch dazu verwendet um den Wert des Schadens, der durch Strategische Bombenangriffe bei Fabriken verursacht wird, anzuzeigen. Ein Chip wird für jeden Schadenspunkt den eine Fabrik erhält platziert. (Siehe Strategische Bombenangriffe auf Seite 14).

Spielbrett

Das Spielbrett zeigt die Weltkarte um das Jahr 1942. Es ist in Gebiete unterteilt, entweder Territorien (auf Landflächen) oder Seezonen, durch Grenzen geteilt.

Gebiete auf dem Spielbrett

Die Farben der Grenzen der Territorien auf dem Spielbrett zeigen welcher Kriegsteilnehmer diese zu Beginn des Spiels kontrolliert. Jeder Kriegsteilnehmer hat seine eigene Farbe. Alle anderen Gebiete sind neutral und gehören zu keinem Kriegsteilnehmer.

Die meisten Territorien haben einen Einkommenswert von 1 bis 12. Das ist die Anzahl an IPCs welche Sie pro Runde für dessen Besitzer produzieren. Einige wenige Territorien, wie Gibraltar, haben keinen Einkommenswert.

Einheiten können sich zwischen benachbarten Gebieten (die, die eine gemeinsame Grenze haben) bewegen. Das Spielbrett hat eine horizontale Unterbrechung. Territorien und Seezonen am rechten Rand des Spielbretts grenzen an die Territorien und Seezonen am linken Rand an, wie es die entsprechenden Buchstaben entlang des Spielbrettrandes anzeigen (A grenzt an A, B zu B und so weiter). Die obere sowie die untere Kante des Spielbretts sind abgeschlossen.

Alle Territorien haben eine dieser drei Bedingungen:

Verbündet: Von Ihnen oder von einem verbündeten Kriegsteilnehmer kontrolliert

Feindlich: Von einem feindlichen Kriegsteilnehmer kontrolliert

Neutral: Von keinem Kriegsteilnehmer kontrolliert. Die Eroberung von neutralen Territorien ist nicht möglich.

Seezonen sind entweder verbündet oder feindlich. Verbündete Seezonen enthalten keine feindlichen Kriegsschiffe. Feindliche Seezonen enthalten feindliche Kriegsschiffe (ausgenommen sind feindliche U-Boote und Transportschiffe).

Neutrale Territorien

Neutrale Territorien (wie die Türkei, die Mongolei oder die Sahara) haben weiße Grenzen. Sie repräsentieren Gebiete die aus politischen oder geographischen Gründen nicht passierbar sind. Sie können keine neutralen Territorien angreifen, diese durchqueren oder diese mit Lufteinheiten überfliegen. Neutrale Territorien haben keinen Einkommenswert.

Optionale Regel: Um die Neutralität aufrechtzuerhalten, versperrt die Türkei den schmalen Grad welcher das Schwarze Meer und das Mittelmeer verbindet, ermöglicht so keine Seepassage für die Kriegsteilnehmer beider Seiten. Wassereinheiten dürfen sich nicht in oder aus der Seezone 16 bewegen, jedoch dürfen Lufteinheiten diese Seezone überfliegen.

Kanäle

Es gibt zwei Kanäle – künstliche Wasserwege die zwei größere Meere verbinden – auf dem Spielbrett. Der Panamakanal verbindet den Pazifik (Seezone 20) mit dem Atlantik (Seezone 19), während der Suezkanal das Mittelmeer (Seezone 15) mit dem Indischen Ozean (Seezone 34) verbindet. Ein Kanal wird nicht als ein Gebiet betrachtet, so wird keine Bewegung von Landeinheiten blockiert: Landeinheiten können sich frei zwischen Transjordanien und Anglo-Ägyptisch-Sudan bewegen. Panama ist ein Territorium: Um den Kanal in Panama zu überqueren sind keine Bewegungspunkte notwendig.

Wenn Sie Wassereinheiten durch einen Kanal bewegen wollen, muss Ihre Seite (aber nicht unbedingt ihr Land) beide angrenzende Territorien zu Beginn und am Ende des Zuges kontrollieren (weil Sie Kanäle nicht in der Runde, in der Sie sie erobert haben, benutzen können). Die Seite die Panama kontrolliert, kontrolliert den Panamakanal. Die Seite, die Anglo-Ägyptisch-Sudan und Transjordanien kontrolliert, kontrolliert den Suezkanal. Wenn eine Seite Anglo-Ägyptisch-Sudan kontrolliert, und die andere Transjordanien, ist der Suezkanal für Wassereinheiten gesperrt.

Die Bewegung von Lufteinheiten wird nicht von Kanälen beeinflusst, egal ob sie sich über Land oder Wasser bewegen. Sie können die Seezonen, die mit dem Kanal verbunden sind, passieren, unabhängig davon welche Seite den Kanal kontrolliert.

Inseln

Eine Insel ist ein Territorium welches sich in einer Seezone befindet oder komplett von Seezonen umgeben ist. Eine Seezone kann sogar eine Inselgruppe enthalten, welche als ein Territorium zählt. Es ist nicht möglich auf Land platzierte Truppen aufzuteilen, so dass sie auf verschiedenen Inseln einer Inselgruppe stehen.

Spielablauf

Axis & Allies wird in Runden gespielt. Eine Runde besteht daraus, dass jede Kriegsteilnehmer einen Zug macht und dann eine Überprüfung stattfindet, ob eine der beiden Seiten das Spiel gewonnen hat.

Spielablauf

1. Russland
2. Deutschland
3. England
4. Japan
5. USA
6. Spielgewinn prüfen

Der Zug eines Kriegsteilnehmers enthält sechs Phasen, welche in einer bestimmten Reihenfolge ausgeführt werden. Sie müssen Einkommen einziehen wenn Sie das können, aber alle anderen Phasen des Spielzugs sind freiwillig. Wenn Sie die Phase des Einkommens einziehen beendet haben, ist ihr Spielzug vorbei. Somit ist der nächste Kriegsteilnehmer an der Reihe. Wenn jeder Kriegsteilnehmer einen Spielzug beendet hat und keine Seite gewonnen hat, beginnt eine neue Runde.

Zugphasen

1. Einheiten kaufen
2. Gefechtsbewegung
3. Kampfabwicklung
4. Kampflose Bewegung
5. Mobilisierung neuer Einheiten
6. Einkommen einziehen

Phase 1: Einheiten kaufen

In dieser Phase, dürfen Sie IPCs für zusätzliche Einheiten für die weiteren Züge ausgeben. Alle Einheiten die auf dem Mobilisierungschart auf dem Spielbrett aufgelistet sind, kann man kaufen. Der Preis einer Einheit in IPCs ist in der Kostenspalte direkt neben dem Namen der Einheiten abzulesen.

Ablauf beim Kauf von Einheiten

1. Einheiten auswählen
2. Für Einheiten und die Reparaturen von Fabriken bezahlen
3. Einheiten in der Mobilisierungszone platzieren

Schritt 1: Einheiten auswählen

Sie dürfen so viele beliebige Einheiten kaufen wie Sie sich leisten können. Wählen Sie alle Einheiten aus die Sie kaufen wollen.

Schritt 2: Einheiten & Reparaturen von Fabriken bezahlen

Zahlen Sie den entsprechenden Wert an IPCs an die Bank, den all Ihre neuen Einheiten kosten (wenn Sie das IPC-Guthaben der Kriegsteilnehmer auf Papier notiert haben, ändern Sie den entsprechenden Wert). Sie müssen nicht all Ihr Geld ausgeben.

Sie können auch für die Reparatur von beschädigten Fabriken bezahlen. Die Beseitigung jedes Schadenspunktes kostet 1 IPC. Eine Reparatur wirkt sich sofort auf die Fabrik aus.

Schritt 3: Platzieren Sie die Einheiten in der Mobilisierungszone

Platzieren Sie die gekauften Einheiten in der Mobilisierungszone auf dem Spielbrett. Sie können diese Einheiten nicht sofort verwenden, da Sie diese erst am Ende Ihres Zuges setzen können.

Phase 2: Gefechtsbewegung

Bewegungen sind in diesem Spiel in Gefechtsbewegung und kampflose Bewegung aufgeteilt. Während der Gefechtsbewegung resultieren alle Bewegungen in Kämpfe, mit ein paar Ausnahmen (siehe unten). Die Bewegung in ein feindliches Territorium zählt als Gefechtsbewegung, egal ob das Gebiet besetzt ist, oder nicht. Zusätzliche Bewegungen die nicht in einem Kampf enden, finden während der kampflosen Bewegung (Phase 4) statt.

Bewegen Sie so viele Ihrer Einheiten in so viele feindliche Territorien und Seezonen wie Sie möchten. Sie können aus verschiedenen Gebieten in ein einzelnes feindliches Gebiet ziehen, so lange jede der sich bewegenden Einheiten dieses Gebiet mit einer erlaubten Bewegung erreichen kann.

Während dieser Phase können Sie Einheiten auf dem Weg zu feindlichen Gebieten durch verbündete Gebiete bewegen. Jedoch können während der Gefechtsbewegung keine Einheiten ihre Bewegung in verbündeten Territorien beenden, ausgenommen folgende Ausnahmen:

- Panzer die ein unbesetztes feindliches Gebiet„ geblitzt“ haben,
- Wassereinheiten welche an einem amphibischen Angriff aus einer unbesetzten Seezone teilnehmen,
- Wassereinheiten die sich als Ihre Gefechtsbewegung aus einer feindlichen Seezone bewegen um sich einem Kampf zu entziehen, und
- Wassereinheiten welche sich in eine Seezone bewegen, in der sich nur feindliche U-Boote und oder Transportschiffe aufhalten, um diese anzugreifen. (Falls Sie sich erinnern, solch eine Seezone wird als nicht feindlich betrachtet).

Wenn Sie alle Ihre Einheiten aus einem Territorium heraus bewegen, behalten Sie auch dann noch die Kontrolle über dieses Territorium, bis ein Feind Einheiten in das Territorium bewegt und dieses somit erobert (das Territorium bleibt in der Kontrolle des Kriegsteilnehmers welcher es zu Beginn des Zuges kontrolliert hat).

Einheiten können nicht in oder durch neutrale Territorien bewegt werden.

Einheiten der gleichen Allianz können sich Territorien, Seezonen, Platz auf Flugzeugträgern und Transportschiffen teilen. Über diese Aktionen müssen sich beide Kriegsteilnehmer einig sein.

Es ist zu berücksichtigen, dass alle Gefechtsbewegungen gleichzeitig stattfinden müssen: somit ist es nicht möglich eine Einheit zu bewegen, den Kampf durchzuführen und dann diese Einheit, während dieses Zuges, wieder zu bewegen. Sie können keine weiteren Einheiten in ein umkämpftes Gebiet ziehen, nachdem der Kampf schon begonnen hat.

Eine Land- oder Wassereinheit kann bis zum Erreichen der Anzahl der entsprechenden Bewegungspunkte bewegt werden. Die meisten Einheiten können nicht weiter bewegt werden, sobald Sie in ein feindliches Gebiet bewegt wurden. Somit kann eine Einheit mit 2 Bewegungspunkten in ein verbündetes Gebiet und dann in ein feindliches Gebiet, oder nur in ein feindliches Gebiet bewegt werden.

Ein feindliches U-Boot und oder Transportschiff blockiert weder die Bewegung Ihrer Einheiten, noch behindern diese das Auf- oder Entladen in dieser Seezone. Als der sich bewegende Spieler haben Sie die Option, ein feindliches U-Boot und oder Transportschiff anzugreifen, das eine Seezone mit Ihnen teilt. Jedoch, wenn ein Kriegsschiff ein ungeschütztes Transportschiff versenkt, muss das Kriegsschiff seinen Zug in dieser Seezone beenden.

Wassereinheiten die in feindlichen Seezonen starten

Am Anfang der Gefechtsbewegung kann es sein, dass Sie bereits Wassereinheiten haben, die sich in Seezonen befinden, welche schon zu Beginn Ihres Zuges gegnerische Einheiten enthielten. Beispielsweise hat ein Gegner neue Wassereinheiten in einer Seezone, in welcher Sie nicht abgetauchte Wassereinheiten haben, platziert. Wenn Sie dran kommen, teilen Sie diese Seezone mit feindlichen Streitkräften.

Wenn Sie eine Seezone mit gegnerischen an der Oberfläche befindlichen Kriegsschiffen teilen (keine U-Boote und oder Transportschiffe), erfordert diese Situation, dass Sie folgendes machen:

- In der Seezone bleiben und kämpfen
- Die Seezone verlassen, falls gewünscht Einheiten aufladen und den Kampf anderswo durchführen
- Die Seezone verlassen, Einheiten aufladen und zurück in die gleiche Seezone bewegen um den Kampf durchzuführen (Sie können in einer feindlichen Seezone keine Einheiten ausladen), oder
- Die Seezone verlassen und keinen Kampf durchführen

Sobald die Wassereinheiten bewegt wurden oder am Kampf teilgenommen haben, können Sie in der kampflosen Bewegung dieses Zuges nicht mehr bewegt werden.

Lufteinheiten

Eine Lufteinheit die sich in der Gefechtsbewegung bewegt muss sich Bewegungspunkte für die kampflose Bewegung aufheben, ab einem bestimmten Punkt muss Sie also umkehren um mit den verbleibenden Bewegungspunkten ein sicheres Landegebiet anzufliegen.

Die Bewegung einer Lufteinheit über die gesamte Runde ist auf den maximalen Bewegungspunktewert beschränkt. Demzufolge kann sich ein Bomber mit 6 Bewegungspunkten keine 6 Gebiete bis zu einem feindlichen Gebiet bewegen. Er muss sich genug Bewegungspunkte für den Rückflug in ein verbündetes Territorium, wo er landen kann, aufheben. Ein Jäger kann seine gesamten 4 Bewegungspunkte verwenden um in einer Seezone angreifen ohne sich Bewegungspunkte aufzuheben, aber nur wenn sich in der entsprechenden Seezone, nach Abschluss der Phase Mobilisierung neuer Einheiten, ein Flugzeugträger befindet, auf dem er landen kann.

Lufteinheiten die Territorien angreifen in welchen sich Luftabwehrgeschütze befinden, werden von diesen angegriffen. Dies gilt nicht für Territorien die Luftabwehrgeschütze enthalten, aber nur überflogen werden.

Amphibische Angriffe

Wenn Sie einen amphibischen Angriff durchführen wollen, kündigen Sie dieses Vorhaben während der Gefechtsbewegung an. Ein amphibischer Angriff findet statt, sobald Sie ein an einer Küste gelegenes Territorium von einer Nicht-feindlichen Seezone aus angreifen, indem Sie Einheiten von Transportschiffen in dieses Gebiet ausladen (oder Sie greifen mit den Seeeinheiten welche ausladen und zusätzlich anderen Einheiten aus einem oder mehreren benachbarten Territorien an).

Transportschiffe und ihre Fracht in eine Seezone, aus welcher Sie einen amphibischen Angriff starten wollen, zu bewegen, zählt als Gefechtsbewegung, selbst wenn dort keine verteidigenden Kriegsschiffe sind. Dies gilt auch für alle Schlachtschiffe und oder Kreuzer welche den Kampf unterstützen.

Während der Kampfabwicklung können Sie nur dort amphibische Angriffe durchführen, wo Sie es in der Gefechtsbewegung angekündigt haben.

Wenn ein amphibischer Angriff eine Seeschlacht enthält, müssen jegliche am Angriff teilnehmende Lufteinheiten entweder in die Seezone oder in das Landgebiet bewegt werden. Sie nehmen dann nur an dem Kampf teil, in den Sie bewegt wurden.

Amphibische Angriffe finden während der Gefechtsbewegung statt. Bevor Ihr Transportschiff Einheiten ausladen kann, muss Ihr Schlachtschiff den feindlichen Zerstörer in einer Seeschlacht zerstören, um die feindliche Seezone aufzulösen, so dass Sie Ihre Einheiten in Westeuropa ausladen können. Wenn dort nur verteidigende U-Boote und oder Transportschiffe gewesen wären, hätte der angreifende Spieler der USA diese Einheiten ignorieren können oder eine Seeschlacht durchführen können.

Spezielle Gefechtsbewegung

Bestimmte Einheiten können während dieser Phase Spezialzüge machen. Diese sind nachfolgend genau beschrieben.

Flugzeugträger

Alle Jäger, die sich auf einem Flugzeugträger befinden, starten bevor der der Flugzeugträger sich bewegt und bewegen sich unabhängig vom Flugzeugträger. Diese Jäger können von der Seezone des Flugzeugträgers aus eine Gefechtsbewegung durchführen, oder sie bleiben bis zur kampflosen Bewegung in der Seezone zurück.

Jäger eines Kriegsteilnehmers an Bord eines Flugzeugträgers eines anderen verbündeten Kriegsteilnehmers, müssen als Fracht auf dem Flugzeugträger bleiben, falls dieser in einen Kampf zieht. Sie können nicht am Kampf teilnehmen und sind zerstört, wenn der Flugzeugträger zerstört wird.

Auch wenn sich ein Flugzeugträger während der Gefechtsbewegung, oder der kampflosen Bewegung bewegt, können verbündete Jäger auf diesem landen, wenn er sich in der Seezone befindet, wo die Jäger ihren Zug beenden.

U-Boote

U-Boote sind aufgrund ihrer Fähigkeit zu Tauchen imstande sich unentdeckt zu bewegen. Aus diesem Grund haben sie spezielle Bewegungsregeln. Wenn sich in einer Seezone kein feindlicher Zerstörer befindet, kann sich ein U-Boot ungestört durch Seezonen mit feindlichen Kriegsschiffen bewegen. Jedoch, wenn sich ein U-Boot während der Gefechtsbewegung in eine Seezone bewegt in der sich ein Zerstörer befindet, endet die Bewegung und ein Kampf ist die Folge.

Panzer und „blitzen“

Ein Panzer kann „blitzen“, indem er sich als erster Teil seines Zuges durch ein unbesetztes feindliches Territorium bewegt und in einem verbündeten oder feindlichen Gebiet anhalten. Der komplette Zug muss während der Gefechtsbewegung gemacht werden. Der Panzer erobert das erste Territorium bevor er zum nächsten fährt. Platzieren Sie Ihr nationales Markierungsplättchen im ersten Territorium und korrigieren Sie die Höhe des nationalen Produktionseinkommens, sobald Sie „geblitzt“ haben. Ein Panzer muss anhalten falls er im ersten Territorium auf feindliche Einheiten stößt, auch wenn dies Luftabwehrgeschütze oder Fabriken sind.

Transportschiffe

Wenn ein Transportschiff feindlichen, sich an der Oberfläche befindlichen Kriegsschiffen begegnet (ausgenommen feindliche U-Boote und oder Transportschiffe), NACHDEM es bewegt wurde(die Seezone wo es gestartet ist zählt nicht), endet dessen Bewegung für diesen Zug und es muss angehalten werden um eine Seeschlacht durchzuführen.

Ein Transportschiff kann während seiner Bewegung in allen verbündeten Seezonen Einheiten aufladen, auch in der Seezone wo es gestartet ist. Wenn ein Transportschiff während der Gefechtsbewegung Einheiten auflädt, muss es diese Einheiten als Teil eines amphibischen Angriffs ausladen, so dass diese ein feindliches Territorium angreifen, oder es muss sich nach der Durchführung der Seeschlacht, vor der Durchführung des amphibischen Angriffs, zurückziehen. Ein Transportschiff, das an einem amphibischen Angriff teilnimmt, muss seine Bewegung in einer verbündeten Seezone beenden (oder einer Seezone welche als Ergebnis der Seeschlacht zu einer verbündeten wird) aus welcher es seinen Kampf durchführt.

Jegliche Landeinheiten an Bord eines Transportschiffes sind bis zum Ausladen Fracht. Fracht kann nicht an Seeschlachten teilnehmen und ist zerstört, wenn das Transportschiff zerstört wird.

Spielablauf

Phase 3: Kampfabwicklung

In dieser Phase führen Sie den Kampf gegen gegnerische Einheiten gemäß dem nachfolgenden Ablauf durch:

Kampfablauf

1. Strategische Bombenangriffe
2. Amphibische Angriffe
3. Allgemeine Kämpfe

Bestimmte Einheiten haben spezielle Regeln, welche von den Regeln des Kampfs auf diesen Seiten abweicht oder ungültig macht. Siehe Einheitenprofile, ab Seite 24 mit den jeweiligen Regeln für die entsprechenden Einheiten.

Ein Kriegsteilnehmer der Alliierten kann zu keiner Zeit einen anderen Kriegsteilnehmer der Alliierten und keine Achsenmacht die andere Achsenmacht angreifen.

1. Strategische Bombenangriffe

Während dieses Schritts können Sie feindliche Fabriken mit Ihren Bombern angreifen. Ein Strategischer Bombenangriff ist ein wirtschaftlicher Angriff. Die angreifenden Bomber werden eine bestimmte Anzahl an Schadenspunkten, dem Würfelergebnis entsprechend, an den entsprechenden Fabriken verursachen.

Nach dem Überwinden des Feuers der Luftabwehrgeschütze (siehe Luftabwehrgeschütze Seite 25), wird für jeden überlebenden Bomber mit einem Würfel gewürfelt. Um den Schaden durch den / die angreifenden Bomber zu markieren, platzieren Sie einfach einen grauen Plastikchip je Schadenspunkt unter der ausgewählten Fabrik entsprechend dem Würfelergebnis. Einer Fabrik kann nicht mehr Schaden zugefügt werden, als doppelt so hoch wie der IPC-Wert des Territoriums in dem sie steht. Ein höherer erzeugter Schaden verfällt.

Ein Bomber der einen strategischen Bombenangriff durchgeführt hat, kann in diesem Zug an keinen anderen Kampfhandlungen teilnehmen und muss während der kampflosen Bewegung in ein verbündetes Territorium zurückkehren.

Optionale Regel: Jäger können an Strategischen Bombenangriffen teilnehmen. Angreifende Jäger können die Bomber eskortieren und beschützen und sie können aus jedem Territorium kommen, abhängig von den Bewegungspunkten. Einige oder alle Verteidigenden Jäger welche in einem Territorium, das strategisch bombardiert wird, stationiert sind, können als Verteidiger der Fabrik teilnehmen. Die Anzahl der Jäger welche verteidigen, wird nach der Gefechtsbewegung des Angreifers, aber vor der Kampfabwicklung entschieden.

Nachdem das Feuer der Luftabwehrgeschütze gegen die angreifenden Lufteinheiten vorgenommen wurde, wird ein Luftkampf zwischen den angreifenden und verteidigenden Lufteinheiten geführt, falls noch verteidigende Jäger übrig sind. Dieser Kampf wird wie ein normaler Kampf abgewickelt, mit den nachfolgenden Ausnahmen. Die Jäger haben einen Angriffswert von 1 und einen Verteidigungswert von 2 und die Bomber haben keinen Angriffswert. Zusätzlich wird der Kampf nur für eine Runde geführt. Nach diesem Kampf führen die verbliebenen Bomber den strategischen Bombenangriff ganz normal aus.

Jäger die teilnehmen, egal ob als Eskorte oder Verteidiger, können in diesem Zug nicht mehr an anderen Kämpfen teilnehmen. Verteidigende Lufteinheiten müssen in das Territorium aus dem sie gekommen sind, zurückkehren. Wenn das Territorium erobert wurde, können die Jäger ein Landgebiet weiter fliegen um in einem verbündeten Territorium oder auf einem verbündeten Flugzeugträger zu landen. Diese Bewegung findet statt, nachdem alle Kämpfe des Angreifers entschieden sind und vor Beginn der kampflosen Bewegung. Wenn es kein entsprechendes Landegebiet gibt, sind die Jäger zerstört.

2. Amphibische Angriffe

Während dieses Schrittes werden alle amphibischen Angriffe durchgeführt, die während der Gefechtsbewegung angekündigt wurden. Wenn keine amphibischen Angriffe angekündigt wurden, gehen Sie zu **Allgemeiner Kampf** (Seite 16).

Ablauf eines amphibischen Angriffs

1. Seeschlacht
2. Bombardierung durch Schlachtschiffe und Kreuzer
3. Landangriff

Schritt 1: Seeschlacht: Wenn es verteidigende an der Oberfläche befindliche Kriegsschiffe gibt, kommt es zur Seeschlacht. Wenn es nur verteidigende U-Boote und oder Transportschiffe gibt, kann der Angreifer entscheiden ob er diese Einheiten ignoriert oder eine Seeschlacht durchführt.

Wenn es zu einer Seeschlacht kommt, müssen alle angreifenden Wassereinheiten am Kampf teilnehmen. Führen Sie die Seeschlacht gemäß den Regeln für den allgemeinen Kampf (Seite 16) durch, danach gehen Sie zu Schritt 2 über.

Schritt 2: Bombardierung durch Schlachtschiffe und Kreuzer: Wenn es KEINE Seeschlacht in der Seezone, aus der Sie Ihre Einheiten aus Transportschiffen ausladen gab, bombardieren alle Schlachtschiffe und Kreuzer dieser Seezone das Küstengebiet. Die Anzahl der Schiffe welche eine Bombardierung durchführen dürfen, ist auf die Anzahl der angreifenden Landeinheiten, die von Transportschiffen aus dieser Seezone ausgeladen wurden, beschränkt. Wenn man sich entscheidet feindliche Transportschiffe oder feindliche U-Boote in Schritt 1 (siehe oben) anzugreifen, zählt dies als Kampf und verhindert das Schlachtschiffe und Kreuzer eine Bombardierung durchführen dürfen.

Würfeln Sie mit einem Würfel für jedes Schlachtschiff und jeden Kreuzer, welche eine Bombardierung durchführen dürfen. Schlachtschiffe treffen beim Würfeln einer 4 oder weniger und Kreuzer bei einer 3 und weniger. Für jeden Treffer muss der Verteidiger eine verteidigende Einheit hinter die Verlustleiste stellen. Diese Verluste können noch während des Landangriffes verteidigen, bevor Sie vernichtet sind.

Jedes Schlachtschiff und jeder Kreuzer kann jeweils nur ein Küstengebiet je Runde angreifen.

Schritt 3: Landangriff: Wenn es keine Seeschlacht gab oder die Seezone von allen verteidigenden feindlichen Kriegsschiffen, ausgenommen sind U-Boote und Transportschiffe, befreit wurde und der Angreifer noch Landeinheiten für den Landangriff auf das Küstengebiet hat, werden alle angreifenden und verteidigenden Einheiten, unter Verwendung der Regeln für den allgemeinen Kampf (Seite 16), auf das Kampfbrett gestellt. Denken Sie daran, die Verluste der Bombardierung (wenn nötig) hinter die Verlustleiste zu stellen.

Angreifende Landeinheiten können von Transportschiffen (seewärts) und von benachbarten Territorien kommen. Jegliche Landeinheiten, die von einem Transportschiff ausgeladen werden, können nur in ein feindliches Territorium ausgeladen werden.

Wenn keine Landeinheiten (als Fracht transportiert) die Seeschlacht überlebt haben, oder wenn sich die angreifenden Wassereinheiten nach der Seeschlacht zurückziehen, dann müssen die anderen Einheiten die zur Teilnahme am Landangriff bestimmt waren (eingenommen Lufteinheiten), trotzdem eine reguläre Kampfrunde durchführen, bevor sie sich zurückziehen können.

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

Halten Sie die über Land und seewärts angreifenden Einheiten auf dem Kampfbrett getrennt. Seewärts angreifende Einheiten können sich nicht zurückziehen. Über Land angreifende Einheiten und Flugzeuge können sich zurückziehen (zwischen den Kampfrunden). Alle über Land angreifenden Einheiten müssen sich als eine Gruppe zurückziehen. Sie können sich nur dahin zurückziehen, wo mindestens eine von ihnen ursprünglich stationiert war und sie müssen sich zur selben Zeit an denselben Ort zurückziehen. Ein Rückzug kann nach jeder Beendigung einer Kampfrunde erfolgen.

Angreifende Lufteinheiten, egal ob in eine Seeschlacht oder in den Angriff auf das Küstengebiet involviert, können sich gemäß den Regeln Rückzug des Angreifenden (Bedingung B – Rückzug des Angreifenden, Seite 18) zurückziehen. Wenn es zum Rückzug kommt, müssen sich die Lufteinheiten und die über Land angreifenden Landeinheiten (wenn vorhanden) zur selben Zeit zurückziehen. Lufteinheiten landen während der kampflosen Bewegung.

Lufteinheiten:

Jede angreifende Lufteinheit kann an der Seeschlacht oder an dem Angriff auf das Küstengebiet teilnehmen, beides ist nicht möglich. Der angreifende Spieler muss ankündigen, welche Lufteinheiten an welchem Teil des Angriffs teilnehmen und kann seine Entscheidung später nicht mehr ändern. Am Ende des amphibischen Angriffs müssen alle Flugzeuge in dem entsprechenden Gebiet bleiben; sie landen in der kampflosen Bewegung

Lufteinheiten welche ein Territorium verteidigen, können nur im entsprechenden Territorium kämpfen. Sie können nicht an der Seeschlacht teilnehmen.

3. Allgemeiner Kampf

In diesem Schritt entscheiden Sie die Kämpfe in jedem Gebiet, welches Ihre und feindliche Einheiten enthält. Der Kampf wird ausgeführt, indem man dem Ablauf des allgemeinen Kampfes folgt. Die Kämpfe in allen Gebieten finden gleichzeitig statt, aber jedes betroffene Gebiet oder jede betroffene Seezone wird getrennt und komplett abgewickelt, bevor der Kampf in einem anderen Gebiet durchgeführt wird. Der Angreifer entscheidet in welcher Reihenfolge der Kampf in den Gebieten durchgeführt wird. Keine neuen Einheiten und auch keine Verstärkungen können dem Kampf hinzugefügt werden, wenn dieser bereits begonnen hat. Angreifende und verteidigende Einheiten in den Gebieten werden als gleichzeitig feuernd betrachtet, aber um das Spielen zu erleichtern wird abwechselnd gewürfelt: Erst der Angreifer, dann der Verteidiger.

Ablauf Allgemeiner Kampf

1. Einheiten auf dem Kampfbrett platzieren
2. U-Boote können abtauchen oder einen Überraschungsangriff machen
3. Angreifende Einheiten feuern
4. Verteidigende Einheiten feuern
5. Vernichtete Einheiten entfernen
6. Angreifer entscheidet ob er weiter angreift oder sich zurückzieht
7. Kampf beenden

Schritt 1: Einheiten auf dem Kampfbrett platzieren

Das Kampfbrett hat zwei Seiten, eine mit „Angreifer“ und eine mit „Verteidiger“ beschriftet. Platzieren Sie alle angreifenden und verteidigenden Einheiten des Kampfes auf der entsprechenden Seite, passend zu den Zahlenspalten mit den Namen der Einheiten. Die Zahl der Spalte einer Einheit entspricht dem Angriffs- oder dem Verteidigungswert der Einheit. Eine angreifende oder verteidigende Einheit muss die Würfelzahl seiner Spalte oder weniger würfeln, um einen Treffer zu landen.

In einer Seeschlacht platzieren Sie jegliche Fracht (egal ob Ihre Einheiten oder verbündete Einheiten) neben dem Transportschiff oder auf dem Flugzeugträger (auch Jäger von Verbündeten) welches/ welcher diese trägt. Fracht kann keine Treffer ausführen und nicht getroffen werden. Sie gilt als verloren wenn das Schiff, das sie trägt vernichtet wurde.

Wenn Sie eine Seezone angreifen, die bereits verbündete Einheiten enthält, werden die verbündeten Einheiten nicht auf dem Kampfbrett platziert. Sie sind vom Kampf ausgenommen.

Schritt 2: U-Boote die einen Überraschungsangriff durchführen oder abtauchen (nur in Seeschlachten)

Dieser Schritt gilt nur für angreifende oder verteidigende U-Boote. Bevor die allgemeine Seeschlacht beginnt (Schritte 3-5), können der angreifende und verteidigende Spieler entscheiden, ob Sie einen Würfel für einen Überraschungsangriff werfen oder abtauchen. Falls jedoch einer der Gegner einen Zerstörer im Kampf hat, können U-Boote weder einen Überraschungsangriff ausführen noch abtauchen und der Kampf wird normal durchgeführt, so dass die U-Boote mit den anderen Einheiten zusammen wie in Schritt 3 oder 4 vorgehen.

Angreifende oder verteidigende U-Boote die sich für das Abtauchen entscheiden, werden vom Kampfbrett entfernt und auf dem Spielbrett in der entsprechenden Seezone platziert und sind somit vom Kampf ausgenommen.

Für jedes angreifende U-Boot welches einen Überraschungsangriff durchführt, darf einmal gewürfelt werden. Beim Würfeln einer 2 oder weniger gilt dies als Treffer. Nachdem der angreifende Spieler für alle seine angreifenden U-Boote gewürfelt hat, wählt der Verteidiger für jeden Treffer eine Wassereinheit (U-Boote können keine Lufteinheiten treffen) aus, die er sofort aus dem Spiel nehmen muss.

Dann würfelt der verteidigende Spieler für jedes seiner U-Boote, die einen Überraschungsangriff durchführen. Wenn für verteidigende U-Boote eine 1 gewürfelt wird, ist dies ein Treffer. Nachdem der verteidigende Spieler für all seine U-Boote gewürfelt hat, wählt der Angreifer für jeden Treffer eine Wassereinheit aus, die er aus dem Spiel nimmt.

Hinweis: Die Entscheidung, welche der angreifenden und verteidigenden U-Boote einen Überraschungsangriff machen oder abtauchen, muss vor dem Würfeln getroffen werden. Der Angreifer entscheidet zuerst.

Hinweis: In beiden Fällen, Angriff und Verteidigung, können Transportschiffe nur dann als Verlust ausgewählt werden, wenn es keine anderen Einheiten zum Auswählen gibt. Sobald abgetauchte U-Boote aus dem Kampf genommen wurden, können sie nicht mehr als Verlust ausgewählt werden.

Sobald alle angreifenden und verteidigenden U-Boote, die einen Überraschungsangriff durchgeführt haben, gefeuert haben, werden die dabei vernichteten Einheiten aus dem Spiel genommen und diese Aktion ist vorüber. Jegliche Treffer, die während dieser Aktion gemacht wurden, die keine Einheiten zerstört haben (so wie bei Schlachtschiffen) bleiben bis zum Ende des Kampfes gültig.

Schritt 3: Angreifende Einheiten feuern (Landkämpfe und Seeschlachten)

Werfen Sie für jede angreifende Einheit mit einem Angriffswert, welche in Schritt 2 noch nicht gefeuert hat, einen Würfel. Würfeln Sie für alle Einheiten mit dem selben Angriffswert gleichzeitig. Als Beispiel würfeln Sie für alle Einheiten mit dem Angriffswert 3 auf einmal. Eine angreifende Einheit erzielt dann einen Treffer, wenn Sie die Höhe ihres Angriffswerts oder weniger würfeln. Nachdem der angreifende Spieler für all seine angreifenden Einheiten gewürfelt hat, wählt der Verteidiger für jeden Treffer eine Einheit aus und stellt sie hinter den Verluststreifen. Alle Einheiten hinter dem Verluststreifen schießen in Schritt 4 zurück.

Schritt 4: Verteidigende Einheiten feuern (Landkämpfe und Seeschlachten)

Werfen Sie für jede verteidigende Einheit mit einem Verteidigungswert, welche in Schritt 2 noch nicht gefeuert hat, (auch für die Einheiten hinter dem Verluststreifen) einen Würfel. Würfeln Sie für alle Einheiten mit dem selben Verteidigungswert gleichzeitig. Eine verteidigende Einheit erzielt dann einen Treffer, wenn Sie die Höhe des Verteidigungswertes oder weniger würfeln.

Nachdem der verteidigende Spieler für all seine verteidigenden Einheiten gewürfelt hat, wählt der Angreifer für jeden Treffer eine Einheit aus und nimmt sie aus dem Spiel.

Speziell bei Seeschlachten: Bezogen auf Schritt 2 und 3 können U-Boote, die in Schritt 2 gefeuert haben, nicht nochmal in der gleichen Kampfrunde feuern. Wenn sich ein feindlicher Zerstörer im Kampf befindet, feuern U-Boote in Schritt 3 und oder 4 statt in Schritt 2. Denken Sie daran, dass die Treffer von Lufteinheiten in Seeschlachten nicht an U-Boote vergeben können, es sei denn es befindet sich ein Zerstörer auf der Seite der Lufteinheiten im Kampf und auf Transportschiffe können nur Treffer vergeben werden, wenn es keine anderen auswählbaren Einheiten gibt.

Schritt 5: Entfernen der Verluste des Verteidigers (Landkämpfe und Seeschlachten)

Entfernen Sie die Einheiten des Verteidigers die hinter dem Verluststreifen stehen.

Verteidigungslose Transportschiffe: In einer Seeschlacht, in der der Verteidiger nur noch Transportschiffe übrig hat und der Angreifer immer noch Einheiten hat die angreifen können, sind alle verteidigenden Transportschiffe mitsamt ihrer Fracht zerstört. Sie müssen den Kampf nicht fortsetzen bis alle Transportschiffe zerstört sind, so können Sie Kämpfe beschleunigen.

Ebenso wird dies so gemacht, wenn der Verteidiger nur noch Transportschiffe und oder U-Boote übrig hat und der Angreifer nur noch Lufteinheiten im Kampf hat. Die Lufteinheiten und die U-Boote können sich gegenseitig nicht treffen und die Transportschiffe sind verteidigungslos. An diesem Punkt sind alle Transportschiffe samt Fracht zerstört. Angreifende Transportschiffe werden nicht als verteidigungslos betrachtet, da sie die Option für den Rückzug haben. Denken Sie daran, dass das Zerstören von verteidigungslosen Transportschiffen in diesem Fall trotzdem als Kampf im Sinne von Beschuss auf offener See und ähnlichen Regeln zählt.

Schritt 6: Angreifer entscheidet ob er weiter angreift oder sich zurückzieht
Die Kampfrunden (Schritt 2 – 5) werden so lange wiederholt, 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 Kampfwerten einer oder beider Seite/n vernichtet sind, endet der Kampf.

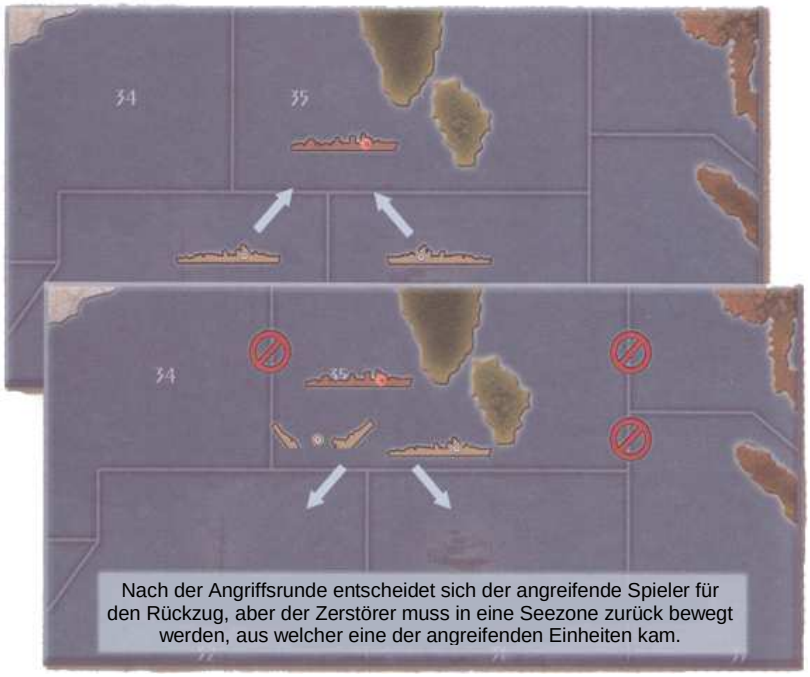
Wenn nur noch Einheiten einer Seite auf dem Kampfbrett sind, gewinnt diese Seite den Kampf. Die Spieler die noch Einheiten auf dem Kampfbrett haben, stellen diese zurück auf das umkämpfte Gebiet auf dem Spielbrett.

In einer Seeschlacht, wenn beide Seiten nur noch Transportschiffe übrig haben, können die Transportschiffe des Angreifers in der umkämpften Seezone bleiben oder sich gemäß den Regeln, wie in „Bedingung B“ beschrieben, zurückziehen.

Bedingung B – Angreifer zieht sich zurück

Der Angreifer (niemals der Verteidigende) kann sich während dieses Schritts zurückziehen. Bewegen Sie dazu alle angreifenden Land- und Wassereinheiten des Kampfes, die auf dem Kampfbrett stehen, in ein verbündetes angrenzendes Gebiet aus dem mindestens eine der angreifenden Land- oder Wassereinheiten gekommen ist. Im Falle der Wassereinheiten, muss das Seegebiet am Anfang der Runde verbündet gewesen sein. Alle Einheiten müssen zusammen in das gleiche Territorium bewegt werden, unabhängig davon, woher sie gekommen sind.

Sich zurückziehende Lufteinheiten bleiben im umkämpften Gebiet. Sie ziehen sich in der kampflosen Bewegung zurück, gemäß den Regeln, wenn Lufteinheiten in einen erfolgreichen Kampf verwickelt sind.



Nach der Angriffsrunde entscheidet sich der angreifende Spieler für den Rückzug, aber der Zerstörer muss in eine Seezone zurück bewegt werden, aus welcher eine der angreifenden Einheiten kam.

Schritt 7: Kampf beenden

Wenn Sie einen Kampf als Angreifer in einem Territorium gewinnen und Sie mindestens eine oder mehrere Landeinheiten übrig haben, übernehmen Sie die Kontrolle dieses Gebiets. Wenn nicht, bleibt es in der Kontrolle des Verteidigenden. (Wenn alle Einheiten beider Seiten vernichtet werden, bleibt das Gebiet in der Kontrolle des Verteidigenden). Wassereinheiten können die Kontrolle über ein Territorium nicht erlangen, sie müssen in der Seezone bleiben.

Lufteinheiten können kein Territorium erobern. Wenn Ihre angreifenden Streitkräfte nur noch aus Lufteinheiten bestehen, können Sie das Territorium das Sie angegriffen haben nicht übernehmen, auch wenn keine feindlichen Einheiten übrig sind. Lufteinheiten müssen während der kampflosen Bewegung in ein verbündetes Territorium oder auf einen Flugzeugträger zurückkehren. Bis dahin bleiben sie dort wo sie gekämpft haben.

Entfernen Sie überlebende Landeinheiten vom Kampfbrett und stellen Sie diese in das neu eroberte Territorium. Platzieren Sie außerdem ein Nationales Markierungsplättchen in dem Territorium und passen Sie Ihr Nationales Produktionseinkommen an. Der Wert Ihres Nationalen Produktionseinkommens steigt um die Zahl des eroberten Gebiets, der Wert des Nationalen Produktionseinkommens des Verlierers sinkt um die gleiche Zahl.

Ein Luftabwehrgeschütz oder eine Fabrik, welche sich im eroberten Gebiet befindet gehört nun Ihnen (siehe auch Befreiung eines Territoriums auf der nächsten Seite). Wenn Sie ein Luftabwehrgeschütz erobern, können Sie dieses in der kampflosen Bewegung der gleichen Runde nicht bewegen. Wenn Sie eine Fabrik erobern, können Sie dort erst ab Ihrer nächsten Runde Einheiten mobilisieren.

Befreiung eines Territoriums
Wenn Sie ein Territorium, das ursprünglich einem Mitglied Ihrer Seite gehört hat, erobern, „befreien“ Sie dieses Territorium. Sie können solche Territorien nicht kontrollieren, statt dessen, geht das Territorium in den Besitz des ursprünglichen Besitzers zurück und das Nationale Produktionseinkommen wird entsprechend angepasst. Luftabwehrgeschütze oder Fabriken in diesem Territorium fallen ebenfalls in den Besitz des ursprünglichen Eigentümers zurück.

Wenn die Hauptstadt eines verbündeten Spielers am Ende des Zuges in der Sie ein Territorium befreit haben, in feindlicher Hand ist, erobern Sie das Territorium, passen Ihr Nationales Produktionslevel an und können etwaige Fabriken dort benutzen, bis die Hauptstadt des ursprünglichen Besitzers befreit ist. Außerdem übernehmen Sie die Kontrolle aller Luftabwehrgeschütze in diesem Territorium.

Eroberung und Befreiung von Hauptstädten

Wenn Sie ein Gebiet erobern welches eine feindliche Hauptstadt enthält (Washington, Moskau, London, Berlin oder Tokyo), gelten die gleichen Regeln wie für die Eroberung eines Territoriums. Addieren Sie den entsprechenden Einkommenswert zu Ihrem nationalen Produktionslevel.

Außerdem sammeln Sie alle nicht ausgegebenen IPCs vom ursprünglichen Besitzer der eroberten Hauptstadt ein. Als Beispiel, wenn Deutschland Moskau erobert, während der Spieler der Sowjetunion 18 IPCs hat, gehen diese IPCs direkt an den Spieler Deutschlands. Sie bekommen diese IPCs auch dann, wenn Ihre Hauptstadt in der Hand des Gegners ist.

Der ursprüngliche Besitzer der eroberten Hauptstadt ist immer noch im Spiel, aber er kann kein Einkommen mehr aus seinen Territorien, die er immer noch kontrolliert beziehen und keine neue Einheiten mehr kaufen. Der Spieler überspringt alle Phasen außer die Phasen „Gefechtsbewegung“, „Kampfabwicklung“ und „Kampflose Bewegung“ bis seine Hauptstadt wieder befreit ist. Falls der Spieler oder ein Verbündeter die Hauptstadt befreit, kann der ursprüngliche Besitzer wieder Einkommen für die Territorien, die er kontrolliert einziehen, einschließlich der Territorien die er zurückerobert hat.

Wenn eine Hauptstadt befreit ist, gehen die Fabrik und jegliche Luftabwehrgeschütze im Territorium der Hauptstadt in den Besitz des ursprünglichen Besitzers. Andere Territorien und Fabriken die ursprünglich vom Besitzer der neu befreiten Hauptstadt kontrolliert wurden, aber momentan in den Händen von Verbündeten sind, fallen ebenfalls wieder in seinen Besitz. Luftabwehrgeschütze in zurück erhaltenen Territorien außerhalb des neu befreiten Territoriums mit der Hauptstadt, bleiben im Besitz des Besitzers vor der Wiederbefreiung.

Sie sammeln keine IPCs vom Besitzer der Hauptstadt ein, wenn Sie diese befreien. Als Beispiel, wenn der Spieler von England Moskau vom Deutschen Spieler übernimmt, muss der Spieler Deutschlands keine IPCs aushändigen.

Eroberung einer Siegstadt

Wenn Sie ein Gebiet erobern, in welchem sich eine feindliche Siegstadt befindet, ändern Sie die Summe der kontrollierten Siegstädte beider Seiten entsprechend (auf einem Stück Papier oder anderen Mitteln die ausgewählt wurden). Wenn Ihre Seite am Ende der Runde, nach dem Zug des Spielers der USA genug Siegstädte, gemäß den Siegbedingungen die am Anfang des Spiels gewählt wurden, kontrolliert, gewinnt Ihre Seite

Spielablauf

Multinationale Armeen

Einheiten der gleichen Seite können ein Territorium oder eine Seezone teilen und gründen so eine multinationale Armee. Diese Einheiten können zusammen verteidigen, aber nicht zusammen angreifen. (Dies bedeutet nicht, dass mehrere Kriegsteilnehmer das Einkommen teilen können: nur der Kriegsteilnehmer, der das Territorium kontrolliert, kann Einkommen dafür einziehen).

Eine multinationale Armee kann ein Gebiet nicht zusammen angreifen. Alle Einheiten in einer Seezone, in welcher ein Kampf stattfindet, die mit dem Angreifer verbündet sind (ausgenommen die Fracht auf einem angreifenden Transportschiff) können nicht am Kampf teilnehmen. Solche Einheiten können nicht als Verluste der Seeschlacht verwendet werden und haben keinen Effekt auf verteidigende U-Boote. Jeder angreifende Kriegsteilnehmer bewegt nur die eigenen Einheiten und feuert nur mit den eigenen Einheiten wenn er am Zug ist.

Ein angreifender Jäger kann vom Flugzeugträger eines Verbündeten starten, aber der verbündete Flugzeugträger kann sich erst bewegen, wenn der Besitzer an der Reihe ist. Ebenso kann ein angreifender Flugzeugträger verbündete Jäger als Fracht tragen, aber der verbündete Jäger kann an einem Angriff durch den Flugzeugträger nicht teilnehmen.

Eine Landeinheit des Angreifers kann eine Küstenregion von einem verbündeten Transportschiff aus angreifen, aber nur wenn der Besitzer der Landeinheit am Zug ist.

Multinationale Verteidigung: Wenn ein Gebiet, welches eine multinationale Armee beinhaltet, angegriffen wird, verteidigen alle Einheiten zusammen. Wenn die verteidigenden Einheiten zu Kriegsteilnehmern gehören, die von verschiedenen Spielern gespielt werden, wählen diese im beidseitigen Einverständnis die Verluste aus. Wenn sie sich nicht einigen können, wählt diese der Angreifer aus.

Transport von Multinationalen Armeen: Transportschiffe die einem Verbündeten gehören, können Ihre Einheiten auf- und abladen. Dies ist ein 3-Punkte-Prozess:

1. Sie laden Ihre Landeinheiten auf das Transportschiff wenn Sie an der Reihe sind.
2. Der Besitzer des Transportschiffes bewegt es (oder auch nicht), wenn er an der Reihe ist.
3. Sie laden Ihre Landeinheiten in Ihrem nächsten Zug aus.

Phase 4: Kampflose Bewegung

In dieser Phase, können Sie alle Ihre Einheiten, die sich in der Gefechtsbewegung nicht bewegt haben oder in Ihrem Zug nicht am Kampf teilgenommen haben, bewegen. Sie müssen außerdem alle Ihre Lufteinheiten, die an der Kampfabwicklung teilgenommen haben und diese auch überlebt haben, landen. Dies ist ein guter Moment um Ihre Einheiten zu sammeln um entweder gefährdete Territorien, oder Ihre Einheiten an der Front zu verstärken.

Nur Flugzeuge und U-Boote können während dieser Phase über / durch feindliche Gebiete gezogen werden.

Wo Einheiten hinbewegt werden können

Landeinheiten: Eine Landeinheit kann in jedes verbündete Territorium bewegt werden. Sie kann nicht in ein feindliches Territorium bewegt werden (auch nicht in ein Gebiet das keine Kampfeinheiten enthält aber vom Gegner kontrolliert wird). Beachten Sie, dies ist die einzige Phase in der Luftabwehrgeschütze bewegt werden können.

Lufteinheiten: Eine Lufteinheit muss ihren Zug auf einem geeigneten Landeplatz beenden. Bomber und Jäger können in jedem Gebiet landen, das zu Beginn ihres Zuges verbündet war.

Nur Jäger können in einer Seezone landen, in der sich ein verbündeter Flugzeugträger befindet. Dazu muss ein Landeplatz auf dem Flugzeugträger frei sein.
Zusätzlich:

- Ein Jäger kann in einer Seezone, die an ein Gebiet mit einer Ihrer Fabriken angrenzt, landen, wenn Sie in der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“ einen vorher gekauften Flugzeugträger in der entsprechenden Seezone platzieren.
- Sobald ein Jäger auf einem Flugzeugträger gelandet ist, ist die Bewegung für beide Einheiten beendet.
- Sie müssen einen Flugzeugträger bewegt haben, unbewegt lassen oder frisch platziert haben (nur neu gekaufte Flugzeugträger) um dort einen Jäger, der seine Bewegung in der kampflosen Bewegung in einer Seezone beenden muss, landen zu können. Sie können eine Lufteinheit nicht absichtlich aus der Reichweite eines potenziellen, sicheren Landeplatzes bewegen.

Flugzeuge, die sich am Ende der kampflosen Bewegung nicht auf einen geeigneten Landeplatz bewegen können, werden zerstört.

Weder Bomber noch Jäger können in irgendeinem Territorium landen, welches zu Beginn Ihres Zuges feindlich war, einschließlich der Territorien die Sie gerade erobert haben.

Wassereinheiten: Eine Wassereinheit kann durch jede verbündete Seezone bewegt werden. Sie kann nicht in oder durch eine feindliche Seezone bewegt werden.

Im Gegensatz zu anderen Wassereinheiten können U-Boote in der kampflosen Bewegung durch und in feindliche Seezonen bewegt werden. Jedoch muss ein U-Boot seine Bewegung beenden, wenn es in eine Seezone, die einen oder mehrere Zerstörer enthält, bewegt wird.

Transportschiffe können in verbündete Küstengebiete bewegt werden, um dort Fracht auf- oder abzuladen, es sei denn, sie wurden in der Gefechtsbewegung beladen, bewegt oder entladen, oder sie an der Kampfabwicklung beteiligt waren.

Flugzeugträger können in verbündete Seezonen bewegt werden um verbündeten Jägern die Landung zu ermöglichen. Sie müssen dorthin bewegt werden, wenn sie in der Gefechtsbewegung nicht bewegt wurden und die verbündete Seezone der einzige mögliche Landeplatz für den / die Jäger ist. Ein Flugzeugträger muss seinen Zug beenden, sobald ein Jäger auf ihm gelandet ist.

Phase 5: Mobilisierung neuer Einheiten

Bewegen Sie die neu gekauften Einheiten von der Mobilisierungszone auf das Spielbrett in geeignete Gebiete, die Sie zu Beginn Ihres Zuges bereits kontrolliert haben, mit den nachfolgenden Ausnahmen (siehe unten). Sie können keine Fabriken benutzen, die Sie erst diese Runde gekauft oder erobert haben.

Einschränkung der Platzierung

Für jede Fabrik können Sie nur so viele Einheiten mobilisieren, wie der IPC Einkommenswert des Territoriums, in welchem die Fabrik steht, anzeigt. Diese Begrenzung beinhaltet auch die Einheiten, die in der angrenzen Seezone mobilisiert werden sollen. Als Beispiel, kann der Spieler von Deutschland in Südeuropa 6 Einheiten mobilisieren.

Für jeden Plastik Chip (Schadensmarker) der unter einer Fabrik liegt, wird die Anzahl der Einheiten die an dieser Fabrik gesetzt werden können, um eins reduziert. Sie können Ihre neuen Einheiten nicht an einer verbündeten Fabrik eines verbündeten Kriegsteilnehmers setzen.

Platzieren Sie Landeinheiten und Bomber nur in Territorien, die eine geeignete Fabrik beinhalten. Landeinheiten können bei der Mobilisierung nicht auf Transportschiffe gesetzt werden.

Platzieren Sie Wassereinheiten nur in Seezonen, die an ein Gebiet angrenzen welches eine geeignete Fabrik beinhaltet. Neue Wassereinheiten können auch in feindlichen Seezonen platziert werden. Es findet kein Kampf statt, da die Kampfabwicklung bereits vorüber ist.

Platzieren Sie Jäger in Territorien, die eine von Ihnen zu Beginn des Zuges kontrollierte Fabrik enthalten, oder auf einem Ihrer Flugzeugträger, der sich in einer Seezone (auch einer feindlichen) befindet, die an ein Territorium mit einer entsprechenden Fabrik angrenzt. Der Flugzeugträger kann ein gerade erst mobilisierter oder ein bereits vorhandener sein. Sie können einen neuen Jäger nicht auf einem Flugzeugträger eines verbündeten Kriegsteilnehmers platzieren.

Platzieren Sie neue Fabriken in jedem Territorium, das Sie seit Beginn der Runde kontrolliert haben und welches einen Einkommenswert von mindestens 1 hat. Sie können nicht mehr als eine Fabrik pro Territorium haben.

Falls es passiert, dass Sie mehr Einheiten gekauft haben als Sie aufgrund des Produktionslimits aktuell mobilisieren können, müssen Sie die zu viel gekauften Einheiten zurücklegen (Sie können diese selber auswählen) und Sie bekommen das Geld für die zurückgelegten Einheiten zurück.

Spielablauf (Fortsetzung)

Phase 6: Einkommen einziehen

In dieser Phase erhalten Sie Produktionseinkommen um zukünftige Angriffe und Strategien zu finanzieren. Prüfen Sie das Nationale Produktionseinkommen Ihrer Kriegsteilnehmer (wird vom entsprechenden Nationalen Markierungsplättchen angezeigt) auf dem Nationalen Produktionschart und ziehen Sie die entsprechende Summe an IPCs von der Bank ein.

Wenn Ihre Hauptstadt in der Kontrolle eines Gegners ist, können Sie kein Einkommen einziehen. Ein Kriegsteilnehmer kann einem anderen weder IPCs leihen, noch schenken, selbst wenn beide Kriegsteilnehmer verbündet sind.

Das Spiel gewinnen

Am Ende des Zuges der USA, überprüfen Sie ob eine der beiden Seiten, gemäß den am Anfang ausgewählten Siegesbedingungen, gewonnen hat.

Standard Bedingung	Standard Sieg	9
Optionale Bedingung	Totaler Sieg	12

Einheiteneigenschaften

Dieser Abschnitt enthält detaillierte Informationen jeder Einheit des Spiels. Jeder Eintrag enthält eine kurze Statistik über die Kosten der Einheiten in IPCs, ihren Angriffs- und Verteidigungswert und die Zahl der Territorien oder Seezonen, die sich eine Einheit bewegen kann. Jeder Einheitentyp hat eigene Besonderheiten, welche in diesen Statistiken aufgelistet sind.

Landeinheiten

Infanterie, Artillerie, Panzer und Luftabwehrgeschütze können nur in Territorien angreifen und verteidigen. Nur Infanterie, Artillerie und Panzer können feindliche Territorien erobern. Alle außer Fabriken können von Transportschiffen transportiert werden. Fabriken können nicht bewegt, nicht transportiert und nicht für Angriffe verwendet werden.

Infanterie

Kosten: 3

Angriff: 1 (2 wenn sie von Artillerie unterstützt werden)

Verteidigung: 2

Bewegung: 1

Besonderheiten:

Unterstützung von Artillerie: Wenn eine Infanterieeinheit zusammen mit einer Artillerieeinheit angreift, steigt der Angriffswert der Infanterieeinheit auf 2. Jede einzelne Infanterieeinheit muss dafür jeweils von einer Artillerieeinheit unterstützt werden. Wenn die Zahl der angreifenden Infanterieeinheiten höher ist als der angreifenden Artillerieeinheiten, haben die überzähligen Infanterieeinheiten einen Angriffswert von 1. Als Beispiel, wenn Sie mit zwei Artillerieeinheiten und fünf Infanterieeinheiten angreifen, haben zwei Ihrer Infanterieeinheiten den Angriffswert 2 und die restlichen drei einen Angriffswert von 1. Bei der Verteidigung können Infanterieeinheiten nicht von der Artillerie unterstützt werden.

Artillerie

Kosten: 4

Angriff: 2

Verteidigung: 2

Bewegung: 1

Besonderheiten:

Infanterie unterstützen: Wenn eine Infanterieeinheit zusammen mit einer Artillerieeinheit angreift, steigt der Angriffswert der Infanterieeinheit auf 2. Jede Infanterieeinheit muss jeweils von einer Artillerieeinheit unterstützt werden. Artillerieeinheiten können Infanterieeinheiten jedoch nicht bei der Verteidigung unterstützen.

Panzer

Kosten: 5

Angriff: 3

Verteidigung: 3

Bewegung: 2

Besonderheiten:

„Blitzen“: Panzer können „blitzen“, indem Sie als erster Teil Ihrer Bewegung durch ein unbesetztes feindliches Gebiet fahren und die Bewegung in einem verbündeten oder feindlichen Territorium beenden. Dieser komplette Zug muss während der Gefechtsbewegung gemacht werden. Durch das „Blitzen“ erobert der Panzer das erste Territorium bevor er sich in das nächste bewegt. Das zweite Territorium kann verbündet oder feindlich sein, oder auch das Gebiet aus dem der Panzer kam. Ein Panzer, der im ersten Territorium in das er fährt, auf eine oder mehrere feindliche Einheiten trifft, muss dort stoppen, auch wenn die feindliche Einheit ein Luftabwehrgeschütz oder eine Fabrik ist.

Luftabwehrgeschütze

Kosten: 6

Angriff: 0

Verteidigung: 1

Bewegung: 1 (nur in der kampflosen Bewegung)

Besonderheiten:

Eingeschränkte Bewegung: Ein Luftabwehrgeschütz kann sich während der Gefechtsbewegung nicht bewegen (es sei denn, es wird von einem Transportschiff transportiert, auf welches es in einem vorherigen Zug aufgeladen wurde).

Luftabwehr: Ein Luftabwehrgeschütz kann nur auf Lufteinheiten schießen, die das Gebiet in welchem sich das Luftabwehrgeschütz befindet, angreifen. Luftabwehrgeschütze können nur einmal, vor der ersten Runde des Kampfs, schießen. Würfeln Sie einmal für jede angreifende Lufteinheit. Wenn Sie eine „1“ würfeln, ist die entsprechende Lufteinheit zerstört und wird sofort aus dem Spiel genommen. Falls nur Jäger oder nur Bomber angreifen, spielt es keine Rolle welche Einheit zerstört wird. Jedoch, wenn Jäger und Bomber gemeinsam angreifen, müssen Sie ansagen mit welchem Würfelwurf Sie gegen welche Lufteinheit würfeln. Wenn Sie eine „1“ würfeln ist das entsprechende Flugzeug zerstört. Der Luftabwehrangriff findet vor dem normalen Kampf statt.

Nur ein Luftabwehrgeschütz kann in einem Kampf schießen, egal wie viele sich im entsprechenden Territorium befinden (und egal ob sich die anderen unter der Kontrolle von verschiedenen Kriegsteilnehmern befinden).

Objekt zum Erobern: Wenn ein Territorium erobert wird sind alle sich darin befindlichen Luftabwehrgeschütze ebenfalls erobert. Der neue Besitzer ist der Spieler der das Territorium am Ende des Zuges kontrolliert und der neue Besitzer kann diese in zukünftigen Kämpfen benutzen. Luftabwehrgeschütze können nicht zerstört werden, es sei denn sie befinden sich auf einem Transportschiff das sinkt. Wenn Sie ein Luftabwehrgeschütz in ein Territorium eines Verbündeten bewegen, platzieren Sie ein Nationales Markierungsplättchen darunter.

Fabriken

Kosten: 15

Angriff: 0

Verteidigung: 0

Bewegung: 0

Besonderheiten:

Kann nicht angreifen, verteidigen oder bewegt werden: Eine Fabrik kann nicht angreifen, verteidigen oder bewegt werden. Sie kann nicht transportiert werden. Sie wird nicht auf das Kampfbrett gestellt.

Beschädigte Fabriken: Bomber können Fabriken direkt angreifen. Dazu werden unter die Fabrik Plastikchips platziert. Für jeden Plastikchip unter einer Fabrik kann für diesen eine Einheit weniger mobilisiert werden. Die Summe des Schadens einer Fabrik kann nicht größer als der zweifache IPC-Wert des Territoriums, in welchem sich die Fabrik befindet, sein. Fabriken können nicht zerstört werden. Sie können schwer beschädigt werden, aber wenn sie so viele Schadenspunkte wie Produktionskapazität haben, können keine neuen Einheiten in diesem Territorium ins Spiel gebracht werden, bis die Fabrik repariert ist.

Die Plastikchips, wovon jeder einen Schadenspunkt darstellt, können für das Bezahlen von 1 IPC pro Plastikchip entfernt werden.

Objekt zum Erobern: Wenn ein Territorium erobert wird, ist die darin befindliche Fabrik auch erobert. Der Eroberer kann die Fabrik erst einen Zug nach der Eroberung benutzen, aber alle existierenden Schadenspunkte (Plastikchips) der Fabrik bleiben erhalten. Sie können Ihre neuen Einheiten nicht in Gebieten mit Fabriken die einem Verbündeten gehören platzieren. Auch wenn Sie ein Territorium, welches eine Fabrik enthält, befreien, können Sie diese nicht verwenden; der ursprüngliche Besitzer kann diese in seinem nächsten Zug wieder benutzen.

Lufteinheiten

Jäger und Bomber können Territorien angreifen und verteidigen. Beide können auch Seezonen angreifen. Jäger die auf einem Flugzeugträger stehen, können Seezonen verteidigen. Beide können nur in verbündeten Territorien oder (im Falle der Jäger) auf verbündeten Flugzeugträgern landen. Ihre Lufteinheiten können nicht in Territorien landen, die Sie soeben erobert haben, egal ob sie im Kampf involviert waren oder nicht. Lufteinheiten können sich durch / über feindliche Territorien bewegen als wenn sie verbündet wären. Jedoch sind sie während eines Kampfes dem Feuer von Luftabwehrgeschützen ausgesetzt, wenn sie ein feindliches Territorium angreifen in dem ein Luftabwehrgeschütz steht.

Um die Reichweite zu bestimmen, zählen Sie jedes Gebiet in das Ihre Lufteinheiten nach dem starten ziehen. Wenn Sie über Wasser auf ein Küstengebiet oder eine Inselgruppe ziehen, zählen Sie die erste Seezone als ein Gebiet. Wenn Sie auf eine Inselgruppe fliegen, zählen Sie die umgebende Seezone und die Insel an sich jeweils als ein Gebiet. (Eine Insel gilt als Territorium inmitten einer Seezone; Lufteinheiten die auf einer Insel stationiert sind, können die umgebende Seezone nicht verteidigen.) Wenn Sie einen Jäger von einem Flugzeugträger aus bewegen, zählen Sie die Seezone des Flugzeugträgers nicht als erstes Gebiet – Ihr Jäger ist bereits in dieser Seezone. Um an einem Kampf teilzunehmen, müssen alle von diesem Flugzeugträger starten bevor er sich bewegt, andernfalls sind die Jäger Fracht.

Sie können Lufteinheiten nicht auf einen Suizid-Flug schicken – indem Sie nicht überlegen und Sie sie in einen Kampf schicken, nach welchem sie kein Gebiet mehr zum Landen erreichen können. Falls es fraglich ist ob ein Angriff ein Suizid-Flug ist, dann müssen Sie in der Gefechtsbewegung, bevor Sie Kämpfe auswürfeln, einen möglichen Weg (egal wie abwegig die Möglichkeit ist) für alle Ihre angreifenden Einheiten finden, um in diesem Zug sicher zu landen. Dieser könnte eine Kombination von Gefechtsbewegungen beinhalten. Er könnte aber auch eine kampflose Bewegung eines Flugzeugträgers sein. Wenn eine kampflose Bewegung eines Flugzeugträgers notwendig ist, darf sich dieser in der Gefechtsbewegung nicht bewegen.

Um zu zeigen, dass eine Lufteinheit einen sicheren Landeplatz haben könnte, DÜRFEN Sie voraussetzen, dass all Ihre Angriffswürfe Treffer sein werden und alle Verteidigungswürfe des Gegners keine Treffer sein werden. Sie dürfen jedoch NICHT einen geplanten Rückzug einer Ihrer Flugzeugträger verwenden, um einen möglichen sicheren Landeplatz für jegliche Jäger zu haben.

Wenn Sie angekündigt haben, dass sich ein Flugzeugträger während der kampflosen Bewegung, um einen sicheren Landeplatz für einen Jäger, der in der Gefechtsbewegung bewegt wird, zu werden, bewegen wird, müssen Sie dann den Flugzeugträger in der kampflosen Bewegung in das geplante Gebiet bewegen, es sei denn der Jäger konnte woanders sicher landen oder wurde vorher zerstört.

Flugzeuge können U-Boote treffen, falls ein verbündeter Zerstörer am Kampf beteiligt ist. Wann immer eine Kampfrunde startet und es ist kein feindlicher Zerstörer vorhanden, können U-Boote abtauchen bevor sie getroffen werden und können so nicht von einem Jäger getroffen werden.

Jäger

Kosten: 10

Angriff: 3

Verteidigung: 4

Bewegung: 4

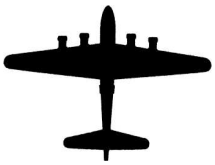
Besonderheiten:

Auf Flugzeugträgern landen: Jäger können von Flugzeugträgern getragen werden. Bis zu zwei Jäger können sich gleichzeitig auf einem verbündeten Flugzeugträger aufhalten. Ein Jäger muss von der Anfangsposition des Flugzeugträgers starten, um in der jeweiligen Runde am Kampf teilnehmen zu können. Jedoch kann er in der kampflosen Bewegung (selbst wenn er sich zurückzieht) oder während jeder anderen kampflosen Bewegung auf einem Flugzeugträger landen (Ein Jäger kann nicht auf einem Flugzeugträger landen wenn sich dieser bewegt). Ihr Flugzeugträger kann sich in eine Seezone bewegen in der einer Ihrer Jäger seinen Zug beendet hat (und je nach Umstand muss er das sogar tun wenn er kann), aber kann sich dann in diesem Zug nicht weiter bewegen.

Ein Jäger auf einem verteidigenden Flugzeugträger muss wieder auf dem gleichen Flugzeugträger landen, falls möglich. Wenn der Flugzeugträger im Kampf zerstört wird, muss er versuchen anderswo zu landen. Er muss dann auf einem anderen verbündeten Flugzeugträger in der gleichen Seezone landen oder darf sich 1 Feld bewegen, um ein verbündetes Territorium, eine verbündete Insel oder einen verbündeten Flugzeugträger(in einer benachbarten Seezone) zu erreichen oder er wird zerstört. Diese Bewegung findet statt, nachdem alle Kämpfe durchgeführt wurden und bevor die kampflose Bewegung beginnt.

Alle Ihre Jäger auf angreifenden Flugzeugträgern starten vor dem Kampf (auch wenn sie nicht am Kampf teilnehmen) und können sich gemäß ihrer Reichweite in ein verbündetes Territorium, auf eine verbündete Insel oder auf einen verbündeten Flugzeugträger zurückziehen, falls sie den Kampf überleben. Jeder Jäger, der am Ende der kampflosen Bewegung nicht auf einem entsprechenden Landeplatz ist, wird zerstört. (Beachten Sie, dass ein entsprechender Landeplatz auch eine Seezone beinhalten kann, in welcher bei der Mobilisierung neuer Einheiten ein neu gekaufter Flugzeugträger platziert wird, auf welchem noch genügend Platz ist).

Bomber



Kosten: 12

Angriff: 4

Verteidigung: 1

Bewegung: 6

Besonderheiten:

Strategische Bombenangriffe: Ein Bomber kann an einem normalen Kampf **teilnehmen oder** einen wirtschaftlichen Angriff gegen eine feindliche Fabrik durchführen. Der strategische Bombenangriff findet in der Kampfbewegung zeitgleich mit den anderen Kämpfen statt. Bomber, die das Feuer durch Luftabwehrgeschütze überleben, greifen nun eine Fabrik an. Werfen Sie für jeden überlebenden Bomber einen Würfel (und platzieren dementsprechend viele Schadensmarker unter der Fabrik). Der maximale Schaden, der durch strategische Bombenangriffe verursacht werden kann, beträgt das Doppelte des IPC-Werts des Territoriums.

Wassereinheiten

Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Kreuzer, Zerstörer, Transportschiffe und U-Boote bewegen sich, greifen an und verteidigen in Seezonen. Sie können sich nicht in Territorien bewegen. Gemäß den Regeln sind folgende Einheiten Oberflächen-Kriegsschiffe: Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Kreuzer und Zerstörer. Transportschiffe gehören nicht zur Gruppe der Kriegsschiffe. U-Boote sind Kriegsschiffe, aber sie sind keine Oberflächen-Kriegsschiffe.

Alle Wassereinheiten haben 2 Bewegungspunkte. Sie können nicht durch feindliche Seezonen bewegt werden. Wenn andere feindliche Einheiten als Transportschiffe oder U-Boote eine Seezone besetzen, ist diese Seezone feindlich und Ihre Wassereinheiten müssen in dieser Zone anhalten und kämpfen. Ausgenommen U-Boote: Sie können feindliche Seezonen passieren, solange sich in dieser kein feindlicher Zerstörer befindet (siehe Zerstörer Seite 29).

Transportschiffe können nur Landeinheiten transportieren. Flugzeugträger können nur Jäger transportieren.

Schlachtschiffe

Kosten: 20

Angriff: 4

Verteidigung: 4

Bewegung: 2

Besonderheiten:

Zwei Treffer um zerstört zu werden: Angreifende und verteidigende Schlachtschiffe müssen 2 Treffer abbekommen, bevor sie zerstört sind. Wenn ein Schlachtschiff einmal getroffen wurde, auch durch einen Überraschungsangriff durch ein U-Boot, legen Sie es auf die Seite um den Status der Beschädigung zu zeigen. Im Falle eines verteidigenden Schlachtschiffes, bewegen Sie es nicht hinter den Verluststreifen, bevor es nicht einen zweiten Treffer im selben Kampf abbekommen hat. Wenn ein Schlachtschiff einen Kampf überlebt, aber dabei einmal getroffen wurde, stellen Sie es trotzdem wieder aufrecht auf das Spielbrett.

Bombardierung der Küste: Schlachtschiffe und Kreuzer können während eines amphibischen Angriffs die Küste bombardieren. Die Schlachtschiffe und Kreuzer müssen in der gleichen Seezone wie die ausladenden Transportschiffe sein bevor sie die Bombardierung durchführen. Jedes Schlachtschiff und jeder Kreuzer schießt vor dem Landkampf gegen feindliche Landeinheiten. Schlachtschiffe und Kreuzer können keine Bombardierung der Küste durchführen, wenn Sie vor dem amphibischen Angriff in eine Seeschlacht involviert waren und können pro Runde nur einmal die Küste bombardieren. Die Anzahl der Schlachtschiffe und Kreuzer, die während eines amphibischen Angriffs die Küste bombardieren können, ist auf die Anzahl der in dieser Küstenregion von Transportschiffen abgeladenen Einheiten begrenzt. Während der Bombardierung der Küste treffen Schlachtschiffe beim Würfeln einer „4“ oder weniger.

Flugzeugträger

Kosten: 14

Angriff: 1

Verteidigung: 2

Bewegung: 2

Besonderheiten:

Jäger transportieren: Ein Flugzeugträger kann bis zu zwei Jäger transportieren, auch die eines Verbündeten. Die Jäger eines Verbündeten können von Flugzeugträgern starten und landen, aber nur wenn der Verbündete an der Reihe ist. Alle Jäger die dem Besitzer des Flugzeugträgers gehören, bewegen sich unabhängig vom Flugzeugträger. Diese Jäger können aus der Seezone des Flugzeugträgers eine Gefechtsbewegung machen, oder sie bleiben bis zur kampflosen Bewegung in der ursprünglichen Seezone. Jäger von Verbündeten auf einem angreifenden Flugzeugträger werden immer als Fracht betrachtet, weil sie nicht an der Reihe sind. Ihr Flugzeugträger kann sich in eine Seezone bewegen, oder in einer Seezone bleiben, wo einer oder zwei Ihrer Jäger ihren Zug in der kampflosen Bewegung beenden (und zwar müssen sie das sogar, falls möglich).

Jäger Verteidigung: Wann immer ein Flugzeugträger angegriffen wird, können die transportierten Jäger (auch wenn sie einem Verbündeten gehören) aus der Luft verteidigen und somit auch als Verluste anstatt des Flugzeugträger ausgewählt werden (jedoch kann ein Jäger nicht als Verlust eines U-Boot-Treffers ausgewählt werden, da U-Boote nur Wassereinheiten angreifen können).

Kreuzer

Kosten: 12

Angriff: 3

Verteidigung: 3

Bewegung: 2

Besonderheiten:

Bombardierung der Küste: Schlachtschiffe und Kreuzer können während eines amphibischen Angriffs die Küste bombardieren. Die Schlachtschiffe und Kreuzer müssen in der gleichen Seezone wie die ausladenden Transportschiffe sein, bevor sie die Bombardierung durchführen. Jedes Schlachtschiff und jeder Kreuzer schießt vor dem Landkampf gegen feindliche Landeinheiten. Schlachtschiffe und Kreuzer können keine Bombardierung der Küste durchführen, wenn Sie vor dem amphibischen Angriff in eine Seeschlacht involviert waren und können pro Runde nur einmal die Küste bombardieren. Die Anzahl der Schlachtschiffe und Kreuzer, die während eines amphibischen Angriffs die Küste bombardieren können, ist auf die Anzahl der in dieser Küstenregion von Transportschiffen abgeladenen Einheiten begrenzt. Während der Bombardierung der Küste treffen Schlachtschiffe beim Würfeln einer „3“ oder weniger.

Zerstörer

Kosten: 8

Angriff: 2

Verteidigung: 2

Bewegung: 2

Besonderheiten:

Anti-U-Boot-Schiff: Ein Zerstörer annulliert die Besonderheit „Feindliche Seezonen als freundlich behandeln“ von feindlichen U-Booten, die sich in die Seezone in der sich der Zerstörer aufhält, bewegen. Wenn ein Zerstörer auf dem Kampfbrett ist, annulliert dieser die Besonderheiten „Untertauchen“, „Überraschungsangriff“ und „von Lufteinheiten nicht angreifbar“ aller feindlichen U-Boote in diesem Kampf.

U-Boote

Kosten: 6

Angriff: 2

Verteidigung: 2

Bewegung: 2

Besonderheiten:

U-Boote haben mehrere Besonderheiten. Die meisten davon werden annulliert oder gestoppt, sobald ein gegnerischer Zerstörer anwesend ist.

Überraschungsangriff: Angreifende und auch verteidigende U-Boote können einen Überraschungsangriff machen, indem sie schießen bevor alle anderen Einheiten in einer Seeschlacht schießen. Wie auch detailliert in Schritt 2 Allgemeiner Kampf (Seite 16) beschrieben, würfelt man für U-Boote vor den anderen Einheiten, es sei denn ein Zerstörer nimmt am Kampf teil.

Untertauchen: Ein U-Boot hat die Option abzutauchen. Dies kann es jederzeit wenn es zum Kampf kommt. Wenn ein U-Boot abtaucht, wird es vom Kampfbrett genommen und zurück auf das Spielbrett gestellt. Daraus resultiert, dass ein U-Boot nach dem Abtauchen nicht mehr feuern und nicht mehr getroffen werden kann. Jedoch kann ein U-Boot nicht abtauchen wenn sich ein feindlicher Zerstörer im Kampf befindet.

Feindliche Seezonen als freundlich behandeln: Ein U-Boot kann während der Gefechtsbewegung und der kampflosen Bewegung durch Seezonen, die feindliche Einheiten enthalten, bewegt werden. Wenn ein U-Boot jedoch in eine Seezone bewegt wird, in der sich ein feindlicher Zerstörer aufhält, muss die Bewegung in dieser Seezone beendet werden. Wenn es in der Gefechtsbewegung in einer feindlichen Seezone halten muss, kommt es zum Kampf.

Gegnerischer Bewegung nicht blockieren: Die „Stealth“ Fähigkeit von U-Booten erlaubt es feindlichen Schiffen, diese zu ignorieren. Jede Seezone, die nur feindliche U-Boote enthält, beendet nicht den Zug einer Wassereinheit. Wassereinheiten die Ihre Gefechtsbewegung in einer Seezone beenden, die nur feindliche U-Boote enthält, können entscheiden ob sie angreifen oder nicht. Wassereinheiten können außerdem ihre kampflose Bewegung in einer Seezone, die nur feindliche U-Boote enthält, beenden.

Kein Angriff auf Lufteinheiten: Wenn sie angreifen oder verteidigen, können U-Boote keine Lufteinheiten treffen.

Von Lufteinheiten nicht angreifbar: Egal ob Angriff oder Verteidigung, gelandete Treffer durch Lufteinheiten können nicht U-Booten zugeteilt werden, es sei denn, es befindet sich ein zu den Lufteinheiten verbündeter Zerstörer im Kampf.

Transportschiffe

Kosten: 7

Angriff: 0

Verteidigung: 0

Bewegung: 2

Besonderheiten:

Kein Angriffswert: Obwohl ein Transportschiff angreifen und verteidigen kann, egal ob mit anderen Einheiten oder alleine, hat es keine Kampfwerte. Das bedeutet, dass Transportschiffe weder als angreifende noch als verteidigende Einheit schießen können.

Dieser Mangel an Kampffähigkeiten erlaubt es feindlichen Schiffen, Transportschiffe zu ignorieren. Jede Seezone die nur feindliche Transportschiffe enthält, beendet die Bewegung einer Wassereinheit nicht. Luft- und Wassereinheiten (ausgenommen Transportschiffe), die ihre Gefechtsbewegung in einer Seezone beenden, die nur feindliche Transportschiffe enthalten, zerstören diese automatisch. Dies zählt für diese Wassereinheiten als Seeschlacht. Wassereinheiten können auch ihre kampflose Bewegung in einer Seezone beenden, die nur feindliche Transportschiffe enthält.

Letzte Wahl: Transportschiffe können nur dann als Verlust ausgewählt werden, wenn es keine anderen Einheiten mehr gibt. Normalerweise kommt das nur vor, wenn nur noch Transportschiffe übrig sind, aber es kann auch unter anderen Umständen vorkommen. Als Beispiel, wenn Jäger Transportschiffe und U-Boote angreifen, können sie nur die Transportschiffe treffen, weil sie feindliche U-Boote nur treffen können, wenn sich ein verbündeter Zerstörer im Kampf befindet.

Landeinheiten transportieren: Ein Transportschiff kann verbündete Landeinheiten transportieren. Die Kapazität eines Transportschiffs beträgt eine beliebige Landeinheit plus eine zusätzliche Infanterie-Einheit. Demzufolge kann ein Transportschiff einen Panzer oder eine Artillerieeinheit und eine Infanterieeinheit, ein Luftabwehrgeschütz und eine Infanterieeinheit oder 2 Infanterieeinheiten transportieren. Ein Transportschiff kann keine Fabriken transportieren. Landeinheiten auf einem Transportschiff sind Fracht; sie können weder angreifen noch verteidigen und sind vernichtet, falls das Transportschiff zerstört wird.

Landeinheiten von verbündeten Kriegsteilnehmern müssen im Zug des Besitzers der Landeinheiten aufgeladen werden, im Zug des Besitzers des Transportschiffes transportiert werden und in einem späteren Zug des Besitzers der Landeinheiten ausgeladen werden. Dies gilt auch dann, wenn das Transportschiff nicht bewegt wird.

Das Auf- und Abladen auf / von einem Transportschiff zählt für eine Landeinheit als ganzer Zug; sie kann vor dem aufladen und nach dem abladen nicht bewegt werden. Platzieren Sie die Einheiten neben dem Transportschiff in der Seezone. Wenn das Transportschiff in der kampflosen Bewegung bewegt wird, können alle Einheiten oder nur eine Einheit vom Schiff in ein einzelnes verbündetes Territorium ausgeladen werden.

Auf- und Abladen: Ein Transportschiff kann bevor, während und nachdem es bewegt wurde Fracht abladen. Ein Transportschiff kann Fracht aufnehmen, eine Seezone bewegt werden, nochmal Fracht aufnehmen, noch eine Seezone bewegt werden und Ihre Fracht am Ende der Bewegung ausladen. Es kann aber auch mit der Fracht unbewegt bleiben (aber nur wenn die Fracht in einem vorherigen Zug oder in der kampflosen Bewegung aufgeladen wurde).

Wann auch immer ein Transportschiff ablädt, kann es in diesem Zug nicht nochmal bewegt werden. Wenn ein Transportschiff zurückgezogen wird, kann es im selben Zug nicht abladen. Ein Transportschiff kann während eines Zuges weder in zwei Territorien abladen, noch in ein anderes Transportschiff umladen. Wenn sich ein Transportschiff in einer feindlichen Seezone befindet, kann es nicht be- oder entladen werden. Denken Sie daran, dass eine Seezone als feindlich gilt, wenn sie feindliche Einheiten beinhaltet, ausgenommen sind jedoch U-Boote und Transportschiffe.

Ein Transportschiff kann Einheiten ein- und ausladen, ohne das es die verbündete Seezone verlässt (das nennt man „überbrücken“). Ein solches Transportschiff muss jedoch die Kapazitätsgrenze einhalten. Es kann nur in ein Territorium ausladen, und nachdem es abgeladen hat, kann es in diesem Zug nicht bewegt werden oder nochmal abladen.

Amphibische Angriffe: Ein Transportschiff kann im Schritt „amphibischer Angriff“ in der Kampfabwicklung teilnehmen. Dies ist die einzige Möglichkeit, dass ein Transportschiff in ein feindliches Territorium ausladen kann.

Während eines amphibischen Angriffs muss ein Transportschiff alle in der Gefechtsbewegung aufgeladenen Einheiten ausladen, oder sich während der Seeschlacht zurückziehen. Es kann außerdem beliebig viele eigene Einheiten ausladen, die zu Beginn des Zuges bereits an Bord waren.