

Industriekomplex kann insgesamt nicht mehr Schaden erhalten als das Doppelte des IPC-Wertes des Gebietes, auf dem er steht. Eine Überschreitung des Schadens ist nicht zulässig.

Ein Bomber, der ein strategisches Bombardement ausführt, kann in diesem Zug nicht an anderen Kämpfen teilnehmen und muss während der Nichtkampfzug-Phase zu einem freundlichen Gebiet zurückkehren.



2. Amphibische Landung:

Während dieses Schrittes werden Sie jede amphibische Landung durchführen, die Sie während der Kampf Bewegungs-Phase angekündigt haben. Wenn Sie keine amphibische Landung angekündigt haben, gehen Sie weiter zu **normaler Angriff** (siehe Seite 28).

Amphibische Landung Abfolge:

1. Seeschlacht
2. Bombardement Schlachtschiff und Kreuzer
3. Landschlacht



Schritt 1. Seeschlacht: Wenn es verteidigende Kriegsschiffe gibt, muss eine Seeschlacht stattfinden. Wenn es nur verteidigende U-Boote und/oder Transporter gibt, kann der Angreifer wählen, ob er diese ignorieren will oder eine Seeschlacht führen möchte.

Falls eine Seeschlacht ausgeführt wird, müssen alle Seeinheiten an diesem Kampf teilnehmen. Führen Sie die Seeschlacht durch, indem Sie Regeln für **normale Kämpfe** verwenden (siehe Seite 28); gehen Sie dann zu Schritt 3 (Landschlacht).

Wenn keine Seeschlacht stattfindet, gehen Sie zu Schritt 2 (Bombardement).

Schritt 2. Schlachtschiff & Kreuzer Bombardement:

Wenn es KEINEN Kampf in der Seezone gab, aus der Sie Einheiten von Transportern ausladen, kann jedes begleitende Schlachtschiff und Kreuzer das angegriffene Küstengebiet bombardieren. Die Zahl der Schiffe, die Bombardement schießen können, ist beschränkt auf ein Schiff pro Landeinheit, die aus Transportern in dieses Küstengebiet ausgeladen wird. Die Versenkung von Transportern zählt als Kampf.

Werfen Sie einen Würfel für jedes Schlachtschiff und jeden Kreuzer. Schlachtschiffe treffen auf eine „4“ oder weniger und Kreuzer treffen auf eine „3“ oder weniger (ihre Angriffswerte). Für jeden Treffer stellt der Verteidiger eine verteidigende Einheit in die Verlustzone auf dem Kampfbrett (genutzt für die Landschlacht unten). Diesen Verlusten ist es erlaubt, im Schritt Landschlacht mitzuverteidigen bevor sie vernichtet werden.

Jedes Schlachtschiff oder Kreuzer kann nur ein Küstengebiet pro Zug bombardieren.

Schritt 3. Landschlacht:

Wenn die Seezone von allen verteidigenden feindlichen Kriegsschiffen geräumt ist außer U-Booten und Transportern und der Angreifer noch Landeinheiten zum Angriff auf das Küstengebiet hat, stellen Sie alle angreifenden und verteidigenden Einheiten auf das Kampfbrett und führen Sie den Kampf aus unter Anwendung der allgemeinen Kampfregeln (auf der nächsten Seite). Denken Sie daran, die Verluste aus dem Bombardement (falls vorhanden) in die Verlustzone zu stellen.

Angreifende Einheiten können über den Seeweg kommen und aus benachbarten Territorien, die an das angegriffene Territorium angrenzen. Jede Landeinheit, die von demselben

Transporter ausgeladen wird, kann nur in ein einziges feindliches Territorium ausgeladen werden.

Falls keine Landeinheiten die Seeschlacht überlebt haben (als Ladung transportiert) oder falls sich die angreifenden Seeinheiten aus der Seeschlacht zurückgezogen haben, dann müssen alle anderen Einheiten, die für die Teilnahme an der Landschlacht vorgesehen waren (inklusive Lufteinheiten), immer noch eine Runde Landschlacht im feindlichen Zielgebiet kämpfen, bevor sie sich zurückziehen können.

Wenn der Angreifer keine angreifenden Landeinheiten mehr übrig hat oder falls die angreifende Flotte vernichtet wurde, so ist die amphibische Landung vorbei.

Halten Sie die über Land angreifenden Landeinheiten und die über See transportierten Landeinheiten getrennt voneinander auf dem Kampfbrett. Über See angreifende Landeinheiten können sich nicht zurückziehen. Über Land angreifende Landeinheiten und Lufteinheiten können sich zurückziehen (zwischen den Kampfrunden). Alle über Land angreifenden Landeinheiten müssen sich gemeinsam als Gruppe zurückziehen. Sie können sich nur dorthin zurückziehen, von wo mindestens eine Einheit herkam. Sie müssen sich alle zur selben Zeit und in dasselbe Gebiet zurückziehen. Ein Rückzug kann zum Abschluss jeder Kampfrunde erfolgen.

Angreifende Lufteinheiten, entweder in die Seeschlacht verwickelt oder im Angriff auf das Küstengebiet, dürfen sich entsprechend der normalen Regeln zurückziehen (sie landen während der Nichtkampf Bewegungs-Phase). Wenn sie das machen, müssen sich alle angreifenden Lufteinheiten zur gleichen Zeit zurückziehen.

Lufteinheiten und über-Land-Einheiten (falls vorhanden) müssen sich gleichzeitig zurückziehen.

Lufteinheiten:

Jede angreifende Lufteinheit kann an der Seeschlacht teilnehmen oder das Küstengebiet angreifen; sie kann nicht beides tun. Der angreifende Spieler muss erklären, welche Lufteinheit an welchem Teil des Angriffs beteiligt ist und ihre Bestimmung kann später nicht mehr geändert werden. Am Schluss der amphibischen Landung verbleiben alle Lufteinheiten im Gebiet; sie landen während der Nichtkampf Bewegungs-Phase.

Verteidigende Lufteinheiten in einem Gebiet können nur in diesem Gebiet kämpfen. Sie nehmen nicht an der Seeschlacht teil.

3. normale Kämpfe:

In diesem Schritt entscheiden Sie Kämpfe in allen Gebieten, in denen Ihre und feindliche Einheiten stehen.

Ein Kampf wird entschieden durch Schüsse (Würfel werfen) nach einer Standardabfolge. Die Kämpfe in jedem Gebiet finden zur gleichen Zeit statt, aber jedes betroffene Territorium oder Seezone wird einzeln und vollständig entschieden, bevor das nächste umkämpfte Gebiet entschieden wird. Der Angreifer entscheidet, in welcher Reihenfolge der Gebiete sich die Kämpfe ereignen. Es dürfen keine weiteren Einheiten als Verstärkung hinzukommen, wenn die Kämpfe begonnen haben.

Angreifende und verteidigende Einheiten schießen gleichzeitig aufeinander, aber zur Vereinfachung des Spiels würfeln Sie in der Reihenfolge: Angreifer zuerst, dann Verteidiger.

Normale Kampfabfolge

1. Einheiten aufs Kampfbrett platzieren
2. Angreifende Einheiten schießen
3. Verteidigende Einheiten schießen
4. Entfernen Sie Verluste des Verteidigers
5. Entscheidung über Fortführung des Angriffs oder Rückzug
6. Kampf beenden

Schritt 1. Platzieren der Einheiten auf dem Kampfbrett:

Das Kampfbrett hat zwei Seiten, bezeichnet mit „Angreifer“ und „Verteidiger“. Platzieren Sie alle Ihre angreifenden Einheiten und alle verteidigenden Einheiten vom Kampf auf ihre zugehörigen Seiten in die nummerierten Spalten, die die Namen und Abbildungen enthalten. Die Zahl in der Spalte einer Einheit entspricht dem Angriffs- oder Verteidigungswert dieser Einheit. Zum Beispiel ist der Angriffswert einer Infanterie 1 und der Verteidigungswert ist 2.

Bei einer Seeschlacht legen Sie jede Fracht (ob Ihre eigenen Einheiten oder eine verbündete) neben den Transporter, der sie trägt. Fracht kann weder würfeln noch einen Treffer erhalten. Sie ist verloren mit dem Transporter, der sie trägt, wenn dieser Transporter zerstört wird.

Wenn Sie in eine Sezone hinein angreifen, in der befreundete Einheiten stehen, werden die befreundeten Einheiten nicht auf das Kampfbrett gestellt, sondern bleiben für diesen Zug aus dem Spiel.



Schritt 2. Angreifende Einheiten schießen:

U-Boote haben die Fähigkeit *Überraschungsangriff*. Sowohl angreifende als auch verteidigende U-Boote schießen vor anderen Kampfeinheiten während einer Seeschlacht. (Siehe „Überraschungsangriff“ in Eigenschaften von Einheiten: U-Boote Seite 46)

Würfeln Sie einmal für jede angreifende Einheit mit einem Angriffswert. Würfeln Sie für Einheiten mit gleichem Angriffswert zur selben Zeit. Zum Beispiel würfeln Sie alle Einheiten mit einem Angriffswert von „3“ zur selben Zeit.

Eine angreifende Einheit erzielt einen Treffer, wenn Sie ihren Angriffswert oder weniger würfeln.

Nachdem der Angreifer für alle angreifenden Einheiten gewürfelt hat, wählt der Verteidiger für jeden erzielten Treffer eine Einheit und stellt sie in die Verlustzone. (Sie wird im nächsten Schritt des Kampfes das Feuer erwidern).

Schritt 3. Verteidigende Einheiten schießen:

Verteidigende U-Boote haben bereits geschossen unter Ausnutzung ihrer Fähigkeit *Überraschungsangriff* wie in Schritt 2 erwähnt. Für jede Einheit auf der Seite des Verteidigers mit einem Verteidigungswert (inklusive der Einheiten in der Verlustzone) wird nun je einmal gewürfelt. Würfeln Sie für Einheiten mit gleichem Verteidigungswert zur selben Zeit.

Eine verteidigende Einheit erzielt einen Treffer, wenn Sie ihren Verteidigungswert oder weniger würfeln.

Nachdem der Verteidiger für alle verteidigenden Einheiten gewürfelt hat, wählt der Angreifer für jeden erzielten Treffer eine Einheit und nimmt sie aus dem Spiel, indem er sie in die Vorratsbox legt.

Schritt 4. Entfernen Sie Verluste des Verteidigers:

Nehmen Sie die Einheiten des Verteidigers in der Verlustzone aus dem Spiel, indem Sie sie in die Vorratsbox legen.

Schritt 5. Entscheidung über Fortführung des Angriffs oder Rückzug

Mit Kampfrunden (Schritt 1 – 4) fortfahren, bis eine der folgenden zwei Bedingungen eintritt (in dieser Reihenfolge):

Bedingung A – Angreifer und/oder Verteidiger verliert alle Einheiten

Sobald alle Einheiten mit Kampfwert auf einer oder beiden Seiten zerstört wurden ist der Kampf beendet.

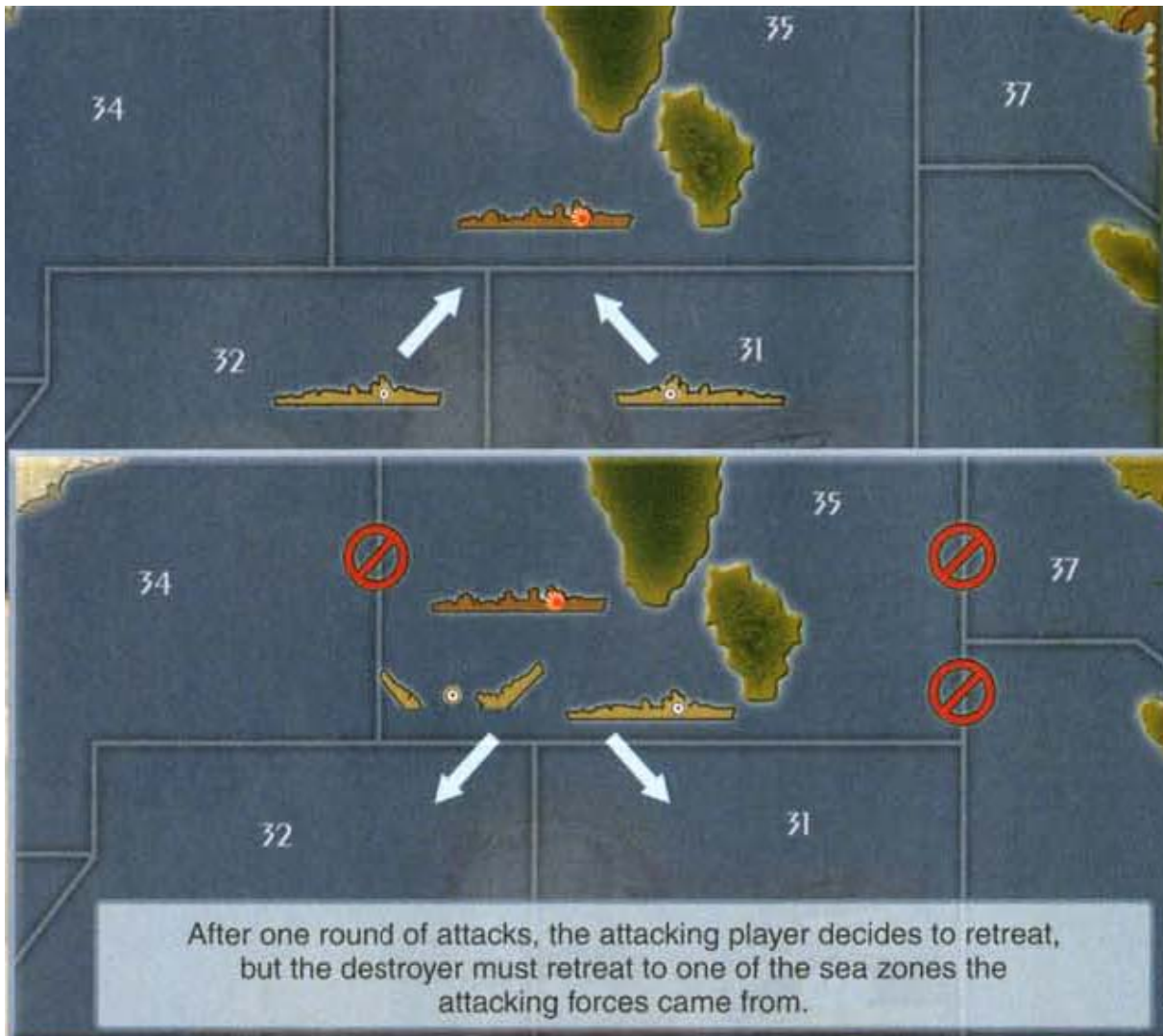
Wenn ein Spieler Kampfeinheiten auf dem Kampfbrett übrig hat, gewinnt dieser Spieler den Kampf. Spieler, die Einheiten auf dem Kampfbrett übrig haben, setzen diese Einheiten zurück auf das Spielbrett in das umkämpfte Gebiet.

Falls in einer Seeschlacht beide Seiten nur Transporter übrig behalten, kann der Transporter des Angreifers in der umkämpften Seezone bleiben oder sich zurückziehen gemäß den Regeln in Bedingung B unten.

Bedingung B – Angreifer zieht sich zurück

Der Angreifer (niemals der Verteidiger) kann sich während dieses Schrittes zurückziehen. Bewegen Sie alle Land- und Seeinheiten aus diesem Kampf auf dem Kampfbrett in ein einziges angrenzendes freundliches Gebiet, von wo mindestens eine angreifende Einheit herkam. Im Fall von Seeinheiten muss dieses Gebiet am Beginn des Zuges freundlich gewesen sein. Alle diese Einheiten müssen sich zusammen in dasselbe Gebiet zurückziehen, ohne Rücksicht darauf, woher sie kamen.

Sich zurückziehende Lufteinheiten verbleiben vorübergehend im umkämpften Gebiet. Sie vervollständigen ihre Rückzugsbewegung in der Nichtkampf Bewegungs-Phase unter Benutzung der gleichen Regeln wie bei Lufteinheiten, die in einen erfolgreichen Kampf verwickelt waren.



Schutzlose Transporter:

Wenn in einer Seeschlacht der Verteidiger nur noch Transporter übrig hat, und der Angreifer noch Einheiten mit Angriffswert hat, sind die verteidigenden Transporter alle zerstört zusammen mit ihrer Fracht. Sie müssen nicht weiterwürfeln, bis alle Transporter einen Treffer erhalten haben – dies beschleunigt die Kämpfe. Dies gilt auch, wenn der Verteidiger nur noch Transporter und (Ergänzung FAQ: „abgetauchte“ wurde gestrichen) U-Boote übrig hat und der Angreifer hat nur noch Lufteinheiten übrig. Die Lufteinheiten und die U-Boote können sich nicht gegenseitig treffen, also sind die Transporter schutzlos. An diesem Punkt werden alle schutzlosen Transporter gemeinsam mit ihrer Fracht vernichtet. Angreifende Transporter gelten niemals als schutzlos, weil sie die Möglichkeit zum Rückzug haben. Denken Sie daran, dass jedoch die Zerstörung schutzloser Transporter auf diese Art immer noch als Kampf im Sinne des Landungs-Bombardements und ähnlichen Regeln zählt.

Schritt 6. Kampf beenden

Wenn Sie als Angreifer einen Kampf in einem Territorium gewinnen und Sie haben eine oder mehr überlebende Landeinheiten dort, übernehmen Sie die Kontrolle des Territoriums. Ansonsten verbleibt es unter der Kontrolle des Verteidigers. (Wenn alle Einheiten auf beiden Seiten zerstört werden, verbleibt das Territorium unter der Kontrolle des Verteidigers.) Seeinheiten können keine Kontrolle über ein Territorium erlangen; sie müssen auf See bleiben.

Lufteinheiten können kein Territorium erobern. Wenn Ihre Angriffsarmee nur noch Lufteinheiten übrig hat, können Sie das angegriffene Territorium nicht erobern, selbst dann, wenn keine feindlichen Einheiten übrig geblieben sind. Lufteinheiten müssen in ein freundliches Land zurückkehren (Jäger können auch auf einem freundlichen Flugzeugträger landen). Sie tun das in der Nichtkampf Bewegungs-Phase. Bis dahin bleiben sie in dem Gebiet, wo sie gekämpft haben.

Entfernen Sie überlebende Landeinheiten vom Kampfbrett und platzieren Sie sie in das neu eroberte Territorium. Platzieren Sie Ihre Kontrollmarke in dem Territorium. **(Ergänzung FAQ: Der Teil „Anmerkung: Wenn Sie das 1942er Szenario spielen, platzieren Sie die Kontrollmarke über der ursprünglichen Kontrollmarke und entfernen Sie diese nicht“ wurde gestrichen)**. Passen Sie die Kontrollmarken auf der Einkommenstafel an. Ihr nationales Einkommen steigt entsprechend dem Wert des eroberten Territoriums; das Einkommen des Verlierers sinkt um den gleichen Betrag.

Ein Flugabwehrgeschütz oder ein Industriekomplex verbleibt im eroberten Territorium; gehört nun aber zu Ihrer Seite (siehe Befreiung eines Territoriums unten). Wenn Sie ein Flugabwehrgeschütz erobern, können Sie es in der Nichtkampf Bewegungs-Phase desselben Zuges nicht bewegen. Wenn Sie einen Industriekomplex erobern, können Sie vor Ihrem nächsten Zug keine neuen Einheiten dort einsetzen.

Befreiung eines Territoriums

Wenn Sie ein Territorium erobern, das ursprünglich von einem anderen Mitglied Ihrer Seite kontrolliert wurde, dann „befreien“ Sie dieses Territorium. Sie erlangen keine Kontrolle über es; stattdessen erhält der ursprüngliche Eigentümer das Territorium und dessen Einkommen zurück. Flugabwehrgeschütze oder Industriekomplexe dort fallen an den ursprünglichen Eigentümer des Territoriums zurück.

Wenn sich die Hauptstadt des ursprünglichen Eigentümers am Ende des Zuges, in dem Sie ansonsten das Territorium befreit hätten, in feindlicher Hand befindet, dann erobern Sie das Territorium, erhalten das Einkommen vom neu eroberten Territorium und benutzen einen Industriekomplex dort solange, bis die Hauptstadt des ursprünglichen Eigentümers befreit worden ist. Sie werden ebenfalls Eigentümer von jedem Flugabwehrgeschütz in diesem Territorium.

Eroberung und Befreiung von Hauptstädten

Wenn Sie ein Territorium erobern, in dem eine feindliche Hauptstadt liegt (Washington, Moskau, London, Berlin, Rom oder Tokio), befolgen Sie die gleichen Regeln wie beim Erobern eines Territoriums. Addieren Sie den Einkommenswert des eroberten Territoriums zum Ihrem nationalen Einkommen.

Zusätzlich erhalten Sie alle nicht ausgegebenen IPC vom ursprünglichen Eigentümer der eroberten Hauptstadt (aber dies gilt nicht für nachfolgende Mächte, die diese Hauptstadt erobern). Beispiel: Wenn Deutschland Moskau erobert, während der russische Spieler 18 IPC hat, werden diese IPC sofort an den deutschen Spieler übergeben. Aber wenn der englische Spieler anschließend Moskau nimmt, erhält dieser Spieler keine IPC vom deutschen Spieler.

Der ursprüngliche Eigentümer der eroberten Hauptstadt ist noch im Spiel, kann aber kein Einkommen von irgendwelchen Territorien erhalten, die er oder sie noch kontrolliert und kann keine neuen Einheiten kaufen und/oder Technologie erforschen bis die Hauptstadt befreit ist. Dieser Spieler überspringt alles außer Kampf Bewegungs-, Kämpfe ausführen- und

Nichtkampfbewegungs-Phase. (**Ergänzung FAQ: Alle Forscher und Einheiten in der Mobilisierungszone werden entfernt.**)

Wenn diese Macht oder eine seiner Seite die Hauptstadt befreit, kann der ursprüngliche Eigentümer wieder Einkommen erhalten von Territorien, die er oder sie kontrolliert, inklusive der Territorien, die wieder an ihn oder sie zurückfallen.

Wenn eine Hauptstadt befreit wird, fallen der Industriekomplex und jedes Flugabwehrgeschütz in diesem Hauptstadtdgebiet an den ursprünglichen Eigentümer der Hauptstadt zurück. Territorien und Industriekomplexe, die vom Eigentümer der neu befreiten Hauptstadt kontrolliert werden, aber sich in der Hand einer freundlichen Macht befinden, fallen in dessen Eigentum zurück. Flugabwehrgeschütze außerhalb des neu befreiten Hauptstadtdgebietes verbleiben beim Eigentümer vor der Befreiung.

Eroberung einer Siegstadt

Wenn Sie ein Territorium erobern, das eine feindliche Siegstadt enthält, dann nehmen Sie die dazugehörige Siegstadtmarke in Besitz. Wenn Ihre Seite am Ende der Runde nach dem Zug des amerikanischen Spielers genug Siegstädte kontrolliert, um die von Ihnen am Anfang des Spiels festgelegte Siegbedingung zu erreichen, dann gewinnt Ihre Seite.

Multinationale Armee

Einheiten derselben Seite können sich ein Territorium oder eine Seezone teilen, was eine multinationale Armee darstellt. Solche Armeen können zusammen verteidigen, aber sie können nicht zusammen angreifen. (Das bedeutet nicht, dass Mächte sich das Einkommen teilen können; nur die Macht, die ein Territorium kontrolliert, zieht auch das Einkommen für dieses Territorium ein.)

Eine multinationale Armee kann nicht zusammen das gleiche Gebiet angreifen. Einheiten, die in einer Seezone stehen, in der eine Schlacht stattfindet, und die zu einem Bündnispartner des Angreifers gehören, können auf keine Weise an dieser Schlacht teilnehmen. Solche Einheiten können nicht als Verlust aus dem Seekampf genommen werden und haben keine Auswirkungen auf verteidigende U-Boote. Jede angreifende Macht bewegt sich und schießt mit ihren Einheiten bei ihrem eigenen Zug.

Ein angreifender Jäger kann von einem Flugzeugträger aus starten, der einem Verbündeten gehört, aber dieser Flugzeugträger kann sich nicht bewegen, bis sein Eigentümer am Zug ist. Ebenso kann ein angreifender Flugzeugträger den Jäger eines Verbündeten als Fracht transportieren, aber der Jäger kann an keinem Kampf dieses Flugzeugträgers teilnehmen.

Eine angreifende Landeinheit kann vom Transporter eines Verbündeten aus ein Küstenterritorium angreifen, aber nur, wenn der Eigentümer der angreifenden Landeinheit am Zug ist.

Multinationale Verteidigung: Wenn ein Gebiet angegriffen wird, das eine multinationale Armee enthält, können alle Einheiten zusammen verteidigen. Der Angreifer schießt wie normalerweise auch als Erster. Wenn ein Treffer erzielt wird, ermitteln die Verteidiger gemeinsam den Verlust. Wenn sie sich nicht einigen können, dann entscheidet der Angreifer. Jeder Verteidiger würfelt separat für seine oder ihre Einheiten.

Transportierende multinationale Streitkräfte: Transporter, die einer befreundeten Macht gehören, können Ihre Landeinheiten mitnehmen und entladen. Dies ist ein 3-Schritte-Prozess:

1. Sie bringen Ihre Landeinheiten bei Ihrem Zug an Bord des freundlichen Transporters.
2. Der Besitzer des Transporters bewegt (oder auch nicht) seinen Transporter bei seinem Zug.
3. Sie entladen Ihre Landeinheiten bei Ihrem nächsten Zug.

Phase 5: Kampflose Bewegungen

Während dieser Phase können Sie Ihre Einheiten bewegen, die sich nicht in den Kampfbewegungen bewegt haben und die bei Ihrem Zug an keinem Kampf teilgenommen haben. Das ist eine gute Zeit Ihre Einheiten zu versammeln, entweder um gefährdete Territorien zu stärken oder um Einheiten an der Front zu stützen. Sie landen auch alle Ihre Flugzeuge, die an einem Kampf teilgenommen und diesen überlebt haben.

Nur Flugzeuge und U-Boote dürfen während dieser Phase durch feindliche Gebiete ziehen.

Wohin Einheiten ziehen können

Landeinheiten: Landeinheiten können in irgendein befreundetes Territorium ziehen. Sie können nicht in feindliche Territorien ziehen (auch nicht in solche, die keine Kampfeinheiten beinhalten, sondern nur vom Gegner kontrolliert werden.). Denken Sie daran, dass sich Flugabwehrgeschütze nur während dieser Phase bewegen können.

Luft Einheiten: Luft Einheiten müssen ihre Bewegung in einem passenden Landegebiet beenden. Bomber und Jäger können in jedem Territorium landen, das zu Beginn Ihres Zuges befreundet war.

Nur Jäger können in einer Seezone mit einem anwesenden, befreundeten Flugzeugträger landen. Es muss ein Landeplatz auf dem Flugzeugträger verfügbar sein.

Zusätzlich:

*Ein Jäger kann in einer Seezone mit einem benachbarten, Ihnen gehörenden Industriekomplex landen, wenn Sie einen Flugzeugträger in dieser Zone platzieren, den Sie vorher gekauft haben.

*Wenn ein Jäger auf einem Flugzeugträger landet, dann endet die Bewegung für BEIDE Einheiten.

*Sie müssen einen Flugzeugträger bewegen, stehen lassen oder neu einsetzen (nur neue Flugzeugträger), um einen Jäger aufzunehmen, der seine Nichtkampf Bewegung in einer Seezone beenden würde. Sie können keine Luft Einheiten absichtlich außerhalb der Reichweite eines sicheren möglichen Landeplatzes bewegen.

Flugzeuge, die sich in der Nichtkampf Bewegungs-Phase nicht zu einem passenden Landeplatz bewegen können, werden zerstört.

Weder Bomber noch Jäger dürfen in einem Territorium landen, das zum Beginn Ihres Zuges feindlich war; inklusive jedem Territorium, das Sie in diesem Zug erst erobert haben.

See Einheiten: See Einheiten können sich durch jede freundliche Seezone bewegen. Sie können sich nicht in oder durch feindliche Seezonen bewegen.

Transporter können in freundliche Küstengebiete ziehen um Fracht ein- oder auszuladen, außer wenn sie während der Kampf Bewegungs-Phase oder der Kampf-Phase geladen oder entladen oder sich bewegt haben.

Flugzeugträger können in Seezonen ziehen um befreundeten Jägern die Landung zu ermöglichen. Sie müssen dorthin ziehen, wenn sie sich während der Kampf Bewegungs-Phase

nicht bewegt haben und die befreundete Seezone der einzig zulässige Landeplatz für die Jäger ist. Ein Flugzeugträger muss seine Bewegung beenden, sobald ein Jäger darauf gelandet ist.

Phase 6: Neue Einheiten mobil machen

Bringen Sie die neu gekauften Einheiten von der Mobilisierungszone auf dem Spielbrett in passende Gebiete, die Sie seit dem Beginn Ihres Zuges kontrollieren, mit folgenden Ausnahmen (unten). Sie können noch keine in diesem Zug eroberten Industriekomplexe benutzen.

Beschränkungen der Platzierung

Für jeden Industriekomplex können Sie nur so viele Einheiten mobil machen wie es dem IPC-Einkommenswert des Territoriums entspricht, auf dem der Industriekomplex steht. Diese Grenze beinhaltet Einheiten, die in am Industriekomplex angrenzenden Seezonen mobil gemacht werden. Zum Beispiel kann Deutschland 10 Einheiten mobil machen.

Jede Schadensmarke eines Industriekomplexes bedeutet eine Einheit weniger, die an diesem Industriekomplex in das Spiel eingebracht werden kann.

Sie können keine Ihrer neuen Einheiten an einem Industriekomplex einsetzen, der einer befreundeten Macht gehört, es sei denn, die Hauptstadt dieser Macht ist unter feindlicher Kontrolle und Sie haben die Kontrolle über diesen Industriekomplex von einer feindlichen Macht übernommen, nachdem die Hauptstadt der befreundeten Macht erobert wurde.

Platzieren Sie Landeinheiten und Bomber nur in Territorien, die passende Industriekomplexe enthalten. Landeinheiten können nicht auf Transportern ins Spiel gebracht werden.

Platzieren Sie Seeinheiten nur in Seegebieten, die an Territorien angrenzen, die passende Industriekomplexe enthalten. Neue Seeinheiten können sogar in einer feindlichen Seezone ins Spiel gebracht werden. Es ereignet sich kein Kampf, da die Kampf-Phase vorbei ist.

Platzieren Sie Jäger in Territorien, die einen Industriekomplex enthalten, der von Ihrer Macht am Beginn Ihres Zuges kontrolliert wurde oder auf einem Flugzeugträger Ihrer eigenen Macht in einer Seezone angrenzend an ein Territorium mit einem solchen Industriekomplex. Der Flugzeugträger kann entweder ein neuer oder ein bereits existierender in diesem Gebiet sein. Sie können keinen neuen Jäger auf einem Flugzeugträger platzieren, der einer befreundeten Macht gehört.

Platzieren Sie neue Industriekomplexe in jedes Territorium, das Sie seit dem Beginn Ihres Zuges kontrollieren und das einen Einkommenswert von mindestens 1 hat. Sie können nicht mehr als einen Industriekomplex pro Territorium haben.

Wenn Sie einige Einheiten, die Sie in diesem Zug gekauft haben, nicht platzieren, so sind sie nicht verloren. Sie können sie in einem Ihrer nächsten Züge während der Mobilisierungs-Phase platzieren. **(Ergänzung FAQ: Es müssen alle neu gekauften Einheiten mobilisiert werden, wenn sie dazu in der Lage sind. Es dürfen nur Einheiten zurückbehalten werden, wenn nicht genügend Industriekapazität zur Verfügung steht.)**

Phase 7: Einkommen einziehen:

In dieser Phase erhalten Sie Produktionseinkommen, um zukünftige Angriffe und Strategien zu finanzieren. Schauen Sie den Level der nationalen Produktion Ihrer Macht auf der

Einkommenstafel nach (angezeigt durch Ihre Kontrollmarke) und erhalten Sie die Anzahl an IPC von der Bank. Wenn sich Ihre Hauptstadt unter feindlicher Kontrolle befindet, erhalten Sie weder Einkommen noch Bonuseinkommen. Eine Macht kann einer anderen Macht weder IPC ausleihen noch schenken, auch wenn beide Mächte auf derselben Seite sind.

Zusätzlich könnten Sie Ihre nationalen Ziele erreicht haben. Eine Macht, die Ihre nationalen Ziele erreicht, erlebt einen aufwertenden positiven Effekt jenseits des Spielbretts – höhere Kampfmoral gekoppelt mit erneuerter Schlagkraft. Dies belohnt Ihre Wirtschaft mit einem extra Anstieg von 5 oder mehr IPC pro Zug und wird „Bonuseinkommen“ genannt.

Nationale Ziele und Bonuseinkommen

Anmerkung: Dies ist eine optionale Regel – die Spieler sollten entscheiden, ob diese Regel in ihr Spiel aufgenommen werden soll oder nicht. Während es das Ziel des Spiels ist, Siegestädte zu erobern, hat jede Macht auch noch ein Ziel, das ihren historischen Zielen entspricht. Diese Ziele, wenn sie erreicht werden, gewähren Ihnen Bonuseinkommen.

Die Alliierten, vor allem die USA und das Vereinigte Königreich, schienen fähig, ihre individuellen Ziele zu einer gemeinsamen Sache zu vereinen- die totale und bedingungslose Kapitulation der Achsenmächte. Das war auch die offizielle Haltung der Sowjetunion, aber anders als die USA und das Vereinigte Königreich hatte die Sowjetunion zudem noch den internationalen Kommunismus im Sinn.

Deutschland hatte seinen „Lebensraum“, das japanische Ziel war „die Großasiatische Wohlstandssphäre“ und Italiens erklärtes Ziel war es, das Mittelmeer und daran angrenzende Gebiete zum „Mare Nostrum“ zu machen.

In Anerkennung dieser bekannten nationalen Ziele erhält jedes Land, das seine individuellen nationalen Ziele erreicht, bei jedem Zug ein IPC- Zusatzeinkommen.

Hier sind nun die nationalen Ziele jeder Macht und das entsprechende Bonuseinkommen (auch auf der Rückseite jeder nationalen Starttafel):

Achsenmächte:

Deutschland: „Lebensraum“

Für das Wachstum der deutschen Bevölkerung für ein Großdeutschland wurde zusätzlicher Raum benötigt. Dieser Raum sollte im Osten sein.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Achsenmächte alle folgenden Territorien kontrollieren: Frankreich, Nordwest-Europa, Deutschland, Tschechoslowakei/ Ungarn, Bulgarien/ Rumänien und Polen.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Achsenmächte mindestens 3 der folgenden Territorien kontrollieren: Baltische Staaten, Ostpolen, Ukraine, Ostukraine und/oder Belorussia.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn Achsenmächte mindestens eines der folgenden Territorien kontrollieren: Karelilien S.S.R. und/oder Kaukasus.

Japan: „Die Großasiatische Wohlstandssphäre“

Asien den Asiaten. Das erklärte Ziel war es, einen unabhängigen „Asiatischen Block zu schaffen, der von den Japanern geführt wird und frei von Westmächten ist.“

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Achsenmächte alle folgenden Territorien kontrollieren: Mandschurei, Kiangsu und französisch Indochina/ Thailand.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Achsenmächte mindestens 4 der folgenden Territorien kontrollieren: Kwangtung, Ostindies, Borneo, die Philippinen, Neuguinea und/oder die Salomonen.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Achsenmächte mindestens eines der folgenden Territorien kontrollieren: Hawaii, Australien und/oder Indien.

Italien: „Mare Nostrum“

Unser Meer. Mussolini wollte die Größe des Römischen Reichs wiederherstellen. Dies könnte am besten durch die Kontrolle des ganzen Mittelmeers durchgeführt werden.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Achsenmächte alle folgenden Territorien kontrollieren: Italien, Balkanstaaten, Marokko/ Algerien, Libyen, und zusätzlich dürfen keine feindlichen „überwasser“ Kriegsschiffe in den Seezonen 13, 14 und 15 sein. (Seeinheiten siehe Seite 44 für Informationen über „überwasser“ Kriegsschiffe.)

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Achsenmächte mindestens 3 der folgenden Territorien kontrollieren: Ägypten, Transjordanien, Frankreich und/oder Gibraltar.

Alliiertenmächte:

Die Vereinigten Staaten: „The Arsenal of democracy“

Die Vereinigten Staaten waren nicht immer der Industriegigant, der sie plötzlich wurden. Der Übertritt von einer Friedenswirtschaft zu einer Kriegswirtschaft geschah praktisch über Nacht. Trotzdem stellte sich die Realität dieses historischen Phänomens als eine der unleugbaren strategischen Realitäten des 2. Weltkriegs heraus.

* Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Alliierten alle folgenden Territorien kontrollieren: Westliche Vereinigte Staaten, Zentrale Vereinigte Staaten, Östliche Vereinigte Staaten.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Alliierten die Philippinen kontrollieren.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Alliierten Frankreich kontrollieren.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Alliiertenmächte mindestens drei der folgenden Territorien kontrollieren: Midway, Wake Islands, Hawaii und/oder die Salomonen.

Das Vereinigte Königreich: „The British Empire“

Zu der Zeit, als der Krieg ausbrach, hatte das Vereinigte Königreich sein Imperium über die ganze Welt ausgedehnt. Aber das Imperium war zu weit auseinander und versuchte die Kontrolle über seine alten Machtzentren wiederzuerlangen.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Alliiertenmächte alle folgenden Territorien kontrollieren: Ostkanada, Westkanada, Gibraltar, Ägypten, Australien und Südafrika.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Alliierten irgendein Territorium kontrollieren, das ursprünglich unter japanischer Kontrolle stand.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn die Alliierten mindestens eines der folgenden Territorien kontrollieren: Frankreich und/oder die Balkanstaaten.

Sowjetunion: „Der große Vaterländische Krieg“

Juni 1941 startete Deutschland die Operation Barbarossa. Die deutschen Truppen belagerten bald Leningrad und hatten Sichtkontakt zum Kreml. Als die russische Angst vor einer fremden Invasion wuchs, wurde ein Sicherheitspuffer aus fremden Territorien das sowjetische Ziel.

*Gewinnen Sie 10 IPC, wenn die Alliiertenmächte mindestens 3 der folgenden Territorien kontrollieren: Norwegen, Finnland, Polen, Bulgarien/ Rumänien, Tschechoslowakei/ Ungarn und/ oder die Balkanstaaten.

*Gewinnen Sie 5 IPC, wenn keine andere Alliiertenkraft in einem sowjetisch kontrollierten Territorium anwesend ist und wenn die Sowjets Archangel kontrollieren.

Spielgewinn

Am Ende des amerikanischen Zuges, überprüfen Sie ob irgendeine Seite das Spiel gewonnen hat, basierend auf den Siegestadtbedingungen, mit denen Sie spielen.

Standard	„ehrenhafte Kapitulation“	15
Option 1	„Projektion“	13
Option 2	„Totaler Krieg“	18

Wenn Ihre Seite genug Siegestädte kontrolliert um die bestehenden Siegestadtbedingungen zu erreichen, gewinnt jeder Ihrer Seite den Krieg. Wenn nicht, dann beginnen Sie eine neue Runde und setzen die Auseinandersetzung fort.

Ergänzung FAO:

Zusätzliche optionale Regeln

Die folgenden zusätzlichen optionalen Regeln, können benutzt werden, wenn alle Spieler einverstanden sind.

Geschlossene Dardanellen für See-Bewegung

Zur Wahrung der Neutralität der Türkei wird die schmale Straße, zwischen dem Schwarzen Meer und dem Mittelmeer geschlossen, so dass keine Marine-Passage von einer

kriegerischen Nation beiden Seiten möglich ist. Kein Schiff kann sich in oder aus der See-Zone 16 bewegen, aber Luft-Einheiten können durch diese Seezone ziehen.

Begleit- und Abfangjäger

Jäger können an strategischen Bombenangriffen teilnehmen. Angreifende Jäger können zum Schutz der Bomber, diese begleiten. Sie können aus jedem Gebiet in Reichweite starten. Einer, mehrere oder alle verteidigende Jäger in einem Gebiet, das strategisch bombardiert wird, können den Industriekomplex verteidigen.

Nachdem der Angreifer die Kampf Bewegungs-Phase abgeschlossen hat und bevor die Kampfphase beginnt, bestimmt der Verteidiger die Anzahl der Abfangjäger.

Nach dem Feuer der Flugabwehrgeschütze gegen die angreifenden Lufteinheiten, findet ein Kampf zwischen angreifenden und verteidigenden Lufteinheiten statt.

Dieser Kampf wird in der gleichen Weise wie ein normaler Kampf mit ein paar Ausnahmen, durchgeführt. Die Jäger haben einen Angriffswert von 1 (2, wenn der Angreifer über die Forschung Düsenjäger verfügt) und einen Verteidigungswert von 2, und die Bomber haben keinen Angriffswert. Darüber hinaus gibt es nur eine Kampfrunde. Nach dem Kampf führen, die überlebenden Bomber ihren normalen strategischen Bombenangriff aus.

Teilnehmende Jäger entweder als Begleitung oder Verteidiger können nicht an andere Kämpfe in diesem Zug teilnehmen.

Die Abfangjäger müssen wieder in ihrem ursprünglichen Gebiet landen. Wenn das Gebiet erobert worden ist, landen sie ein Feld weiter, in ein freundliches Territorium oder auf einen Flugzeugträger. Wenn kein solcher Landeplatz zur Verfügung steht, sind die Jäger verloren. Diese Bewegung wird ausgeführt, nachdem alle Kämpfe durchgeführt wurden und bevor die Kampflose Bewegungs-Phase des Angreifers beginnt.

Eigenschaften von Einheiten

Dieser Abschnitt bietet detaillierte Informationen über jede Einheit des Spiels. Jeder Absatz hat eine kurze Beschreibung und listet dann die IPC- Kosten der Einheit und deren Angriffs- Verteidigungs- und Bewegungswerte auf. Jeder Einheiten Typ hat außerdem bestimmte Fähigkeiten, die unter dessen Statistiken aufgezählt werden. Die folgenden Profile berücksichtigen nicht irgendwelche speziellen Fähigkeiten, die den verschiedenen Einheiten als Folge von Waffenentwicklungen beigemessen werden.

Landeinheiten

Infanterie, Artillerie, Panzer und Flakgeschütze können nur in Territorien angreifen oder verteidigen. Nur Infanterie, Artillerie, und Panzer können fremde Territorien erobern. Transporter können alles, bis auf Industriekomplexe, transportieren. Industriekomplexe sind in Territorien ansässig, können sich aber nicht bewegen, verteidigen, angreifen oder transportiert werden.

Infanterie:

Beschreibung: Elementare Landeinheit, die gut in der Verteidigung ist.

Kosten: 3

Angriff: 1 (2, wenn von einer Artillerie unterstützt)

Verteidigung: 2

Bewegung: 1

Spezielle Fähigkeiten:

Kann von einer Artillerie unterstützt werden:

Wenn eine Infanterieeinheit zusammen mit einer Artillerieeinheit angreift, dann steigt der Angriffswert der Infanterie von 1 auf 2. Jede Infanterie muss eins zu eins mit einer unterstützenden Artillerie verbunden werden. Wenn Ihre Infanterie die Artillerie zahlenmäßig übertrifft, dann haben die übrig bleibenden Infanterien immer noch einen Angriffswert von 1. Wenn Sie zum Beispiel mit 2 Artillerie und 5 Infanterie angreifen, dann haben 2 Ihrer 5 Infanterie einen Angriffswert von 2, und der Rest 1. Infanterie können bei der Verteidigung nicht von Artillerie unterstützt werden.

Artillerie:

Beschreibung: Bietet zusätzliche Durchschlagskraft und unterstützt Infanterieangriffe.

Kosten: 4

Angriff: 2

Verteidigung: 2

Bewegung: 1

Spezielle Fähigkeiten:

Infanterie unterstützen:

Wenn eine Infanterie zusammen mit einer Artillerie angreift, dann steigt der Angriffswert der Infanterie von 1 auf 2. Jede Infanterie muss eins zu eins mit einer unterstützenden Artillerie verbunden werden. Die Artillerie unterstützt Infanterie nicht bei der Verteidigung.

Panzer:

Beschreibung: Gut treffende und schnell ziehende Einheit.

Kosten: 5

Angriff: 3

Verteidigung: 3

Bewegung: 2

Spezielle Fähigkeiten:

Blitz:

Panzer können einen Blitzangriff führen, indem sie durch ein unbesetztes feindliches Territorium ziehen, als erster Teil eines 2-Territorium-Zuges, der in einem freundlichen oder feindlichen Territorium enden kann. Dieser ganze Zug muss während einer Kampf Bewegungsphase geschehen. Durch einen Blitzangriff kann der Panzer die Kontrolle über das erste Territorium übernehmen, bevor er in das nächste zieht. Das zweite Territorium kann freundlich oder feindlich oder sogar das Territorium sein, aus dem der Panzer gekommen ist. Ein Panzer, der im ersten Territorium auf feindliche Einheiten stößt, muss dort stoppen, sogar wenn diese Einheit ein Flugabwehrgeschütz oder ein Industriekomplex ist.

Flugabwehrgeschütze:

Beschreibung: Diese Einheiten stellen eine umfangreiche Luftabwehr dar.

Kosten: 6

Angriff: -

Verteidigung: 1

Bewegung: 1 (nur kampflös)

Spezielle Fähigkeiten:

Begrenzte Bewegung:

Ein Flugabwehrgeschütz kann während der Kampfbewegungsphase nicht ziehen (anders ist es, wenn das Flugabwehrgeschütz von einem Transporter transportiert wird, wenn es in einem vorherigen Zug aufgeladen wurde).

Lufteinheiten abschießen:

Ein Flugabwehrgeschütz kann nur auf eine Lufteinheit schießen, wenn diese das Territorium, in dem das Geschütz steht, angreift. Flugabwehrgeschütze feuern nur in der ersten Runde des Kampfes und werden dann zurück auf das Spielbrett gestellt. Würfeln Sie auf diese Weise je einmal für jede Lufteinheit (wenn mehr als ein Flugabwehrgeschütz in einem Gebiet steht, dann kann nur eines schießen, auch wenn die Flugabwehrgeschütze von unterschiedlichen Mächten kontrolliert werden). Wenn Sie eine 1 würfeln, ist die Lufteinheit zerstört und wird sofort aus dem Spiel entfernt. Wenn alle Lufteinheiten gleich sind, Jäger oder Bomber, dann muss man Sie nicht differenzieren. Wenn es allerdings eine Mischung von Jägern und Bombern gibt, dann müssen Sie bestimmte Würfe zu bestimmten Flugzeugen zuordnen, indem Sie angeben, für welches Flugzeug Sie gerade würfeln und dann erst würfeln. Der Wurf einer 1 zerstört dieses bestimmte Flugzeug. Diese besondere Form des Angriffs wird direkt vor den normalen Kämpfen durchgeführt, die in dem Territorium, in dem das Flugabwehrgeschütz steht, ausgefochten werden.

Eroberung von Flugabwehrgeschützen:

Wenn ein Territorium erobert wird, werden auch alle Flugabwehrgeschütze darin erobert. Der neue Besitzer ist der Spieler, der am Ende dieses Zuges dieses Territorium kontrolliert. Die Geschütze können von ihrem neuen Besitzer in zukünftigen Kämpfen eingesetzt werden. Flugabwehrgeschütze werden niemals zerstört, außer wenn ein Transporter, der das Geschütz transportiert, versenkt wird. Wenn Sie ein Flugabwehrgeschütz in ein Territorium ziehen, das von einer befreundeten Macht kontrolliert wird, dann setzen Sie eine Ihrer Kontrollmarken darunter.

Industriekomplexe:

Beschreibung: Diese Fabriken sind Eintrittspunkt für neu produzierte Einheiten.

Kosten: 15

Angriff: -

Verteidigung: -

Bewegung: kann sich nicht bewegen.

Spezielle Fähigkeiten:

Keine Verteidigung, Angriff oder Bewegung:

Ein Industriekomplex kann nicht angreifen, verteidigen oder sich bewegen. Er kann nicht transportiert werden. Er wird nicht auf dem Kampfbrett platziert.

Mobilisierungsstellen:

Sie können Einheiten nur in Territorien mobilisieren, die einen Industriekomplex enthalten und die Sie seit Beginn Ihres Zuges kontrollieren. Sie können nur so viele Einheiten mobilisieren, wie es dem Einkommenswert des Territoriums entspricht, in dem der Industriekomplex steht (zum Beispiel kann ein Industriekomplex in Ostkanada bis zu 3 Einheiten pro Zug mobil machen). Sie können neue Industriekomplexe in jedes Territorium platzieren, das Sie seit Beginn Ihres Zuges kontrollieren, und das mindestens einen Einkommenswert von 1 hat. Es kann höchstens einen Industriekomplex pro Territorium geben.

Beschädigte Fabriken (Industriekomplexe):

Bomber und Raketen können Industriekomplexe direkt beschädigen. Schadensmarken werden unter die getroffenen Industriekomplexe gelegt. Für jede Schadensmarke unter einem Industriekomplex kann eine Einheit weniger von diesem Industriekomplex mobilisiert werden. Der gesamte Schaden eines Industriekomplexes kann höchstens doppelt so hoch sein wie der IPC- Einkommenswert des Territoriums, in dem der Industriekomplex steht. Industriekomplexe werden nie zerstört. Sie können allerdings schwer beschädigt werden und können bis zu dem Punkt beschädigt werden, an dem sie ebenso viele Schadensmarken haben wie ihre Produktionsfähigkeit ist. In diesem Fall können keine neuen Einheiten durch diese Fabrik ins Spiel gebracht werden, bis der Industriekomplex repariert ist.

Schadensmarken können durch einen Aufwand von 1 IPC jeweils entfernt werden. Für diese Reparatur wird jeweils während der Kaufphase jedes Zugs gezahlt (und die Schadensmarke entfernt).

Nutzbar durch einmarschierende Kräfte:

Wenn ein Territorium erobert wird, wird der Industriekomplex darin auch erobert. Der erobernde Spieler kann den Industriekomplex nach dem Zug, in dem er den Industriekomplex erobert hat, benutzen, aber jegliche vorhandenen Schadensmarken bleiben unter dem Industriekomplex.

Sie können neue Einheiten nicht an einem Industriekomplex einer befreundeten Macht einsetzen, sofern nicht die Hauptstadt dieser Macht unter feindlicher Kontrolle steht. Selbst wenn Sie ein Territorium mit einem Industriekomplex befreien, können Sie den Industriekomplex nicht nutzen; der ursprüngliche Besitzer kann den Industriekomplex beim nächsten Zug benutzen.

Lufteinheiten

Jäger und Bomber können Territorien angreifen und verteidigen. Beide können Seezonen angreifen. Jäger, die auf Flugzeugträgern stationiert sind, können Seezonen verteidigen. Ihre Lufteinheiten können nicht in Territorien landen, die Sie gerade erst erobert haben, egal ob sie in den Kampf involviert waren oder nicht. Lufteinheiten können durch feindliche Territorien und Seezonen ziehen, als wären sie befreundet. Allerdings sind sie während eines Kampfes Flugabwehrfeuer ausgesetzt wann immer sie ein feindliches Territorium angreifen, das ein Flugabwehrgeschütz beinhaltet.

Um die Reichweite zu ermitteln, zählen Sie jedes Gebiet, das Ihre Lufteinheit nach dem „Abflug“ betritt. Bei Bewegung übers Wasser von einem Küstenterritorium oder einer Inselgruppe aus, zählen Sie die erste Seezone als ein Feld. Wenn Sie zu einer Inselgruppe fliegen, zählen Sie die umgebende Seezone und die Inselgruppe selbst als jeweils ein Feld. (Eine Insel ist definiert als Territorium innerhalb einer Seezone; auf einer Insel stationierte Lufteinheiten können nicht die umgebende Seezone verteidigen). Wenn Sie einen Jäger von einem Flugzeugträger bewegen, zählen Sie die Seezone des Flugzeugträgers nicht als erstes Feld – Ihr Jäger ist bereits in dieser Seezone. Um am Kampf teilzunehmen, muss ein Jäger von seinem Flugzeugträger abheben, bevor sich der Flugzeugträger bewegt, ansonsten ist der Jäger Fracht.

Sie können Lufteinheiten nicht auf „Selbstmordangriffe“ schicken, also sie absichtlich in einen Kampf bewegen ohne einen theoretischen Landeplatz hinterher zu haben. Wenn es irgendwelche Fragen gibt, ob ein Angriff ein „Selbstmordangriff“ ist, dann müssen Sie in der Kampf Bewegungsphase erklären - bevor Sie Kämpfe auswürfeln – wie und wo alle Ihre

angreifenden Lufteinheiten in diesem Zug sicher landen können (wie abwegig die Möglichkeit auch sein mag). Dies kann eine Kombination aus Kampfbewegungen beinhalten. Es kann ebenfalls Nichtkampfbewegungen eines Flugzeugträgers beinhalten. Wenn das eine Nichtkampfbewegung eines Flugzeugträgers beinhaltet, dann darf sich der Flugzeugträger nicht in der Kampfbewegungsphase bewegt haben.

Um zu zeigen, dass eine Lufteinheit einen sicheren Landeplatz haben KÖNNTE, dürfen Sie unterstellen, dass alle Angriffswürfe Treffer sind und alle Verteidigungswürfe daneben gehen. Allerdings dürfen Sie keinen geplanten Rückzug irgendeines Flugzeugträgers benutzen, um einen möglichen Landeplatz für einen Jäger aufzuzeigen.

Wenn Sie angegeben haben, dass sich ein Flugzeugträger während der Nichtkampfbewegungs-Phase bewegen wird, um einen sicheren Landeplatz für einen Jäger zu bieten, der sich in der Kampfbewegungsphase bewegt hat, müssen Sie dies wahr machen und den Flugzeugträger an seine geplante Stelle bewegen, außer wenn der Jäger woanders sicher gelandet ist oder vorher zerstört wurde.

Jäger:

Beschreibung: Diese wichtige Lufteinheit hat eine starke Verteidigung und eine beträchtliche Reichweite

Kosten: 10

Angriff: 3

Verteidigung: 4

Bewegung: 4

Spezielle Fähigkeiten:

Landung auf Flugzeugträgern:

Jäger können von Flugzeugträgern transportiert werden. Bis zu 2 Jäger können gleichzeitig auf einem befreundeten Flugzeugträger sein. Ein Jäger muss von der anfänglichen Position des Flugzeugträgers gestartet werden, um in diesem Zug an einem Kampf teilzunehmen. Jedoch landet er auf einem Flugzeugträger in der Nichtkampfbewegungsphase (auch beim Rückzug) oder während einer anderen Nichtkampfbewegung. (Ein Jäger kann nicht auf einem Flugzeugträger während dessen Bewegung landen). Ihr Flugzeugträger kann sich zu einer Seezone bewegen, wo einer Ihrer Jäger seinen Zug beendet hat (und tatsächlich muss er das tun, wenn er dazu in der Lage ist); aber er kann sich nicht mehr weiterbewegen in diesem Zug.

Ein Jäger, der auf einem im Kampf zerstörten, **verteidigenden** Flugzeugträger stationiert war, muss versuchen zu landen. Er muss auf einem anderen freundlichen Flugzeugträger in derselben Seezone landen oder sich **ein Feld weiter**, in ein freundliches Territorium oder auf einen Flugzeugträger bewegen oder er wird zerstört. Diese Bewegung geschieht, nachdem alle Kämpfe des Angreifers ausgeführt wurden und bevor die Nichtkampfbewegungsphase des Angreifers beginnt.

Jeder Jäger auf Ihrem angreifenden Flugzeugträger startet vor dem Kampf (auch wenn er nicht am Kampf teilnimmt) und kann sich zurückziehen in ein freundliches Territorium oder auf einen Flugzeugträger innerhalb seiner Reichweite, wenn er den Kampf überlebt. Wenn irgendein Jäger am Ende der Nichtkampfzugphase nicht an einem zulässigen Landeplatz ist, wird er zerstört. (Anmerkung: Ein zulässiger Landeplatz beinhaltet eine Seezone, in der ein neuer Flugzeugträger in der Mobilisierungsphase platziert wird, solange darauf ein Landeplatz verfügbar ist).

Bomber:

Beschreibung: Diese Flugzeuge sind bedeutende Offensivwaffen mit großer Einsatzreichweite.

Kosten: 12

Angriff: 4

Verteidigung: 1

Bewegung: 6

Spezielle Fähigkeiten:

Strategisches Bombardement:

Ein Bomber kann einen wirtschaftlichen Angriff gegen einen feindlichen Industriekomplex machen. Während des Strategischen Bombardements, Teil der Kampfphase, dürfen Bomber, die das Flugabwehrfeuer überlebt haben, einen Industriekomplex angreifen. Werfen Sie einen Würfel für jeden überlebenden Bomber. Die Bomber verursachen einen Gesamtschaden am Industriekomplex, entsprechend der gesamten gewürfelten Punkte. Der maximale Gesamtschaden, der einem Industriekomplex zugefügt werden kann, ist doppelt so hoch wie der Einkommenswert des Territoriums.

Seeinheiten:

Kriegsschiffe, Flugzeugträger, Kreuzer, Zerstörer, Transporter und U-Boote bewegen sich, greifen an und verteidigen in Seezonen. Sie können sich nicht in Territorien bewegen. Im Sinne dieser Regeln gelten nachfolgende als „überwasser“ Kriegsschiffe:

Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Kreuzer und Zerstörer.

Transporter zählen nicht zur Gruppe der Kriegsschiffe. U-Boote sind Kriegsschiffe, aber keine „überwasser“ Kriegsschiffe.

Alle Seeinheiten können sich durch bis zu 2 freundliche Seezonen bewegen. Sie können sich nicht in oder durch feindliche Seezonen bewegen. Wenn feindliche Einheiten, außer U-Boote und Transporter, eine Seezone besetzen, so ist diese Seezone feindlich und Ihre Seeinheiten beenden Ihre Bewegung dort und lösen einen Kampf aus. U-Boote sind eine Ausnahme: sie können eine feindliche Seezone ohne Stopp passieren, außer es ist ein feindlicher Zerstörer anwesend (siehe Zerstörer Seite 46).

Einige Seeinheiten können andere Einheiten transportieren. Transporter können nur Landeinheiten transportieren. Flugzeugträger können bis zu 2 Jäger transportieren.

Schlachtschiffe:

Beschreibung: Diese Einheiten sind die stärksten und haltbarsten Kriegsschiffe.

Kosten: 20

Angriff: 4

Verteidigung: 4

Bewegung: 2

Spezielle Fähigkeiten:

Zwei Treffer zur Zerstörung:

Es erfordert 2 Treffer um ein Schlachtschiff zu zerstören. Wenn ein Schlachtschiff getroffen wird –auch bei einem *Überraschungsangriff* eines U-Bootes – drehen Sie es auf die Seite um seinen Beschädigtenstatus zu kennzeichnen, aber legen Sie es nicht in die Verlustzone des Kampfbretts, bevor es einen zweiten Treffer im selben Kampf erhält. Wenn ein Schlachtschiff einen Kampf mit einem Treffer überlebt, setzen Sie es aufrecht zurück auf das Spielbrett.

Küstenbombardement:

Ihre Schlachtschiffe und Kreuzer können ein Küstenbombardement ausführen während einer amphibischen Landung. Diese Schlachtschiffe und Kreuzer müssen sich in derselben Seezone wie die ausladenden Transporter befinden, bevor sie dieses Bombardement ausführen können. Jedes Schlachtschiff und Kreuzer feuert vor der Landschlacht gegen feindliche Landeinheiten in dem angegriffenen Territorium. Schlachtschiffe und Kreuzer können kein Küstenbombardement durchführen, wenn sie vor der amphibischen Landung in eine Seeschlacht verwickelt waren und können nicht mehr als einmal pro Zug ein Küstenbombardement ausführen. Die Zahl der Schlachtschiffe und Kreuzer, die während einer amphibischen Landung bombardieren können, ist begrenzt auf ein Schiff pro Landeinheit, die von den Transportern in dieses Küstenterritorium ausgeladen werden.

Flugzeugträger:

Beschreibung: Dies sind gewaltige Kriegsschiffe mit der Fähigkeit, Jäger zu transportieren.

Kosten: 14

Angriff: 1

Verteidigung: 2

Bewegung: 2

Spezielle Fähigkeiten:

Jäger transportieren:

Ein Flugzeugträger kann bis zu 2 Jäger transportieren, inklusive denen, die einer befreundeten Macht gehören. Jäger einer befreundeten Macht können auf Ihren Trägern starten und landen, aber nur während des Zuges dieser Macht. Jeder Jäger des Eigentümers des Flugzeugträgers bewegt sich unabhängig vom Flugzeugträger. Diese Jäger können eine Kampf- oder Nichtkampfphase in der ursprünglichen Seezone des Flugzeugträgers machen oder sie können bis zur Nichtkampfphase in der ursprünglichen Seezone verbleiben. Jäger einer befreundeten Macht auf angreifenden Flugzeugträgern werden immer als Ladung behandelt, weil es nicht ihr Zug ist. Ihr Flugzeugträger kann sich in eine Seezone bewegen oder dort verbleiben, wo einer Ihrer Jäger seine Nichtangriffsbewegung beenden will (und er muss es tun, wenn möglich).

Jäger Verteidigung:

Wann immer ein Flugzeugträger angegriffen wird, werden seine Jäger (auch die, die einer befreundeten Macht gehören) als in der Luft verteidigend betrachtet und können als Verlust gewählt werden anstelle des Flugzeugträgers. (Allerdings können Jäger nicht als Verlust eines U-Boottreffers gewählt werden, weil U-Boote nur Seeinheiten angreifen können).

Kreuzer:

Beschreibung: Diese Einheiten sind schlagkräftige und dennoch kostengünstige Kriegsschiffe.

Kosten: 12

Angriff: 3

Verteidigung: 3

Bewegung: 2

Spezielle Fähigkeiten:

Küstenbombardement:

Ihre Schlachtschiffe und Kreuzer können ein Küstenbombardement ausführen während einer amphibischen Landung. Diese Schlachtschiffe und Kreuzer müssen sich in derselben Seezone wie die ausladenden Transporter befinden, bevor sie dieses Bombardement ausführen können.

Jedes Schlachtschiff und Kreuzer feuert vor der Landschlacht gegen feindliche Landeinheiten in dem angegriffenen Territorium. Schlachtschiffe und Kreuzer können kein Küstenbombardement durchführen, wenn sie vor der amphibischen Landung in eine Seeschlacht verwickelt waren und können nicht mehr als einmal pro Zug ein Küstenbombardement ausführen. Die Zahl der Schlachtschiffe und Kreuzer, die während einer amphibischen Landung bombardieren können, ist begrenzt auf ein Schiff pro Landeinheit, die von den Transportern in dieses Küstenterritorium ausgeladen werden.

Zerstörer:

Beschreibung: Diese Einheiten sind effiziente Kriegsschiffe mit starken Anti-U-Boot-Fähigkeiten.

Kosten: 8

Angriff: 2

Verteidigung: 2

Bewegung: 2

Spezielle Fähigkeiten:

Anti-U-Boot Schiff:

Wenn ein Zerstörer sich auf dem Kampfbrett befindet mit einem oder mehreren feindlichen U-Booten, dann verhindert er die speziellen Fähigkeiten des *Abtauchens*, des *Überraschungsangriffs* und die *kann nicht von Luftwaffeneinheiten getroffen werden Fähigkeit* von diesen U-Booten. Wenn ein oder mehrere U-Boote in ein Seefeld ziehen, in dem sich ein feindlicher Zerstörer befindet, dann verhindert er die Fähigkeit der U-Bootbewegung für diese U-Boote. (aber niemals verhindert ein Zerstörer die Fähigkeiten, die durch Forschung und Entwicklung erlangt wurden).

U-Boote:

Beschreibung: Diese Einheiten sind tauchfähige Kriegsschiffe mit einzigartigen Fähigkeiten.

Kosten: 6

Angriff: 2

Verteidigung: 1

Bewegung: 2

Spezielle Fähigkeiten:

Abtauchen:

Jederzeit, wenn ein U-Boot ansonsten einen Würfel zum Angreifen oder zur Verteidigung werfen würde, kann es stattdessen abtauchen. Dies entfernt es vom Kampf – es kann nicht länger angreifen oder Treffer erhalten in diesem Kampf. Immer wenn eine Kampfrunde beginnt und ein U-Boot ist ausschließlich mit Lufteinheiten im Kampf, kann es abtauchen (bevor die Flugzeuge schießen).

Überraschungsangriff:

U-Boote machen ihren Angriffswurf vor allen anderen Einheiten und Spieler müssen Ihre von U-Booten verursachten Verluste entfernen, bevor diese Einheiten eine Chance auf einen Angriffs- oder Verteidigungswurf erhalten. Diese spezielle Attacke passiert nur einmalig am Anfang des Schritts, wenn die angreifenden Einheiten schießen. **(Ergänzung FAQ: U-Boote haben JEDE Kampfunde den Überraschungsangriff, wenn keine Zerstörer bei den gegnerischen Einheiten sind.)** Dann wird die Kampfsequenz normal weitergeführt. Wenn beide Spieler U-Boote haben, feuern alle U-Boote als Überraschungsangriff, bevor Verluste entstehen. Jegliche Treffer während dieses Angriffs, die keine Einheiten zerstören (so wie z.B. Schlachtschiffe), bleiben bis zum Ende des Kampfes in Kraft.

Anmerkung d. Üb. : Wenn nur U-Boote kämpfen, und eine Seite abtaucht, gibt es keine Verluste, da Angreifer und Verteidiger gleichzeitig schießen bzw. abtauchen.

Wie U-Boote Kämpfe ausführen:

Wenn mindestens ein **verteidigender** Zerstörer auf dem Kampfbrett ist, können angreifende U-Boote keinen Überraschungsangriff machen. Sie nehmen während der allgemeinen Kampfsequenz am Schritt „angreifende Einheiten schießen“ teil.

Sonst darf jedes angreifende U-Boot abtauchen oder schießen. Entfernen Sie jedes abtauchende U-Boot vom Kampfbrett und platzieren Sie es auf dem Spielbrett in die umkämpfte Seezone. Werfen Sie einen Würfel für jedes verbleibende angreifende U-Boot.

Nachdem der Angreifer für alle angreifenden U-Boote gewürfelt hat, wählt der Verteidiger für jeden Treffer eine Seeinheit (U-Boote können keine Lufteinheiten treffen) und bewegt sie in die Verlustzone.

Wenn mindestens ein **angreifender** Zerstörer auf dem Kampfbrett ist, nehmen verteidigende U-Boote am Kampf während der allgemeinen Kampfsequenz am Schritt „verteidigende Einheiten schießen“ teil.

Sonst darf jedes verteidigende U-Boot abtauchen oder schießen. Entfernen Sie jedes abtauchende U-Boot vom Kampfbrett und platzieren Sie es auf dem Spielbrett in die umkämpfte Seezone. Werfen Sie einen Würfel für jedes verbleibende verteidigende U-Boot.

Nachdem der Verteidiger für alle verteidigenden U-Boote gewürfelt hat, wählt der Angreifer für jeden Treffer eine Seeinheit (U-Boote können keine Lufteinheiten treffen) und entfernt sie aus dem Spiel.

Schließlich entfernen Sie die Einheiten des Verteidigers in der Verlustzone aus dem Spiel.

U-Boot Bewegung:

Einheiten, die sich in eine Seezone bewegen, die ein feindliches U-Boot enthält, ignorieren dieses U-Boot für ihre Bewegungszwecke. U-Boote können ebenfalls feindliche Seezonen wie freundliche behandeln für Zwecke der Bewegung. Sobald sich allerdings ein U-Boot in eine Seezone mit einem feindlichen Zerstörer begibt, endet seine Bewegung sofort. Diese „unsichtbar“-Fähigkeit ermöglicht es feindlichen Schiffen ebenfalls, ihre Präsenz zu ignorieren. Jede Seezone, die nur feindliche U-Boote enthält, stoppt nicht die Bewegung einer Seeinheit. Seeeinheiten, die ihren Kampfung in einer Seezone mit nur feindlichen U-Booten beenden, dürfen wählen, ob sie sie angreifen oder nicht. Seeeinheiten dürfen auch ihre Nichtangriffsbewegung in einer Seezone mit nur feindlichen U-Booten beenden.

Können keine Lufteinheiten angreifen:

Bei Angriff oder Verteidigung können U-Boote keine Lufteinheiten treffen.

Können nicht von Lufteinheiten angegriffen werden:

(Ergänzung FAQ: Wenn angreifende oder verteidigende Lufteinheiten in einem Kampf Treffer erzielen, können diese nicht U-Booten zugeordnet werden, es sei denn es ist ein befreundeter Zerstörer der Lufteinheiten an diesem Kampf beteiligt.)

Transporter:

Beschreibung: Können Landeinheiten übers Wasser transportieren.

Kosten: 7

Angriff: 0

Verteidigung: 0

Bewegung: 2

Spezielle Fähigkeiten:

Kein Kampfwert:

Auch wenn ein Transporter angreifen oder verteidigen kann, entweder alleine oder mit anderen Einheiten, so hat er einen Kampfwert von Null. Das bedeutet, dass ein Transporter nicht schießen kann; weder im Schritt „angreifende Einheiten schießen“ noch im Schritt „verteidigende Einheiten schießen“.

Dieser Mangel an Kampfkraft erlaubt es feindlichen Schiffen auch, die Präsenz von Transportern zu ignorieren. Jede Seezone, die nur feindliche Transporter enthält, stoppt nicht die Bewegung einer Seeinheit. Luft- oder Seeinheiten (außer Transportern), die ihren Kampfungang in einer Seezone beenden, die nur feindliche Transporter enthält, zerstören diese Transporter automatisch. Dies zählt als Seeschlacht für diese Seeinheiten. Seeinheiten dürfen auch ihrer Nichtangriffsbewegung in einer Seezone mit nur feindlichen Transportern beenden.

Letzte Wahl:

Transporter dürfen nur als Verlust gewählt werden, wenn es keine anderen zulässigen Einheiten mehr gibt. In der Regel geschieht dies, wenn nur noch Transporter übrig sind, aber es kann auch unter anderen Umständen geschehen. Zum Beispiel treffen Jäger beim Angriff auf Transporter und abgetauchte U-Boote, die Transporter, weil sie die U-Boote nicht treffen können.

Landeinheiten transportieren:

Ein Transporter darf Landeinheiten transportieren, die Ihnen oder einer befreundeten Macht gehören. Seine Kapazität beträgt eine Landeinheit plus eine zusätzliche Infanterie. Folglich darf ein voller Transporter einen Panzer und eine Infanterie, eine Artillerie und eine Infanterie, ein Flugabwehrgeschütz und eine Infanterie oder 2 Infanterie transportieren. Ein Transporter kann keinen Industriekomplex transportieren. Landeinheiten auf einem Transporter sind Fracht; sie können weder angreifen noch verteidigen während sie auf See sind und werden zerstört, wenn ihr Transporter zerstört wird.

Landeinheiten einer befreundeten Macht müssen beim Zug des Besitzers eingeladen, bei Ihrem Zug transportiert und bei einem späteren Zug des Besitzers wieder abgeladen werden.

Einladen auf und/oder Ausladen von einem Transporter zählt als komplette Bewegung einer Landeinheit; sie kann sich weder vor dem Einladen noch nach dem Ausladen bewegen. Platzieren Sie die Landeinheiten längsseits des Transporters in der Seezone. Wenn sich der Transporter in der Nichtkampfbewegungsphase bewegt, darf jede Anzahl an Einheiten an Bord in ein einziges freundliches Territorium abgeladen werden.

Einladen und Ausladen:

Ein Transporter kann Fracht in freundlichen Seezonen einladen bevor, während oder nach seiner Bewegung. Ein Transporter kann Fracht aufnehmen, sich eine Seezone bewegen, weitere Fracht aufnehmen, sich eine weitere Seezone weiterbewegen und die Fracht entladen

am Ende seiner Bewegung. Er kann auch mit Fracht an Bord auf See verbleiben (aber nur, wenn die an Bord verbleibende Fracht in einem früheren Zug eingeladen wurde oder in diesem Zug in der Nichtkampf Bewegungsphase eingeladen worden ist).

Immer wenn ein Transporter auslädt, kann er sich in diesem Zug nicht mehr bewegen. Wenn sich ein Transporter zurückzieht, darf er in diesem Zug nicht ausladen. Ein Transporter kann in einem einzigen Zug nicht in 2 Territorien ausladen, noch kann er Fracht auf einen anderen Transporter umladen. Ein Transporter kann in einer feindlichen Seezone nicht ein- oder ausladen. Denken Sie daran, dass feindliche Seezonen feindliche Einheiten enthalten, aber dass für den Zweck, diesen Status einer Seezone festzustellen, U-Boote und Transporter ignoriert werden.

Ein Transporter kann Einheiten ein- und ausladen, ohne sich aus der Seezone zu bewegen, in der er ist (dies ist als „bridging“ bekannt). Jeder solcher Transporter ist immer noch auf seine Kapazität beschränkt. Er kann nur in ein Territorium ausladen und sobald er auslädt, kann er sich nicht mehr bewegen, einladen oder nochmals ausladen in diesem Zug.

Amphibische Landung:

Ein Transporter kann am Schritt „amphibische Landung“ der Kampfphase teilnehmen. Dies ist der einzige Zeitpunkt, an dem ein Transporter in ein feindliches Territorium ausladen kann.

Während einer amphibischen Landung muss ein Transporter entweder alle geladenen Einheiten ausladen oder sich während der Seeschlacht zurückziehen. Auch darf er eine beliebige Anzahl an eigenen Einheiten ausladen, die bereits zu Beginn des Zuges an Bord gewesen waren.