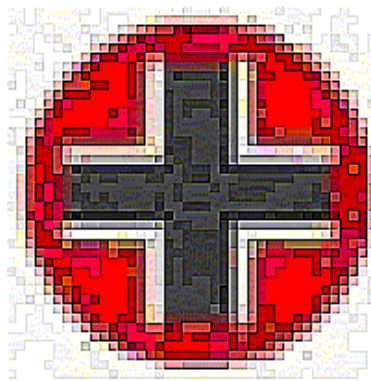


Axis & Allies Revised Edition

Larry Harris Turnierregeln
LHTR 2.0

Deutsche Fassung
Stand Oktober 2008



An der Entwicklung der LHTR Regeln waren beteiligt:

Larry Harris, Mike Selinker, Blackwatch, Nathan, Carico, Panther, Attila, Raist, Borginvader, Zab und Greg Smorey.

Die Version 2.0 wurde überarbeitet von:

Larry Harris, Blackwatch, Krieghund, Yoper, Spud, Greg Smorey und Panther

Übersetzung und Bearbeitung dieser deutschen Version für den Deutschen Axis&Allies Klub (DAAK):

TTallas und Panther.

Anmerkungen: Diese Regeln sind zum Teil keine wörtliche Übersetzung des englischen Originals. Das wesentliche Ziel ist, die Konzepte und die Spielmechanik möglichst verständlich zu erläutern. Wir haben die Übersetzung mit größtmöglicher Sorgfalt durchgeführt, trotzdem sind Fehler natürlich niemals ganz auszuschließen. Das Regelwerk erscheint umfangreicher als es eigentlich ist, da viele Sachverhalte ausführlich erklärt und wichtige Regeln öfter aufgeführt werden. Die Anhänge 2 und 3 schließlich dienen nur der Illustration bzw. einer späteren Erweiterung des Spiels und können zunächst ignoriert werden.

Inhaltsverzeichnis

DIE WELT IM KRIEG 3	
WIE MAN DEN KRIEG GEWINNT	3
DIE KRIEGSTEILNEHMER	3
SPIELVORBEREITUNG	3
SPIELABLAUF	6
PHASE 1: WAFFENENTWICKLUNG	7
PHASE 2: EINHEITEN KAUFEN	8
PHASE 3: KAMPFBEWEGUNG	9
PHASE 4: DURCHFÜHREN DES KAMPFES	12
PHASE 5: TRUPPENVERSCHIEBUNGEN	20
PHASE 6: NEUE EINHEITEN MOBILISIEREN	21
PHASE 7: EINKOMMEN KASSIEREN	21
EIGENEN ZUG BEENDEN	22
ÜBERPÜFEN DER SIEGBEDINGUNGEN	22
ANHANG 1: EINHEITENPROFILE	23
LANDEINHEITEN	23
INFANTERIE	23
ARTILLERIE	23
PANZER	23
FLAKGESCHÜTZE	24
INDUSTRIEKOMPLEXE	24
LUFTEINHEITEN	25
JÄGER	25
BOMBER	26
SEEEINHEITEN	26
SCHLACHTSCHIFFE	27
ZERSTÖRER	27
FLUGZEUGTRÄGER	28
U-BOOTE	28
TRANSPORTER	29
ANHANG 2: BEISPIELZÜGE	30
ANHANG 3: OPTIONALE REGELN	34

Frühjahr 1942:

Die Flotte in Pearl Harbor wird aus den Trümmern neu aufgebaut. Die Briten starren auf ein besetztes Frankreich auf der anderen Seite des Kanals. Westlich Moskaus graben sich die sowjetischen Truppen aus einem brutalen Winter aus. Junge, unerfahrene amerikanische Soldaten verlassen ihren Geburtsort zum ersten Mal, ohne zu wissen, ob sie den heimatlichen Herd je wiedersehen werden. Sie werden mit einer Welt im Krieg konfrontiert.

Auf der einen Seite steht die Achse: Deutschland und Japan. Ihrem Expansionismus treten die Alliierten gegenüber: Die Sowjetunion (UdSSR), das Vereinigte Königreich von Großbritannien und Nordirland (UK) und die Vereinigten Staaten von Amerika (USA). Ihr müsst innerhalb eurer Allianz als Team zusammenarbeiten, eure Ziele koordinieren und verhandeln.

WIE MAN DEN KRIEG GEWINNT

Axis & Allies kann von bis zu fünf Spielern gespielt werden. Jeder von euch kontrolliert eine oder mehrere Nationen. Während eures Spielzuges baut, stationiert, manövriert und kommandiert ihr Armeen, Flugzeuggeschwader und Flotten, um den Griff eurer Feinde auf ihre Territorien zu lockern. In den Spielzügen eurer Gegner werden diese ihre Truppen gegen euch einsetzen. Je mehr Territorien du kontrollierst, desto mehr Waffen kannst du bauen, und umso mächtiger können diese Waffen sein. Auf der Karte befinden sich 12 „Siegstädte“, die für die Kriegsbemühungen entscheidend sind. Beim Spielstart kontrolliert jede Seite sechs dieser Städte. Die Alliierten beginnen das Spiel mit der Kontrolle über *Washington, London, Leningrad, Moskau, Kalkutta* und *Los Angeles*. Die Achsenmächte beginnen das Spiel mit der Kontrolle über *Berlin, Paris, Rom, Shanghai, Manila* und *Tokio*. Wenn ihr in einem Standardspiel am Ende einer vollständigen Spielrunde (nach Ende des U.S.-Zuges) 9 Siegstädte kontrolliert, gewinnt ihr den Krieg.

Wenn ihr ein längeres Spiel spielen wollt (Eroberung der ganzen Welt), muss eure Seite am Ende einer vollständigen Spielrunde alle 12 Siegstädte kontrollieren. Am Anfang des Spiels müssen die Spieler sich einigen, welche Siegbedingung gilt. Wenn keine besonderen Vereinbarungen getroffen wurden, ist der Standard 9 Siegstädte.

DIE KRIEGSTEILNEHMER

Einer oder mehr Spieler spielen auf der Seite der Achse, und einer oder mehr Spieler spielen auf der Seite der Alliierten. In einem Fünf-Spieler-Spiel kontrolliert jeder Spieler eine Nation. Wenn es weniger Spieler sind, spielen manche mehr als eine Nation.

Wenn ihr mehr als eine Nation kontrolliert, behandelt das Einkommen und die Einheiten dieser Nationen separat. Ihr könnt zu jedem Zeitpunkt nur Operationen für eine der Nationen durchführen.

Spielvorbereitung

Sobald ihr entschieden habt, wer welche Nation spielt, wird das Spiel vorbereitet.

Anmerkung für das Emailspiel: Die meisten der unten aufgeführten Hilfsmittel werden für ein Emailspiel entweder nicht benötigt (wie z.B. das Battleboard und Würfel oder werden anders realisiert, wie z.B. das IPC Geld oder Kontrollmarker die direkt auf der Computerkarte angezeigt werden.)

Spielbrett

Das Spielbrett ist eine Karte der Welt um 1942. Es ist in Zonen unterteilt, entweder Territorien (an Land) oder Seezonen, die durch Grenzlinien getrennt werden. Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Die Alliierten Spieler sollten an der oberen, nördlichen Seite des Brettes sitzen und die Achsenspieler an der unteren, südlichen Seite.

Gefechtsbrett (Battleboard) und Würfel

Das Gefechtsbrett ist eine große Pappkarte mit Spalten, in denen die angreifenden und verteidigenden Einheiten sowie deren Kampfwerte aufgeführt sind. Sobald ein Kampf stattfindet, platzieren die beteiligten Spieler ihre Einheiten auf dem Gefechtsbrett. Der Kampf wird mittels Würfeln entschieden. Legt das Gefechtsbrett neben das Spielbrett, und die Würfel neben das Gefechtsbrett.

Kontrollmarker

Kontrollmarker zeigen einen bestimmten Status während des Spiels an. Sie zeigen an, ob ein Territorium erobert ist und halten weitere Informationen zum Spielstand fest. Stanzt alle Marker aus und nehmt diejenigen, die zu eurer Nation gehören.

Siegstadtliste

Diese Liste zeigt, welche Städte jede Nation kontrolliert. Platziert für jede Nation, die ihr spielt, einen entsprechenden Kontrollmarker auf die vorgesehenen Kreise. Die Kontrolle kann während des Spieles wechseln.

IPC-Liste

Diese Liste dokumentiert das Einkommen jeder Nation während des Spieles. Legt die IPC-Liste am Besten neben das Spielbrett. Legt für jede Nation, die ihr spielt, einen eurer Kontrollmarker auf den passenden Platz der Liste. Dies ist der Anfangsstand der IPC-Produktion dieser Nation. Sie entspricht dem Wert der von euch kontrollierten Territorien (Umkreiste Nummern in den Feldern). Wählt einen Spieler, der dafür verantwortlich ist, die Veränderungen der IPC-Produktion auf der Liste festzuhalten.

Industrielle Produktions-Zertifikate

(IPC = Industrial production certificate)

Diese sind das Geld im Spiel, sie repräsentieren die militärische Produktionskapazität. Ordnet die Scheine (IPCs) nach ihrem Wert (1, 5 und 10) und verteilt das Startkapital, welches dem Starteinkommen entspricht, an die jeweiligen Nationen (siehe Tabelle weiter unten). Legt einen Spieler fest, der der Bankier ist und gebt diesem Spieler die restlichen IPCs.

Streitkräfte

Nehmt die Plastikfiguren, die die Kampfeinheiten eurer Nation repräsentieren. Jede Nation ist durch eine Farbe (siehe Tabelle) dargestellt.

Nation	IPCs	Farbe
Sowjetunion	24 IPCs	rot
Deutschland	40 IPCs	grau
UK	30 IPCs	braun
Japan	30 IPCs	orange
USA	42 IPCs	grün

Die zwei anderen Arten von Einheiten, Flakgeschütze und Industriekomplexe, sind hellgrau und nicht durch eine Farbe einer bestimmten Nation zugewiesen. Ihr Besitzer kann im Verlauf des Spieles wechseln.

Luftbewegungsmarker

Diese nummerierten Marker zeigen an wie viele Felder sich eine Lufteinheit bewegt hat. Drückt die Marker heraus, bevor ihr beginnt. Immer wenn ihr eine Lufteinheit in den Kampf zieht, legt einen nummerierten Marker unter sie, so dass ihr wisst, wie viele Felder sie später im Spiel noch ziehen darf. Sie werden auch benutzt um anzuzeigen, an welcher Stelle der Bewegung die Lufteinheit feindlichem Flakfeuer ausgesetzt ist.

Waffenentwicklungsliste

Diese Liste dokumentiert die technologischen Fortschritte jeder Nation in der Waffenentwicklung. Platziert einen Kontrollmarker neben der entsprechenden Technologie auf der Liste, wann immer ihr eine neue Technologie entwickelt.

Referenzkarte

Nimm die Referenzkarte für deine Nation. Eine Referenzkarte zeigt den Namen der Nation, die Allianzzugehörigkeit (Achsen oder Alliierte), die Farbe ihrer Spielsteine, ihr Symbol, und die Zugreihenfolge. Weiterhin listet sie die verfügbaren Einheiten mit deren Werten auf, sowie deren Startpositionen und deren Startanzahl auf der Karte.

Deine Referenzkarte zeigt dir die Anzahl und Art der Einheiten, die in deinen Territorien und Seezonen platziert werden. Als Beispiel sieht man auf der deutschen Karte, dass die erste Spalte 3 Infanterieeinheiten im Territorium Deutschland anzeigt. Platziert alle angezeigten Einheiten. Der schraffierte Abschnitt mit der Aufschrift SEA UNITS zeigt die nummerierten Seezonen an. Platziert die Seeeinheiten, die unter den Zahlen aufgeführt sind, in die zugehörigen Seezonen.

Plastichips

Benutzt diese, um in überfüllten Territorien und Seezonen Platz zu sparen. Jeder graue Chip repräsentiert eine Einheit, jeder rote fünf. Als Beispiel: Wenn ihr sieben Infanterie in einem Territorium aufstellen wollt, stapelt einen roten Chip, einen grauen Chip und eine Infanterieeinheit oben übereinander. Sollte es nicht genügend Kunststoffspielfiguren oder Chips geben, könnt ihr selbst welche herstellen, z.B. aus einem kleinen Stück Papier, auf den ihr die Art der Einheiten schreibt. Die Anzahl der Einheitenstapel ist nicht durch die im Spiel vorhandenen Einheiten limitiert.

Einsatzgruppenkreise und –Karten

Stantzt die 10 Einsatzgruppenkarten aus und platziert sie auf einem Stapel neben dem Spielbrett. Stantzt die Marker mit den dazugehörigen Nummern aus und platziert sie neben den Karten. Falls ihr einmal mehr Einheiten in ein Feld stellen wollt, als hineinpassen, dann setzt an ihrer Stellen einen Einsatzgruppenkreis in das Feld. Die Einheiten könnt ihr dann auf der entsprechenden Karte neben dem Spielbrett platzieren. Diese Einheiten werden dann als in dem Feld mit der passenden Nummer befindlich betrachtet.

Felder auf dem Spielbrett

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Feldern, nämlich Seefelder, die im Folgenden auch Seezonen heißen und Landfelder, die Territorien genannt werden.

Einheiten können sich zwischen angrenzenden Feldern (solche die eine gemeinsame Grenze haben) bewegen. Das Spielbrett ist an der linken und rechten Seite verbunden. Felder auf der rechten Seite des Brettes grenzen an Felder auf der linken Seite an. Diese werden durch entsprechende Buchstaben angezeigt. (A grenzt an A, B an B usw.). Die obere und untere Seite hat keine Verbindung.

Territorien

Die Farbe eines Territoriums zeigt an, welche Nation es zu Beginn des Spiels kontrolliert. Jede Nation hat ihre eigene Farbe, die zur Farbe der Kampfeinheiten dieser Nation passt.

Alle anderen Territorien sind neutral und gehören zu keiner Nation.

Die meisten Territorien haben ein Einkommen, das zwischen 1 und 12 liegt. Dies ist die Zahl an IPCs, die sie jede Runde für ihren Besitzer produzieren. Einige kleinere Territorien wie z.B. Gibraltar haben keinen Einkommenswert.

Territorien können drei Zustände aufweisen:

Freundlich: Von dir oder deinen Verbündeten kontrolliert

Feindlich: Von einem Gegner kontrolliert

Neutral: Von keiner Nation kontrolliert. Dies ändert sich im Spiel niemals.

Neutrale Territorien (wie die Türkei, die Mongolei oder die Sahara) sind sandfarben gefärbt. Sie repräsentieren Territorien, die aus politischen oder geographischen Gründen unpassierbar sind. Du kannst kein neutrales Territorium angreifen, durchziehen oder überfliegen. Neutrale Territorien haben keinen Einkommenswert.

Seezonen sind Wasserfelder auf dem Spielbrett. Sie sind entweder freundlich (beinhalten keine feindlichen Einheiten) oder feindlich (beinhalten feindliche Einheiten). Untergetauchte U-Boote werden beim Bestimmen des Status der Seezone ignoriert.

Inseln:

Eine Insel ist ein Territorium, das vollständig von einer einzigen Seezone umgeben ist. (Im Sinne dieser Definition ist also z.B. Japan keine Insel!) Eine Seezone kann allerhöchstens eine Inselgruppe beherbergen, die als ein Territorium angesehen wird. Es ist nicht möglich, Landeinheiten auf verschiedene Inseln einer Gruppe aufzuteilen.

Kanäle:

Es gibt zwei Kanäle auf der Karte, d.h. künstliche Wasserstraßen, die größere Gewässer miteinander verbinden. Der Panama Kanal verbindet den Pazifik (Seezone 20) mit dem Atlantik (Seezone 19), während der Suezkanal das Mittelmeer (Seezone 15) mit dem Indischen Ozean (Seezone 34) verbind-

det. Ein Kanal wird nicht als Feld gezählt. Ein Kanal blockiert keine Landbewegung. Landeinheiten können sich ungehindert zwischen Trans-Jordan und Anglo-Egypt bewegen. Panama ist EIN Territorium. Es werden keine Bewegungspunkte benötigt, um den Kanal auf dem Landwege zu überqueren. Wenn du Seeinheiten durch den Kanal bewegen willst, muss er zu Beginn deines Zuges von deiner Seite (nicht zwangsläufig deiner Nation) kontrolliert worden sein (d.h. du kannst ihn nicht in dem Zug benutzen, in dem du ihn erobert). Der Panamakanal wird von demjenigen kontrolliert, der Panama besitzt. Der Suezkanal wird von dem kontrolliert, der sowohl Anglo-Egypt wie auch Trans-Jordan besitzt. Wenn eine Seite Trans-Jordan und die andere Anglo-Egypt kontrolliert, ist der Suezkanal für alle Seeinheiten geschlossen.

Ablauf einer Spielrunde

Axis & Allies wird in Runden gespielt. Eine Runde besteht aus einem Zug für jede Nation und einer anschließenden Prüfung, um festzustellen, ob eine der beiden Seiten das Spiel gewonnen hat.

Spielreihenfolge:

1. Sowjetunion
2. Deutschland
3. UK
4. Japan
5. USA
6. Siegbedingungen prüfen

Der Zug einer Nation besteht aus sieben Phasen, welche in einer festgelegten Reihenfolge stattfinden. Die Einnahmen müssen bezogen werden, wenn dies möglich ist, während alle anderen Phasen des Zuges freiwillig sind. Sobald die Einnahmen bezogen wurden, ist der Zug beendet. Dann ist die nächste Nation am Zug. Nachdem jede Nation ihren Zug vollendet hat und keine Seite das Spiel gewonnen hat, beginnt eine neue Runde des Spiels.

Abfolge innerhalb eines Spielzuges einer Nation:

- PHASE 1: WAFFENENTWICKLUNG
- PHASE 2: EINHEITEN KAUFEN
- PHASE 3: KAMPFBEWEGUNG
- PHASE 4: DURCHFÜHREN DES KAMPFES
- PHASE 5: TRUPPENVERSCHIEBUNGEN
- PHASE 6: NEUE EINHEITEN MOBILISIEREN
- PHASE 7: EINKOMMEN KASSIEREN

Phase 1: WAFFENENTWICKLUNG (Develop Weapons)

In dieser Phase kann man eine fortgeschrittene Waffentechnologie entwickeln. Dies erreicht man durch den Kauf von Forschungswürfeln, die eine Chance auf einen wissenschaftlichen Durchbruch geben. Jeder Forschungswürfel, den man wirft, gibt eine zusätzliche Chance auf neue Waffenentwicklungen. Beliebige viele Nationen können die gleichen Waffen entwickeln, allerdings können Nationen ihre Technologien nicht miteinander teilen, sondern jede muss sie selbst erforschen. Jeder Forschungswürfel, den man kauft, kostet 5 IPCs.

Ablauf der Waffenentwicklung

1. Auswahl einer Entwicklung
2. Kauf von Forschungswürfeln
3. Werfen der Forschungswürfel
4. Markieren der Entwicklung

1. Schritt: Auswahl einer Entwicklung

Man entscheidet sich für eine Waffenentwicklung aus der Waffenentwicklungstabelle, die man in diesem Zug erforschen möchte (wie z.B. Super U-Boote). Man kann nur eine Entwicklung pro Zug auswählen.

2. Schritt: Kauf von Forschungswürfeln

Jeder Würfel kostet 5 IPC. Man kann so viele kaufen, wie man möchte und der IPC Stand erlaubt. Forschungswürfel sind nicht auf spätere Züge übertragbar.

3. Schritt: Werfen der Forschungswürfel

Alle Forschungswürfel für diesen Zug werden gleichzeitig geworfen. Anschließend überprüft man die Waffenentwicklungstabelle. Wenn die benötigte Zahl für die ausgewählte Entwicklung mit irgendeinem Würfel geworfen wurde, dann hat man einen wissenschaftlichen Durchbruch erzielt. Wenn man beispielsweise Super U-Boote erforschen möchte, muss man eine 3 würfeln. Wenn man nicht die benötigte Zahl würfelt, schlägt die Forschung fehl, und für einen erneuten Versuch muss man bis zum nächsten Zug warten.

4. Schritt: Markieren der Entwicklung

Wenn die Forschung erfolgreich war, platziert man eine Kontrollmarke in der Spalte der Waffenentwicklungstabelle unterhalb der entsprechenden Entwicklung. Die entwickelte Waffentechnologie wird erst während der Phase 6 „Neue Einheiten mobilisieren“ wirksam, gilt dann allerdings auch für alle bereits auf dem Brett befindlichen Einheiten.

Waffenentwicklungen

1: Düsenjäger (Jet Fighters)

Jäger sind von nun an Düsenjäger. Ihre Verteidigung erhöht sich auf 5. Außerdem können sie nicht mehr von Flakgeschützen getroffen werden.

2: Raketen (Rockets)

Flakgeschütze sind von nun an auch Raketengeschütze. Zusätzlich zu ihrer normalen Funktion im Kampf können sie nun die feindliche industrielle Produktion reduzieren.

3: Super-U-Boote (Super Submarines)

Deine U-Boote sind von nun an Super-U-Boote. Ihr Angriffs- und Verteidigungswert erhöht sich auf 3.

4: Langstreckenflugzeuge (Long Range Aircraft)

Jäger sind von nun an Langstreckenjäger, und Bomber sind von nun an Langstreckenbomber. Die Reichweite der Jäger erhöht sich auf 6, die Reichweite der Bomber erhöht sich auf 8.

5: Kombiniertes Küstenbeschuss (Combined Bombardment)

Wie Schlachtschiffe können Zerstörer von nun an einen Küstenbeschuss während eines amphibischen Angriffs durchführen (ihr Angriffswert beträgt 3).

6: Schwere Bomber (Heavy Bomber)

Bomber sind von nun an schwere Bomber. Man wirft jeweils 2 Würfel statt mit einem für Angriff und Verteidigung und der bessere Wurf gilt. Bei einem strategischen Bombenangriff (SBR) zählt der bessere der beiden Würfel und „1“ wird hinzugefügt, um den verursachten Schaden zu bestimmen.

Phase 2: EINHEITEN KAUFEN (Purchase Units)

In diese Phase kann man IPCs ausgeben, um zusätzliche Einheiten zu kaufen, die in den nächsten Runden eingesetzt werden können. Alle Einheiten auf die Referenzkarte deines Landes stehen zur Verfügung. Die Preise der Einheiten (in IPCs) stehen in der "Cost" Spalte neben den Namen der Einheiten. Man muss nicht alle IPCs ausgeben.

Sequenz beim Einkaufen von Einheiten

1. Bestellung der Einheiten
2. Bezahlung der Einheiten
3. Platzierung der Einheiten in der Mobilmachungszone

Aktion 1: Bestellung der Einheiten

Suche alle Einheiten aus, die du kaufen möchtest. Man kann soviel Einheiten kaufen wie man bezahlen kann, unabhängig von den Einheiten, mit denen man das Spiel angefangen hat.

Aktion 2: Zahlen für die Einheiten

Gib IPCs an die Bank im Wert der Gesamtkosten der Einheiten.

Aktion 3: Platziere die Einheiten in die Mobilmachungszone

Die neu gekauften Einheiten kann man nicht sofort auf dem eigentlichen Spielfeld einsetzen, sondern später im Zug (nämlich in Phase 6: Neue Einheiten mobilisieren).

Daher werden diese Einheiten zunächst in der Mobilmachungszone auf dem Spielbrett (im Südatlantischen Ozean) platziert.

Phase 3: KAMPFBEWEGUNG (Combat Movement)

In dieser Phase zieht der Spieler so viele seiner Einheiten in so viele feindliche Landterritorien und Seezonen, wie er möchte. Bewege dazu die angreifenden Einheiten in das gewünschte Feld auf der Karte; dieses kann feindliche Einheiten enthalten oder nur feindlich kontrolliert, aber unbesetzt sein. Feindlich kontrollierte Territorien, auch wenn sie unbesetzt sind, können nur durch Kampfbewegungen betreten und erobert werden.

Angreifende Einheiten können aus verschiedenen Feldern kommen, um ein feindliches Feld anzugreifen, solange jede Einheit dieses Feld in einem regelgemäßen Zug erreichen kann.

Eine Einheit darf sich eine bestimmte Anzahl von Feldern weit bewegen, die nicht höher als seine Bewegungsfähigkeit sein darf. Die meisten Einheiten müssen anhalten, wenn sie ein feindliches Feld betreten. Deshalb kann beispielsweise eine Einheit mit einer Bewegungsfähigkeit von 2 erst in ein befreundetes Feld und dann in ein feindliches Feld oder gleich in ein feindliches Feld ziehen.

Die Bewegung einer Lufteinheit ist während des *gesamten Zuges* auf die erlaubte Gesamtbewegung eingeschränkt. Wenn sie in der Kampfbewegung zieht, muss sie genug Bewegungspunkte aufheben, um in der Truppenverschiebungsphase einen sicheren Landeplatz erreichen zu können. So darf ein Bomber ohne Langstreckentechnologie niemals alle 6 Bewegungspunkte verbrauchen, um einen Kampf zu erreichen. Für einen Jäger ohne Langstreckentechnologie ist es nur dann möglich 4 Felder weit in einen Seekampf zu fliegen, wenn er dort am Ende der Mobilisierungsphase von einem Flugzeugträger aufgenommen werden kann.

Es ist in dieser Phase erlaubt Einheiten durch freundliche Felder zu ziehen, wenn diese auf dem Weg zu feindlichen sind. Aber Einheiten dürfen ihren Weg (in dieser Phase) nicht in freundlichen Feldern beenden. Es gibt 3 Ausnahmen:

- Panzer, die durch ein feindliches unbesetztes Territorium geblitzt sind
- Seeeinheiten, die von einem nicht umkämpften Feld aus an einem Landungsangriff teilnehmen
- Seeeinheiten, die sich aus einer feindlichen Seezone herausbewegen um einfach nur einem Kampf in ihrer Kampfbewegung zu entkommen.

Einheiten können nie in oder durch neutrale Territorien ziehen.

Zu keiner Zeit darf eine Alliierte Nation eine andere Alliierte Nation oder eine Achsenmacht eine andere Achsenmacht angreifen. Einheiten von derselben Seite dürfen sich sogar ein Territorium, ein Seefeld und den Platz auf Flugzeugträgern und Transportern miteinander teilen.

Folgende Situation ist möglich: Am Anfang der Kampfbewegung stehen Seeeinheiten in Feldern, die feindliche Einheiten beherbergen. Diese standen in diesem Fall bereits vor Beginn des Zuges dort.

Dies hat zur Folge, dass eine der folgenden Möglichkeiten durchgeführt werden muss:

- in der Seezone bleiben und kämpfen
- die Seezone verlassen, Einheiten einladen (wenn erwünscht) und einen Kampf woanders durchführen
- die Seezone verlassen, Einheiten einladen und zur selben Seezone zurückkehren und dort einen Kampf durchführen
- oder einfach nur die Seezone verlassen, und keinen Kampf durchführen

Da sich die beteiligten Seeeinheiten in der Kampfbewegungsphase bewegt haben und/oder an einem Kampf teilgenommen haben, können sie sich nicht mehr in der Truppenverschiebungsphase bewegen oder an dieser teilnehmen. In der Kampfbewegungsphase haben sie allerdings ihre volle Bewegungserlaubnis.

Es ist nicht möglich Truppen einzuladen, solange man sich in einer umkämpften Seezone befindet.

Prinzipiell kann jede Einheit nur ein einziges Mal während eines gesamten Zuges angreifen. Aus diesem Grund kann auch derselbe Transporter keinen Landungsangriff auf zwei verschiedene Territorien

durchführen. Eine Lufteinheit kann aber mehr als einmal während der Durchführung des Kampfes beschossen werden, wenn sie mehrere Territorien mit Flugabwehrgeschützen überquert. Es ist nicht möglich zusätzliche Einheiten in das umstrittene Feld zu schicken, wenn der Angriff begonnen hat.

Besondere Kampfbewegungen

Einer Reihe von Kampfeinheiten ist es möglich, besondere Bewegungen während dieser Phase durchzuführen. Diese sind nachfolgend im Einzelnen beschrieben. (Für eine umfassende Übersicht der einzelnen Fähigkeiten vgl. Anhang 1: Eigenschaften der Einheiten).

Lufteinheiten:

Lufteinheiten (Jäger und Bomber) dürfen über feindliche Territorien fliegen als ob sie freundlich wären, sind aber gegebenenfalls Flakfeuer unterworfen:

Flakfeuer:

Eigene Lufteinheiten, die sich zum Angriff bewegen können in dieser Phase die Flakgeschütze des Verteidigers aktivieren. Wenn in der Kampfbewegungsphase eine Lufteinheit in oder über ein feindliches Territorium fliegt, das eine Flak beherbergt, so hat die Flak die Möglichkeit sie während der Kampfbewegungsphase abzuschießen.

Der Besitzer der Lufteinheit markiert ihren Weg, indem er die ausgestanzten, nummerierten Marker einsetzt. (das erste Feld ist die 1, das zweite die 2 und so weiter). Immer wenn eine Lufteinheit feindlichen Flaks begegnet, muss der Kampf in diesem Territorium ausgeführt werden. Es wird mit der ersten Flak auf dem Weg begonnen.

Raketen (Rockets):

Flakgeschütze können möglicherweise Offensivwaffen sein, wenn die benötigte Raketentechnologie erworben worden ist. Wenn die Raketentechnologie also erworben worden ist, dann ist während dieser Phase zu deklarieren, welche Flakgeschütze Raketenangriffe machen.

Flugzeugträger:

Flugzeugträger können sich während dieser Phase bewegen. Jeder Jäger, der dem Spieler des Flugzeugträgers gehört, hebt ab bevor sich der Träger bewegt und zieht unabhängig. Diese Jäger können eine Kampfbewegung von der Seezone aus machen, in der der Träger startet, oder sie können in der Seezone bis zur Truppenverschiebungsphase bleiben.

„Gastjäger“, die an Bord des Flugzeugträgers stehen und einer verbündeten Macht gehören, müssen als Fracht an Bord verharren, wenn sich der Träger in ein Gefecht bewegt. Sie können nicht an Kämpfen teilnehmen und sinken mit dem Flugzeugträger, wenn dieser zerstört wird.

Unabhängig davon, ob ein Flugzeugträger in der Kampfbewegungsphase oder in der Truppenverschiebungsphase gezogen worden ist, dürfen auf ihm eigene Jäger in der Seezone landen, in der der Träger seinen Zug beendet.

U-Boote:

U-Boote können durch feindlich besetzte Seezonen ziehen und müssen dort befindliche feindliche Einheiten nicht angreifen. Ausnahme: Wenn sich allerdings ein U-Boot in eine Seezone bewegt, in der sich ein feindlicher Zerstörer befindet, muss es seinen Zug dort beenden. Ein U-Boot, dass seinen Zug in einem Feld beendet, in dem sich feindliche Einheiten befinden, löst unter allen Umständen einen Kampf aus.

Panzer und Blitzen:

Ein Panzer kann im ersten Teil seiner Bewegung durch ein unbesetztes feindliches Land „blitzen“. Diese Bewegung endet dann in einem verbündeten oder feindlichen Territorium. Beim Blitzen muss der vollständige Zug während der Phase „Kampfbewegung“ erfolgen. Der Angreifer erlangt Kontrolle über das erste Land (und platziert somit einen seiner Kontrollmarker dort), bevor der Panzer zu dem nächsten Feld zieht.

Denke daran, das nationale Einkommen anzupassen, wenn du blitzt. Ein Panzer, der in dem ersten Territorium auf feindliche Einheiten trifft, muss den Zug dort beenden, selbst wenn es sich bei der Einheit um eine Flak oder einer Fabrik handeln sollte.

Transporter

Wenn ein Transporter eine feindliche Seezone betritt, nachdem er begonnen hat sich zu bewegen (die Seezone in der er losfährt zählt nicht), endet seine Bewegung und er muss dort stoppen und ein Seegefecht durchführen. Er darf Truppen aufladen, während er sich in einer freundlichen Seezone auf seiner Route befindet. Auch die Seezone in der er losfährt zählt. Es dürfen in der Combat Move Phase nur

Landeinheiten (keine Flaks) eingeladen werden, die auch im selben Zug in ein feindliches Territorium ausgeladen werden (sollen).

Jede Landeinheit an Bord des Transporters wird als Ladung angesehen. Ladung kann nicht an einem Seegefecht teilnehmen und wird zerstört, wenn der Transporter sinkt.

Ein Transporter darf Truppen nur von einer freundlichen Seezone aus ausladen. Sobald dies geschieht, ist sein Zug beendet – er darf in diesem Zug nicht noch einmal ziehen oder ein- bzw. ausladen.

Ein Transporter, der Einheiten in der Kampfbewegungsphase auslädt, beginnt einen Landungsangriff (s. spezielle Kämpfe weiter unten). Wenn die Seezone, in der der Transporter entladen soll, feindlich ist, so darf ein Landungsangriff dennoch versucht werden. In diesem Fall geschieht der Landungsangriff in der Phase Durchführung der Kämpfe nach dem Seegefecht.

Jede Landeinheit, die von einem Transporter ausgeladen wird - egal ob im Kampfbewegungszug oder in der Durchführung der Kämpfe Phase – muss in genau ein feindliches Territorium entladen werden.

Ein Transporter, der noch Landeinheiten transportiert, darf seinen Kampfzug nur beenden, wenn er sich aus einem Seegefecht zurückzieht, das in der Seezone stattfindet, in der er vorhatte zu entladen oder wenn die Einheiten schon am Beginn des Zuges an Bord waren.

Phase 4: DURCHFÜHRUNG DES KAMPFES (Conduct Combat)

In dieser Phase wird in jedem Feld, das Einheiten von dir und der gegnerischen Seiten enthält, ein Kampf durchgeführt. Alle Kampfbewegungen müssen ausgeführt werden bevor ein Kampf aufgelöst wird. (Eine Ausnahme ist der amphibische Angriff. Hier muss die Seeschlacht vor der Bodenschlacht auf Land durchgeführt werden, siehe Spezialangriffe für weitere Informationen).

Kämpfe werden durch Würfel (auch feuern genannt), entsprechend einer einheitlichen Reihenfolge aufgelöst. Alle Kämpfe finden zeitlich gesehen gleichzeitig statt, aber jeder Kampf der begonnen wird, muss komplett fertig gewürfelt und beendet werden, bevor man den nächsten Kampf beginnen darf.

Der Angreifer bestimmt die Reihenfolge. Aber alle Flakschüsse auf Lufteinheiten, die durch Territorien auf dem Weg zu einem speziellen Kampf fliegen, müssen vor diesem Kampf stattfinden. Es ist keine Verstärkung möglich, wenn die Kämpfe begonnen haben.

Einheiten des Angreifers und Verteidigers feuern zur gleichen Zeit, um es aber eindeutig zu halten, gilt die Reihenfolge: erst der Angreifer und dann der Verteidiger. Einige Einheiten haben ein spezielles Eröffnungsfeuer, mit dem gegnerische Einheiten zerstört werden können, bevor sie feuern dürfen.

Wenn eine Einheit feuert, wirfst du einen Würfel. Der Angreifer landet einen Treffer wenn die Augenzahl kleiner oder gleich dem Angriffswert ist. Der Verteidiger landet einen Treffer, wenn die Augenzahl kleiner oder gleich seinem Verteidigungswert ist. Z.B.: Eine verteidigende Einheit mit einem Verteidigungswert von "2" landet nur bei einer Augenzahl von "1" oder "2" einen Treffer; d.h. sie "verteidigt auf 2".

Wenn eine deiner Einheiten einen Treffer landet, dann entscheidet dein Gegner, welche Einheit getroffen wurde. Die meisten Einheiten werden durch einen Treffer zerstört und sind Verluste. Dein Gegner darf die Verlustreihenfolge beliebig festlegen.

Kampfsequenz

1. Einheiten auf das Gefechtsbrett setzen
2. Eröffnungsfeuer
3. Verluste des Eröffnungsfeuers entfernen
4. Angreifer feuert
5. Verteidiger feuert
6. Verluste entfernen
7. Angriff fortführen oder Rückzug
8. Territorium erobern

Schritt 1: Einheiten auf das Gefechtsbrett (Battleboard) setzen

Das Battleboard ist in zwei Hälften unterteilt, beschriftet mit "Attacker" (Angreifer) und "Defender" (Verteidiger). Setze die Einheiten des Angreifers und des Verteidigers aus dem Territorium oder Seezone auf die entsprechenden Seiten des Battleboards in die nummerierten Spalten, die der Silhouette der Einheit entspricht. und deren Namen trägt. Die Zahl der Spalte entspricht dem Angriffs- bzw. Verteidigungswert der Einheiten.

Platziert die gesamte Ladung (egal ob eigene oder verbündete) neben der Einheit, die sie transportiert. Denkt daran, dass die Ladung nicht würfelt oder einen Treffer kassiert, sondern mit der transportierenden Einheit verloren ist, wenn diese Einheit getroffen ist.

Wenn eine Seezone angegriffen wird, in sich verbündete (See- oder Luft-) Einheiten des Angreifers befinden, so werden die verbündeten Einheiten nicht mit auf das Battleboard gebracht.

Schritt 2: Eröffnungsfeuer durchführen

Bestimmte Einheiten dürfen vor allen anderen feuern. Nur diese speziellen Einheiten dürfen in diesem Schritt feuern.

Flugabwehr Kanonen (FLAK/AA Antiaircraft):

Wenn der Verteidiger eine FLAK hat und der Angreifer Flugzeuge im Angriff benutzt, so feuert eine FLAK in diesem Schritt.

Immer wenn eine Lufteinheit über eine Flak in einem Territorium auf der Route auf dem Kampffeld fliegt, so bekommt die Flak einen Schuss auf diese Flugeinheit. Nur eine Flak kann pro Territorium feuern. Wenn die Flak verfehlt, fährt die Lufteinheit mit dem geplanten Angriff fort.

Denkt daran, dass immer wenn eine Lufteinheit feindlichen Flakgeschützen in ihrer Kampfbewegungsphase begegnet, der Kampf in diesem Feld durchgeführt werden muss. Es wird mit dem ersten Feld begonnen, in dem die Lufteinheit einem Flakgeschütz begegnet. Wenn die erste Flak, der begeg-

net wurde, nicht auf dem Hauptschlachtfeld war, so muss die Schlacht für weitere Flaks durchgeführt werden, und es muss mit jeder anderen weiteren Flak weitergemacht werden, bis zur Hauptschlacht. Der Verteidiger würfelt einen Würfel pro angreifende Lufteinheit. Eine Lufteinheit ist Teil einer Gruppe, wenn die Lufteinheiten dasselbe Zielschlachtfeld haben. Innerhalb jeder Gruppe von Lufteinheiten werden zuerst alle Würfel gegen Fighter auf einmal und dann alle gegen Bomber gewürfelt. Der Besitzer der Lufteinheiten bestimmt für jede Sorte von Einheiten die Treffer unter den Einheiten auf die geschossen wird. Für jede gewürfelte "1" ist eine angreifende Lufteinheit zerstört. Ihr Besitzer nimmt sie aus dem Spiel in seinen Einheitenvorrat. Ignoriert diesen Schritt, wenn keine Flugzeuge anwesend sind.

Raketen/Rockets

Die feindliche Produktion wird während dieses Schrittes mit den Flaks reduziert, wenn die Forschung Rockets erwirkt wurde und wenn der geplante Raketenangriff in der Kampf Bewegungsphase angekündigt worden ist. (Siehe "Raketenangriffe" für weitere Informationen)

Küstenbombardement

In einem amphibischen Angriff können deine Schlachtschiffe, die in der gleichen Seezone stehen wie ein Transporter, der Truppen ausgeladen hat, eine Küstenbombardierung durchführen. Jedes Schlachtschiff feuert während diesem Schritt ein Mal auf feindliche Land- und Lufteinheiten die sich in dem angegriffenen Territorium befinden. Jedes Schlachtschiff kann nur einen Landungsangriff unterstützen.

Küstenbombardierungen können nur von einer Seezone aus durchgeführt werden, die zu Beginn dieses Schrittes freundlich war. Jede Seeinheit, die am Seegefechtsteil des Landungsangriffs teilgenommen hat, kann in diesem Schritt nicht feuern.

Wenn du die Technologie Kombinierte Bombardierung entwickelt hast, dann können Zerstörer nach den gleichen Regeln wie Schlachtschiffe in diesem Schritt feuern.

U-Boote

Alle angreifenden und verteidigenden U-Boote, die sich auf dem Battleboard befinden feuern in diesem Schritt, egal ob sich bei einer von beiden Seiten ein Zerstörer befindet. Wenn auf beiden Seiten U-Boote vorhanden sind, findet der Beschuss gleichzeitig statt. Zuerst würfelt der Angreifer. Der Verteidiger zieht alle von den angreifenden U-Booten getroffenen Einheiten in die Verlustzone, dann feuern die verteidigenden U-Boote. Wenn der Verteidiger trifft, zieht der Angreifer seine getroffenen Einheiten in die Verlustzone. U-Boote können nur auf Seeeinheiten feuern.

Schritt 3: Verluste des Eröffnungsfeuers entfernen

Entferne alle Einheiten in den Verlustzonen auf dem Battleboard, sie sind zerstört. (Stellt sie zu den nicht benutzten Einheiten des entsprechenden Spielers zurück). Stellt alle Flaks zurück auf das Spielfeld, genauso wie Schlachtschiffe die eine Küstenbombardierung durchgeführt haben. Wenn es Raketenangriffstreffer gab, gibt der Besitzer des Industriekomplexes, das vom Raketenfeuer getroffen wurde, den entsprechenden Betrag an IPCs an die Bank zurück.

Zerstörer und Verluste durch U-Boote

Wenn ein Zerstörer in einer Schlacht ist, in der feindliche U-Boote teilnehmen, können Verluste, die durch U-Boot Treffer entstanden sind, während dem dafür vorgesehenem Zeitpunkt in der Kampfsequenz ganz normal zurück feuern, vorausgesetzt, sie haben nicht schon im Schritt 2 „Eröffnungsfeuer“ gefeuert. Sie verbleiben auf dem Battleboard in der Verlustzone bis zu Schritt 6. Die Zerstörer haben genügend vorausgehende Warnung gegeben, so dass es ihnen erlaubt ist zu feuern.

Schritt 4: Angreifer feuert

Alle Einheiten auf der Seite des Angreifers, die nicht während des Eröffnungsfeuers gefeuert haben, feuern in diesem Schritt. Würfle für jede angreifende Einheit. Einheiten mit demselben Angriffswert werden zusammen ausgewürfelt. Nachdem der Angreifer für all seine Einheiten gewürfelt hat, muss der Verteidiger für jeden einzelnen Treffer die Verluste aus seinen Reihen auswählen, und auf die Verlustzone stellen. Ein Schlachtschiff kann einen Extraschadenstreffer absorbieren bevor es in die Verlustzone gestellt wird, wenn es dies nicht bereits im Kampf getan hat. Dreht es auf die Seite, wenn es den ersten Treffer einsteckt. So zeigt man den ersten Treffer an.

Diese Einheiten sind noch nicht aus dem Spiel, sie werden in Schritt 5 zurückfeuern, bevor sie endgültig zerstört sind.

Schritt 5: Verteidiger feuert

Alle Einheiten auf der Seite des Verteidigers, die nicht während des Eröffnungsfeuers gefeuert haben, feuern in diesem Schritt. Würfle einmal für jede verteidigende Einheit (einschließlich der Verluste). Einheiten mit denselben Verteidigungswerten werden gleichzeitig gewürfelt.

Nachdem der Verteidiger für all verteidigenden Einheiten gewürfelt hat, muss der Angreifer für jeden einzelnen Treffer die Verluste aus seinen Reihen auswählen und auf die Verlustzone stellen (ein Schlachtschiff kann einen Extraschadenstreffer absorbieren bevor es in die Verlustzone gestellt wird, vorausgesetzt natürlich, es hat dies nicht bereits in diesem Kampf getan).

Schritt 6: Verluste entfernen

Entferne alle Einheiten in den Verlustzonen. (Gebe sie zum Einheitenvorrat des entsprechenden Spielers zurück)

Schaden an Schlachtschiffen:

Anders als andere Kampfeinheiten, braucht ein Schlachtschiff 2 Treffer um zerstört zu werden. Wenn ein Schlachtschiff getroffen ist, drehe es auf die Seite um seinen beschädigten Status zumarkieren, aber ziehe es nicht in die Verlustzone, außer es nimmt einen zweiten Treffer im selben Kampf.

Wenn ein Schlachtschiff den Kampf überlebt und nur einen Treffer kassiert hat, so lege es aufrecht auf den Spielplan am Ende des Kampfes zurück. Sein Schaden gilt als „repariert“ und es ist bei Beginn des nächsten Zuges unbeschädigt.

Schritt 7: Angriff fortführen oder sich Zurückziehen

„Zurücknahme“: (Withdrawal; Rückkehr auf den Spielplan) ist ein Sammelbegriff für das Abbrechen eines Kampfes und das Zurückkehren der sich zurückziehenden Einheit auf den Spielplan. Sie nimmt in diesem Zug nicht weiter am Kampf teil. Allgemein gilt, dass wenn sich eine Einheit zurückzieht, müssen sich alle anderen Einheiten auch zurückziehen. Ausnahmen sind weiter unten ausgeführt.

„Rückzug“: (Retreat; Rückkehr auf den Spielplan und dann ein Feld ziehen) ist ein speziellerer Begriff, der nur Land- und Seeeinheiten betrifft. Wenn diese Einheiten durch einen „Rückzug“ vom Gefechtsbrett auf den Spielplan zurückkehren, bewegen sie sich sofort anschließend auf ein angrenzendes Feld, aus dem wenigstens eine dieser Einheiten kam. Rückzüge werden immer in dieser Phase (Durchführen des Kampfes) durchgeführt, weil sie Teil der Abwicklung des Kampfes sind.

Landeinheiten ziehen sich zurück, indem sie sich ein Feld von dem umkämpften Feld weg zurückziehen.

Bei Seeeinheiten ist da ebenso, zusätzlich muss das Rückzugsfeld zu Beginn des Zuges freundlich gewesen sein. In beiden Fällen muss mindestens eine Land- bzw. Seeinheit von diesem Feld aus das umkämpfte Feld betreten haben.

U-Boote haben eine zusätzliche Möglichkeit sich zurückzuziehen, die am Ende jeder Kampfrunde ausgeführt werden darf. U-Boote dürfen sich durch Abtauchen zurückziehen. Sie müssen nicht alle gleichzeitig abtauchen. Nur U-Boote dürfen abtauchen.

„Abtauchen“ (Rückkehr auf den Spielplan) heißt, dass ein U-Boot sich aus dem Kampf zurückgezogen hat, aber in der umkämpften Seezone bleibt und abgetaucht ist. Das U-Boot wird vom Gefechtsbrett auf den Spielplan zurückgelegt und zeitweise auf die Seite gelegt.

Luftinheiten ziehen sich zurück, indem sie „sich (vom Feind) lösen“. Sie werden vom Gefechtsbrett entfernt und kehren auf den Spielplan zurück, aber bleiben zunächst auf dem umkämpften Feld. Sie müssen ihre „Zurücknahme“ vollenden, indem sie sich in Truppenverschiebungsphase in ein freundliches Feld bewegen. Wenn sie nicht mehr genügend Bewegungspunkte übrig haben, um dies zu tun, sind sie zerstört.

Siehe für eine komplette Beschreibung und Beschränkung jeder Art des sich Zurückziehens auch den Punkt unten.

In Schritt 7 wird der Kampf fortgeführt, außer eine der folgenden Bedingungen tritt ein (in dieser Reihenfolge):

a) Angreifer zieht sich komplett zurück (s. ausführliche Beschreibung weiter unten)

b) Verteidiger zieht alle U-Boote durch Abtauchen zurück und lässt keine verteidigenden Einheiten mehr übrig

c) eine oder beide Seiten haben alle Einheiten verloren

So lange der Kampf fort dauert, wiederholt die Schritte 2-6 (nur U-Boote dürfen dann in Schritt 2 feuern, alle anderen Eröffnungsfeuerfähigkeiten werden nur ein einziges Mal in der ersten Kampfrunde durchgeführt)

Wenn keine U-Boote zugegen sind, wiederholt die Schritte 4-6. Jeder solcher Satz von Schritten ist eine Kampfrunde.

Bedingungen für das Ende des Kampfes

a) Angreifer zieht sich komplett zurück

Der Angreifer kann sich in diesem Schritt zurückziehen. Er darf sich nur zurückziehen, wenn noch Feindeinheiten auf dem Gefechtsbrett sind. Alle Einheiten müssen sich gleichzeitig zurückziehen. Die einzigen Ausnahmen für die „alle müssen sich zusammen zurückziehen“-Regel sind:

i) angreifende U-Boote

Jede Anzahl an angreifenden U-Booten darf sich durch Abtauchen zurückziehen. Sie dürfen dies nach Schritt 6 in jeder Kampfrunde machen. Wenn sie abtauchen, müssen sich andere See- oder Lufteinheiten nicht notwendigerweise auch zurückziehen. U-Boote dürfen nicht abtauchen, wenn noch feindliche Zerstörer auf dem Battleboard sind.

Legt alle abgetauchten U-Boote zurück auf das Spielfeld und dreht sie auf die Seite, um zu markieren, dass sie abgetaucht sind. Sie bleiben bis zum Ende der Truppenverschiebungsphase abgetaucht.

ii) Lufteinheiten in amphibischen Angriffen

Angreifende Lufteinheiten beim Landkampf des amphibischen Angriffs dürfen sich nach jeder Kampfrunde zurückziehen. Wenn sie dies machen, müssen sich alle Lufteinheiten zur gleichen Zeit vom Feind lösen. Entfernt sie vom Battleboard und legt sie in das umkämpfte Feld auf dem Spielplan. Sie werden ihren Rückzug vollenden, wenn alle Lufteinheiten sich in der Truppenverschiebungsphase bewegen.

Alle anderen Rückzüge

Landkampfrückzüge (ohne amphibischer Angriff):

Ziehe alle angreifenden Einheiten dieses Kampfes zu einem einzigen angrenzenden freundlichen Feld, von dem mindestens eine Landeinheit des Angreifers zum Kampf kam. Alle Einheiten müssen sich gemeinsam in das gleiche Feld zurückziehen. Ausgenommen sind Lufteinheiten, die sich zwar gleichzeitig mit Landeinheiten zurückziehen, aber zunächst im umkämpften Feld bleiben, und wie üblich in der Truppenverschiebungsphase in einem freundlichen Feld gelandet werden.

Amphibische Angriffe:

Keine Landeinheit kann sich aus den Landkämpfen einer amphibischen Landung zurückziehen. Alle Landeinheiten (egal, ob sie über See oder über Land zur Landungsstelle kamen) müssen den Angriff fortsetzen bis zumindest eine Seite alle Einheiten verloren hat. Sogar wenn nur eine Einheit über See kam, ist der ganze Kampf ein amphibischer Angriff.

Seekampfrückzüge:

Zieht alle angreifenden Seeinheiten dieses Kampfes zu einem einzigen angrenzenden freundlichen Seefeld, von dem mindestens eine der ursprünglichen Einheiten des Angreifers zum Kampf kam. Wenn die einzige angreifenden Seeinheiten, die in das Seegefecht verwickelt sind, ihren Zug auf dem Kampffeld begannen und sich nicht während der Kampfphase bewegt haben, dürfen sie sich in jedes angrenzende freundliche Seefeld zurückziehen. Alle Einheiten müssen sich gemeinsam in das gleiche Feld zurückziehen, egal wo sie herkamen. Die Seezone muss zu Beginn des Zuges freundlich gewesen sein.

Auch angreifende U-Boote dürfen sich durch Zurückziehen absetzen, aber nur nach der letzten Kampfrunde (gemeinsam mit allen anderen Einheiten). Der Angreifer darf eine oder mehrere U-Boote abtauchen lassen und dann die restlichen zurückziehen. U-Boote müssen entweder abtauchen oder sich zurückziehen, wenn sich andere angreifenden Einheiten zurückziehen. Das Gegenteil ist nicht der Fall: wenn U-Boote abtauchen, müssen sich die anderen Seeeinheiten nicht gleichzeitig zurückziehen. Zieht alle U-Boote in das gleiche Feld wie andere Einheiten, die sich zurückziehen, zurück.

Lufteinheiten:

Legt Lufteinheiten, die sich zurückziehen, auf das umkämpfte Feld auf dem Spielplan zurück. Lufteinheiten vollenden ihren Rückzug in der Truppenverschiebungsphase, indem sie auf ein freundliches Feld innerhalb ihrer verbleibenden Punkte der Gesamtreichweite ziehen.

Ein Jäger kann seine Landung auf einen freundlichen Flugzeugträger durchführen oder in eine freundlichen Seezone, wenn der Flugzeugträger in seinem Zug dorthin zieht.

Es kann sein, dass du geplant hast, deinen Jäger seinen Zug in der umkämpften Seezone beenden zu lassen. Du hast also den Jäger alle Bewegungspunkte verbrauchen lassen, um die Kampfzone zu erreichen. Du hattest geplant einen Flugzeugträger dort zu haben, der ihn aufsammelt, bevor der Zug zu Ende ist. Wenn du nun deine Einheiten von der Seeschlacht zurückziehst, löst sich der Jäger aus dem Kampf, wie oben beschrieben wurde. Er hat aber alle seine Bewegungspunkte verbraucht, hat keinen Platz zum Landen, ist damit verloren und wird aus dem Spiel genommen.

Deine Jäger dürfen ihren Rückzug in einer Seezone vollenden, die an einen Industriekomplex, der dir gehört, angrenzt, , wenn du diese Runde einen Flugzeugträger gekauft hast und dann den Träger in der Zone platzierst, in der der Jäger seinen Zug beendet hat. (Bildlich gesprochen wird der Träger unter dem gelandeten Jäger gebaut)

b) Verteidiger zieht alle U-Boote durch Abtauchen zurück

Wenn der Angreifer nicht alle Einheiten zurückgezogen hat, dürfen verteidigende U-Boote abtauchen. Sie dürfen nicht abtauchen, wenn noch feindliche Zerstörer auf dem Battleboard sind. Der Verteidiger darf ein oder mehrere U-Boote abtauchen, egal ob sich noch andere verteidigenden Einheiten auf dem Battleboard befinden.

Legt alle abgetauchten U-Boote zurück auf das Spielfeld und dreht sie auf die Seite, um zu markieren, dass sie abgetaucht sind. Sie bleiben bis zum Ende der Truppenverschiebungsphase abgetaucht.

Wenn nach diesem Schritt keine verteidigenden Einheiten auf dem Battleboard bleiben, endet der Kampf.

c) Angreifer und/oder Verteidiger haben alle Einheiten verloren

Wenn alle Einheiten auf einer oder beiden Seiten zerstört sind, endet der Kampf.

Wenn ein Spieler noch Einheiten auf dem Battleboard hat, gewinnt er den Kampf. Denkt daran, dass alle Einheiten, die sich zurückgezogen haben, auf den Spielplan zurückgestellt werden, und nicht mehr daran teilnehmen zu entscheiden, welche Seite den Kampf gewinnt. Der Spieler, der Einheiten übrig hat, stellt diese auf das umkämpfte Feld auf dem Spielplan.

Schritt 8: Kampf abschließen

Wenn du als Angreifer eine Schlacht in einem Territorium gewinnst und du eine oder mehrere *Bodeneinheiten* übrig hast, bekommst du die Kontrolle über das Territorium, sonst bleibt es unter Kontrolle des Verteidigers. Wenn alle Einheiten beider Seiten zerstört wurden, bleibt die Kontrolle des Territoriums beim Verteidiger.

Marineeinheiten können die Kontrolle über ein Territorium nicht übernehmen, sie müssen auf See bleiben.

Flugzeuge können keine Territorien erobern. Wenn von deinen Angriffseinheiten nur Flugzeuge übrig sind, kannst du das Territorium nicht erobern, auch wenn alle feindlichen Einheiten zerstört wurden. Lufteinheiten müssen zu einem verbündeten Territorium zurückkehren (Jäger dürfen auch auf einem verbündeten Flugzeugträger landen). Das machen sie während der Phase „Truppenverschiebung“. Bis dahin bleiben sie auf dem Feld, auf dem sie gekämpft haben.

Entferne die übrigen Bodentruppen vom Battleboard und stelle sie in das neueroberte Territorium zurück. Platziere einen deiner Kontrollmarker auf das Territorium und passe die Produktionstabelle ent-

sprechend an. Die Produktion deines Landes erhöht sich um den Wert des eroberten Territoriums; die Nation die das Land verloren hat, verliert den entsprechenden Wert auf der Produktionstabelle.

Wenn du ein Territorium eroberst in dem Flakgeschütze oder Fabriken stehen, bleiben diese dort, gehören aber ab da an zu deinem Bündnis (Details siehe unten). Wenn du ein Flakgeschütz erobert hast, kannst du es nicht in der Phase „Truppenverschiebung“ derselben Runde bewegen. Wenn du einen Industriekomplex eroberst, kannst du diesen erst in der nächsten Runde benutzen, um Einheiten zu mobilisieren.

Territorium befreien:

Wenn du ein Territorium eroberst, das ursprünglich von einer anderen Weltmacht deiner Seite kontrolliert wurde, befreist du dieses Territorium. Der ursprüngliche Besitzer übernimmt die Kontrolle und das Einkommen. Flakkanonen oder Industriekomplexe kehren auch zum ursprünglichen Besitzer zurück.

Befindet sich die Hauptstadt des ursprünglichen Besitzers in feindlicher Hand, wenn du das Territorium eroberst, erhältst du die Erträge für das neu eroberte Territorium und kannst eventuell dort befindliche Fabriken benutzen, bis die Hauptstadt des ursprünglichen Besitzers befreit ist. Auch übernimmst du in diesem Fall Flaks in diesem Territorium.

Eroberung und Befreiung von Hauptstädten

Wenn du ein Territorium, in dem sich eine feindliche Hauptstadt (*Washington, Moskau, London, Berlin* oder *Tokio*) befindet, eroberst, finden die gleichen Regeln, die für jedes andere Territorium gelten, Anwendung. Addiere den Wert des Einkommens des eroberten Territoriums zu deiner nationalen Produktionskapazität.

Zusätzlich dazu erhältst du alle IPCs, die der ehemalige Besitzer der Hauptstadt noch nicht ausgegeben hat. Beispiel: Deutschland erobert Moskau. Der russische Spieler hat zu dem Zeitpunkt 18 IPC. Diese 18 IPC gehen direkt an den deutschen Spieler.

Der ehemalige Besitzer, dessen Hauptstadt erobert wurde, ist zwar noch im Spiel, kann jedoch weder Einkommen aus Territorien ziehen, die er kontrolliert, noch neue Einheiten produzieren oder Technologien erforschen, solange seine Hauptstadt nicht befreit wird.

Der Spieler führt in seinem Zug nur noch Kampf-Bewegungen, daraus resultierende Kampfhandlungen sowie Truppenverschiebungen aus, die anderen Phasen werden einfach übersprungen. Sollte diese Weltmacht oder einer seiner Verbündeten die Hauptstadt befreien, kann der Besitzer wieder die Erträge der Territorien einziehen, die er kontrolliert.

Wenn eine Hauptstadt befreit wird, gehören die Fabrik sowie Flakkanonen in der Hauptstadt wieder der ursprünglichen Macht. Territorien, Industriekomplexe, die vom Besitzer der kürzlich befreiten Hauptstadt kontrolliert werden, aber in der Hand von freundlichen Spielern sind, wechseln ihren Besitz. Flakkanonen außerhalb der Hauptstadt bleiben allerdings in der Hand der Macht, die sie vor der Befreiung besaß.

Eroberung einer Siegstadt:

Wenn du ein Territorium eroberst, in dem eine feindliche Siegstadt steht, ersetze den Kontrollmarker deines Feindes auf der Siegstadtskala mit einem deiner eigenen.

Sollte deine Seite am Ende dieser Runde genügend Siegstädte kontrollieren, um eine der vorher festgelegten Siegbedingungen (Standard sind 9 VCs) zu erfüllen, habt ihr gewonnen.

Besondere Angriffssituationen

Es gibt einige Spezialhandlungen und besondere Situationen, die im Folgenden detailliert beschrieben werden.

Unterstützung der Infanterie durch Artillerie:

Die Angriffsstärke einer Infanterie-Einheit steigt auf 2, wenn die Infanterie zusammen mit einer Artillerie angreift. Für jede Infanterie-Einheit muss eine Artillerie-Einheit zur Verfügung stehen, überschüssige Infanterie-Einheiten attackieren weiterhin mit einem Wert von 1.

Raketenangriffe

Wenn du die Raketentechnologie hast, können deine Flakkanonen als Raketengeschütze agieren. Du kannst dann einen wirtschaftlichen Angriff gegen einen feindlichen Industriekomplex durchführen, um IPCs zu zerstören.

Deklariere während der Kampf Bewegungsphase, welche Flaks Raketenangriffe machen. Es gibt keine Verteidigung gegen diesen Angriff. Von jedem Territorium ausgehend darf nur eine Flak einen Industriekomplex innerhalb von drei Feldern angreifen und jeder Industriekomplex darf in jedem Zug nur von einem Raketenangriff angegriffen werden.

Wirf einen Würfel für den Raketenangriff. Der Würfelwurf ist die Anzahl der durch den Angriff zerstörten IPCs. Der Gesamtschaden, der in einem Zug durch alle strategischen Bombardements und Raketenangriffe gemeinsam auf einen Industriekomplex, entstehen kann, kann maximal gleich dem Einkommenswert des Territoriums sein. Der Gegner muss entsprechend viele IPCs an die Bank abgeben (oder alle seine IPCs, wenn er weniger besitzt als er abgeben müsste).

Strategischer Bombenangriff

Ein strategischer Bombenangriff ist ein wirtschaftlicher Angriff auf einen feindlichen Industriekomplex, mit dem Ziel, IPCs zu zerstören. Nur Bomber sind in der Lage, solche strategischen Bombenangriffe zu fliegen.

Der strategische Bombenangriff läuft genauso ab wie ein normaler Kampf, aber es kämpfen nur die angreifenden Bomber und verteidigende Flakkanonen. Ein strategischer Bombenangriff steht einem gewöhnlichen Angriff auf das Territorium, in dem der Industriekomplex steht, nicht entgegen. Allerdings können nicht dieselben Bomber einen strategischen Bombenangriff und gleichzeitig einen konventionellen Angriff auf das Territorium fliegen.

Während des Eröffnungsfeuers schießt eine feindliche Flak auf jeden angreifenden Bomber. Alle überlebenden Bomber dürfen die Fabrik angreifen.

Wirf für jeden überlebenden Bomber 1 Würfel. Der Würfelwurf ist die Anzahl der durch den Angriff zerstörten IPCs.

Der Gesamtschaden, der in einem Zug durch alle strategischen Bombardements und Raketenangriffe gemeinsam auf einen Industriekomplex, entstehen kann, kann maximal gleich dem Einkommenswert des Territoriums sein. Der Gegner muss entsprechend viele IPCs an die Bank abgeben (oder alle seine IPCs, wenn er weniger besitzt als er abgeben müsste).

Der strategische Bombenangriff ist nun vorüber. Entferne alle Bomber, die teilgenommen haben, vom Battleboard und stelle sie auf das Kampffeld; sie können an keinen Kampfhandlungen in diesem Territorium mehr teilnehmen. Sie müssen während der Truppenverschiebungsphase in ein befreundetes Territorium zurückkehren.

Amphibischer Angriff

Bei einem amphibischen Angriff werden Landeinheiten von deinen Transportern direkt in ein feindliches Küstenterritorium (es grenzt an eine Seezone) oder eine Inselgruppe abgeladen. Während der Phase Kampf Bewegungsphase musst du diesen amphibischen Angriff ankündigen.

Falls die Seezone, von der aus du abladen möchtest nicht feindlich besetzt ist, kannst du sofort den Landkampf beginnen. Dieser wird regulär ausgetragen, außer, dass sich Landeinheiten nicht zurückziehen dürfen (auch nicht, wenn sie von einem angrenzenden Landfeld zur Unterstützung der ausgeladenen Truppen kommen).

Ein amphibischer Angriff von mindestens einer feindlichen Seezone aus, ist ein 2-Stufenkampf, der mit dem Seekampf in der feindlichen Seezone beginnt, und bei Erfolg mit dem amphibischen Angriff fortgesetzt wird.

Seekampf vor einem amphibischen Angriff: Dieser wird wie jeder andere Seekampf gehandhabt (nur See- und Lufteinheiten können teilnehmen) Alle deine Seeinheiten (auch deine Transporter) kämpfen gegen alle feindlichen Seeinheiten und Jäger in dieser Seezone. Wenn es zu einer Seeschlacht kommt, feuern deine Schlachtschiffe gleichzeitig mit allen anderen angreifenden Einheiten in dieser Seeschlacht. Sie können die Landeinheiten nicht unterstützen. Sobald alle verteidigenden See- und Lufteinheiten vom Battleboard entfernt wurden (zerstört oder abgetaucht), beginnt der amphibische Angriff. Wenn irgendeine Landeinheit, die bestimmt war einen amphibischen Angriff auszuführen, den Seekampf überlebt, muss diese auch im amphibischen Angriff ausgeladen werden.

Wenn keine Landeinheit die Seeschlacht überlebt hat, oder wenn sich die angreifenden Seeinheiten vom Seekampf zurückziehen, müssen alle anderen Einheiten, die dazu bestimmt waren auch am Landangriff teilnehmen (auch Lufteinheiten). Dieser Angriff wird dann allerdings nicht mehr als amphibisch betrachtet und somit können sich alle Angreifer nach der ersten Kampfrunde zurückziehen.

Schlachtschiffe können amphibische Angriffe mit einem Küstenbombardement unterstützen. (s. Schritt 1: Eröffnungsfuer durchführen weiter oben). Jedes Schlachtschiff feuert einmal in dem Schritt "Eröffnungsfuer" gegen die feindlichen Einheiten, die sich in dem angegriffenen Territorium befinden.

Voraussetzungen dafür:

1. Das Schlachtschiff befindet sich in derselben Seezone wie wenigstens einer der ausladenden Transporter.

2. Diese Seezone war in diesem Zug nicht umkämpft.

Lufteinheiten: Auch Lufteinheiten können an dem amphibischen Angriff teilnehmen, entweder bei der Seeschlacht oder beim Kampf an Land. Der angreifende Spieler muss bestimmen, wo die Lufteinheiten sich beteiligen und kann diese Entscheidung später nicht ändern.

Angreifende Lufteinheiten können sich, egal ob sie in der Seeschlacht oder zu Lande mitkämpfen, nach den allgemeinen Regeln zurückziehen.

Auf Flugzeugträgern stationierte verteidigende Jäger können nur in der Seeschlacht verteidigen, auf dem Land stationierte Lufteinheiten können nur dort verteidigen (oder auch im regulären Landkampf, wenn der amphibische Angriff nicht stattfindet.)

Multinationale Truppen

Einheiten von derselben Seite können im selben Territorium oder in der gleichen Seezone stehen und stellen eine multinationale Truppe dar. Sie können gemeinsam verteidigen, aber nicht gemeinsam angreifen.

Multinationale Verteidigung: Wird ein Feld angegriffen, das von multinationalen Kräften besetzt wird, verteidigen all diese Einheiten gemeinsam. Der Angreifer feuert wie gewöhnlich zuerst. Landet er einen Treffer wählen die verteidigenden Spieler gemeinsam aus, welche Einheit als Verlust genommen werden soll. Sollten sie sich nicht auf eine Einheit einigen können, wählt der Angreifer. Jeder Verteidiger wirft für seine eigenen Einheiten.

Multinationale Angriffe sind verboten: Multinationale Truppen können nicht gleichzeitig das gleiche Feld angreifen. Alle Einheiten in einer umkämpften Seezone die einem Verbündeten des Angreifers gehören, dürfen nicht am Kampf teilnehmen. Solche Einheiten können nicht als Verluste genommen werden und haben auch keinen Effekt auf U-Boote in der Verteidigung. Jede angreifende Nation bewegt und feuert mit seinen eigenen Einheiten während des eigenen Zuges. Ein angreifender Jäger darf von einem Flugzeugträger abheben, der einem Verbündeten gehört, aber der Träger des Verbündeten darf erst im Zug des Eigentümers bewegen. Ähnlich kann ein angreifender Träger verbündete Jäger transportieren, aber diese Jäger können nicht am Kampf des (angreifenden) Trägers teilnehmen. (Wenn der Träger allerdings zerstört wird, werden die transportierten Jäger auch zerstört)

Genauso kann eine angreifende Landeinheit nur ein Küstenterritorium von einem verbündeten Transporter aus angreifen, wenn sie selbst am Zug ist.

Phase 5: TRUPPEN VERSCHIEBEN (Non Combat Movement)

In dieser Phase kannst du all die Einheiten bewegen, die sich weder in deiner Kampf Bewegungsphase bewegt, noch anderweitig an einer deiner Kampfhandlungen teilgenommen haben. Ausgenommen sind Flugzeuge, die sich immer in dieser Phase bewegen dürfen und ggfs. auch müssen, um sich einen Landeplatz in einem freundlichen Feld zu suchen.

Nur Flugzeuge und U-Boote können in dieser Phase feindliche Felder durch- bzw. überqueren. In dieser Phase findet kein Kampf mehr statt.

Wo sich Einheiten hinbegeben können:

Landeinheiten:

Bodentruppen können sich in jedes befreundete Territorium bewegen. Sie können jetzt kein feindliches Feld betreten (auch dann nicht, wenn das Territorium zwar nicht von Truppen besetzt, aber dennoch vom Feind kontrolliert ist).

Luft-Einheiten:

Jede Lufteinheit muss ihren Zug in einem geeigneten Landefeld beenden. Sie darf während des gesamten Zuges unter keinen Umständen mehr als ihre Bewegungserlaubnis verwenden (D.h. Jäger 4 Felder, Bomber 6 Felder, mit der Technologie „Langstreckenflugzeuge“ dementsprechend mehr).

Bomber und Jäger benötigen folgende Voraussetzungen:

Lufteinheiten können in jedem Territorium landen, das zu Beginn des Zuges freundlich war.

Jäger (nicht Bomber) können auf jeder Seezone landen, in der sich ein befreundeter Flugzeugträger befindet. Dies gilt auch dann wenn der Träger in diesem Zug neu gebaut wurde und in Phase 6 in diese Seezone platziert wird. Auf dem Träger muss noch ein Landeplatz verfügbar sein

Weder Bomber noch Jäger dürfen in einem Feld landen, das zu Beginn des Zuges feindlich war, das gilt auch für Territorien, die gerade in diesem Zug erobert wurden.

Jäger, die sich am Ende der Truppenverschiebungsphase nicht auf einen Landeplatz begeben können sind zerstört (Bei Bombern kann dies bei regelgerechter Planung der Kampf Bewegung nicht passieren!). Sobald ein Jäger auf einem Träger landet, endet die Bewegung für beide Einheiten.

Du musst einen Träger bewegen, stehen lassen oder neu platzieren, um einen Jäger landen zu lassen, der sonst seinen Zug auf einem Seefeld beenden würde. Man kann keine Lufteinheit absichtlich aus der Reichweite eines sicheren Landeplatzes bewegen.

Flaks schießen in dieser Phase nicht auf überfliegende Flugzeuge. Sie schießen nur in der Kampfphase auf Einheiten, die sich in der Kampf Bewegungsphase bewegt haben.

Marine-Einheiten:

Marine-Einheiten können sich durch jede freundliche Seezone hindurchbewegen, jedoch nicht durch feindliche. (Ausnahme U-Boote, siehe unten).

Transporter können sich in Küstenseezonen begeben, und in das angrenzende befreundete Territorium abladen oder aus diesem einladen.

Flugzeugträger können in Seezonen ziehen, um eigenen Jägern eine Landemöglichkeit zu bieten. Sie müssen es tun wenn dies die einzige Landemöglichkeit für einen Jäger darstellen würde und sie sich noch nicht in der Kampfphase bewegt haben. Ein Flugzeugträger muss seinen Zug in dem Moment beenden, in dem ein Jäger auf ihm gelandet ist.

U-Boote dürfen analog zur Kampf Bewegungsphase durch feindliche Seezonen fahren, wenn keine Zerstörer anwesend sind. U-Boote können ihre Bewegung in der Truppenverschiebungsphase nicht in feindlichen Seezonen beenden.

Am Ende dieser Phase kommen alle getauchten U-Boote wieder nach oben. Dies löst in keinem Fall neue Kampfhandlungen aus, selbst wenn sich in der Seezone feindliche Einheiten befinden sollten - die Kampfphase dieses Spielzuges ist vorbei.

Das Transportieren multinationaler Truppen: Transporter können befreundete Einheiten auf- und abladen. Dies funktioniert in drei Schritten:

1. Beladen durch den Besitzer der Truppen in seinem Spielzug auf den freundlichen Transporter
2. Bewegen des Transporters (oder auch Stehen bleiben) durch seinen Besitzer in dessen Spielzug
3. Entladen der Truppen durch ihren Besitzer in dessen nächsten Spielzug

Phase 6: NEUE EINHEITEN MOBILISIEREN

In dieser Phase stellst du alle Einheiten, die du zuvor in der Kaufphase erworben hast, auf. Stelle die neugekauften Einheiten von der Mobilmachungszone auf das Spielfeld, und zwar in Territorien, die du seit Beginn deines Spielzuges unter deiner Kontrolle hattest und in denen einer deiner Industriekomplexe steht. Neugekaufte Seeeinheiten werden in Seezonen gestellt, die an das Territorium mit dem Industriekomplex angrenzen. Du kannst Industriekomplexe, die du in diesem Spielzug erobert hast, noch nicht zur Einheitenproduktion verwenden.

Voraussetzungen für Platzierungen:

Du kannst für jeden Industriekomplex lediglich die Anzahl an Einheiten mobilisieren, die dem Einkommenswert des Territoriums, in dem dein Industriekomplex steht, entspricht. Überzählige Einheiten gehen verloren.

Du kannst deine Einheiten nur zu eigenen Industriekomplexen setzen, d.h. nicht zu solchen, die von deinen Alliierten kontrolliert werden. Du darfst Einheiten zu einem Industriekomplex setzen, die in einem Originalterritorium eines Alliierten stehen, wenn seine Hauptstadt in der Hand des Feindes ist und du danach die Kontrolle über das Territorium und den Industriekomplex von einem Feind gewonnen hast.

Setze Bodentruppen und Bomber nur auf Territorien mit entsprechenden Industriekomplexen. Bodentruppen können das Spielfeld nicht auf Transportern betreten.

Setze Marineeinheiten nur in solche Seezonen, die an ein Territorium mit entsprechendem Industriekomplex angrenzen. Neue Marineeinheiten können auch in feindlich besetzten Seezonen positioniert werden. Ein Kampf resultiert nicht daraus, denn die Kampfphase (Phase 4) ist vorüber.

Neu gebaute Jäger dürfen an Land bei Fabriken gebaut werden, die du zu Beginn des Spielzuges bereits kontrolliert hast. Alternativ dürfen sie auf ein Seefeld platziert werden, das an eine solche Fabrik angrenzt, vorausgesetzt, dort steht ein Flugzeugträger, der noch Kapazität hat. Dieser Träger kann ein bereits existierender oder ein neu gebauter sein. Jäger dürfen nicht auf befreundeten Trägern platziert werden.

Setze neue Industriekomplexe in ein beliebiges, von dir seit Beginn deines Spielzuges kontrolliertes Territorium, das mindestens ein Einkommenswert von „1“ hat. Es kann niemals mehr als ein Industriekomplex pro Territorium geben.

Phase 7: EINKOMMEN KASSIEREN

In dieser Phase erhältst du dein Einkommen, um in Zukunft Einheiten zu kaufen und Strategien zu finanzieren. Ein Blick auf die Nationale Produktions-Skala zeigt das Produktionslevel (angezeigt durch deinen Kontrollmarker). Lass dir die entsprechende Anzahl IPCs von der Bank auszahlen. Überprüfe die Richtigkeit deines Einkommens, indem du die Werte der von dir kontrollierten Territorien zusammenzählst.

Wenn sich deine Hauptstadt in feindlichen Händen befindet, kannst du kein Einkommen kassieren. Eine Nation kann einer anderen IPCs weder geben noch leihen, selbst wenn die beiden auf derselben Seite sein sollten.

Beendigung deines Spielzuges

Nachdem du dein Einkommen kassiert hast, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn eine Runde vorbei ist, überprüft die Siegbedingungen.

Siegbedingungen prüfen

In jeder Runde, nach dem USA Zug, wird geprüft, ob eine Seite die zu Beginn des Spiels festgelegte Siegbedingung erreicht hat:

Siegbedingungen:	kontrollierte Siegstädte:
Standardspiel (für Turnierspiele empfohlen)	9
Welteroberungsspiel	alle 12

Wenn deine Seite genug Siegstädte kontrolliert, um die festgelegten Siegbedingungen zu erfüllen, so gewinnt ihr alle gemeinsam den Krieg.
Andernfalls startet eine neue Spielrunde und setzt den Konflikt fort.

Anmerkung des Übersetzers:

Im DAAK wird prinzipiell die Siegbedingung 9 Siegstädte verwendet.

ANHANG 1 – Einheitenprofile

Dieser Abschnitt liefert dir detaillierte Informationen über jede Einheit im Spiel. Jeder Eintrag besteht aus einer kurzen Beschreibung, die auch die nationalen Unterschiede der Spielfiguren beinhaltet, und führt außerdem die Preise und Kampfwerte sowie die Bewegungsreichweite auf. Jede Einheit hat auch spezielle Eigenschaften, die als letztes angegeben sind.

Landeinheiten

Infanterie, Artillerie, Panzer und Flugabwehrgeschützen können nur in Landterritorien kämpfen. Nur Infanterie, Artillerie und Panzer können feindliche Territorien einnehmen. Alle außer Industriekomplexe können von einem Transporter befördert werden. Industriekomplexe bleiben in einem Territorium und können sich nicht bewegen, nicht kämpfen und nicht transportiert werden.

Infanterie:

Kurzbeschreibung: Standardlandeinheit. Stark in der Defensive

Kosten: **3**

Angriff: **1** (erhöht sich mit Artillerieunterstützung auf 2)

Verteidigung: **2**

Bewegung: **1**

Spezielle Eigenschaften:

Kann im Angriff durch Artillerie unterstützt werden: Wenn Infanterie gemeinsam mit Artillerie angreift, erhöht sich der Angriffswert auf 2. Infanterieeinheiten und Artillerieeinheiten müssen für die Unterstützung 1:1 gepaart werden. Falls weniger Artillerie- als Infanterieeinheiten in der Streitmacht sind greifen die „überschüssigen“ Infanterieeinheiten nur mit 1 an. Beispiel: Wenn du mit 2 Artillerie und 5 Infanterie angreifst, dann kämpfen zwei deiner Infanterieeinheiten mit dem Wert 2 die anderen nur mit 1. (Der Verteidigungswert bleibt bei 2, auch wenn Artillerie vorhanden ist.)

Artillerie:

Kurzbeschreibung: Liefert zusätzliche Schlagkraft und unterstützt die Infanterie beim Angriff

Kosten: **4**

Angriff: **2**

Verteidigung: **2**

Bewegung: **1**

Spezielle Eigenschaften: Wenn Infanterie gemeinsam mit Artillerie angreift erhöht sich deren Angriffswert auf 2. Jede Infanterie, die dies nutzen will muss 1:1 mit einer Artillerie gepaart werden. Artillerie erhöht nicht den Verteidigungswert der Infanterie.

Panzer :

Kurzbeschreibung: Machen schweren Schaden und bewegen sich schnell. Starke Landeinheit

Kosten: **5**

Angriff: **3**

Verteidigung: **3**

Bewegung: **2**

Spezielle Eigenschaften:

Blitzangriff: Ein Panzer kann innerhalb seiner Bewegung (2 Felder) durch ein unbesetztes feindliches Feld fahren (blitzen), und die Bewegung einem freundlichen oder feindlichem Territorium beenden. Die Bewegung findet komplett in der Phase Kampfbewegung statt. Durch das Blitzen übernimmt der Panzer die Kontrolle über das erste Territorium, bevor er in das nächste zieht. Das zweite Territorium kann freundlich oder feindlich sein. Es darf auch das Territorium sein, aus dem Panzer kam. Ein Panzer, der feindlichen Einheiten begegnet, muss seinen Zug beenden, auch wenn es nur eine Flak oder ein Industriekomplex ist.

Flugabwehrkanone FLAK (AA):

Kurzbeschreibung: Einheit, die ausgeprägte Luftverteidigung repräsentiert

Kosten: **5**

Angriff: - (ein Würfelergebnis als Verlust bei Raketen)

Verteidigung: **1** (nur beim Eröffnungsfeuer)

Bewegung: **1** (nur in der Truppenverschiebungsphase)

Spezialfähigkeiten:

Mangelnde Angriffsfähigkeit: Ein Flakgeschütz kann während der Phase Kampfbewegung niemals bewegt werden (außer passiv auf einem Transporter auf dem es sich schon seit voriger Runde befindet.). Es kann nur dann angreifen, wenn es eine Rakete abschießt (siehe Raketenangriffe).

Abschießen von Lufteinheiten:

Flaks können Lufteinheiten abschießen. Immer wenn eine Flugeinheit (außer Jets) während der Phase Kampfbewegung ein Territorium betritt, das eine feindliche Flak enthält, so feuert diese während der Eröffnungsfeurrunde. Würfelt einen Würfel pro Lufteinheit (aber nur eine Flak pro Territorium kann feuern, auch wenn es sich um Flaks verschiedener Nationen handelt). Für jede „1“ ist eine angreifende Einheit zerstört.

Nutzbar für einmarschierende Streitmächte:

Wenn ein Landterritorium erobert wird, sind alle Flakgeschütze gleichzeitig ebenfalls erobert. Diejenige Nation, der das Territorium am Ende des Zuges zufällt, bekommt auch die Flakgeschütze. Sie können von ihrem neuen Besitzer in zukünftigen Schlachten verwendet werden. Flakgeschütze werden niemals vernichtet, außer wenn ein Transporter sinkt, auf dem sich eine Flak befand. Wenn du ein Flakgeschütz in ein verbündetes Landterritorium ziehst, lege einen deiner Kontrollmarker darunter.

Technologie Raketen:

Wenn du über die Rüstungstechnologie zur Entwicklung von Raketen verfügst, kannst du deine Flakgeschütze als Raketenwerfer einsetzen. Du kannst die feindliche Produktion während des Eröffnungsfeuerschrittes in der Kampfphase angreifen. Dies ist die einzige Situation, in der Flakgeschütze angreifen können. Es greift eine Fabrik innerhalb von 3 Feldern an. Jede Fabrik kann nur von einem Raketenwerfer pro Runde angegriffen werden und der Gesamtschaden durch Raketenangriffe und strategische Bombardements kann den Ertragswert des betroffenen Territoriums niemals übersteigen. Der Gegner muss danach entsprechend viele IPCs an die Bank übergeben. Flaks, die in der Kampfphase Raketen abgefeuert haben, dürfen sich selbstverständlich in der Truppenverschiebungsphase nicht mehr bewegen.

Fabriken:

Kurzbeschreibung: In Fabriken werden neue Einheiten aufgebaut.

Kosten: **15**

Angriff: ----

Verteidigung: ----

Bewegung: ---

Kann nicht angreifen oder ziehen: Fabriken können weder angreifen, verteidigen noch bewegt werden. Fabriken dürfen auch nicht transportiert und niemals auf das Gefechtsbrett gestellt werden. Wenn eine Fabrik durch Raketen oder strategische Bombardements getroffen wird, gilt sie nicht als zerstört, sondern der Besitzer muss entsprechend viele IPCs abgeben.

Mobilisierungsstelle:

Du darfst Einheiten in Territorien mit Fabriken rüsten, die du seit Beginn deines Zuges kontrollierst und in angrenzende freundliche oder sogar feindliche Seezonen. Du darfst maximal so viele Einheiten rüsten wie der Ertragswert des Territoriums der Fabrik beträgt. Zum Beispiel könnten in einer Fabrik in Ostkanada bis zu 3 Einheiten aufgerüstet werden. Neue Fabriken darfst du in jedes Landterritorium stellen, das du seit Beginn deines Zuges kontrollierst und das einen Ertragswert von mindestens „1“ hat. Es darf nie mehr als eine Fabrik in einem Landterritorium stehen.

Nutzbar für einmarschierte Streitkräfte

Wenn ein Landterritorium erobert wird, gilt auch die darauf stehende Fabrik als erobert. Sie kann von dem erobernden Spieler im nächsten Zug nach der Eroberung benutzt werden. Fabriken werden niemals zer-

stört. Du darfst keine Einheiten in eine Fabrik stellen, die einer verbündeten Macht gehören, es sei denn, deren Hauptstadt befindet sich in feindlichen Händen und du hast das Territorium mit der Fabrik vom Feind erobert. Im Falle einer Befreiung eines Territoriums das eine Fabrik enthält, darfst du diese nicht benutzen; der ursprüngliche Besitzer darf sie in seinem nächsten Zug nutzen.

Lufteinheiten

Jäger und Bomber können sowohl Land- als auch Seezonen angreifen, Jäger auch in Seezonen (auf Flugzeugträgern) verteidigen. Sie können nur in eigenen oder verbündeten Territorien und Jäger auch auf eigenen oder verbündeten Trägern landen. Deine Flugzeuge können nicht in Territorien landen, die du erst in diesem Zug erobert hast, egal ob diese Flugzeuge in einen Kampf verwickelt waren oder nicht. Flugzeuge können über feindliche Territorien oder Seezonen hinweg ziehen, als ob es eigene wären. Natürlich geraten sie immer dann unter Luftabwehrfeuer, wenn sie in der Kampf Bewegungsphase ein feindliches Territorium überfliegen, in dem ein Flakgeschütz stationiert ist.

Für die Zugweite zählt jedes Spielfeld, das das Flugzeug betritt. Das Ausgangsfeld zählt nicht mit. Wenn das Flugzeug von einer Insel oder einem Küstenfeld aus seinen Zug beginnt und über eine Seezone zieht, dann zählt die Seezone als erster Bewegungspunkt. Eine Insel und die umgebende Seezone zählen jeweils als eigene Zone. Eine Insel gilt als ein Territorium in der Seezone. Flugzeuge, die auf einer Insel stationiert sind, können die umgebende Seezone nicht verteidigen.) Wenn ein Jäger auf einem Träger stationiert ist, so ist sein Standort diese Seezone. Der erste Bewegungspunkt wird also beim Betreten der angrenzenden Seezone oder Landzone gezählt. In der Kampfphase kann sich ein Flugzeug nur dann an Angriffen beteiligen, wenn es den Träger verlassen hat, bevor sich dieser bewegt hat; andernfalls zählt es als Fracht.

Du kannst deine Lufteinheiten nicht mit Selbstmordkommandos beauftragen, d.h. sie geplant in den Kampf schicken ohne hinterher ein Landefeld zu haben. Wenn sich die Frage stellt, ob es sich um ein Himmelfahrtskommando handelt, musst du, bevor du würfelst, einen möglichen Weg, wie alle deine angreifenden Flugzeuge in dieser Runde sicher landen können. Dies schließt auch eine Kombination mehrerer Kampfzüge ein. Es ist auch möglich, die Bewegung eines Trägers in der Truppenverschiebungsphase mit einzuplanen (Ist dies der Fall, darf sich dieser in der Kampf Bewegungsphase selbstverständlich nicht bewegen). Bei der Planung, wie eine Lufteinheit einen sicheren Landeplatz haben kann, darfst du annehmen, dass alle deine Angreiferwürfel treffen und alle Verteidigerwürfel verfehlen. Du darfst aber keinen geplanten Rückzug eines Trägers als möglichen Landeplatz für einen Jäger einplanen.

Wenn du angeben hast, dass ein Träger sich während der Truppenverschiebungsphase bewegt, um einen sicheren Landplatz für einen Jäger, der sich in der Kampfphase bewegt, zu stellen, so musst du es ausführen und den Träger auf seinen geplanten Platz in der Truppenverschiebungsphase ziehen, es sei denn der Jäger ist bereits woanders gelandet oder vorher zerstört worden.

Jäger:

Kurzbeschreibung: Standardlufteinheit; stark in der Verteidigung und mit beachtlicher Reichweite

Kosten: **10**

Angriffswert: **3**

Verteidigungswert: **4** (5 als Düsenjäger)

Bewegung: **4** (6 als Langstreckenjäger)

Spezielle Fähigkeiten:

Landen auf Flugzeugträgern: Jäger können von Trägern transportiert werden. Dabei können bis zu zwei Jäger gleichzeitig auf einem freundlichen Träger sein. Ein Jäger muss vom Ursprungsfeld des Flugzeugträgers starten, um an der Kampf Bewegungsphase teilzunehmen. In der Truppenverschiebungsphase darf er auf einem Träger landen (auch wenn er sich zurückzieht). Ein Jäger darf nicht auf einem Träger landen, wenn der Träger seine Bewegung noch nicht abgeschlossen hat. Ein Träger kann in eine Seezone ziehen, in der ein Jäger seine Bewegung beendet hat, und diesen aufnehmen (Ein Träger muss in diese Seezone ziehen, wenn er es kann, um das Flugzeug aufzunehmen). Danach darf der Träger sich nicht mehr bewegen.

Ein Jäger, der auf einem verteidigenden Träger stationiert ist, muss versuchen zu landen, wenn der Träger im Kampf zerstört wird. Entweder landet er auf einem Träger in derselben Seezone oder es steht ihm ein Bewegungspunkt zur Verfügung, um einen anderen eigenen oder verbündeten Träger oder eine eigenes oder verbündetes Territorium zu erreichen. Ist dies nicht möglich, wird der Jäger zerstört.

Diese Bewegung findet statt, nachdem alle Kämpfe des Angreifers ausgeführt wurden und bevor die Truppenverschiebungsphase des Angreifers stattfindet.

Ein Jäger, der auf einem angreifenden Träger stationiert ist, hebt vor dem Kampf ab (auch wenn er nicht am Kampf teil nimmt) und wenn er überlebt, kann er sich zu einem eigenen oder verbündeten Träger oder einem eigenen oder verbündeten Territorium zurückziehen, wenn es diese mit den verbliebenen Bewegungspunkten erreichen kann. Ist ein Jäger am Ende der Truppenverschiebungsphase nicht auf einem geeigneten Landefeld, wird er zerstört.

Jäger auf einem befreundeten Träger dürfen nicht an Angriffskämpfen des Trägers teilnehmen. Sie werden als passive Fracht angesehen und gegebenenfalls zusammen mit dem Träger zerstört.

Technologie - Düsenjäger: Wenn du über die Technologie zur Entwicklung von *Düsenjägern* verfügst, verteidigen sich alle deine Jäger mit 5 anstatt mit 4. Außerdem sind sie immun gegen Feuer von Flakgeschützen.

Technologie - Langstreckenflugzeuge: Wenn du Langstreckenflugzeuge entwickelt hast, haben alle Jäger 6 Bewegungspunkte anstatt von 4 zur Verfügung.

Bomber:

Kurzbeschreibung: Angriffswaffen mit großer Reichweite

Kosten: **15**

Angriff: **4** (mit schweren Bombern zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden)

Verteidigung: **1** (mit schweren Bombern zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden) Bewegung: **6** (8 mit Langstreckenflugzeugen)

Spezielle Fähigkeiten:

Strategische Bombenangriffe: Ein Bomber kann einen Angriff auf die finanziellen Ressourcen eines Feindes unternehmen. Während der Eröffnungsfeuerphase der Kampfphase greifen dabei alle Bomber, die das Eröffnungsfeuer überlebt haben, den industriellen Komplex an. Dabei wird ein Würfel für jeden überlebenden Bomber geworfen. Der Gegner muss dementsprechend viele IPCs an die Bank übergeben. Der maximale Schaden, der in einem Territorium an einem Industriekomplex durch die Gesamtheit aller Bomber- und Raketenangriffe während eines Zuges verursacht werden kann, entspricht dem Wert des Territoriums.

Technologie – Schwere Bomber: Wenn du schwere Bomber hast, wirf zwei Würfel pro Bomber und wähle das bessere Ergebnis. D.h., wenn nur einer der Würfel 4 oder kleiner zeigt hat der Bomber im Angriff getroffen, falls einer der Würfel eine 1 zeigt, ist dies ein Treffer in der Verteidigung. Bei einem strategischen Bombardement gibt der höhere Würfel plus 1 den Schaden in IPC an, den der Verteidiger an die Bank abgeben muss. Der maximale Schaden, der in einem Territorium an einem Industriekomplex durch die Gesamtheit aller Bomber- und Raketenangriffe während eines Zuges verursacht werden kann, entspricht dem Wert des Territoriums.

Technologie – Langstreckenflugzeuge: Wenn eine Nation Langstreckenflugzeuge entwickelt hat, haben alle Bomber dieser Nation 8 Bewegungspunkte anstatt von 6 Bewegungspunkten zur Verfügung.

Marineeinheiten

Schlachtschiffe, Zerstörer, Flugzeugträger, Transportschiffe und U-Boote verteidigen und greifen in Seezonen an. Sie können niemals in Territorien (d.h. Landfelder) ziehen.

Alle Marineeinheiten können bis zu 2 freundliche Seezonen weit ziehen. Sie können nicht in oder durch feindliche Seezonen hindurch ziehen. Ist eine Seezone von feindlichen Marineeinheiten besetzt, ist diese Seezone feindlich und deine Marineeinheiten müssen ihre Bewegung beenden und/oder ein Gefecht beginnen.

Ausnahmen:

- Eigene U-Boote können durch ein feindliches Feld hindurch ziehen ohne anzuhalten, außer es ist ein Zerstörer anwesend (Zu den Zerstörern siehe unten).
- Feindliche U-Boote, die während der Kampfphase getaucht sind, stellen kein Hindernis für die Bewegung in der Truppenverschiebungsphase dar.

Einige Marineeinheiten können andere Einheiten transportieren. Transporter können nur Bodentruppen transportieren. Flugzeugträger können nur Jagdflugzeuge transportieren.

Schlachtschiffe:

Kurzbeschreibung: Mächtigstes und widerstandsfähigstes Schiff im Spiel.

Preis: **24**

Angriff: **4**

Verteidigung: **4**

Bewegung: **2**

Besondere Fähigkeiten:

Zwei Treffer zur Zerstörung: Ein Schlachtschiff muss zweimal getroffen werden, um zerstört zu werden. Ist ein Schlachtschiff getroffen, legt es zur Seite, um anzuzeigen, dass es beschädigt ist, aber zieht es nicht hinter die Verlustlinie des Gefechtsbretts, bevor es ein zweites Mal im selben Gefecht getroffen wurde. Wenn ein Schlachtschiff mit einem Treffer ein Gefecht überlebt, stellt es wieder aufrecht auf das Spielbrett.

Küstenbeschuss: Befindet sich dein Schlachtschiff bei einem Landeunternehmen in derselben Meereszone wie die entladenden Transporter, kann es einen Küstenbeschuss vornehmen. Jedes Schlachtschiff feuert einmal während des Feuereröffnungsschrittes auf die feindlichen Bodentruppen im angegriffenen Küstenterritorium (Getroffene feindliche Einheiten werden sofort entfernt und können nicht zurückschießen). Ein Schlachtschiff kann keinen Küstenbeschuss ausführen, wenn es vor dem Landeunternehmen in eine Seeschlacht verwickelt war. Auch kann es nicht mehr als einen Küstenbeschuss pro Runde vornehmen.

Zerstörer:

Beschreibung: Billige hocheffektive Kriegsschiffe, die über starke Fähigkeiten gegen U-Boote verfügen .

Preis: **12**

Angriff: **3**

Verteidigung: **3**

Bewegung: **2**

Besondere Fähigkeiten:

Behinderung von U-Booten: Ein Zerstörer kann die besondere Fähigkeit eines U-Bootes unwirksam machen. (Zu U-Booten siehe unten) Feindliche U-Boote können sich nicht frei durch eine Seezone bewegen, in der dein Zerstörer anwesend ist. Wenn du einen Zerstörer im Gefecht hast, können von U-Booten getroffene Einheiten zurückfeuern. Auch können feindliche U-Boote nicht untertauchen, solange ein Zerstörer auf dem Battleboard ist.

Waffenentwicklung – kombinierter Küstenbeschuss: Damit können deine Zerstörer bei einem Landeunternehmen, wenn sie in derselben Seezone wie deine entladenden Transporter sind, einen Küstenbeschuss vornehmen. Dies ist genau wie bei Schlachtschiffen.

Jeder Zerstörer feuert einmal (mit seinem Angriffswert von „3“) während des Feuereröffnungsschrittes auf die feindlichen Bodentruppen im angegriffenen Küstenterritorium (Getroffene feindliche Einheiten werden sofort entfernt und können nicht zurückschießen). Ein Zerstörer kann keinen Küstenbeschuss ausführen, wenn er vor dem Landeunternehmen in eine Seeschlacht verwickelt war. Auch kann er nicht mehr als einen Küstenbeschuss pro Runde vornehmen

Flugzeugträger

Kurzbeschreibung: Verstärken die Streitkräfte und sind in der Lage Jäger zu transportieren.

Preis: **16**

Angriff: **1**

Verteidigung: **3**

Bewegung: **2**

Besondere Fähigkeiten:

Befördern Jäger: Ein Flugzeugträger kann bis zu zwei Jäger transportieren, auch solche die befreundeten Nationen angehören. Jäger von freundlichen Mächten können auf Euern Trägern landen und starten, aber nur wenn diese am Zug sind. Jeder Jäger, der derselben Nation wie der Träger gehört, bewegt sich unabhängig von diesem. Diese Jäger können ihre Bewegung von der Seezone aus starten, in der der Träger am Anfang des Zuges stand oder in dieser Seezone bis zur Truppenverschiebungsphase warten. Jäger von befreundeten Nationen, die sich auf angreifenden Trägern befinden zählen immer als Ladung, da sie nicht am Zug sind. Deine Flugzeugträger können sich in eine Seezone bewegen in der einer deiner Jäger landen wird oder in einer solchen verbleiben. (Und wenn er kann, muss er dies im Endeffekt auch tun).

Jägerverteidigung: Wird ein Träger angegriffen, werden seine Jäger (auch die freundlicher Mächte) als verteidigend in der Luft angesehen, und können an Stelle des Trägers als Verlust ausgewählt werden. (Ein Jäger kann aber nicht bei einem U-Boottreffer als Verlust ausgewählt werden da U-Boote nur Marineeinheiten angreifen können.)

U-Boote

Beschreibung: Günstige effektive Kriegsschiffe mit einzigartigen Fähigkeiten.

Kosten: **8**

Angriff: **2** (beim Eröffnungsfeuer) (3 mit Super-U-Booten)

Verteidigung: **2** (beim Eröffnungsfeuer) (3 mit Super-U-Booten)

Bewegung: **2**

Besondere Fähigkeiten:

Können feindliche Seezonen als freundlich behandeln: Ein U-Boot kann durch eine Seezone ziehen, dass von feindlichen Einheiten besetzt ist. Wenn sein Zug allerdings in einer feindlichen Seezone endet, kommt es zum Gefecht. Ein U-Boot kann keine Truppenverschiebungsphase in einem feindlichen Feld beenden. Falls ein U-Boot eine Seezone betritt die einen feindlichen Zerstörer enthält, muss es seine Bewegung dort beenden.

Schleichangriff: U-Boote feuern immer im Schritt „Eröffnungsfeuer“, egal ob sie angreifen oder verteidigen. Sie können nur auf Marineeinheiten feuern. Verluste aus diesen Angriffen werden vom Spielfeld entfernt, noch bevor sie zurückschießen können, außer ein Zerstörer ist anwesend. (Jede Marine oder Luftwaffeneinheit kann ein U-Boot treffen.)

Abtauchen: Ein angreifendes U-Boot kann im Gefecht untertauchen, nachdem Angreifer und Verteidiger gefeuert haben und dann wenn alle Einheiten sich zurückziehen können. Es kann sich zur Oberfläche eines Seefeldes zurückziehen, von dem wenigstens eine angreifende Einheit kam. Wenn es sich zur Oberfläche zurückzieht, muss es sich in dasselbe Feld zurückziehen, wie alle anderen Seeinheiten, die sich zurückziehen. Ein oder mehrere U-Boote können sich auch zurückziehen, indem sie abtauchen.

Verteidigende U-Boote dürfen sich nach jeder Kampfrunde zurückziehen, indem sie abtauchen. Ein oder mehrere verteidigende U-Boote dürfen sich zurückziehen, egal ob es noch verteidigende Einheiten gibt oder nicht.

Wenn ein U-Boot abtaucht, so wird es auf das Spielfeld zurückgesetzt und wird auf die Seite gelegt, um anzuzeigen, dass es abgetaucht ist. Es bleibt bis zum Ende der Truppenverschiebungsphase untergetaucht. Das U-Boot taucht dann, unabhängig davon ob sich in der Meereszone noch feindliche Einheiten befinden wieder auf; Dies löst kein Gefecht aus. Die Anwesenheit eines abgetauchten U-Bootes macht die Seezone nicht feindlich, so dass feindliche Marineeinheiten sich frei durch eine Meereszone mit einem untergetauchten U-Boot bewegen können und ein feindlicher Transporter dort laden oder entladen kann.

Die Anwesenheit eines feindlichen Zerstörers auf dem Battleboard hindert ein U-Boot am Abtauchen, aber nicht daran sich zurückzuziehen (an der Oberfläche, wie andere Seeeinheiten).

Technologie – Super-U-Boote: Falls du die Technologie Super-U-Boote hast, greifen alle deine U-Boote mit 3 an und verteidigen auch mit 3.

Transporter:

Kurzbeschreibung: Kann Landeinheiten über Wasser transportieren.

Preis: **8**

Angriff: **0**

Verteidigung: **1**

Bewegung: **2**

Besondere Fähigkeiten:

Keine Angriffswaffen: Auch wenn ein Transporter, entweder allein oder mit anderen Einheiten, angreifen kann, hat er einen Angriffswert von 0. Daher kann er niemals beim Schritt „Angreifer feuert“ feuern.

Transportiert Landeinheiten: Ein Transporter kann Landeinheit die deiner oder einer befreundeten Macht angehören, transportieren. Seine Aufnahmefähigkeit beträgt irgendeine Landeinheit plus eine zusätzliche Infanterieeinheit. Also kann ein voller Transporter einen Panzer und eine Infanterieeinheit, eine Artillerie und eine Infanterieeinheit, eine Flak und eine Infanterieeinheit oder auch zwei Infanterieeinheiten transportieren. Ein Transporter kann niemals eine Fabrik transportieren. Bodentruppen an Bord eines Transporters sind Fracht; Sie können nicht angreifen und nicht verteidigen so lange sie auf See sind. Sie sind vernichtet, wenn der Transporter zerstört wird.

Landeinheiten, die zu einer befreundeten Macht gehören müssen im Zug des Eigentümers dieser Landeinheiten beladen werden und im Zug des Eigentümers des Transporters transportiert werden und dann (frühestens) im nächsten Zug des Eigentümers der Landeinheiten entladen werden.

Ein- oder Ausladen auf/von einem Transporter zählt als kompletter Zug einer Landeinheit. Sie kann sich weder vor dem Einladen noch nach dem Ausladen bewegen. Stellt die Landeinheiten in das Seefeld zum Transporter. Wenn sich der Transporter in der Truppenverschiebungsphase bewegt, so kann er beliebig viele Einheiten von Bord ausladen. Er kann sie aber nur in ein freundliches Territorium entladen.

Einladen und Ausladen: Ein Transporter kann in freundlichen Seezonen vor, während oder nach seiner Bewegung Einheiten einladen. Ein Transporter kann Ladung aufnehmen, sich 1 Seezone bewegen, noch eine Einheit einladen, sich eine weitere Seezone bewegen und die 2 Einheiten am Ende seines Zuges ausladen. Man kann die Einheiten nur an Bord lassen wenn diese schon in einem vorherigen Zug oder in der Truppenverschiebungsphase dieses Zuges eingeladen wurden. In ein feindliches Territorium kann ein Transporter nur im Rahmen eines amphibischen Angriffs entladen (siehe unten).

Sobald ein Transporter auslädt, kann er sich in demselben Zug nicht mehr bewegen. Falls ein Transporter sich zurückzieht, kann er in demselben Zug nicht mehr ausladen. Ein Transporter kann in einem Zug nicht in zwei verschiedene Territorien ausladen oder auf einen anderen Transporter umladen. Falls eine Seezone feindlich ist, kann ein Transporter in dieser weder ein- noch ausladen. Denkt daran, eine Seezone ist feindlich, wenn sie Feindeinheiten enthält, aber untergetauchte U-Boote finden keine Beachtung beim Bestimmen des Status einer Seezone. Ein Transporter kann Einheiten laden und entladen ohne aus einer freundlichen Seezone wegzuziehen in der er sich befindet. Jeder dieser Transporte wird weiterhin durch die Transportaufnahmefähigkeit beschränkt. Er kann Einheiten nur in ein Territorium ausladen. Und sobald dies geschehen ist kann er sich bis zum nächsten Zug nicht mehr bewegen oder Einheiten einladen bzw. ausladen.

Amphibischer Angriff: Ein Transporter kann einen amphibischen Angriff einleiten oder daran teilnehmen, indem er während der Kampfbewegung mindestens eine Einheit in ein feindliches Territorium auslädt. Falls er dies macht muss er alle Einheiten, die während dieser Kampfbewegung an Bord gegangen sind, ausladen. Auch darf er alle Einheiten von derselben Nation, die bereits am Beginn der Runde an Bord waren, ausladen. Befinden sich feindliche Marineeinheiten in der Zone, in welcher der Transporter entladen will, muss erst ein Seegefecht geführt werden. Wenn der Transporter die Schlacht überlebt, muss er, nachdem alle verteidigenden Marineeinheiten zerstört sind, in das feindlichem Territorium entladen.

ANHANG 2 – Beispiel eines Zuges

A. Landkampf

Katarina, die Spielerin der Sowjetunion, macht gerade ihren ersten Zug, welcher gleichzeitig der erste des Spieles ist. Sie hat ein Startkapital von 24 IPC und alle Einheiten, die auf ihrer Referenz Liste aufgeführt sind. Sie wird von Anfang an von den Deutschen im Westen bedroht. In dem Beispiel wird nur auf die für die Demonstration relevanten Einheiten eingegangen.

Phase 1:

Waffenentwicklung (Develop Weapons)

Katarina entscheidet sich dazu, die Erforschung von Rockets Development zu probieren. Sie gibt 5 IPC aus und kauft einen einzelnen Entwicklungswurf. Sie würfelt und wirft glücklicherweise eine 2. Ihre Flakgeschütze können nun ab ihrem nächsten Zug gegnerische Fabriken angreifen.

Phase 2:

Einheiten kaufen (Purchase Units)

Katarina hat noch 19 IPC übrig. Da sie glaubt, mehr Panzer zu brauchen um mit der deutschen Bedrohung fertig zu werden, kauft sie 3 Panzer und eine Artillerie und platziert diese in der Mobilisierungszone.

Phase 3:

Kampfbewegung (Combat Move)

Katarina kann es sich nicht leisten, dass Deutschland sich weiter aufbaut, denn schon jetzt stehen dessen Truppen gleich vor ihrer Hauptstadt Moskau. Also attackiert sie die deutschen Truppen in Westrussland. Drei Infanterie und ein Panzer attackieren aus Archangelsk, während sie zwei Infanterie und einen Jäger aus Karelien mitnimmt.

Phase 4:

Kampf durchführen (Conduct Combat)

Katharina führt ihren Angriff auf Westrussland durch.

Sie stellt ihre fünf Infanterie in die erste Spalte des Gefechtsbrettes auf die Angreifer Seite und ihren Panzer und Jäger in die Dritte. Franz, der Spieler Deutschlands, stellt seine Artillerie und Infanterie in die zweite und den Panzer in die dritte Spalte auf der Verteidiger Seite.

Da keine Einheiten Eröffnungsfeuer ausführen können, fängt Katarina als angreifende Spielerin an, zu würfeln.

Sie arbeitet zuerst die Infanterie ab und schafft zwei 1er, also zwei Treffer, mit den fünf Würfeln. Dann wirft sie für den Jäger und den Panzer. Sie würfelt eine 2 und eine 4, also einen weiteren Treffer.

Deutschland verliert 3 Einheiten; Franz stellt alle 3 Infanterie-Einheiten auf die Verlustzone der Verteidiger-Seite. Jetzt würfelt Franz als Verteidiger. Er wirft 3 Würfel für die Infanterie (obwohl sie schon alle als Verluste zählen) und einen für die Artillerie. Er darf jedes Mal höchstens eine 2 werfen um zu treffen und schafft dies einmal mit einer 1. Er rollt einen Würfel für den Panzer, verfehlt aber mit einer 5. Katarina stellt eine Infanterie in die Verlustzone des Angreifers. Dann entfernen beide Spieler ihre Verluste.

Als Angreifer könnte Katarina sich jetzt zurückziehen, da sie aber einen Sieg erwartet, greift sie weiter an. Sie rollt vier Würfel für ihre Infanterie und schafft drei 1ser - Overkill! Franz stellt seine übrigen Einheiten in seine Verlustzone. Er schießt zurück, und schafft einen Treffer mit seiner Artillerie, aber trifft bei einer 6 mit dem glücklosen Panzer wieder nicht. Katarina stellt eine ihrer Infanterien in ihre Verlustzone. Nachdem beide Spieler ihre Verluste entfernt haben, zieht Katarina mit ihren überlebenden Angreifern nach Westrussland (abgesehen von dem Jäger, welcher in der Phase Truppenverschiebungen in Russland landen wird – für den Moment bleibt er in Westrussland)

Sie nimmt jetzt Westrussland in Besitz und platziert einen ihrer Kontrollmarker in dem Territorium. Auf der Nationalen Produktionsliste geht ihr Marker zwei Felder hoch, und zeigt jetzt ein Einkommen von 26 an, während der Deutschlands um 2 Felder auf 38 zurückgesetzt wird

Phase 5: Truppenverschiebungen (Non-combat Move) Archangelsk sieht für Katarina etwas leer aus, also zieht sie zwei Infanterie und eine Artillerie aus Russland dorthin. Beide Panzer aus Russland verlegt sie nach Karelien. Danach zieht sie ihr U-Boot 2 Felder in Seezone Nummer 6. Ihren Jäger bewegt sie von Westrussland nach Russland.

Phase 6:

Neue Einheiten mobilisieren (Mobilise New Units)

Katarina stellt 3 Panzer und eine Artillerie, die sie anfangs gekauft hat in den Kaukasus neben ihren Industriekomplex. Dies ist die maximale Anzahl an Einheiten die sie in diesem Territorium aufstellen kann, da das Territorium einen IPC-Wert von 4 hat.

Phase 7:

Einkommen kassieren (Collect Income)

Katarina bekommt 26 IPC von der Bank.

Jetzt ist Deutschland am Zug, und Franz kann es kaum erwarten, es Katarina heimzuzahlen.

B. Beispiel für Seekampf und amphibische Landung

Aufstellung:

Japan

Seezone 58 (sz58) - 2 Flugzeugträger, 1 Schlachtschiff, 1 Zerstörer, 4 Jäger

sz45 – U-Boot

sz60 - 2 Transporter, 1 Schlachtschiff

Wake Island - 1 Infanterie, 3 Jäger

Japan - 3 Infanterie, 2 Artillerie, 1 Panzer, 1 Bomber

USA

Hawaiian Islands - 4 Infanterie, 1 Jäger

sz52 - 1 Träger, 2 Jäger, 1 Schlachtschiff, 1 Zerstörer, 1 U-Boot, 1 Transport

Japans Zug:

Phase 1: Waffenentwicklung

Japan will keine Technologien erforschen.

Phase 2: Einheiten kaufen

Mit 35 IPCs, kauft 2 Jäger, 1 Panzer, 1 Artillerie und 2 Infanterie – nichts gespart

Phase 3: Kampfbewegung (es wird ein zweistufiger amphibischer Angriff gezeigt)

Teil 1. Kampfbewegung in die feindliche Seezone

1 Infanterie, 1 Artillerie & 1 Panzer von Japan wird auf 2 Transporter in sz60 aufgeladen. Die 2 Transporter & 1 Schlachtschiff in sz60 fahren zur sz52, wobei einer der Transporter die Infanterie auf Wake Island unterwegs mitnimmt. 1 Schlachtschiff, 1 Zerstörer & 4 Jäger (die auf Wake landen werden) in sz58, das U-Boot von sz45, und der Bomber von Japan fährt auch in die sz52.

Teil 2. Japan erklärt gleichzeitig, dass es beabsichtigt einen amphibischen Angriff auf Hawaiian Islands zu unternehmen.

3 Jäger (die auf Flugzeugträgern in sz52 landen werden) von Wake fliegen zu den Hawaiian Islands um den amphibischen Angriff zu unterstützen.

Die 2 Träger in sz58 sind dazu bestimmt, in der Truppenverschiebungsphase zur sz52 zu fahren, um die Jäger, die von Wake kommen, aufzusammeln, falls sie überleben.

Phase 4: Kampf durchführen

Teil 1.

Sz52:

Runde 1

Japan: 1 Bomber, 4 Jäger, 2 Schlachtschiffe, 1 Zerstörer, 1 U-Boot, 2 beladene Transporter

USA: 2 Jäger, 1 Schlachtschiff, 1 Flugzeugträger, 1 Zerstörer, 1 U-Boot, 1 Transporter

Eröffnungsfeuer: Japan. U-Boot verfehlt, US U-Boot trifft – ein Schlachtschiff kassiert einen Treffer

Japan: Bomber, 1 Jäger, 1 Schlachtschiff, Zerstörer treffen - 3 Jäger, 1 Schlachtschiff verfehlen - 4 Treffer

USA nimmt die Treffer auf das Schlachtschiff, Flugzeugträger, Zerstörer und Transporter

USA: 2 Jäger, Schlachtschiff, Zerstörer treffen - Flugzeugträger, Transporter verfehlen - 4 Treffer

Japan nimmt die Treffer auf ein Schlachtschiff, U-Boot und 2 Jäger
US U-Boot taucht ab.

Runde 2

Japan: 1 Bomber, 2 Jäger, 2 Schlachtschiffe (beschädigt), 1 Zerstörer, 2 beladene Transporter

USA: 2 Jäger, 1 Schlachtschiff (beschädigt) (denkt daran, dass das US U-Boot abgetaucht ist und somit nicht mehr im Spiel ist)

Japan: Bomber, 2 Jäger treffen - 2 Schlachtschiffe, Zerstörer verfehlen - 3 Treffer

USA nimmt die Treffer auf das Schlachtschiff und 2 Jäger

USA: 1 Jäger, Schlachtschiff treffen - 1 Jäger verfehlt - 2 Treffer

Japan nimmt die Treffer auf die verbliebenen Jäger

Endergebnis - sz52 für amphibischen Angriff geklärt mit 2 Schlachtschiffe, 1 Zerstörer, 2 beladene Transporter & 1 Bomber (muss in der Truppenverschiebungsphase landen) - US U-Boot in der sz abgetaucht.

Teil 2.

Die Einheiten vom Transporter werden auf Hawaii entladen und beginnen den Überfall.

Hawaiian Islands:

Runde 1

Japan: 2 Infanterie, 1 Artillerie, 1 Panzer, 3 Jäger

USA: 4 Infanterie, 1 Jäger

Japan: 1 Panzer, 1 Jäger treffen - 2 Infanterie, Artillerie, 2 Jäger verfehlen - 2 Treffer

USA nimmt die Treffer auf Infanterien

USA: 1 Infanterie, Jäger treffen - 3 Infanterie verfehlen - 2 Treffer

Japan nimmt die Treffer auf 2 Infanterie

Runde 2

Japan: 1 Artillerie, 1 Panzer, 3 Jäger

USA: 2 Infanterie, 1 Jäger

Japan: 2 Jäger treffen - Artillerie, Panzer, 1 Jäger verfehlen - 2 Treffer

USA nimmt die Treffer auf die übrigen 2 Infanterie

USA: 1 Infanterie trifft - 1 Infanterie, Jäger verfehlen - 1 Treffer

Japan nimmt den Treffer auf die Artillerie

Runde 3

Japan: 1 Panzer, 3 Jäger

USA: 1 Jäger

Japan: Panzer trifft

USA nimmt den Treffer auf den Jäger

USA: Jäger trifft

Japan nimmt den Treffer auf einen Jäger

Endergebnis - Hawaiian Islands genommen mit 1 Panzer, 2 Jäger (müssen in der Truppenverschiebungsphase woanders landen)

Phase 5: Truppenverschiebungsphase

Der Bomber in sz 52 zieht nach Japan. Die 2 Jäger von Hawaiian Islands fliegen zur sz 52, genau wie einer der Träger in sz58. Der andere Träger in muss nicht wie angekündigt zur sz52 ziehen, weil nur 2 Jäger überlebt haben – er zieht stattdessen zur sz61 um neue Jäger aufzunehmen.

Phase 6: Mobilise New Units

Japan platziert den Panzer, Artillerie & Infanterie in Japan, und die Jäger (auf den Träger) in sz61.

Phase 7: Einkommen kassieren

Japan kassiert 36 IPCs

C. Beispiel für den Kampf um eine Siegstadt

Deutschland greift das britisch kontrollierte Indien an, welches die Siegstadt Kalkutta beinhaltet.

Schritt 1: Einheiten auf das Gefechtsbrett stellen.

Deutschland ist der Angreifer. Seine Infanterie, Panzer und Jäger werden auf die entsprechenden Spalten auf der Angreiferseite auf dem Gefechtsbrett (1,3, und 3, hier) gestellt. Der Panzer von UK die Infanterie und die Flak werden auf die entsprechenden Spalten auf der Verteidigerseite gestellt (hier 3,2, und 1
Schritt 2: Eröffnungsfeuer.

Die britische Flak feuert auf den deutschen Jäger. Der britische Spieler würfelt eine 1 - ein Treffer! Der dt. Spieler stellt den Jäger in die Verlustzone und der britische Spieler stellt die Flak wieder auf das Spielbrett.

Schritt 3: Entfernen der Verluste des Eröffnungsfeuers.

Der deutsche Jäger ist zerstört und wird vom Gefechtsbrett entfernt.

Schritt 4: Angreifereinheiten feuern.

Der dt. Spieler würfelt einen Würfel für die Infanterie und hat eine 4, - er verfehlt. Aber das Werfen eines Würfels für den Panzer bringt eine 2, was ein Treffer ist. Der britische Spieler entscheidet sich für eine Infanterie als Verlust und zieht sie in die Verteidigerverlustzone.

Schritt 5: Verteidigereinheiten feuern.

Der britische Spieler würfelt einen Würfel für den Panzer, der eine Verteidigung von 3 hat, und einen für die Infanterie, die mit einer 2 verteidigt (auch wenn sie in der Verlustzone ist). Der britische Spieler würfelt 4 und 5, beide verfehlen.

Schritt 6: Entfernen der Verluste

Die britische Infanterie ist zerstört.

Schritt 7: Weiterangreifen oder Rückzug.

Der dt. Spieler will sich nicht zurückziehen, somit gibt es eine neue Reihe und der Kampf startet wieder bei Schritt 2. Es gibt in Schritt 2 und 3 keine Aktivität, weil keine Einheiten für ein Eröffnungsfeuer mehr übrig sind.

(Zweiter) Schritt 4: Angreifereinheiten feuern.

Der dt. Spieler würfelt einen Würfel für die Infanterie und wirft eine 1, ein Treffer. Die letzte Einheit des U.K. Spielers, der Panzer muss in die Verlustzone. Der dt. Spieler würfelt nicht mit dem Panzer, weil der Verteidiger keine Einheit mehr übrig hat.

(Zweiter) Schritt 5: Verteidigereinheiten feuern.

Der britische Spieler würfelt für den Panzer (jetzt ein Verlust) und es gelingt ihm eine 2, ein Treffer. Der deutsche Spieler nimmt seine Infanterie als Verlust.

(Zweiter) Schritt 6: Entfernen der Verluste.

Der britische Panzer und die dt. Infanterie sind zerstört.

(Zweiter) Schritt 7: Weiterangreifen oder Rückzug.

UK hat keine Einheiten mehr, somit gewinnt Deutschland und der Kampf ist zu Ende.

Schritt 8: Territorium einnehmen.

Deutschland hat Indien, ein Territorium mit dem Wert 3, eingenommen. Der dt. Spieler legt den überlebenden Panzer neben die eingenommene Flak in dem Territorium und legt einen dt. Kontrollmarker dort hin. Der dt. Marker auf der Tabelle für die nationale Produktion geht um 3 nach oben; der Marker des U.K. um 3 nach unten. Deutschland hat auch die Siegstadt Kalkutta eingenommen. Der dt. Spieler entfernt den britischen Marker am Platz Kalkuttas auf der Siegstättetabelle und ersetzt ihn durch einen eigenen. Die Achse ist dem Sieg einen Schritt näher.

ANHANG 3 – Optionale Regeln

A. Optionale Regeln für individuelle Gewinner

Auch wenn Axis & Allies ein Teamspiel ist, ist es dennoch möglich einen individuellen Sieger zu küren, indem bestimmt wird, welcher Spieler sein nationales Produktionsniveau um die höchste Prozentzahl gegenüber der Startzahl gesteigert hat.

Um das prozentuale Anwachsen zu ermitteln, teilt zuerst den Endwert der nationalen Produktion durch den Anfangswert. Beispiel: Wenn du mit der nationalen Produktion 25 angefangen hast und am Ende des Spiels das Niveau 40 erreicht hast: $40 / 25 = 1,6$

Als nächstes ziehe 1 vom Ergebnis ab. Unser Beispiel: $1,6 - 1 = 0,6$

Dann multipliziere das Ergebnis mit 100 um das prozentuale Anwachsen zu bekommen. $0,6 * 100 = 60\%$

Das kann auch in folgender Formel zusammengefasst werden:

$$((\text{Endwert der nationalen Produktion}/\text{Anfangswert})-1)*100$$

Der Spieler aus dem Siegerteam mit der höchsten Prozentzahl bei der nationalen Produktion ist der individuelle Gewinner!

B. Die Optionen für Nationale Vorteile

Langjährige Spieler wünschen sich vielleicht Abwechslung in den Spielen. Die folgenden zusätzlichen Regeln beinhalten nationale Vorteile für jede Weltmacht im Spiel, und ahmen deren historische Strategien oder Vorteile nach. Eine Weltmacht darf ihre nationalen Vorteile nicht mit befreundeten Nationen teilen.

Eine Anzahl dieser Vorteile wirken sich auf Territorien aus, die eine Weltmacht zu Beginn des Spieles kontrolliert, und ist nur wirksam solange diese Weltmacht das Territorium kontrolliert. Die U.D.S.S.R. kontrolliert zum Beispiel alle roten Territorien auf dem Spielbrett, also kann ein Vorteil der sich auf „rote Territorien“ bezieht, nur genutzt werden, solange diese Territorien noch von der U.D.S.S.R. kontrolliert werden.

Wenn ihr diese zusätzlichen Regeln benutzen wollt, entscheidet euch, viele nationale Vorteile jede Weltmacht erhalten soll. Jeder Spieler wählt dann diese Anzahl an Vorteilen für seine Weltmacht aus.

U.D.S.S.R. Nationale Vorteile

1. Russischer Winter

Russlands größter Verbündeter waren seine kalten Winter. Die deutsche Invasion lief sich tot, als der Schnee fiel.

Einmal im Spiel kannst du während des Schrittes: „Einkommen einziehen“ einen strengen Winter verkünden. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges verteidigt deine Infanterie mit „3“.

2. Nichtangriffspakt

Japan hat sich fast während des ganzen Krieges zurückgehalten, die U.D.S.S.R. anzugreifen. Sie hatten bereits einen „Bären“, der sie vom Osten her bedrohte.

Wenn Japan das erste Mal im Spiel ein Territorium, das von der U.D.S.S.R. kontrolliert wird angreift, darfst du einfach so 4 deiner Infanterieeinheiten in ein sowjetisch kontrolliertes Territorium (auch das angegriffene), das an ein von Japan kontrolliertes Territorium angrenzt, stellen bevor der Kampf ausgewürfelt wird. Falls du Japan angreiffst bevor Japan dich angreift, verlierst du diesen Vorteil.

3. Bewegliche Industrie

Als Antwort auf die Bedrohung von der russischen Front verlegten die Russen ihre Fabriken ostwärts. Sie fertigten 1942 5000 Panzer östlich des Ural.

Jede deiner Fabriken kann während der Truppenverschiebungsphase 1 Territorium weit ziehen. Sie kann im selben Zug benutzt werden, um Einheiten zu produzieren (bis zum Maximum des Wertes des neuen Territoriums). Sie können nicht während der Angriffsbewegung ziehen. Wenn sie von einem Gegner erobert werden, kann dieser sie nicht bewegen.

4. Bergungsgut

Nach der Schlacht von Kursk im Jahre 1943, ließen die Deutschen Hüllen ihrer zerstörten Panzer zurück. Die Russen fanden interessante Verwendung dafür.

Wenn du ein rotes Landterritorium gegen angreifende Panzer erfolgreich verteidigst und dabei mindestens ein angreifender Panzer zerstört wird, darfst du einen zusätzlichen russischen Panzer in dieses Landterritorium stellen.

5. Leih-Pachtabkommen

Nach dem Verlust der Ukraine und dem Zwang die Fabriken ostwärts zu verlegen, war es für die Sowjetunion nicht möglich, sich selbst zu versorgen und wieder aufzubauen. Die Alliierten kamen zu ihrer Rettung.

Während deiner Mobilmachungsphase kannst du eine U.K. und eine U.S. Landeinheit durch je eine russische ersetzen, falls sie sich in einem roten Territorium befinden.

Entferne die betreffenden Einheiten und ersetze diese durch denselben Typ in deiner Farbe.

6. Transsibirische Eisenbahn

Die transsibirische Eisenbahn verlief 10.000 Kilometer von Moskau bis Wladiwostok, die längste Hauptlinie auf der Welt.

In der Phase Truppenverschiebung können sich deine Infanterie-, Flak- und Artillerieeinheiten entlang dieser Länder 2 Felder (Territorien) weit pro Zug bewegen: Russland, Nowosibirsk, Jakutien und Burjatiën.

Deutschland Nationale Vorteile

1. U-Boot Krieg

Die Unterseeboote umschwärmten die Alliierten Schifffahrtswege und versenkten Schiffe ohne Rücksicht auf deren Ladung. Manche Ladung bestand nicht aus Kriegsmaterial.

Vom Einkommen Großbritanniens und der USA wird für jedes deiner U-Boote auf dem Spielplan 1 IPC in der Ertragsphase der jeweiligen Nation weniger ausgezahlt.

2. Atlantikwall

Die Deutschen bestückten die europäische Atlantikküste mit massiven Verteidigungssystemen von Norwegen bis Spanien.

Gegen jede Landungsoperation auf ein graues Territorium verteidigen deine Infanterieeinheiten mit einer „3“ während der ersten Kampfunde.

3. Blitzkrieg

Die kolossalen Panzer rasselten quer durch Europa und Nordafrika. Sie durchbrachen feindliche Linien, drehten dann um und brachten Verwüstung über die Verteidiger.

Wenn deine angreifenden Streitkräfte alle verteidigenden Einheiten in der ersten Gefechtsrunde vernichten oder gar kein Kampf notwendig war, dürfen alle deine überlebenden Panzer in der Truppenverschiebungsphase ein Territorium weiterziehen

4. Wolfsrudel

U-Boot Wolfsrudel durchstreiften den Atlantik, und arbeiteten bei der Versenkung alliierter Geleitzüge zusammen. Das einzige, was in Zusammenhang mit U-Booten sicher war: Es war immer ein noch anderes in der Nähe.

Deine U-Boote greifen mit 3 (4 falls du Super-U-Boote hast) an, wenn mehr als eines am Beginn einer Kampfrunde da ist. Sobald weniger als 2 U-Boote am Anfang einer Kampfrunde da sind, geht diese Fähigkeit verloren. Wolfsrudel verbessert nicht verteidigende U-Boote. Gegnerische Zerstörer beeinflussen diese Option nicht. Die U-Boote können aus verschiedenen Seezonen kommen, müssen aber dieselbe angreifen.

5. Sturzkampfbomber der Luftwaffe

Im Blitzkrieg um Europa spielte der kleine Sturzkampfbomber (Stuka) Ju-87 eine große Rolle. Seine markerschütternde Sirene verursachte Panik an allen Fronten.

Deine Jäger können taktische Erstrundenbombardements durchführen. Sie können wie üblich von Flakgeschützen abgeschossen werden. In der ersten Runde eines Landskampfes treffen sie bei einer 5 oder weniger, falls keine gegnerischen Jäger anwesend sind. Jede getroffene Einheit schießt normal in der Kampfrunde zurück. In den folgenden Kampfunden greifen sie normal an. Falls gegnerische Jäger anwesend sind, wird die Sonderfähigkeit außer Kraft gesetzt.

6. Deutsche Wissenschaftler

Deutschland versammelte einige der größten Wissenschaftler der Welt, um durch technologische Durchbrüche die deutschen Kriegsbemühungen zu unterstützen.

Deine Technologiewürfel kosten nur 4 IPCs, statt 5.

Großbritannien Nationale Vorteile

1. Radar

Das Radar warnte die Briten vor der Bedrohung durch deutsche Flugzeuge, die über den Kanal kamen.

Britische Flakgeschütze treffen in beigen (sandfarbenen) Territorien gegnerische Flugzeuge bei einem Wurf von 1 oder 2.

2. Gemeinsamer Angriff

Der mächtigste Angriff des Krieges war die gemeinsame Landung der Alliierten in der Normandie. Die benötigte Planung für diese gleichzeitige Invasion wurde niemals mehr erreicht.

Einmal während des Spiels kannst du am Anfang der Runde (vor Russlands Zug) einen gemeinsamen Angriff ankündigen. In dieser Runde beendest du deinen britischen Zug wie normal, außer, dass du die Phasen Kampfbewegung, Kampf und Truppenverschiebung überspringst. In diesen Phasen des US-Zuges nutzt der US-Spieler deine Einheiten zusammen mit seinen für seine Phase Kampfbewegung, Kampf und Truppenverschiebung zusammen mit seinen eigenen Einheiten. Du und der US-Spieler müssen sich bei Verlusten und der Frage, wer ein Territorium einnimmt einigen, sonst darf der gegnerische Spieler entscheiden. Flakgeschützfeuer wird gegen jede Nation einzeln gewürfelt. Alle Würfe gegen Großbritannien werden vor den Würfeln gegen die US-Flugzeuge geworfen. Aufrüstungen und nationale Sonderregeln gelten nach wie vor nur für die Einheiten der Nation, die die entsprechenden Vorteile besitzt. Ein gemeinsamer Angriff kann nicht mehr abgesagt werden sobald er angekündigt wurde.

3. Enigma entschlüsselt

In einem geheimen Gebäude im Bletchley Park arbeiteten Alan Turing und seine Geheimcodespezialisten und entzifferten den Code der deutschen Enigma Maschine. Sie konnten dann falsche Meldungen zurückschicken.

Einmal im Spiel, wenn Deutschland seine Angriffsbewegung beendet hat, aber bevor es mit der Kampfphase beginnt, kannst du einen speziellen Zug durchführen. Dabei darfst du beliebig viele deiner Einheiten von einem angrenzenden Feld in ein beliebiges verbündetes Feld ziehen, das von Deutschland angegriffen wird (wenn Deutschland in ein leeres Seefeld zieht, so zählt das nicht). Alternativ dazu darfst du beliebig viele deiner Einheiten aus einem von Deutschland angegriffenen Feld in ein angrenzendes verbündetes Feld ziehen, aber du musst mindestens eine deiner Einheiten zurücklassen.

4. Öl aus dem Nahen Osten *Die englische 1920ste Division des Nahen Ostens entdeckte die Kraft im Sand. Die Deutschen versuchten diese Kraft für sich selbst zu nutzen.*

Wenn ein Flugzeug, das dir gehört, während deiner Truppenverschiebungsphase in Ägypten, Trans Jordanien oder Persien landet, kann es noch einmal die Anzahl an Feldern weiterziehen, die seiner normalen Reichweite entspricht.

5. Französischer Widerstand *Frankreich fiel schnell an Deutschland. Tausende französischer Patrioten, die andernfalls in Frontschlachten gefallen wären, erhoben sich später gegen ihre Besatzer.*

Wenn Westeuropa von den Alliierten kontrolliert wird, darfst du dort einmal während des Spiels 3 kostenlose Infanterieeinheiten während der Mobilisierungsphase deines Zuges platzieren.

6. Kolonialtruppen

Im zweiten Weltkrieg befand sich Englands koloniales Weltreich auf dem Höhepunkt. Zwei Jahrzehnte später war das Commonwealth nur noch ein Schatten seiner früheren weltumspannenden Ausdehnung.

Du beginnst das Spiel mit einer zusätzlichen Fabrik in einem beigen Territorium mit einem Einkommenswert von mindestens „1“ (Du kannst weiterhin nicht mehr als eine Fabrik in einem Territorium haben.)

Japan Nationale Vorteile

1. Tokioexpress

Das japanische Oberkommando setzte Zerstörer-Konvois zum Transport ihrer Infanterie ein. Alliierte Truppen in Guadalcanal nannten diese Konvois „Tokio-Express“.

Jeder deiner Zerstörer darf 1 Infanterieeinheit transportieren. Dabei gelten die üblichen Regeln für das Ein- und Ausladen von Einheiten wie bei Transportern. Zerstörer dürfen, auch wenn sie gleichzeitig ausladen, trotzdem noch Küstenbombardements durchführen, wenn Japan die Technologie kombiniertes Bombardement erforscht hat.

2. Kamikazeangriffe

Eine furchteinflößende Entwicklung war die Bereitschaft japanischer Piloten, ihre Flugzeuge direkt in Schiffe der Alliierten zu fliegen. Sie entwickelten sogar „fliegende Bomben“ mit Piloten darin.

Während Japans Zug kann der Japanspieler am Beginn eines Seekampfes in den Seezonen 58, 59, 60 oder 61 eine alliierte Überwasser-Marineeinheit (kein U-Boot) mit Kamikaze angreifen. Dieser Angriff findet vor der ersten Kampfrunde statt und etwaige Verluste werden vor Beginn des Kampfes entfernt (wenn ein Schlachtschiff einmal getroffen wird, wird es auf die Seite gedreht - wenn zwei 1er gewürfelt werden, wird es aus dem Spiel genommen). Wenn ein Flugzeugträger als Ziel genommen wird, wird angenommen, dass alle Jäger an Bord vor dem Kamikazeangriff abgehoben haben und sie dürfen sich in der Luft im folgenden Gefecht normal verteidigen, egal ob der Träger versenkt wird oder nicht.

Die Lufteinheiten, die für die Kamikazeangriffe verwendet werden, werden nicht auf dem Spielplan dargestellt. Der Japanspieler sagt an, welches Schiff das Ziel ist und würfelt 2 Würfel für den Angriff. Für jede gewürfelte „1“ gibt es einen Treffer. Es kann nur ein Kamikazeangriff pro Runde durchgeführt werden.

3. Nachtkampferfahrung zur See

Japan übte lange und ausdauernd daran Marineoperationen in der Nacht durchzuführen. Im Gegensatz dazu mussten die USA einiges aufbringen, um das auszugleichen.

In der ersten Runde aller Seekämpfe feuern deine Schlachtschiffe zweimal (2 Würfel werfen). Dies gilt für Verteidigung und Angriff.

4. Die mächtigsten Schlachtschiffe

Die größten und mächtigsten Schlachtschiffe dieser Zeit fuhren unter japanischer Flagge.

Angriff und Verteidigung deiner Schlachtschiffe erhöht sich auf 5.

5. Eingegrabene Verteidiger

Viele japanische Truppen verteidigten die Pazifikinseln lieber bis zum Tod, als sich zu ergeben.

Alle deine Infanterieeinheiten auf Inseln verteidigen mit einer „3“

6. Banzaiangriffe

„Banzai!“ war ein furchteinflößender, gemeinsamer Ausruf der kaiserlich japanischen Armee, und bedeutete: Du sollst zehntausend Jahre leben.

Wenn du einen Angriff nur mit Infanterie beginnst, darfst du einen Banzaiangriff ausrufen (Küstenbombardement ist aber bei einem amphibischen Angriff immer noch erlaubt.) Wenn dies geschieht, greifen all diese Infanterieeinheiten in der ersten Kampfunde mit einer 2 an. Egal ob es sich um einen amphibischen Angriff handelt oder nicht, ein Rückzug von einem Banzaiangriff ist nicht möglich.

United States Nationale Vorteile

1. Inselflugplätze

Die Streitkräfte von Mac Arthur bauten viele Flugplätze auf den Inseln, die sie eroberten. Von diesen Plätzen konnten Sie Angriffe starten, die tiefer in japanisch gehaltenes Territorium vordrangen.

Wenn du deine Flugzeuge ziehst, kannst du Inseln als Teil der Seezonen betrachten, in denen sie sich befinden. Ein Beispiel: Ein Jäger (Bewegungsrate 4) könnte in einem Zug von Midway zu den East Indies fliegen, sofern deine Seite beide Inselgruppen kontrolliert.

2. Chinesische Divisionen

Die Chinesen hatten 1942 dreihundert Divisionen. Präsident Roosevelt versuchte die meiste Zeit des Krieges Chiang Kai-shek dazu zu bewegen, etwas mit ihnen zu tun.

Du darfst in deiner Mobilmachungsphase 1 kostenlose Infanterieeinheit in eines der folgenden Territorien stellen, wenn du es kontrollierst): China, Sinkiang oder Kwangtung. Diese kostenlose Einheit bekommst du zusätzlich zu den Einheiten die du gerade gekauft hast.

3. Marines

„Schick die Marines rein!“ war ein wohlbekannter amerikanischer Ausruf im zweiten Weltkrieg.

Deine Infanterie greift in der ersten Runde des Bodengefechts eines amphibischen Angriffs mit „2“ an. Auch wenn sie von Artillerie unterstützt werden bleibt ihr Angriffswert bei 2.

4. Mechanisierte Infanterie

Mit ihrer Flotte von LKWs war die US-Armee die beweglichste Streitmacht des zweiten Weltkrieges.

Deine Infanterie darf sich zwei Felder bewegen und kann einen Blitzzug durchführen, genauso wie Panzer es machen.

5. Schnelle Träger

Die USS Independence war die erste von neun leichten Trägern, die auf Clevelandklasse Kreuzerrümpfen aufgebaut wurden.

Deine Flugzeugträger haben eine Reichweite von 3 Feldern.

6. Kriegswirtschaft

Die USA stellten ihre Wirtschaft in einem Maße auf Krieg um, wie es nie zuvor gesehen wurde. Jede Ressource im Land wurde für die Kriegsbemühungen angezapft. Rationen, Kriegsanleihen und Rosie, die Nieterin, wurden Teil der amerikanischen Kultur mit Vorbildcharakter.

Jede See- und Lufteinheit kostet 1 IPC weniger.