

Axis & Allies

Spielanleitung ins Deutsche übersetzt von Zerodreamer.
Überarbeitet vom DAAK im Juni 2003.

WICHTIG: Bitte zuerst lesen! Diese deutsche Anleitung wurde erstellt um nicht-englischsprachigen Spielern den Einstieg in Axis&Allies zu erleichtern. Diese Anleitung ist keine exakte Übersetzung der Originalregeln und kann daher in einigen (kleineren) Punkten von diesen abweichen. Für eine Einführung und ein erstes Probespiel ist sie sehr gut geeignet. Für alle beim **DAAK** gespielten und für die Rangliste gewerteten Partien sind allerdings die **englischen Originalregeln der 2nd Edition maßgeblich**. (Sind auch von der DAAK site downloadbar).



Die Axis & Allies Spielanleitung zeigt dir die aufregende Art dieses vielfältigen Spieles. In Kapitel 1 erfährst du was in einer Runde zu tun ist, in Kapitel 2 erfährst du alles über die Spielvorbereitungen. Die wichtigsten Kapitel sind Kapitel 3 bis Kapitel 8, dort erfährst du alles über die Einheiten, deren Kampfverhalten und wie du den Krieg gewinnen kannst.

Es ist Frühling 1942. Die Welt befindet sich im Krieg. Fünf Weltmächte kämpfen um die Vorherrschaft auf unserem Planeten. Du und deine Gegner kontrollieren die militärische und ökonomische Zukunft einer oder mehrerer dieser Mächte.

Die Achsenmächte, Deutschland und Japan kämpfen gegen die Alliierten, bestehend aus Großbritannien, der U.D.S.S.R. und den Vereinigten Staaten. Du musst als Team mit deinen Verbündeten arbeiten. In diesem Spiel erfährst du das Kooperation und Verhandeln genauso wichtig sind wie taktisches Vorgehen.

Inhalt

Kapitel 1	...	Was während einer Runde zu tun ist
Kapitel 2	...	Aufstellung des Spieles
Kapitel 3	...	Aktionsfolge 1 : Entwicklung/Aufstellung
Kapitel 4	...	Aktionsfolge 2 : Kampfbewegungen
Kapitel 5	...	Aktionsfolge 3 : Kampf
Kapitel 6	...	Aktionsfolge 4 : Bewegung ohne Kampf
Kapitel 7	...	Aktionsfolge 5 : Aufstellung neuer Einheiten
Kapitel 8	...	Aktionsfolge 6 : Einkommen/Sieg

Kapitel 1 - Die sechsteilige Aktionsfolge

Jeder Spieler führt während seiner Runde eine Aktionsfolge aus. Ein aus sechs Teilen bestehender Zug. Hat der Spieler die sechste Aktion beendet, ist seine Runde abgeschlossen. Das Spiel setzt sich fort mit dem nachfolgenden Spieler der seinerseits wieder die Aktionsfolge komplett ausführt. Es kann viele Spielrunden dauern, bis die Gewinnerseite feststeht.

WICHTIG : Ein Spieler kann während seiner Runde auch nur Teile der nachfolgenden Aktionsfolge ausführen. Das ist zulässig. Natürlich aber muss er, wenn er Einheiten kauft, diese Einheiten auch auf dem Spielfeld aufstellen, und wenn er eine Kampfbewegung macht, dann muss er den Kampf auch austragen. Der einzige Teil der Aktionsfolge, der in jeder Runde einzuhalten ist die Entgegennahme der Einnahmen.

Die Aktionsfolge:

1. Die Entwicklung besonderer Waffen und/oder die Produktion neuer Einheiten
2. Kampfbewegungen
3. Kampf
4. Bewegung ohne Kampf
5. Aufstellung der neu produzierten Einheiten
6. Einnahmen entgegennehmen

Jede der oben stehenden Aktionen wird kurz und direkt nachfolgend und ausführlich auf den Seiten ... bis ... erklärt. Jede untenstehende Aktion wird auch anhand eines Beispiels, ein deutscher Angriff auf ein britisch besetztes Gebiet erklärt.

AKTION 1: Entwicklung von Waffen und/oder Produktion von Einheiten

In dieser Phase kaufen die Spieler Einheiten für zukünftige Angriffe.

Folgende Einheiten sind zu kaufen: Infanterie, Panzer, Flugzeuge, Schiffe, Industriekomplexe und Flugabwehrgeschütze.

Beim Kauf sollte man bedenken, wen man wann und wo angreifen möchte.

In dieser Phase kann der Spieler die Entwicklung besonderer Waffen wie Raketen, Düsentriebwerke usw. versuchen. Die Entwicklung von Waffen ist sehr teuer, aber sie kann einen mit sehr wirkungsvoller Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten ausstatten.

BEISPIEL AKTION 1:

Deutschland wünscht nicht die Entwicklung besonderer Waffen. Es hat momentan 28 I.P.C. im Spiel und entscheidet sich für den Kauf von zwei Transportschiffen und zwei Infanteriedivisionen für eine Landeoperation im Kaukasus über das schwarze Meer. Dieser Angriff wird nicht vor der nächsten Runde Deutschlands stattfinden, aber das Ziel ist bereits gewählt und die für die Durchführung des Angriffes notwendigen Waffen werden jetzt gekauft (natürlich hält Deutschland diesen Operationsplan geheim).

Beachte die deutsche Referenztafel. Die beiden Panzer und die beiden Transportschiffe kosten zusammen 26 I.P.C.

Deutschland kauft die beiden Spielsteine stellt sie aber nicht auf das Spielbrett bis zum Ende seiner Runde. Nach diesem Geschäft bleiben 2 I.P.C. übrig.

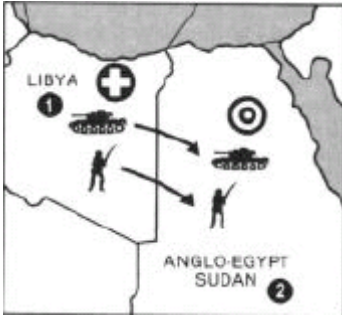
AKTION 2 : Kampfbewegung

In dieser Phase zieht der Spieler diejenigen Einheiten in Gebiete oder Seezonen, welche von seinem Feinden besetzt sind und die er bekämpfen möchte.

Jeder Einheit ist eine Zahl an Gebieten oder Seezonen zugeordnet, welche sie ziehen kann (Reichweite 1-6 Felder), ebenso ist ihr eine militärische Stärke zugeordnet (den Fähigkeiten zum Angriff und zur Verteidigung werden bestimmte Würfelzahlen zugeordnet). Die Bewegungsfähigkeit einer Einheit und ihre Fähigkeiten zum Angriff und zur Verteidigung bestimmen nun ob man die Einheit in die Schlacht schickt.

WICHTIG : In dieser Phase kann der Spieler sich in beliebig viele Kampfsituationen, egal ob zu Land oder zur See hinein bewegen. Auch kann er Die Einheiten aus verschiedenen, anliegenden Feldern zum Angriff auf ein feindliches Gebiet zusammenführen. Man sollte immer mit der größtmöglichen Masse angreifen, vorausgesetzt die Einheiten können regelgerecht zusammengeführt werden.

BEISPIEL AKTION 2:



Der einzige Konflikt, den Deutschland wünscht, ist ein kleines Scharmützel in Nordafrika. In der Phase Kampfbewegung zieht Deutschland mit einer Infanterieeinheit und einem Panzer von seinem libyschen Gebiet aus in den anglo-ägyptischen Sudan, welcher von Großbritannien besetzt ist. Großbritannien verteidigt das Gebiet mit einer Infanterieeinheit und einem Panzer. Daraus ergibt sich eine Schlacht.

AKTION 3 : Kampf

In der Aktionsfolge Kampf müssen alle Schlachten ausgefochten und alle



Konflikte entschieden werden. Hier nun die Durchführung des Kampfes.

A Stelle alle Einheiten auf das Kampffeld, wie es die jeweiligen Umrisse angeben. Die angreifenden Einheiten auf der einen Seite, die verteidigenden Einheiten auf der anderen Seite. Die über der Einheit stehende Zahl gibt die maximale Fähigkeit der Einheit zum Angriff oder zur Verteidigung an.

Das heißt: Würfelt der Spieler diese angegebene Zahl oder eine kleinere Würfelzahl, so hat er gegen seinen Gegner einen Treffer erzielt. Einen Treffer erzielt meint hier, dass der Gegner eine Einheit verliert. Der Spieler, der den Treffer erhalten hat wählt eine Einheit aus die verloren gehen soll.

Das Entscheidungskonzept:

Dieser als Zahl angegebene Verteidigungs- bzw. Angriffsfaktor ist die Würfelzahl, welche eine Einheit benötigt, um einen Treffer gegen eine andere Einheit zu erzielen. In dieser Regel werden diese Faktoren auch oft bezeichnet als: Eine Einheit greift mit (Zahl) an; eine Einheit verteidigt mit (Zahl). Diese Angriffs- und Verteidigungsfaktoren haben ihre Entsprechung in der Wirklichkeit. So hat zum Beispiel hat eine Infanteriedivision einen Vorteil, wenn sie sich in einem Gebiet eingegraben hat, daher verteidigt sich eine Infanteriedivision mit einem Wert von „1“ oder „2“ und die angreifende Infanterie attackiert nur mit Würfelzahl „1“.

- B Der Angreifer würfelt zuerst, wobei er für jede Einheit in seiner 1. Spalte würfelt. Danach würfelt er ebenso für die Spalten 2,3 und 4. Bei jedem Treffer zieht der Verteidiger mit einer Einheit von sich hinter die Verlustlinie. Wird kein Treffer erzielt wird das Ergebnis ignoriert.
- C Nun würfelt der Verteidiger für seinen Gegenangriff, so wie dies der Angreifer getan hat. Auch die Verluste des Verteidigers feuern in diesem Gegenangriff noch, da der Ablauf des Kampfes gleichzeitig stattfindend angenommen wird. Mit jedem Treffer zieht der Angreifer eine Einheit seiner Wahl vom Feld zurück. Beim Gegenangriff sind alle Verluste die der Angreifer erleidet endgültig – die als Verlust deklarierten Einheiten des Angreifers werden sofort aus dem Spiel genommen. Ist der Gegenangriff vorbei entfernt der Angreifer alle seine Verluste vom Kampffeld.
- D Nun ist die erste Runde im Kampf ausgefochten. Stehen noch Einheiten auf dem Kampffeld, so wird solange weitergewürfelt, bis eines der nachfolgenden Ereignisse eintritt:
- Der Angreifer zieht sich zurück – geschieht dies so behält der Verteidiger das Gebiet.
 - Der Angreifer ist eliminiert – geschieht dies so behält der Verteidiger das Gebiet.
 - Der Verteidiger ist eliminiert – geschieht dies so erhält der Angreifer das Gebiet.
 - Sowohl der Verteidiger als auch der Angreifer sind zerstört– geschieht dies behält der Verteidiger das Gebiet

Die Eroberung eines Gebietes : Erobert der Angreifer das Gebiet so legt er einen Kontrollmarker seines Landes auf dieses Gebiet und korrigiert die Einkommen in der Tabelle mit den Nationalproduktionspunkten. Die Nationalproduktionspunkten des Verteidigers, der verloren hat, sinkt um den Wert des verloren Gebietes.

BEISPIEL AKTION 3:

Um den Konflikt im anglo-ägyptischen Sudan zu entscheiden, stellt das angreifende Deutschland seine Infanteriedivision und den Panzer in die entsprechenden Spalten der Angreiferseite. Das verteidigende Großbritannien stellt seine Infanteriedivision und den Panzer in die entsprechenden Spalten auf der Verteidigerseite. Folgende Aktivität findet statt:

1. Der Angreifer feuert

Deutschland würfelt einmal für die Infanterie und wirft eine „4“, kein Treffer. Deutschland würfelt einmal für den Panzer und wirft eine „3“, ein Treffer, Großbritannien wählt als Verlust die Infanteriedivision und zieht hinter die Verlustlinie.

2. Der Verteidiger feuert

Großbritannien würfelt mit zwei Würfeln (einer für die Infanteriedivision, obwohl sie schon als Verlust festgelegt ist, und einen für den Panzer) und würfeln eine „4“ und eine „5“, in beiden Fällen kein Treffer. Nun entfernt es seine Infanteriedivision endgültig aus dem Spiel.

3. Der Angreifer feuert

Deutschland würfelt einmal für die Infanterie und würfelt eine „1“.
Großbritannien verliert seine letzte verbliebene Einheit. Sein Panzer wird hinter die Verlustlinie gestellt. Deutschland braucht für seinen Panzer nicht mehr würfeln, da Großbritannien keine übrigen Einheiten mehr hat.

4. Der Verteidiger feuert

Großbritannien würfelt noch einmal für den verlorenen Panzer und würfelt eine „2“, ein Treffer. Deutschland entscheidet sich für die Infanteriedivision als Verlust.

5. Das Ergebnis des Kampfes

Die Schlacht ist vorbei. Deutschland hat den anglo-ägyptischen Sudan erobert, ein Gebiet mit dem Wert 2 für die Nationalproduktionstabelle. Deutschland stellt seinen Panzer in den anglo-ägyptischen Sudan, legt eine Kontrollmarke dazu um seinen Besitz zu kennzeichnen, und korrigiert die Tabelle mit den Nationalproduktionspunkten.

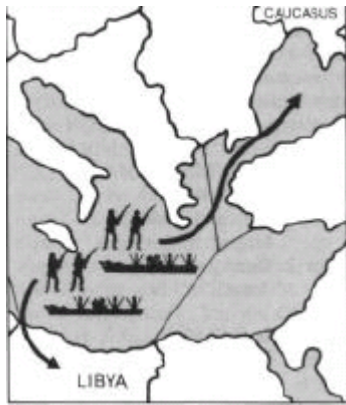
Der deutsche Marker in der Tabelle stand auf 28. Nun wird er um 2 Punkte auf 30 erhöht. Der Marker von Großbritannien stand auf 30 und wird nun um 2 Punkte auf 28 reduziert.

AKTION 4 : Bewegung ohne Kampf

Dies ist die Phase in welcher kein Kampf stattfindet. Während dieser Aktion kann der Spieler alle Einheiten auf dem Spielfeld ziehen, welche sich noch nicht in der Aktionsfolge Kampf bewegt haben.

Der Spieler kann während dieser Phase keine Einheiten in feindlich besetzte Gebiete ziehen.

BEISPIEL AKTION 4 :



Deutschland hat im Mittelmeer 2 Transportschiffe stehen. Jedes Transportschiff hat 2 Infanteriedivisionen an Bord. Deutschland plant bald den Kaukasus anzugreifen, beschließt es mit einem der Transportschiffe ins schwarze Meer auszulaufen, das andere Transportschiff landet in Libyen, um in Nordafrika weiter Landstreitkräfte zur Verfügung zu haben.

AKTION 5 : Aufstellung der neu produzierten Einheiten auf dem Spielbrett

Alle Militäreinheiten, die während Aktion 1 produziert wurden, müssen nun auf dem Spielbrett aufgestellt werden. Sie müssen dort platziert werden, wo der Spieler Industrieanlagen stehen hat.

Stelle die Landeinheiten und die Flugzeuge in die Gebiete in denen die Industrieanlagen stehen.

Stelle See-Einheiten in die Seezonen die den Gebieten am nächstgelegenen sind, welche Industrieanlagen beinhalten.

BEISPIEL AKTION 5:

Während Aktion 1 hat Deutschland 2 Transportschiffe und 2 Infanteriedivisionen für eine künftige Landeoperation im Auftrag gegeben. Deutschland hat 2 Industrieanlagen, eine auf deutschem Gebiet, und eine im südeuropäischen Gebiet. Deutschland platziert beide Transportschiffe in der Sezone, welche an das Gebiet Südeuropa angrenzt, und stellt zwei Panzer in das Gebiet Südeuropa hinein.

Aktion 6 : Entgegennahme des Einkommens

Dies ist die Phase in der der Spieler von der Bank I.P.C.s empfängt, um damit zukünftige Angriffe und strategische Maßnahmen zu finanzieren. Gehe dazu in die Tabelle mit den Nationalproduktionspunkten, sehe nach dem Stand deiner Kontrollmarke und nehme die entsprechende I.P.C.s. von der Bank entgegen. Deine Runde ist nun vorbei.

Beispiel AKTION 6:

Die Kontrollmarke Deutschlands steht in der Nationalproduktionstabelle auf 30. Deutschland bekommt von der Bank 30 I.P.C.. Deutschlands Runde ist nun vorbei.

Kapitel 2 - Aufstellung des Spieles

2 bis 5 Spieler können bei Axis & Allies mitspielen.

In einem Spiel mit 5 Spielern kontrolliert jeder Spieler eine Weltmacht; spielen weniger als 5 Spieler werden einige Mitspieler mehr als eine Weltmacht kontrollieren.

Nachfolgend ist angegeben wie dann die Länder auf die Spieler verteilt werden:

- Spiel mit 2 Mitspielern:

Spieler 1	U.D.S.S.R. Großbritannien Vereinigte Staaten
Spieler 2	Deutschland Japan

- Spiel mit 3 Mitspielern:

Spieler 1	U.D.S.S.R. Großbritannien Vereinigte Staaten
Spieler 2	Deutschland
Spieler 3	Japan

- Spiel mit 4 Mitspielern:

Spieler 1	U.D.S.S.R. Großbritannien
Spieler 2	Vereinigte Staaten
Spieler 3	Deutschland
Spieler 4	Japan

- Spiel mit 5 Mitspielern:

Spieler 1	U.D.S.S.R.
Spieler 2	Großbritannien
Spieler 3	Vereinigte Staaten
Spieler 4	Deutschland
Spieler 5	Japan

WICHTIG: Kontrolliert ein Spieler mehr als eine Weltmacht, so muss er strikt jede Weltmacht für sich spielen, er darf also nicht Verluste, Zugewinne oder das Einkommen verschiedener Mächte vermischen.

Reihenfolge der Spielrunde:

1. U.D.S.S.R.
2. Deutschland
3. Vereinigtes Königreich
4. Japan
5. Vereinigte Staaten

Vorbereitung der Ablagen:

Sechs Ablagen enthalten während des Spieles alle Spielsteine. Nach dem Spiel kann man die Steine darin zugleich aufbewahren. Jeder Spieler erhält eine der Ablagen mit den 8 Fächern. Die Ablage mit den 4 Fächern ist die allgemeine Ablage. Hier nun der Inhalt der Ablagen:

Streitkräfte:

Die meisten Militäreinheiten sind in der Farbe ihres jeweiligen Landes gehalten. Folgende Länder haben folgende Farben:

U.D.S.S.R.	kontrolliert die dunkelbraunen Spielsteine
Deutschland	kontrolliert die grauen Spielsteine
Großbritannien	kontrolliert die beigen Spielsteine
Japan	kontrolliert die gelben Spielsteine
Vereinigte Staaten	kontrolliert die grünen Spielsteine

Verteile die Spielsteine auf die Fächer die einzelnen.

Kontrollmarken:

Jeder Spieler hat 20 Kontrollmarken aus Karton, die für sein jeweiliges Land stehen. Diese Kontrollmarke kommen ebenfalls in die Ablagen.

Kontrollmarken haben verschiedene Aufgaben:

- Werden Gebiete nach einer Schlacht von einer anderen Seite übernommen bzw. bleiben Gebiete unbesetzt so weisen die Kontrollmarken das Gebiet als Besitztum des Landes aus.
- Sie werden auch als Zählsteine auf der Nationalproduktionstabelle verwendet, um den I.P.C. Stand eines Landes anzuzeigen.

Andere Militäreinheiten:

Einige Einheiten tragen nicht die Farbkennzeichnung eines bestimmten Landes. Dies sind Flugabwehrgeschütze und Industrieanlagen. Diese Spielsteine kommen in die Ablage mit den 4 Fächern.

Würfel:

Die Würfel werden zum Entscheid in allen Kampfsituationen benötigt, ebenso zur Entwicklung von neuen Waffen. Sie kommen ebenfalls in die Ablage mit den 4 Fächern.

Plastikchips:

Die Chips können anstelle von Kampfeinheiten verwendet werden, um Platz in überbelegten Gebieten und Seezonen zu sparen. Weiße Chips entsprechen jeweils einer Einheit, rote Chips jeweils fünf Einheiten.

Beispiel: Sollen in einem Feld 7 Infanteriedivisionen stehen, so kann dies durch Das Aufeinanderlegen von 1 roten Chip, 1 weißen Chip und einer Infanteriedivision aus Plastik, welche oben steht, dargestellt werden. Gestapelte Chips müssen immer durch eine oben stehende Kampfeinheit eindeutig zu identifizieren sein!

Geldausgabe:

Die Industrieproduktions-Zertifikate, kurz I.P.C, haben die Stückelungen 1,5 und 10. Jedes Land erhält als Startkapital folgende Beträge:

U.D.S.S.R.	24
Deutschland	32
Großbritannien	30
Japan	25
Vereinigte Staaten	36

Die restlichen I.P.C. verwaltet ein Spieler als Bankier

Vorbereitung der Charts:

Es gibt insgesamt 7 Charts. Die Nationalproduktionstabelle und das Kampffeld wurden bereits erwähnt. Es folgt die Vorbereitung der Charts für das Spiel.

a) Die Nationalproduktionstabelle: Auf dieser Tabelle wird das Einkommen eines jeden Spielers angezeigt. Ein Spieler übernimmt die Führung dieser Tabelle und legt dazu für jedes Land die entsprechende Kontrollmarke auf den jeweiligen Startbetrag. Diese Tabelle dient auch als Tabelle für die Entwicklung von Waffen.

b) Die Referenztabellen: Jeder Spieler erhält die Tabelle für das von ihm kontrollierte Land. Lege die Tabelle neben die Ablage. die während des Spieles wichtigen Informationen sind alle darauf enthalten: Aufstellung der Streitkräfte, Reihenfolge einer Spielrunde, Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten eines jeden Spielsteines, Bewegungsfähigkeiten eines jeden Spielsteines.

c) Das Kampffeld : Findet in einer Runde ein Kampf statt, werden alle in die Schlacht verwickelten Spielsteine auf dem Kampffeld aufgestellt und der Konflikt wird mit Auswürfeln entschieden.

Das Spielbrett

Das Spielbrett ist eine stilisierte Weltkarte. Bei der Vorbereitung des Spieles werden die Militäreinheiten der 5 Mächte darauf bereits aufgestellt, wobei sich die Aufstellung an der militärischen und politischen Situation des Frühjahres 1942 orientiert.

Die Karte ist weiter in einzelne Spielfelder unterteilt, welche entweder Landgebiete oder Seezonen sind. Die schwarzen Grenzlinien zwischen den Landgebieten und Seezonen unterscheiden voneinander getrennte Felder. Einheiten können nur in ein benachbartes Feld weiterziehen; andere Einheiten können bis zu 6 Felder, die jeweils benachbart sein müssen, ziehen. Die Bewegungsfähigkeit der einzelnen Spielsteine ist aus den Referenztabellen ersichtlich und werden genauer in 4. Kapitel über die Kampfbewegungen erläutert.

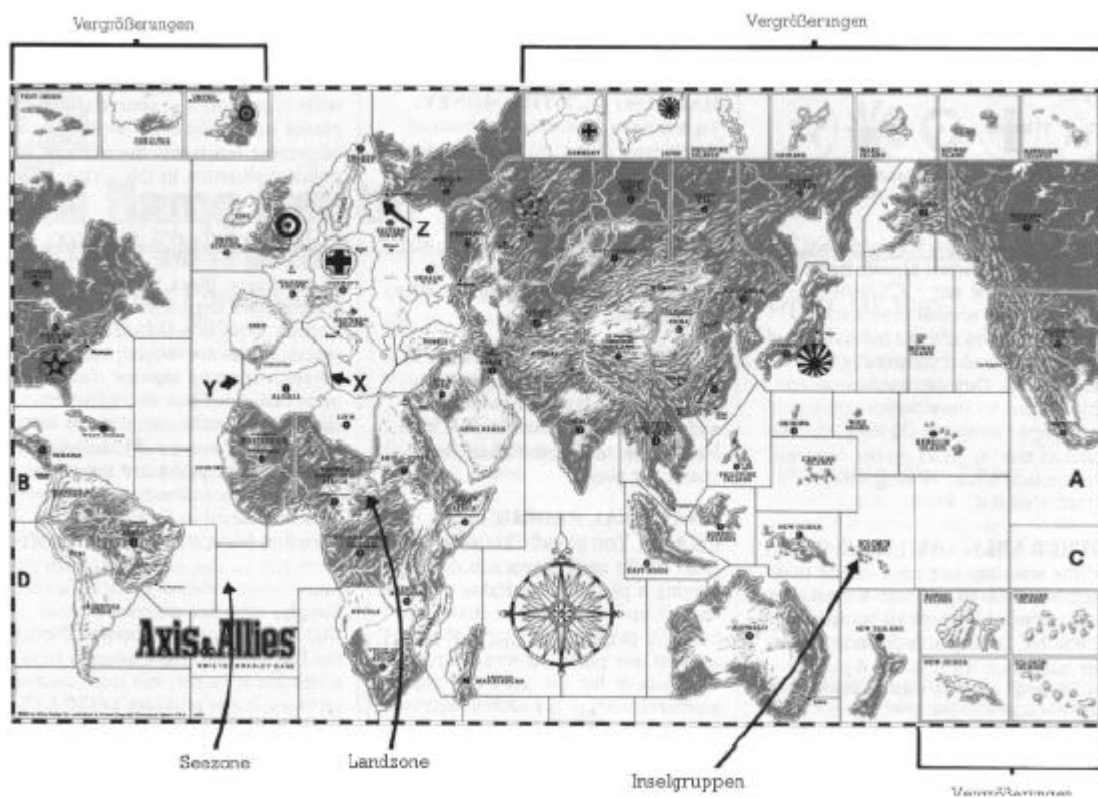
Bevor über die Bewegung noch genauer gesprochen wird sollte zuerst der Begriff „benachbartes Feld“ geklärt werden. Als benachbart gelten diejenigen Felder, welche eine gemeinsame Grenzlinie besitzen. So sind z.B. die Ukraine und der Kaukasus benachbart, aber das Gebiet Kaukasus ist nicht mit dem Gebiet Osteuropa benachbart.

WICHTIG : Die schwarzen Grenzlinien um Gebiete und Seezonen sind Kriterien für die Festlegung, ob Felder benachbart sind oder nicht – beachte, das Felder eine gemeinsame Grenzlinie haben müssen um benachbart zu sein. So liegen z.B. die Grenzlinien X und Y im Beispiel auf der Karte die Seezone bei Gibraltar fest.

Algerien liegt an dieser Seezone an, Libyen liegt nicht an – obwohl die Grenzlinie X Libyen berührt. Der Grund ist, das Libyen keine gemeinsame Grenzlinie mit der Seezone hat. Beachte auch das das Spielbrett in sich geschlossen ist, das heißt: Gebiete und Seezonen am rechten Rand sind zu den entsprechenden Gebieten am linken Rand benachbart.

Zum Beispiel liegt Westkanada an Ostkanada an, Westamerika liegt an Ostamerika an, Mexiko liegt am Gebiet von Panama an, die Seezone A ist der Seezone B benachbart und die Seezone C ist der Seezone D benachbart.

- Alle Landgebiete sind in der Farbe des Landes gehalten welche sie kontrolliert, sie haben die gleiche Farbe wie deren Streitkräfte. Gebiete haben einen Wert zwischen 1 und 12. Dies ist die Zahl an I. P. C. s. welche sie dem Eigentümer des Gebietes verschaffen.
- Neutrale Gebiete wie die Türkei, die Mongolei usw. haben als Farbton ein helles beige. Kein Land besitzt zu Beginn ein neutrales Land und diese erbringen keinerlei Einkünfte.
- Inseln sind Landgebiete inmitten von Seezonen. Eine Inselgruppe wird als ein einziges Landgebiet betrachtet. Es ist nicht erlaubt, landgestützte Militäreinheiten auf die verschiedenen Inseln einer Inselgruppe aufzuteilen.



AUSSCHNITTSVERGRÖSSERUNGEN:

Während eines Spiels wird es öfters nötig sein, eindeutig festzulegen, welche Einheiten eines Spielers in einem Inselgebiet an Land oder vor der Küste liegen. Diese Festlegung lässt sich stark vereinfachen, wenn die Spieler ihre Einheiten, welche auf den Inseln stehen, in die entsprechend vergrößerten Inselfelder stellen; diese Vergrößerungen, im Original „Blow-up boxes“ genannt, finden sich um oberen und unteren Kantenrand grob der tatsächlichen Lage auf der Karte angezeichnet. Einheiten“ auf hoher See“ belädt man auf dem entsprechenden Feld in der eigentlichen Karte.

Wichtig: Es gibt auch noch für andere Gebiete als diese Inseln Ausschnittsvergrößerungen. Diese können dann benutzt werden, wenn der eigentlich dafür vorgesehene Platz auf der Karte mit Einheiten überfüllt ist.

- Panama ist in zwei getrennte Abschnitte aufgeteilt, um den Panamakanal darzustellen, welche den Atlantik und den Pazifik verbindet. Diese zwei Abschnitte gelten für alle Landeinheiten, welche sich dort befinden, wie zwei Gebiete. Diese Gebiete sind auch zugleich zwei Seezonen, somit kann von einem Ozean in der anderen übergewechselt werden und es kostet dafür einen Bewegungsschritt.
Wenn ein Bündnis zu Beginn seines Zuges Panama kontrolliert, können alle dem Bündnis angehörenden Spieler den Kanal passieren; kontrolliert ein Bündnis nicht Panama, können die dem Bündnis angehörenden Spieler nicht durch den Kanal fahren – statt dessen müssen die Spieler entweder um die Spitze von Südamerika herum weiterreisen oder sie müssen kämpfen, die Kontrolle über Panama gewinnen und dann durch den Kanal fahren.
- Der Suezkanal verbindet das Mittelmeer mit dem Indischen Ozean. Wenn ein Bündnis die beiden Länder, welche an den Kanal angrenzen (anglo-ägyptischer Sudan und Syrien/Irak) zu Beginn seines Zuges kontrolliert, so können die dem Bündnis angehörenden Spieler den Kanal passieren; kontrolliert ein Bündnis nicht beide Länder, können die dem Bündnis angehörenden Spieler nicht durch den Kanal fahren – statt dessen müssen die Spieler um die Südspitze Afrikas herum weiterreisen oder sie müssen kämpfen, die Kontrolle sowohl über anglo-ägyptischen Sudan wie auch über Syrien/Irak gewinnen und dann im nächsten Zug durch den Kanal fahren. Wichtig: Der anglo- ägyptische Sudan und Syrien/Irak gelten als benachbarte Landverbindungen (d.h. um von einem Gebiet in das andere zu fahren, ist keine Schiffsbewegung erforderlich).
- Leningrad (siehe das Z in der Abb. Auf der vorherigen Seite) liegt ganz rechts an der Ostsee. Die U.S.S.R. hat die Möglichkeit, nach Karelien Marineeinheiten entweder über die Ostsee oder über die Nordküste Kareliens zu entsenden.
- Finnland / Norwegen hat keine Landverbindung mit Osteuropa (beide Gebiet gelten nicht als benachbart; um von einem Gebiet ins andere zu gegangen, ist eine Schiffsverbindung erforderlich).
- Von Gibraltar kann man nicht in einer Landbewegung nach Algerien gehen. Dafür ist eine Schiffsbewegung notwendig.
- Die Seezone südlich von Australien ist eine Seezone.

Aufstellung der Einheiten.

Jeder Spieler geht nach der in seiner Referenzkarte angegebenen Aufstellung der Streitkräfte vor. Dieser Teil der Tabelle gibt an wie viel Einheiten von welcher Art in welchen Gebieten des Spielers aufzustellen sind. Siehe dazu das nebenstehende Beispiel der Aufstellung der deutschen Streitkräfte. Bedenkt beim Aufstellen der Einheiten, dass durch zahlreiche Verwendungen der Plastikchips sich viel Platz sparen lässt!

Kampfaufstellung

Deutschland
Referenzkarte

										Type of Unit	Cost	Movement	Attack Capability	Defense Capability
GERMANY										INFANTRY	3	1	1	2
EASTERN EUROPE										ARMOR	5	2	3	3
UKRAINE S.S.R.										FIGHTER	12	4	3	4
SOUTHERN EUROPE										BOMBER	15	4	4	1
WESTERN EUROPE										ANTI-AIRCRAFT	5	1	-	1
FINLAND/NORWAY										BATTLESHIP	24	2	4	4
ALGERIA										AIRCRAFT CARRIER	18	2	1	3
LIBYA										TRANSPORT	6	2	-	1
										SUBMARINE	8	2	2	3
										INDUSTRIAL COMPLEX	15	-	-	-

Tipp: Als die einfachste und übersichtlichste Art der Aufstellung hat es sich erwiesen, wenn man jeweils einen Einweitentyp auf alle in Frage kommenden Gebiete verteilt und dann erst die nächsten Einheiten verteilt; d.h. es empfiehlt sich, zuerst alle Infanteriedivisionen, dann alle Panzer usw. zu verteilen.

Kapitel 3 - Aktionsfolge 1 - Entwicklung von Waffen /Aufstellungen von Einheiten

Dieser Teil der Aktionsfolge kann als der Zeitpunkt der (Wieder-) Aufrüstung betrachtet werden, in dem der Spieler beliebig folgendes tun kann:

- Er kann I.P.C. ausgeben, um fortgeschrittene Waffensysteme zu entwickeln, welche noch in der gleichen Runde benützt werden können.
- Er kann I.P.C. ausgeben, um zusätzliche Militäreinheiten zu kaufen, welche in folgenden Runden eingesetzt werden können.
- Er kann I.P.C.s ausgeben, um beides gleichzeitig zu tun.

Würfel	Die Waffe	Eigenschaften der Waffe
1	Düsentriebwerk	Jedes Jagdflugzeug verteidigt nun mit 5 – d.h. die maximale Verteidigungsfähigkeit steigt von 4 auf 5
2	Raketen	Ein freier Raketenangriff pro Runde! Wähle dazu eines deiner Flugabwehrgeschütze aus, welches nicht mehr als höchstens drei benachbarte Feldern vom Ziel entfernt sein darf, um Raketen gegen eine feindliche Industrieanlage abzufeuern. Würfele dazu einmal. Die Würfelzahl gibt an ,wie viel I.P.C. der Besitzer der Industrieanlage an die Bank abführen muss.
3	Super-U-Boote	Jedes U-Boot des Spielers greift nun mit 3 statt mit 2 an.
4	Langstrecken-Flugzeuge	Die Bewegungsfähigkeit der Flugzeuge des Spielers Flugzeug nimmt zu. Jedes Jagdflugzeug kann nun bis zu 6 benachbarten Felder anstelle der bisherigen 4 fliegen. Jeder Bomber kann nun bis zu 8 benachbarte Felder anstelle der bisherige 6 pro Runde fliegen.
5	Industrietechnologie	Die Wirtschaftslage entspannt sich! Die Grundkosten Techniken für den Kauf einer Einheit sinken um, 1 I.P.C. Als Grundkosten werden die Kosten bezeichnet, welche auf der Referenztafel für jede Einheit angegeben sind.
6	Schwere Bomber	In einer normalen Kampfsituation, in der Bomber Kampfeinheiten das Ziel sind, darf für jeden angreifenden Bomber mit 3 Würfel anstatt mit 1 Würfel gewürfelt werden. Während eines Strategischen Bombenangriffes in dem eine Industrieanlage das Ziel ist, darf für jeden Bomber, der das feindliche Sperrfeuer überlebt hat , mit 3 Würfel statt mit 1 Würfel gewürfelt werden. Zähle die drei Zahlen zusammen. Die Summe ergibt die Zahl an I.P.C. welche der Besitzer der Industrieanlage an die Bank abzuführen Muss. Eine wirtschaftliche Katastrophe für den Feind!

Wichtig: Die erfolgreiche Entwicklung von Waffen ist die Angelegenheit eines jeden einzelnen Landes. Ein Spieler kann diese Vorteile und Eigenschaften nicht mit den anderen Mitgliedern seines Bündnisses teilen. Wie soll man sich entscheiden?

Die Entwicklung von Waffen ist riskant. Das kann so viele I.P.C. kosten, dass keine ausreichenden Gelder mehr für die Anschaffung von dringend benötigten Militäreinheiten für zukünftige Angriffe zur Verfügung stehen. Noch wichtiger: eine derartige Investition garantiert keinesfalls auch die Waffenentwicklung. Das dafür ausgegebene Geld sind Forschungskosten. Man muss auch noch die richtige Zahl würfeln, um tatsächlich die Waffen zu entwickeln. Steht diese aber einmal zur Verfügung, kann eine solche Waffe jedoch tatsächlich den Ausschlag in diesem Krieg geben. Die Entscheidung bleibt also beim Spieler, ob er riskant spielt und sein Geld für Waffenentwicklungen ausgibt oder sein Geld aufteilt in Forschung und Entwicklung sowie für Neuinvestitionen oder ob er die Waffenentwicklungen bleiben lässt und sein Geld voll für die Neuanschaffung von Einheiten ausgibt.

Wichtig : Der Versuch, Waffen zu entwickeln, muss vor dem Kauf der Einheiten erfolgen.

Wie man Waffen entwickelt?

1. Würfel kaufen. Jeder Würfelwurf kostet 5 I.P.C. Es können beliebig viele Würfel gekauft werden.

2. Würfeln. Für jede „6“ die gewürfelt wird, wird ein technologischer Durchbruch in der Waffenentwicklungstabelle angenommen. Gehe in die Nationalproduktstabelle, der linke Teil der Tabelle ist für die Entwicklung der Waffen vorgesehen.

Wurde keine „6“ gewürfelt, hatten die Forschungen keinen Erfolg und nun muss der Spieler bis zu seiner nächsten Runde warten bis er erneut den Versuch zur Entwicklung von neuen Waffen starten kann.

3. Nun wird für jede „6“, die im 2. Punkt erwürfelt wurde, nochmals gewürfelt. Die jetzt gewürfelte Zahl gibt an, welche Entwicklungen gemacht worden ist.

Beispiel:

Würfelt ein Spieler eine „3“, hat er Super-U-Boote entwickelt. Beachte: Würfelt ein Spieler eine Entwicklung, die er bereits besitzt, so kann er noch einmal würfeln um eine andere Entwicklung zu machen. Es ist zulässig, dass ein Land Waffen entwickelt, die ein anderes bereits entwickelt hat.

Die Entwicklung die ein Spieler gemacht hat, wird mit einer Kontrollmarke seines Landes auf dem Chart markiert.

WICHTIG: Diese neu erworbene Waffen sind sofort wirksam – sie können in dieser Runde eingesetzt werden.

Wie man Militäreinheiten einkauft:

Ein wesentliches Spielelement von Axis & Allies ist der Erwerb von Militäreinheiten, da dieser Einkauf den Spieler mit Einheiten für künftige Angriffe ausstattet. Für die Kaufentscheidung ist es wichtig zu wissen wen man wo und wann angreifen will. Umgekehrt kann es auch wichtig sein, zur Abwehr von feindlichen Angriffen Einheiten aufzustellen, um die feindlichen Züge zu verhindern.

Alle in der Referenztabelle genannten Einheiten können gekauft werden. Die dafür erforderlichen I.P.C. sind in der Tabelle unter Cost (Kosten) angegeben.

Überlegungen beim Kauf:

Vor dem Kauf sollte man sich genau überlegen welche genauen Eigenschaften eine jede Militäreinheit hat – wie sie zieht, wie sie angreift, wie sie verteidigt und wie sie mit anderen Spielsteinen zusammenarbeitet. Die genauen Angaben befinden sich in Kapitel 4 „Kampfbewegungen“. Nachfolgend einige allgemeine Kaufhinweise vorab.

- **Kampf an Land:** Infanteriedivisionen sind ein guter Kauf, wenn man sich in einer Verteidigungsstellung befindet:
Sie kosten jeweils nur 3 I.P.C. und verteidigen mit einer Würfelzahl von „2“ oder „1“. Panzer sind teurer als Infanteriedivisionen und verteidigen mit der gleichen Würfelzahl, somit ist die Verteidigung von Landgebieten ein Panzer die schlechtere Wahl. Jedoch haben Panzer als angreifende Landeinheiten eine unbestreitbar höhere Effektivität als Infanteriedivisionen. Zum einen sind sie mobiler, zum anderen greifen sie mit der Würfelzahl „3“ an, im Gegensatz zur Angriffsfähigkeit der schwachen Infanteriedivisionen, die eine „1“ hat.

- Kampf auf See : Schlachtschiffe sind mächtig, sie attackieren und verteidigen mit einer Würfelzahl von „4“ oder weniger. Sie kosten dafür pro Stück 24 I.P.C., und sind damit die teuersten Einheiten im Spiel. U-Boote kosten nur 8 I.P.C., können dafür aber nur mit „2“ oder weniger angreifen und verteidigen. Ihr Vorteil ist, dass sie einen möglicherweise tödlichen ersten Schuss abfeuern dürfen und sich danach zurückziehen können. Weitere Gesichtspunkte sind : Die teureren Flugzeugträger haben hohe Verteidigungswerte und Jagdflugzeuge können darauf landen und starten. Die zuverlässigen Transportschiffe befördern Infanteriedivisionen und Panzer in umkämpfte Gebiete, haben aber keine Angriffswerte und nur sehr schwache Verteidigungsfähigkeiten.
- Kampf in der Luft : Jagdflugzeuge haben eine große Stärke sowohl beim Angriff als auch in der Verteidigung. Ihre Flugreichweite ist auf 4 Felder beschränkt. Bomber können weiter fliegen und Strategische Bombenangriffe durchführen, dafür kosten sie aber auch mehr als Jagdflugzeuge!
- Industriekomplexe (IC) : Industriekomplexe sind insofern wichtig, da sie als Aufstellungsort für neu erworbene Einheiten dienen. Die neu erworbenen Einheiten können überall dort aufgestellt werden, wo ein Industriekomplex des Käufers steht. Somit können Einheiten auch weit entfernt vom Heimatland aufgestellt werden. Man unterscheidet original Fabriken und gekaufte Industriekomplexe. In originären Industriekomplexen (die seit Beginn des Spiels vorhanden sind) kann der Spieler unlimitiert Einheiten produzieren. In nachgekauften Industriekomplexen kann man nur max. die Anzahl an Einheiten produzieren, die das Land als Einkommenswert hat. Wenn also die USA in Sinikiang einen IC gebaut hat, kann sie dort nur max. 2 Einheiten je Runde produzieren.
- Flugabwehrgeschütze (AA): Flugabwehrgeschütze haben besondere Vorteile in der Verteidigung gegen Flugzeuge. Solche Geschütze sind überlebensnotwendig, wenn feindliche Strategische Bombenangriffe abzuwehren sind.

Wenn man Einheiten nicht setzen kann:

Es kann passieren, dass man neu gekaufte Einheiten manchmal nicht setzen kann. Dann sind diese Einheiten verloren.

- Wenn man einen Flugabwehr kauft und kein Gebiet mit einem IC und KEINER AA hat, so ist die neue AA verloren, da in jedem Gebiet nur max. 1 AA stehen darf.
- Wenn man eine Schiff kauft und man keine freie Seezone mit einem angrenzenden IC hat, wo man das Schiff platzieren kann, so ist auch dieses verloren.

Wie man Einheiten kauft:

1. Einheit aus der Schachtel nehmen
2. Kosten addieren und die entsprechen I.P.C. an die Bank zahlen
3. Alle neu gekauften Einheiten auf den eigenen Referenzchart stellen

Dort verbleiben sie, bis sie gesetzt werden können.

Kapitel 4 - Aktionsfolge 2 - Kampfbewegungen

Im Rahmen dieser Aktionsfolge führt der Spieler seine Einheit in Landgebiete oder Seezonen, welche von feindlichen Einheiten besetzt sind, die er angreifen möchte. Um dies darzustellen, nimmt der Spieler seine angreifende Einheit auf und stellt die in die benachbarten feindlich besetzten Gebiete und Seezonen auf dem Spielbrett.

Beachte: In dem Regelheft werden Gebiete auch ggf. als befreundet bezeichnet. Befreundet Gebiete sind Gebiete, die von den Spielern oder von Mitgliedern seines Bündnisses kontrolliert werden oder besetzt sind.

Wann gilt ein Spielfeld als feindlich besetzt?

Eine Jede Seezone, die feindliche Einheiten enthält, gilt als besetzt. Feindlich besetzte Gebiete sind folgendermaßen definiert: Das sind:

- Gebiete, welche ursprünglich vom Spieler oder von dessen Bündnismitgliedern kontrolliert worden sind, jetzt aber durch feindliche Streitkräfte besetzt sind.
- Gebiete, welche ursprünglich von feindlichen Streitkräften besetzt und kontrolliert waren.
- Neutrale Gebiete, welche jetzt durch feindliche Streitkräfte besetzt sind.

Der Unterschied zwischen besetzten und kontrollierten Gebieten:

Gebiete, welche Einheiten enthalten, gelten als besetzt. Gebiete, welche nicht besetzt sind, aber entweder den Farbcode des Besitzers haben oder in denen ein in ein feindlich kontrolliertes Gebiet oder in ein befreundetes, besetztes Gebiet gilt als Bewegung ohne Kampf.

Siehe dazu auch Kapitel 6 – Aktionsfolge 4.

An wie vielen Kämpfen kann man sich beteiligen?

Ein Spieler kann in ein und derselben Runde in beliebig vielen Kampfsituationen hineinziehen. Zum Beispiel kann Japan in der gleichen Kampf Bewegungsphase mit der U.D.S.S.R. einen Landkampf und mit der U.S.A. im Pazifik eine Seeschlacht beginnen.

Siehe dazu auch die Beispiele in Anhang I.

Wie viel Einheiten können an einen Kampf teilnehmen?

Die Spielsteine, die ein Spieler als angreifende Einheiten auswählt, können aus verschiedenen Gebieten und Seezonen, welche ein Spieler kontrolliert, in das umkämpfte Gebiet ziehen. Dabei ist die Bewegungsfähigkeit der beteiligten Einheiten zu beachten sowie nachzukontrollieren, ob das umkämpfte Gebiet von benachbarten Feldern aus zu betreten ist. Man sollte immer mit möglichst vielen Einheiten angreifen.

Beispiel: Bei einem Angriff auf ein Küstengebiet ist es denkbar, dass von einem Gebiet aus Flugzeuge angreifen, von einem anderen Gebiet aus Landeinheiten angreifen und außerdem noch eine Landoperation stattfindet, wobei ein Transportschiff Landeinheiten anlandet und ein Schlachtschiff mit Küstenbeschuss den Angriff unterstützt!

Um möglichst optimiert mit den Einheiten ziehen zu können, ist es nötig, von einer jeden Einheit die Bewegungsfähigkeit, den Angriffsfaktor und ihr Zusammenspiel mit anderen Spielsteinen genau zu kennen. Diese Punkte werden nachfolgend genau erläutert.

Wichtig: Jede Einheit kann nur an einem Kampf beteiligt sein.

Man kann keinen Nachschub in Kampfgebiete entsenden. Nur die zum Kampf eingeteilten Einheiten, können den Kampf durchführen.

Sollte Deutschland Ägypten mit 1 Panzer angreifen und eine Infanterie in Libyen lassen, so kann die 1 Infanterie nicht noch später in den Kampf eingreifen.

Ein Kampf ohne Schlacht:

Während seiner Kampf Bewegungsphase darf ein Spieler mit seinen Einheiten in benachbarte, feindlich kontrollierte Gebiete hineinziehen. Das sind Gebiete, die nicht von feindlichen Streitkräften besetzt sind, aber mit einer feindlichen Kontrollmarke markiert sind. Zieht ein Spieler mit Landeinheiten in ein feindlich kontrolliertes Gebiet, so erobert er es entweder oder er befreit es, ohne dass ein Kampf stattfindet. Siehe dazu auch den Abschnitt über die Ergebnisse eines kombinierten Angriffs von Land und See aus, welcher noch nachfolgt. Dies ist eine Kampf Bewegung und keine Nicht-Kampf Bewegung.

Landeinheiten

Infanterie: Infanterie kann nur auf Landgebieten angreifen und verteidigen. Man kann sie jedoch mittels Transportschiffen über Seezonen hinweg in umkämpften Landgebieten hinein transportieren.

Wie sie sich bewegt:

An Land – 1 benachbarten Gebiet. Siehe Beispiel Landbewegung Infanterie Anhang II.

Auf See – 1 oder 2 Infanterie können an Bord von 1 Transportschiff gehen; dann können sie bis zu 2 Seezonen transportiert werden, um im Rahmen einer Landoperation ein feindlich besetztes Küstengebiet oder eine feindlich Insel anzugreifen. Bei dieser Angriffsart sind Land und Seebewegungen nur über das Einschiffen und Anlanden kombiniert. Die Infanterie darf vor bzw. nach dem Einschiffen bzw. Anlanden sich nicht um ein Landgebiet fortbewegen. Siehe Beispiel Landoperation Anhang II.

Über See kann eine Infanterie auch in ein befreundetes Küstengebiet oder auf Inseln transportiert werden, um verwundbare Gebiete zu stärken. Diese Bewegung ist eine Bewegung ohne Kampf und wird daher in Kapitel 6 – Aktionsfolge 4 besprochen. Bewegt sich Infanterie über See in einer Bewegung ohne Kampf, so zieht sie wie bei einer Landoperation oder sie bleibt an Bord des Schiffes auf hoher See und wird in einer Runde später dann gesetzt.

Wie sie kämpft:

Infanterie kann nur auf Landgebieten kämpfen. Sie kann gegen feindliche Infanterie, Panzer, Jagdflugzeuge und Bombern kämpfen. Sie greift mit „1“ an, sie verteidigt mit „2“ oder weniger. Befindet sich Infanterie auf einem Transportschiff und wird sie in eine Seeschlacht verwickelt, so kann sie niemals angreifen oder sich verteidigen. Infanterie gilt als Ladung!

Panzer : Panzer können nur auf Landgebieten angreifen und verteidigen. Man kann sie jedoch mittels Transportschiffe über Seegebiete hinweg in umkämpfte Landgebiete hinein transportieren.

Wie sie sich bewegen:

An Land – 1 oder 2 benachbarte Gebiete. Zieht ein Panzer 2 Gebiete weit, muss das erste Gebiet, welches er passiert, von dem Bündnis, welcher der Panzer angehört. Die Ausnahme ist ein „Blitz“, ein Panzervorstoß.

Blitz „ : Zieht ein Panzer 2 Gebiete weit und ist das erste Gebiet, welches der Panzer betritt, zwar feindlich kontrolliert, aber nicht feindlich besetzt, so kann er einen „Blitz“ , einen Panzervorstoß machen.

Das dient: Der Panzerbesitzer legt seine Kontrollmarke als neuen Besitzer in das Gebiet, korrigiert die Nationalproduktabelle und zieht in das zweite Gebiet.

Das zweite Gebiet, in das der Panzer zieht kann entweder feindlich besetztes oder ein befreundetes Gebiet sein.

Siehe Beispiel „Blitz“ – Panzervorstoß Anhang II.

Auf See – 1 Panzer kann an Bord von 1 Transportschiff gehen und bis 2 Seezonen weit transportiert werden, um im Rahmen einer Landoperation ein feindlich besetztes Küstengebiet oder eine feindlich besetzte Insel anzugreifen. Bei dieser Angriffsart sind Land- und Seebewegungen nur über das Einschiffen und Anlanden kombiniert. Genauso wie beim Transport der Infanterie darf der Panzer vor bzw. nach dem Einschiffen bzw. Anlanden sich nicht um ein Landgebiet fortbewegen (auch wenn normalerweise ein Panzer an Land bis zu zwei benachbarte Felder weit gehen darf, gelten das Einschiffen und Anlanden als ein voller Zug des Panzers!). Über See kann ein Panzer (wie Infanterie) auch in ein befreundetes Küstengebiet oder auf befreundete Inseln mittels Bewegung ohne Kampf transportiert werden. Bewegt sich ein Panzer über See in einer Bewegung ohne Kampf, so zieht er wie bei einer Landeoperation oder er bleibt an Bord des Transportschiffes auf hoher See und wird in einer anderen Runde an Land gesetzt.

Wie sie kämpfen:

Panzer können nur auf Landgebieten kämpfen. Sie können in Kämpfe mit feindlicher Infanterie, mit Panzern, mit Jagdflugzeugen und mit Bombern verwickelt sein. Sie greifen mit „3“ an, sie verteidigen mit „2“ oder weniger. Befindet sich Panzer auf einem Transportschiff und werden sie in eine Seeschlacht verwickelt, so können sie niemals angreifen oder sich verteidigen. Panzer gelten als Ladung.

Flugabwehrgeschütze: Flaks stellen besondere Landeinheiten dar. Sie können nicht wie Infanteristen oder Panzer angreifen, aber sie sind spezielle Abwehrwaffen gegen feindliche Luftangriffe. Sie können nur in Kämpfe mit Flugzeugen verwickelt werden. Die werden immer in Landgebieten aufgestellt, wobei pro Landgebiet immer nur eine Flak stehen kann. Sie können in andere befreundete Landgebiete ziehen, aber nie wie eine angreifende Landeinheit in ein feindlich besetztes Gebiet. Wie Infanteriedivisionen oder Panzer können sie mit Transportschiffen in andere befreundete Inseln gebracht werden.

Wie sie sich bewegen:

An Land – 1 benachbartes Feld.

Auf See – 1 Flak kann an Bord eines Transportschiffes gehen und bis zu 2 Seefelder weit transportiert werden, um entweder in einem befreundeten Küstengebiet oder einer befreundeten Insel anzulanden. Sie kann auch an Bord des Transportschiffes auf hoher See verbleiben und in einer anderen Runde anlanden. Wird eine Flak über hohe See transportiert sind Land und Seebewegungen nur über das Einschiffen und Anlanden kombiniert. Genauso wie beim Transport von Infanterie oder Panzern ist es einer Flak nicht erlaubt vor bzw. nach dem Einschiffen bzw. Anlanden 1 Landgebiet weit zu gehen.

Wie sie kämpfen:

Die Stärke der Flaks ist ihre Fähigkeit zur Flugabwehr. Fliegenfeindliche Flugzeuge in der Kampfbewegung über ein Gebiet eines Spielers in dem er eine Flak stationiert hat, so kann der Spieler für jedes Flugzeug im angreifenden Pulk einmal würfeln. Mit jeder 1 ist ein Flugzeug abgeschossen und sofort eliminiert d.h. es kann keinen Gegenangriff machen. Hat die Flak ihre Schüsse abgegeben ist sie nicht mehr am nachfolgenden Landkampf beteiligt.

Siehe dazu Auch Kapitel 5 – Aktionsfolge 3.

Wie sie erobert werden:

Wird in einem Kampf ein Gebiet, in dem eine Flak steht, von einem Feind erobert, es wird damit auch die Flak erobert. Sie kann in zukünftigen Kämpfen vom Gegner eingesetzt werden. Flaks können niemals zerstört werden!

INDUSTRIEANLAGEN: Das sind besondere Landeinheiten die weder angreifen noch verteidigen noch bewegen können Sie dienen als Aufstellungsort für die Erstaufstellung neuen Militäreinheiten auf dem Spielbrett.

3 wichtige Regeln sind einzuhalten:

1. Neue Einheiten können nur in eigenen Industriekomplexen gesetzt werden, die seit Beginn der Runde bereits im Besitz des Spielers waren
 2. Neue Industriekomplexe können nur in Gebiete gesetzt werden, die dem Spieler zu Beginn der Runde gehörten
 3. Originäre Industriekomplexe haben eine unlimitierte Produktionskapazität, nachgekaufte oder eroberte Industriekomplexe haben hingegen nur eine max. Produktion in Höhe des jeweiligen Gebietswertes
- Gebiete ohne Gebietswert haben eine max. Produktion von 1 (z.B. Gibraltar)

Weitere Regeln für Industriekomplexe

- Es darf nur 1 Industriekomplex in einem Gebiete stehen
 - Industriekomplex können nicht zerstört werden und sich nicht bewegen
 - Industriekomplexe werden übernommen, indem man das Land übernimmt
 - Industriekomplexe können nicht von Verbündeten mit benutzt werden
- Ausnahme: Wenn die eigene Hauptstadt eingenommen wurde und ein Verbündeter ein Gebiet mit einem Industriekomplex **befreit**, so kann er in diesem Komplex ab seiner nächsten Runde produzieren, bis die Hauptstadt wieder frei ist.

Industriekomplexe sind Ziel von strategischen Bombenangriffen.

LUFTEINHEITEN:

Jagdflugzeuge : Jäger können in Landgebieten und Seezonen angreifen und verteidigen. Die starten zum Angriff in der Aktionsfolge 2.des Kampfbewegungsteils der gesamten Aktionsfolge. Sie müssen in der Aktionsfolge 4 dem Teil Bewegung ohne Kampf der gesamten Aktionsfolge, wieder landen . Sie können nur auf befreundeten Landgebiet (dazu zählen natürlich auch Inseln und Inselgruppen) landen oder auf einen Flugzeugträger, der dem jeweiligen Spieler oder dem Mitglied seines Bündnisses gehört, ein Flugzeugträger kann nur 2 Flugzeuge tragen!

Wichtig: Ein Spieler kann seinen Jäger nicht in Gebieten landen lassen, die er gerade im Kampf erobert hat.

Wie die sich bewegen:

Jäger haben eine Flugreichweite von 4 benachbarten Gebieten oder Seezonen. Bei ihrem Flug in ein feindlich besetztes Landgebiet- oder Seezonen, dürfen sie auch über andere feindliche oder neutrale Gebiete und Seezonen, die auf ihrer Kurs liegen, fliegen.

Sie müssen jedoch das von allen Flaks, die auf diesem „überflogenen“ Gebieten stationiert sind, abgegebene Abwehrfeuer überstehen.

Siehe dazu auch den Abschnitt über Flaks weiter oben.

Die Flugreichweite von 4 Feldern umfasst den Flug in das feindlich besetzte Gebiet oder Zone und die Rückkehr in ein befreundetes Gebiet oder zum Träger, daher ist ein solcher Einsatz sehr sorgfältig zu planen. Soll beispielweise ein Jäger dort wieder landen, wo er startet, dann kann er zwei Felder weit zum Angriff fliegen und zwei Felder wieder zurück zum Landen. Es ist nicht erlaubt, einen Jäger einen Angriff fliegen zu lassen, ohne dass ein befreundetes Landegebiet zum Landen in Reichweite ist.

Hinweise zur Ermittlung der Flugreichweite:

Jedes überflogene Landgebiet und jede überflogene Seezone gelten jeweils als 1 Feld.

Ist das Flugziel eine Inselgruppe, so gelten die Seezone und die Inselgruppe jeweils als 1 Feld, da eine Insel als ein Landgebiet inmitten einer Seezone betrachtet wird! Beim Start von einem Flugzeugträger zählt die Seezone, in welcher der Träger steht, nicht als 1 Feld!

Steht ein Flugzeug auf einem Träger, so darf sich der Träger nicht erst 2 Felder bewegen und dann das Flugzeug starten. Das Flugzeug startet erst und dann bewegt sich der Träger.

Wie sie kämpfen:

Jäger können in Landzonen und Seezonen angreifen und verteidigen. In Landgebieten oder in Inselgruppen können sie in Kämpfe mit feindlicher Infanterie, mit Panzern, mit Jagdflugzeugen und mit Bombern verwickelt werden.

In Seezonen können sie in Kämpfe mit feindlichen Schlachtschiffen, U-Booten, Transportschiffen, Jagdflugzeugen und Bombern verwickelt sein. Sie greifen mit „3“ an, sie verteidigen mit „4“.

Wichtig: Wird während des Kampfes ein Flugzeugträger, auf dem ein Jagdflugzeug stationiert war, angegriffen und versenkt, so gilt der Jäger nicht als augenblicklich zerstört – man nimmt an, dass der Jäger in der Luft ist und verteidigt. Überlebt der Jäger muss er versuchen in der gleichen Seezone zu landen in welcher die Schlacht stattfand – entweder auf einer Insel oder auf einem anderen alliierten Träger. Kann er nicht landen so gilt er als verloren und wird eliminiert.

Siehe auch Beispiel Jagdflugzeug Anhang II.

BOMBER : Bomber sind genauso Flugzeuge wie Jäger. Bomber können in Landgebieten und Seezonen angreifen aber nur in Landgebieten verteidigen, da sie nicht auf Trägern landen können. Sie starten zum Angriff in der Aktionsfolge 2 des Kampfbewegungsteils der gesamten Aktionsfolge. Sie müssen in der Aktionsfolge 4, dem Teil Bewegung ohne Kampf der gesamten Aktionsfolge, wieder landen. Sie können nur auf befreundete Landgebiete (dazu zählen natürlich auch Inseln und Inselgruppen) landen nicht aber auf einem Flugzeugträger!

Wichtig: Ein Spieler kann seinen Bomber nicht in Gebieten landen lassen, die er gerade im Kampf erobert hat.

Wie sie sich bewegen:

Bomber haben eine Flugreichweite von 6 benachbarten Gebieten oder Seezonen. Bei ihrem Flug in ein feindlich besetztes Landgebiet- oder Seezone dürfen Bomber auch über andere feindliche und neutrale Gebiete und Seezonen, die auf ihrem Kurs liegen, fliegen. Sie müssen jedoch das vom allen Flaks, die auf diesem „überflogenen“ Gebieten stationiert sind, abgegebene Abwehr überstehen (siehe dazu auch den Abschnitt über Flaks weiter oben).

Die Flugreichweite von 6 Feldern umfasst den Flug in das feindlich besetzte Gebiet oder Zone und die Rückkehr in ein befreundetes Gebiet, daher ist ein solcher Einsatz sehr sorgfältig zu planen. Soll beispielweise ein Bomber dort wieder landen, wo er startet, dann kann er drei Felder weit zum Angriff fliegen Und drei Felder wieder zurück zum Landen. Es ist nicht erlaubt, einen Bomber einen Angriff fliegen zu lassen, ohne dass ein befreundetes Landgebiet in Reichweite ist.

Hinweise zur Ermittlung der Flugreichweite:

Jedes überflogene Landgebiet und jede überflogene Seezone gelten jeweils als 1 Feld.

Ist das Flugziel eine Inselgruppe, so gelten die Seezone und die Inselgruppe jeweils als 1 Feld, da eine Insel als ein Landgebiet inmitten einer Seezone betrachtet wird!

Wie sie kämpfen:

Bomber können in Landzonen und Seezonen angreifen und verteidigen. In Landgebieten oder in Inselgruppen können sie in Kämpfe mit feindlicher Infanterie, mit Panzern, mit Jagdflugzeugen und Bombern verwickelt werden. In Seezonen können sie in Kämpfe mit feindlichen Schlachtschiffen, U-Booten, Transportschiffen, Jagdflugzeugen und Bombern verwickelt sein. Sie greifen mit „4“ an, sie verteidigen mit „1“.

Bomber können eine besondere Art Luftangriff durchführen, wozu Jagdflugzeuge nicht in der Lage sind.

Dieser wird strategischer Bombenangriff genannt und richtet sich gegen ein spezielles Ziel – eine Industrieanlage in einem feindlich besetzten Gebiet. Im Kampf kann ein Bomber entweder einen Strategischen Bombenangriff durchführen oder auf die übliche Art feindliche Kampfeinheiten angreifen.

Strategischer Bombenangriff:

Ziehe einen oder mehrere Bomber in das feindlich besetzte Gebiet mit der Industrieanlage. Hat der Gegner dort eine Flak stehen, würfelt er nun einmal für jeden am Angriff beteiligten Bomber. Mit jeder gewürfelten „1“ ist ein Bomber abgeschossen, er wird eliminiert und hat keine Möglichkeit zum Gegenangriff. Würfle nun einmal für jeden Bomber, der den Flak-Beschuss überlebt hat und zähle die Würfelzahlen zusammen.

Die Summe ist die Zahl der I.P.C.'s die der Gegner an die Bank abführen muss. Das ist der Schaden den der Bombenangriff verursacht hat – zur Erinnerung: Industrieanlagen können nie zerstört werden oder vom Spielbrett verschwinden. Kann der Besitzer der Industrieanlage nicht die erforderliche Zahl an I.P.C.'s abführen, so gibt er alle I.P.C.'s die er hat an die Bank ab.

Siehe auch Beispiel Strategischer Bombenangriff Anhang II.

MARINEEINHEITEN

Siehe auch Bewegung einer Marineeinheit in Anhang II.

SCHLACHTSCHIFFE: Schlachtschiffe attackieren und verteidigen in Seezonen. Sie können nie in Landgebiete ziehen. Sie können jedoch eingesetzt werden, um im Rahmen einer Landeoperation feindlich besetzte Küstengebiete oder Inseln anzugreifen. Sie können nie zum Transport von Landeinheiten oder Flugzeugen eingesetzt werden.

Wie sie sich bewegen:

Schlachtschiffe können in 1 oder 2 benachbarte Seezonen ziehen. Zieht ein Schlachtschiff 2 Zonen weit, muss die erste Zone, durch die das Schiff hindurchzieht, unbesetzt oder von einem Bündnismitglied besetzt sein.

Wie sie kämpfen:

Schlachtschiffe können sich an einer Landoperation beteiligen, indem sie mit Landeinheiten beladene Transportschiffe begleiten, welche eine Küste angreifen sollen.

Bei dieser Angriffsart dürfen Schlachtschiffe einmalig auf feindliche Einheiten an der Küste feuern. Nach diesem einmaligen Feuern sind die Schlachtschiffe nicht mehr weiter in den Kampf an Land verwickelt und sie können auch nicht ihrerseits angegriffen werden. Siehe auch Kapitel 5 - Aktionsfolge 3. Wichtig: Stehen in der Seezone vor dem anvisierten Küstengebiet feindliche Schiffe, müssen die Schlachtschiffe in diese Seezone ziehen, um zuerst mit ihnen zu kämpfen (die Transportschiffe bleiben zurück).

Ist die Seezone gesäubert worden, dann kann die Landoperation beginnen!

Sind die Schlachtschiffe aber verwendet worden, um im Rahmen einer Landeoperation im Kampf feindliche Schiffe zu eliminieren, so dürfen diese Schlachtschiffe nicht mehr wie oben geschildert einmalig feuern!

Siehe auch Beispiel Landeoperation Anhang II.

FLUGZEUGTRÄGER

Flugzeugträger greifen an und verteidigen in der Seezone. Sie können nie in Landgebiete ziehen.

Sie können keine Landeinheiten transportieren. Sie können jedoch bis zwei Jagdflugzeuge tragen. Dabei können alle Jagdflugzeuge eines Bündnisses auf den Flugzeugträgern eines Bündnisses starten und landen:

Siehe auch Beispiel Zusammenwirken Jäger und Flugzeugträger Anhang II.

Wie sie sich bewegen:

Träger können in 1 oder 2 benachbarte Seezonen ziehen. Zieht ein Träger 2 Zonen weit, muss die erste Zone, durch die das Schiff hindurchzieht, unbesetzt oder von einem Bündnismitglied besetzt sein.

Wie sie kämpfen:

Träger greifen nur mit „1“ an, die verteidigen aber mit „3“. Immer wenn ein Träger angegriffen wird und sich verteidigt, gelten seine Jagdflugzeuge als in der Luft befindlich; so kann der Besitzer des Trägers, wenn er einen Treffer erhält, wählen, ob er als geringeren Verlust im Vergleich zum Träger lieber einen seiner Jäger eliminiert, AUSNAHMEN: Greift ein U-Boot an, ist bei einem Treffer der Träger verloren, die Jäger greifen selbständig an, da U-Boote die auf Flugzeuge feuern können!

Siehe auch dazu den Abschnitt über U-Boote.

Transportschiffe: Transportschiffe sind besondere Marineeinheiten, welche Landeinheiten von einem Küstengebiet oder Insel zu einem anderen Gebiet transportieren.

Transportschiffe können nicht wie Schlachtschiffe, Träger oder U-Boote angreifen, so werden sie wohl kaum in feindlich besetzte Seezonen in die Schlacht geschickt.

Werden Transportschiffe jedoch angegriffen, können sie sich verteidigen – aber nur mit „1“. Alle Landeinheiten an Bord eines Transportschiffes, welches angegriffen wird, können sich nicht verteidigen, und wird das Transportschiff getroffen sinkt mit ihm die gesamte Ladung.

Wie sie sich bewegen:

Transportschiffe können in 1 oder 2 benachbarte Seezonen ziehen. Zieht ein Transportschiff 2 Zonen weit, muss die erste Zone, durch die das Schiff hindurchzieht unbesetzt oder von einem Bündnismitglied besetzt sein.

Ein Transportschiff kann folgende Ladungen tragen (während des Spieles stellt am besten die entsprechenden Spielsteine in die Seezone neben das Transportschiff:

- 1 oder 2 Infanterie oder
- 1 Flugabwehrgeschütz oder
- 1 Panzer

Ein Transportschiff kann Ladung aufnehmen, bis zu 2 Seezonen weit fahren und im gleichen Zug die Fracht auch wieder abladen. Es kann im gleichen Zug auch 1 Seezone weit fahren. Ladung aufnehmen, in eine andere Seezone fahren und die Fracht wieder abladen. Ein Transportschiff kann auch bis zu zwei Seezonen weit fahren und mit der Ladung an Bord auf hoher See verbleiben.

Wie sie kämpfen:

Transportschiffe haben keinen Angriffsfaktor, daher werden sie normalerweise im Teil Bewegung ohne Kampf der Aktionsfolge bewegt (siehe auch Kapitel 6-Aktionsfolge 4). Werden sie aber in der Phase Kampfbewegung bewegt, so sind sie dann normalerweise an einer Landeoperation beteiligt.

Siehe dazu auch Beispiel Landeoperation Anhang II. Bei dieser Art Angriff hat das Transportschiff die Aufgabe, Landeinheiten in das umkämpfte Gebiet abzusetzen. Patrouillieren in der dem Gebiet benachbarten Seezone feindliche Schiffe, kann das Transportschiff zwar dorthin ziehen, darf seine Truppen aber erst abladen wenn die Seezone durch eigene Marine- und Lufteinheiten feindfrei gemacht wurde. Der Transporter darf in dieser Seeschlacht notfalls auch als Verlust bestimmt werden, dann ist die Ladung allerdings auch verloren.

Weitere Regeln für einen Transport sind:

Transportschiffe können Landeinheiten von allen Bündnismitgliedern befördern. Zum Beispiel geht ein befreundetes Land während seiner Runde mit Landeinheiten an Bord deines Transportschiffes. In deiner Runde transportierst du diese Einheiten.

Der Besitzer der Einheiten muss dann bis zu seiner nächsten Runde warten, um mit diesen Einheiten anlanden zu können.

Transportschiffe können sich auch ohne Ladung bewegen und können gemeinsam mit anderen Schiffen in einer Flotte in eine feindlich besetzte Seezone ziehen, um anstelle wertvollere Marineeinheiten Treffer zu empfangen. So ist es z.B. in einem Kampf vorteilhafter, ein Transportschiff als Verlust auszuwählen, welches zum Ersetzen 8 I.P.C.'s kostet, als ein Schlachtschiff auszuwählen, das 24 I.P.C.s kostet.

Bei einer Landsoperation kann keine angreifende Landeinheit sich jemals auf ein Schiff wieder zurückziehen.

Befindet sich ein Transportschiff mit seiner Ladung in einer Seezone mit Insel, empfiehlt es sich dringlichst, die Ausschnittsvergrößerung der Insel mit heranzuziehen, wenn es um die eindeutige Festlegung geht, ob Landeinheiten sich noch auf dem Transportschiff oder bereits auf der Insel befinden.

UNTERSEEBOOTE: U-Boote greifen an und verteidigen in Seezonen. Sie können nie in Landgebiete ziehen. Sie können die zur Transport von Landeinheiten oder Flugzeugen eingesetzt werden. U-Boote haben bestimmte Angriffsvorteile, die anderen Marineeinheiten fehlen – sie können einen tödlichen ersten Schuss abfeuern und sie können sich aus einem Kampf zurückziehen, wenn eine beidseitige Feuerrunde abgeschlossen ist.

Wie sie sich bewegen:

U-Boote können in 1 oder 2 benachbarte Seezonen ziehen. Zieht ein U-Boot 2 Zonen weit, muss die erste Zone, durch die das U-Boot hindurchzieht, unbesetzt oder von einem Bündnismitglied besetzt sein.

Wie sie kämpfen:

U-Boote greifen an und verteidigen sich jeweils mit einer relativ schwachen „2“.

Sie können jedoch einen tödlichen Überraschungsangriff durchführen, indem sie auf feindliche Schiffe einen Schuss abfeuern können und von "getroffenen Schiffen keinen Gegenangriff zu befürchten haben.

Das wird hier als der Angriff mit dem ersten Schuss bezeichnet. Nur angreifende U-Boote können einen Angriff mit dem ersten Schuss machen. Um einen solchen Angriff machen zu können, ziehe mit deinem U-Boot in eine feindlich besetzte Seezone. Würfle einmal für jedes angreifende U-Boot. Mit jeder gewürfelten „2“ oder „1“ ist ein feindliches Schiff zerstört, welches sofort aus dem Spiel genommen wird, ohne dass es einen Gegenangriff machen bzw. sich verteidigen könnte. Jedoch können die anderen sich verteidigenden Schiffe und Flugzeuge einen Gegenangriff machen.

Fähigkeit zum Rückzug: Im Kampf, wenn eine Feuerrunde abgeschlossen ist, der Verteidiger seinen Gegenangriff gemacht hat und die Verluste entfernt worden sind, kann sich ein jedes U-Boot (ob vom Angreifer oder vom Verteidiger) von der Schlacht zurückziehen. Der Rückzug erfolgt, indem das U-Boot in eine benachbarte Seezone gezogen wird (diese Seezone muss unbesetzt oder von einem Bündnismitglied besetzt sein).

U-Boote können in Kämpfe mit feindlichen U-Booten, Schlachtschiffen, Flugzeugträgern und Transportschiffen verwickelt sein, aber niemals mit Jagdflugzeugen oder Bombern. Besteht die angreifende Streitkraft aus Flugzeugen, dann kann ein U-Boot keinen Gegenangriff machen. Nach dem Angriff kann sich das U-Boot, falls es nicht getroffen wurde, zurückziehen. Beispiel eines Angriffes eines U-Bootes gegen einen Flugzeugträger mit einem Jäger an Bord: Das U-Boot würfelt eine „2“, ein Treffer, da der Jäger nicht von einem U-Boot getroffen werden kann, muss der Träger zwangsweise als Verlust ausgewählt werden. Der Träger kann keinen Gegenangriff machen, da er durch einen Ersten Schuss zerstört worden ist. Der Jäger verteidigt sich jedoch mit einer „4“. Unglücklicherweise würfelt der Jäger eine „5“, kein Treffer. Das U-Boot nützt seine Fähigkeit zum Rückzug aus, da es nicht auf ein Flugzeug schießen kann. Die Schlacht ist vorbei, aber der Jäger muss landen. Gibt es in der gleichen Seezone eine befreundete Insel, kann er dort landen - falls nicht, stürzt er ab und wird eliminiert.

Verletzung der Neutralität

Besetzt der Gegner ein neutrales Gebiet und zieht ein Spieler in ein solches besetztes Gebiet, so gibt es einen Kampf - genauso, wie wenn man direkt in ein feindlich besetztes Gebiet oder in eine feindlich besetzte Seezone zieht.

Zieht aber ein Spieler mit Landeinheiten in ein neutrales Gebiet, in dem noch keine Einheiten oder Kontrollmarker sind, oder fliegt er mit seinen Flugzeugen über ein solches Gebiet, dann hat er die Neutralität verletzt und er muss dafür eine Strafe bezahlen. Man kann in ein solches neutrales Gebiet während der Kampf-Bewegungsphase ziehen. Macht dies ein Spieler, muss er folgende Strafen bezahlen:

Fliegt er mit einem Flugzeug über ein noch unberührtes neutrales Gebiet, dann führt er an die Bank 3 I.P.C.s ab und landet mit seinem Flugzeug in einem anderen Gebiet.

Zieht er mit Landeinheiten in ein noch unberührtes neutrales Gebiet, dann führt er an die Bank 3 I.P.C.s ab, legt seinen Kontrollmarker in das Gebiet, um seinen Besitz anzuzeigen, und belässt seine Einheiten in diesem Gebiet bis zum Ende ihrer Bewegungsphase. Die Strafe von 3 I.P.C.s ist eine einmalige Gebühr. Die nachfolgenden Züge in ein nicht mehr unberührtes neutrales Gebiet entweder von befreundeten oder von nicht befreundeten Streitkräften ziehen keine weiteren Strafen mehr nach sich.

Ein Blitz durch ein neutrales Gebiet ist nicht möglich.
Die Verletzung der Neutralität ist nur im Kampfzug möglich!

Kapitel 5 - Aktionsfolge 3 – Kampf

In dieser Teil der Aktionsfolge werden alle Kämpfe durch Auswürfeln entschieden. Es gibt dabei eine unterschiedliche Abfolge im Kampf für Landschlachten und für Seeschlachten. Eine jede einzelne Kampfsituation in einem Landgebiet oder in einer Seezone muss für sich entschieden werden!

KAMPF AN LAND

Ziehen Landeinheiten und Flugzeuge in ein feindlich besetztes Gebiet, so muss der nachfolgende Ablauf eingehalten werden.

1. Stelle alle Einheiten auf das Kampffeld

Die angreifenden Einheiten kommen auf die Seite ATTACKER; die verteidigenden Einheiten kommen auf die Seite DEFENDER. Ordne die Einheiten ihren jeweiligen Umrissen auf ihrer Seite des Kampffeldes zu. Die Zahl in der Spalte einer Einheit gibt ihre jeweilige Angriffs- oder Verteidigungsfähigkeit an, welche für die Würfelzahl steht, die eine Einheit benötigt, um einen Treffer zu erzielen. Die angegebene Zahl ist die höchste benötigte Zahl, ist die gewürfelte Zahl die angegebene Zahl oder eine kleinere Zahl dann wurde ein Treffer erzielt.

2.Flak feuert

Hat der Verteidiger in angegriffenen Feld eine Flak stehen und greift der Angreifer mit Flugzeugen an, dann hat der Verteidiger die Möglichkeit Abwehrfeuer gegen Flugzeuge zu schießen. Der Verteidiger würfelt einmal für jedes angreifende Flugzeug. Mit jeder gewürfelten „1“ ist ein Flugzeug abgeschossen und der Angreifer muss sofort das Flugzeug seiner Wahl vom Spielbrett. Das Flugzeug kann keinen Gegenangriff machen und kommt in die Ablage des Besitzers zurück. Hat die Flak gefeuert, wird sie vom Kampffeld in das umkämpfte Gebiet auf dem Spielbrett zurückgestellt. Sind am Angriffe keine Flugzeuge beteiligt, ignoriere diesen Teil des Kampfablauf es und belasse die Flak gleich auf dem Spielbrett.

3.Der Angreifer feuert

Der Angreifer würfelt einmal für jede angreifende Einheit.
Beachte, dass das Kampffeld in 4 Spalten aufgeteilt ist. Entscheide zuerst den Kampf in der Spalte 1, dann die Spalte 2 usw.

Beispiel:

Stehen in der Spalte 1 vier Infanterie, darf der Angreifer viermal würfeln, um mit ihnen zu feuern. Infanterieangriffe erfolgen mit „1“, somit ist jede gewürfelte „1“ ein Treffer. Jedes Mal, wenn ein Treffer erzielt worden ist, muss der Verteidiger eine seiner Einheiten als Verlust auswählen und diese dann hinter die Verlustlinie der Spalte auf dem Kampffeld stellen. Diese Verluste scheiden noch nicht aus dem Spiel aus. Sie können noch einen Gegenangriff machen, da in AXIS&ALLIES ein Kampf als gleichzeitig stattfindend angenommen wird.

4. Der Verteidiger feuert

Der Verteidiger würfelt einmal für jede verteidigende Einheit (Verluste mitberücksichtigt) und trägt den Kampf genauso wie der Angreifer oben aus. Bei diesem Gegenangriff werden alle Einheiten des Angreifers die einen Treffer erhielten, sofort vom Kampffeld entfernt und in die Ablage zurückgelegt. Sie gelten als augenblickliche Verluste, da sie bereits gefeuert haben. Natürlich kann auch der Angreifer selbst auswählen, welche Einheiten er verloren anzusehen sind.

5. Entferne alle Verluste

Nach dem Gegenangriff des Verteidigers entfernt nun der Verteidiger vom Kampffeld seine Verluste, welche hinter der Verlustlinie stehen. Die Verluste des Angreifers wurden bereits im Moment des Treffens entfernt. **WICHTIG:** Zum jetzigen Zeitpunkt kann der Angreifer die Möglichkeit zum Rückzug wahrnehmen, den Kampf einstellen und mit allen angreifenden Einheiten in ein benachbartes befreundetes Gebiet ziehen aus dem der Angriff von mind. 1 Einheit erfolgte. Dieses Privileg hat nur der Angreifer und bei einem Rückzug müssen sich alle angreifenden Einheiten zurückziehen.

Einige besondere Angriffs- und Verteidigungssituationen:

Landeoperation

Bei einer Landeoperation an der ein Schlachtschiff beteiligt ist, feuert das angreifende Schlachtschiff vor allen anderen angreifenden Einheiten (auch wenn es in der Spalte 4 steht, der äußersten Spalte auf dem Kampffeld des Angreifers). Um mit dem Schlachtschiff zu feuern wird für jedes angreifende Schlachtschiff, das an der Operation teilnimmt gewürfelt. Ein Treffer ist bei einer Würfelzahl von „4“ oder weniger erzielt. Der Verteidiger wählt seine Verluste aus und stellt diese hinter die Verlustlinie. Die Schlachtschiffe werden dann vom Kampffeld genommen und in die Seezone zurückgestellt, das dem umkämpften Gebiet benachbart ist. Der Angreifer feuert dann mit den anderen angreifenden Landeinheiten und der Verteidiger Recht seinen Gegenangriff wie in einer normalen Kampfsituation.

Verschiedene Verteidiger

Stehen In einem Gebiet zwei oder mehr Bündnismitglieder und wird diese Gebiet angegriffen, dann gibt es mehrere Verteidiger. Der Angreifer kämpft wie üblich. Erzielt er Treffer, dann entscheidet der Angreifer, welches Land den Treffer abbekommen hat und Verluste erleidet. Machen die Verteidiger ihren Gegenangriff, würfelt Jeder Angreifer getrennt für seine Einheiten (auch für gerade erlittene Verluste).

Die Schritte 3, 4 und 5 werden solange wiederholt, bis ...

A. Der Angreifer sich zurückzieht

Nur der Angreifer hat die Möglichkeit, sich zurückzuziehen. Nach dem Gegenangriff des Verteidigers darf der Angreifer den Kampf abbrechen und sich zurückziehen, wobei er mit allen seinen Einheiten sich in ein benachbartes befreundetes Gebiet bewegt aus dem mind. 1 Einheit angegriffen hat.

B. Der Angreifer ist zerstört

Sind alle angreifenden Einheiten durch den Verteidiger zerstört worden ist die Schlacht vorbei.

C. Der Verteidiger ist zerstört

Sind alle verteidigenden Einheiten durch den Angreifer zerstört worden, ist die Schlacht vorbei.

D. Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger sind zerstört

Sind alle beteiligten Einheiten zerstört worden, ist die Schlacht vorbei.

KAMPF AUF SEE

Ziehen Marineeinheiten und Flugzeuge in eine feindlich besetzte Seezone, so muss der nachfolgende Ablauf eingehalten werden:

1.Stelle alle Einheiten auf das Kampffeld

Stelle sie genauso wie beim Kampf an Land auf. Wiederum gibt die Zahl auf den Kampffeld die maximale Fähigkeit einer Einheit zum Angriff und zur Verteidigung an. Beachte, dass auf der Seite des Angreifers kein Platz für Transportschiffe vorgesehen ist, da Transportschiffe keinen Angriffsfaktor haben. Stattdessen können die Transportschiffe eines Angreifers unterhalb auf dem Feld am angegebenen Platz aufgestellt werden.

2. Angreifende U-Boote feuern

Hat der Angreifer am Kampf irgendwelche U-Boote beteiligt, dürfen diese vor allen anderen Einheiten feuern. Dies nennt man den Ersten Schuss. Um diesen Angriff zu machen, wird für jedes angreifende U-Boot einmal gewürfelt. Mit jeder gewürfelten „1“ oder „2“ hat der Verteidiger einen Treffer erlitten und muss dafür einen Verlust bestimmen.

WICHTIG: Ein Flugzeug kann nicht verloren gehen, da U-Boote nicht auf Flugzeuge feuern können.

3. Durch U-Boote hervorgerufene Verluste werden entfernt

Nachdem die U-Boote ihren ersten Schuss abgefeuert haben, werden die vom Verteidiger bestimmten Verluste nicht hinter die Verlustlinie gestellt. Sie werden sofort aus dem Spiel genommen und in ihre Ablage zurückgelegt, da sie keine Chance haben, gegen einen überraschenden U-Boot-Angriff einen Gegenangriff zu machen.

4. Der Angreifer feuert mit allen anderen Einheiten

Der Angreifer würfelt einmal für jede angreifende Einheit. Genauso wie beim Kampf an Land werden zuerst alle Kämpfe in der Spalte 1 entschieden, dann in der Spalte 2 usw. Jedes Mal, wenn ein Treffer erzielt wird, bestimmt der Verteidiger eine seiner Einheiten als Verlust und stellt sie hinter die Verlustlinie der Spalte auf dem Kampffeld. Diese Verluste können noch einmal beim nächsten Gegenangriff zurückfeuern.

5. Der Verteidiger feuert mit den ihm verbliebenen Einheiten

Der Verteidiger würfelt einmal für jede verteidigende Einheit (Verluste mitberücksichtigt) und trägt den Kampf genauso wie der Angreifer oben aus. Bei diesem Gegenangriff werden alle Einheiten des Angreifers, die einen Treffer erhalten, sofort von Kampffeld entfernt und in die Ablage zurückgelegt. Sie gelten als augenblickliche Verluste, da sie bereits gefeuert haben.

WICHTIG: Der Angreifer kann als Verlust ein Transportschiff bestimmen. Das ist der Grund, warum Transportschiffe auf dem Kampffeld aufgestellt werden können, auch wenn sie selbst nicht angreifen können.

6. Entferne alle Verluste

Nach dem Gegenangriff des Verteidigers entfernt nun der Verteidiger vom Kampffeld alle seine Verluste, welche hinter der Verlustlinie stehen. Die Verluste des Angreifers wurden bereits in Moment des Treffens entfernt.

7. U-Boote können sich zurückziehen

Angreifende U-Boote können nun ihre Rückzugsmöglichkeit wahrnehmen und sich vom Kampf zurückziehen, indem sie sich in eine benachbarte befreundete oder leere (=nicht-feindliche) Seezone bewegen von der sie gekommen sind. Danach können sich verteidigende U-Boote in irgendeine nicht-feindliche Seezone zurückziehen, die in diesem Zug nicht umkämpft war oder ist.

WICHTIG: Zum jetzigen Zeitpunkt kann der Angreifer seine Rückzugsmöglichkeit wahrnehmen, den Kampf einstellen und mit allen angreifenden Einheiten sich in eine benachbarte befreundete oder leere Seezone bewegen aus der mind. 1 Einheit gekommen ist. Dieses Privileg hat nur der Angreifer und bei einem Rückzug müssen sich alle angreifenden Einheiten zurückziehen.

Eine besondere Angriffs- und Verteidigungssituation:

Siehe oben "Kampf an Land - Verschiedene Verteidiger", wie die Verteidigung erfolgt, wenn zwei oder mehr Mitglieder eines Bündnisses angegriffen werden. Es gilt dabei für die Seezonen das gleiche Vorgehen wie in Landgebieten.

Die Schritte 2, 3, 4, 5, 6 und 7 werden solange wiederholt, bis ...

A. Der Angreifer sich zurückzieht

Nur der Angreifer hat die Möglichkeit, sich zurückzuziehen. Nach dem Gegenangriff des Verteidigers darf der Angreifer den Kampf abbrechen und sich zurückziehen, wobei er mit allen seinen Einheiten sich in eine benachbarte befreundete oder leere Seezone bewegt aus der mind 1 Einheit gekommen ist.

B. Der Angreifer ist zerstört

Sind alle angreifenden Einheiten durch den Verteidiger zerstört worden, ist die Schlacht vorbei.

C. Der Verteidiger ist zerstört

Sind alle verteidigenden Einheiten durch den Angreifer zerstört worden, ist die Schlacht vorbei.

D. Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger sind zerstört

Sind alle beteiligten Einheiten zerstört worden, ist die Schlacht vorbei.

Ergebnisse des Kampfes auf Land oder des Kampfes auf See

Bei einem Kampf an Land, also bei Schlachten in Gebieten oder auf Inseln, werden solche Gebiete entweder vom Verteidiger gehalten oder vom Angreifer erobert. In Seeschlachten, also bei Kämpfen in Seezonen, können keine Zonen erobert werden, aber Flotten können geschwächt werden. Nachfolgend die

Ergebnisse von Landschlachten:

- A. Zieht sich der Angreifer zurück, behält der Verteidiger das Gebiet.
- B. Ist der Angreifer zerstört, behält der Verteidiger das Gebiet.
- C. Ist der Verteidiger zerstört, erobert der Angreifer das Gebiet.

Ausnahmen:

Um ein erobertes Gebiet in Besitz zu nehmen, kehre mit den überlebenden Einheiten von Kampffeld in das neu hinzugekommene Gebiet, zurück, lege einen Kontrollmarker auf das Gebiet und korrigiere die Kontrollmarker in der Nationalproduktabelle. Das Nationalprodukt des Siegers steigt um den Wert des eroberten Gebietes, das Nationalprodukt des Verlierers sinkt um den Wert des verlorenen Gebietes. Stehen in dem Gebiet eine Flak oder eine Industrieanlage, so fällt diese als Beute an den siegreichen Angreifer.

BEACHTET: Gehörte das eroberte Gebiet ursprünglich einem Bündnismitglied des Angreifers, so gilt der Angreifer trotz des erfolgreichen Angriffes nicht als Sieger, sondern nur als Befreier! Somit erhält der Erstbesitzer das Gebiet wieder zurück, legt seinen Kontrollmarker hinein und bekommt den Wert des Gebietes seinem Nationalprodukt gutgeschrieben.

WICHTIG: Auch wenn der Angreifer den Verteidiger zerstört hat, ist es möglich, dass der Angreifer das Gebiet nicht erobert hat. Um ein Gebiet erobert zu haben, muss es nach der Schlacht mit überlebenden Landeinheiten besetzt werden. Sind die einzigen überlebenden Einheiten des Angreifers nach einem Kampf Flugzeuge, kann der Angreifer das Gebiet nicht besetzen, da die Flugzeuge nach dem Kampf aus diesem Gebiet wieder wegfliegen müssen.

Zur Erinnerung: Flugzeuge fliegen in der Kampf Bewegungsphase der Aktionsfolge zum Angriff los und fliegen zur Landung in der Phase Bewegung ohne Kampf zurück. Die angreifenden Flugzeuge können niemals in einem Gebiet verbleiben, welches gerade erst im Kampf erobert worden ist, Flugzeuge können nie in einem gerade erst eroberten Gebiet landen.

Siehe auch Kapitel 6 - Aktionsfolge 4

Also: Kann der Angreifer nicht ein erobertes Gebiet mit überlebenden Landeinheiten besetzen, dann verbleibt das Gebiet in der Hand des Verteidigers. Sind sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger zerstört, behält der Verteidiger das Gebiet.

Erobert ein Spieler eines der Gebiete, in denen die feindlichen Hauptstädte sich befinden (diese Gebiete sind: Ost-U.S.A., Russland, Großbritannien, Deutschland und Japan), dann gilt grundsätzlich der oben geschilderte Ablauf wie bei der Eroberung eines gewöhnlichen Gebietes. Der Besitzer der eroberten Hauptstadt kann weiter mitspielen, aber als zusätzliche Strafe muss er alle seine I.P.C.s an den Eroberer aushändigen und solange er das Gebiet mit seiner Hauptstadt nicht zurückerobert hat, kann er keine neuen Militäreinheiten kaufen oder sie auf dem Spielbrett aufstellen

BESONDERE KAMPFSITUATION - STRATEGISCHER BOMBERANGRIFF

Bomber haben die besondere Eigenschaft, dass sie anstatt eines Angriffs auf Militäreinheiten Strategische Bomberangriffe gegen eine feindliche Industrieanlage durchführen können. Die Bombardierung einer Industrieanlage schwächt den Gegner ökonomisch und senkt den I.P.C.-Bestand des Gegners. Will ein Spieler mit seinem Bomber eine Industrieanlage angreifen statt an einer normalen Land- oder Seekampf-Situation teilzunehmen, so gibt er lediglich bekannt, dass er stattdessen einen Strategischen Bomberangriff macht. Dann führt er folgende Schritte aus. Für diese Art Angriff benötigt man nicht das Kampffeld!

1. Bomber ziehen

Ziehe mit 1 oder mehr Bomber in ein feindlich besetztes Gebiet mit einer Industrieanlage.

2. Die Flak des Verteidigers schießt Abwehrfeuer

Der Verteidiger würfelt einmal für Jeden angreifenden Bomber, mit jeder gewürfelten „1“ ist ein Flugzeug abgeschossen. Getroffene Bomber können keinen Gegenangriff machen und werden aus dem Spiel genommen.

3. Überlebende Bomber feuern

Der Angreifer würfelt einmal für jeden überlebenden Bomber. Alle gewürfelten Zahlen werden zusammengezählt.

4. Der Verteidiger führt I.P.C.s ab

Die Summe der Würfelzahlen entspricht dem Betrag in I.P.C.s, welche der Verteidiger an die Bank abführen muss. Hat der Verteidiger nicht mehr genügend I.P.C.s, um diesen Betrag zu begleichen, muss er zumindest alle I.P.C.s hergeben, die er hat. Industrieanlagen können nie zerstört werden, aufgrund eines Strategischen Bomberangriffes oder deswegen vom Spielbrett verschwinden.

Siehe dazu auch den Abschnitt Bomber Kapitel 4 - Aktionsfolge 2.

Kapitel 6 - Aktionsfolge 4 - Bewegung ohne Kampf

In diesem Teil seiner Runde kann ein Spieler mit einigen, allen oder auch keiner seiner Einheiten ziehen, welche sich noch nicht während der Aktionsfolge 2 der Runde, der Kampf Bewegungsphase, bewegt haben. Solche Einheiten können jetzt bewegt werden und sie können nur weiterziehen in befreundet besetzte Gebiete, in befreundet kontrollierte Gebiete oder in leere Seezonen, die noch unberührt sind oder befreundet kontrolliert oder befreundet besetzt. Sie können nicht in nicht besetzte, feindlich kontrollierte Gebiete oder nicht besetzte, feindlich kontrollierte oder neutrale Gebiete ziehen. Zu diesem Zeitpunkt müssen bewegt werden:

Flugzeuge, die in der Kampf Bewegungsphase sich bewegt haben, müssen nun in befreundeten besetzten Gebieten landen. Flugzeuge können nicht in Gebiete landen die ein Spieler zuvor in der Aktionsfolge 3 der Kampfphase seiner Runde erobert hat. Jagdflugzeuge können auf irgendeinem Flugzeugträger ihres Bündnisses landen. Bomber können nicht auf Trägern landen.

Zu diesem Zeitpunkt können bewegt werden:

Transportschiffe, beladen mit Fracht (Infanterie, Panzer, Flak) - sie können befreundet besetzte Küstengebiete oder Inseln anlaufen, um verwundbare Gebiete zu stärken oder bereits dort stehende Truppen zu verstärken.

Leere Transportschiffe können auch befreundet besetzte Küstengebiete oder Inseln anlaufen um dort Landeinheiten zum Weitertransport aufzunehmen. Sie können auch mit anderen Marineeinheiten als Teil einer Flotte weiter in befreundete oder leere Seezonen ziehen (wird die Flotte angegriffen, können Transportschiffe als Verluste herangezogen werden).

Zu dem jetzigen Zeitpunkt können Flaks in befreundete Landgebiete gezogen werden. Besitzt ein Spieler die Waffenentwicklung "Raketen", sollte er daran denken, dass er Flaks bis auf die Reichweite von 3 Gebieten an eine feindliche Industrieanlage heranführt. Jedoch hat nur eine einzige Flak pro Gebiet und nur eine einzige Flak pro Runde die Fähigkeit zu « Raketenangriff.

Siehe auch Entwicklung von Waffen Kapitel 3 - Aktionsfolge 1

Landeinheiten, Flugzeuge und Schiffe können zu diesem Zeitpunkt neue Verteidigungs- und Angriffsstellungen einnehmen, entweder, um schwache Gebiete zu stärken oder um Fronttruppen zu verstärken

Kapitel 7 - Aktionsfolge 5 - Aufstellung der neuerworbenen Einheiten

Alle Einheiten, die ein Spieler während der Aktionsfolge 1 „Entwicklung von Waffen/Anschaffung von Einheiten“ erworben hat, werden nun auf dem Spielbrett aufgestellt. Zur Vorgehensweise:

Alle Landeinheiten und Flugzeuge werden in einem oder auch mehreren Gebieten bzw. Gebieten aufgestellt, in dem/denen eine Industrieanlage des Spielers steht.

Alle Marineeinheiten werden in einer oder auch mehreren Seezone(n) platziert, die einer Industrieanlage benachbart ist/sind. Besitzt ein Spieler mehr als eine Industrieanlage, kann er seine Einheiten nach Wunsch zwischen den Anlagen aufteilen. Er kann nicht seine Einheiten in einem zuvor eroberten Gebiet mit einer Industrieanlage aufstellen - er muss bis zu seiner nächsten Runde warten, um dort Einheiten aufstellen zu können. Er kann nicht neu-erworbene Einheiten auf einem Träger oder Transportschiff aufstellen.

In originären Industriekomplexen können unlimitiert Einheiten gesetzt werden. In eroberten oder nachgekauften Industriekomplexen kann nur max. die Zahl der Einheiten gesetzt werden, die das Land als Wert hat.

Man kann nicht in gerade neu gekauften oder neu eroberten Industriekomplexen Einheiten setzen

Können Einheiten nicht gesetzt werden, sind sie verloren.

Kapitel 8 - Aktionsfolge 6 - Entgegennahme des Einkommen

Damit beendet ein Spieler seine Runde. Jetzt bekommt der Spieler Einkünfte von der Bank, die seinem Nationalprodukt entsprechen. Man erhält genauso viel I.P.C.s von der Bank wie man Punkte in der Nationalproduktabelle hat.

WICHTIG: Es ist nicht zulässig Bündnismitgliedern I.P.C.s zu leihen oder zu schenken.

SIEGBEDINGUNGEN

Siegbedingungen für die Alliierten

Die Siegbedingungen der Alliierten entsprechen genau den historischen Siegbedingungen im 2. Weltkrieg - die vollständige und bedingungslose Kapitulation der Achsemächte. Das bedeutet: Die Alliierten müssen die beiden Kernlande der Achsenmächte Deutschland und Japan, erobern.

Siegbedingungen für die Achsenmächte

Die Achsenmächte müssen eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllen.

MILITÄRISCHER SIEG: Die Achsenmächte müssen zwei der drei Kernländer der Alliierten erobern (Ost-U.S.A., United Kingdom, Russland).

ÖKONOMISCHER SIEG: Die Achsenmächte müssen soviel Gebiete erobern, dass sie zusammen auf ein gemeinsames Nationalprodukt von 84 Punkten kommen.

Dies muss am Ende einer gesamten Spielrunde (alle 5 Länder haben eine Runde gehabt) erfüllt sein.

Gesamtsieger

Obwohl AXIS & ALLIES ein Gruppenspiel ist, kann ein Gesamtsieger ermittelt werden, indem man feststellt, wer sein Anfangs-Nationalprodukt am meisten gesteigert hat. Verwende die unten angebenen Tabellen zur Feststellung des Gewinners.

U.d.S.S.R. - Anfangseinkommen 24 I.P.C.s

25 ... 4,1% 35 ... 45,8% 44 ... 83,3%
27 ... 8,3% 36 ... 50% 45 ... 87,5%
28 ... 12,5% 37 ... 54,1% 46 ... 91,6%
29 ... 18,6% 38 ... 56,3% 47 ... 95,8%
30 ... 20,8% 39 ... 62,5% 48 ... 100%
31 ... 25% 40 ... 66,6%
32 ... 29,1% 41 ... 70,8%
33 ... 33,3% 42 ... 75%
34 ... 37,5% 43 ... 79,1%

Deutschland - Anfangseinkommen 32 I.P.C.s

33 ... 3,1% 44 ... 37,5% 55 ... 71,8%
34 ... 8,2% 45 ... 40,6% 56 ... 75%
35 ... 9,3% 46 ... 43,7% 57 ... 78,1%
36 ... 12,5% 47 ... 46,8% 58 ... 81,2%
37 ... 15,8% 48 ... 50% 59 ... 84,3%
38 ... 18,7% 49 ... 53,1% 60 ... 87,5%
39 ... 21,8% 50 ... 56,2% 61 ... 90,8%
40 ... 25 51 ... 58,3% 62 ... 93,7%
41 ... 28,1% 52 ... 62,5% 63 ... 96,8%
42 ... 31,2% 53 ... 65,6% 64 ... 100%
43 ... 34,3% 54 ... 68,7%

Großbritannien - Anfangseinkommen 30 I.P.C.s

31 ... 3,3% 41 ... 36,6% 51 ... 70%
32 ... 6,6% 42 ... 40% 52 ... 73,3%
33 ... 10% 43 ... 43,3% 53 ... 76,6%
34 ... 13,3% 44 ... 46,6% 54 ... 80%
35 ... 16,6% 45 ... 50% 55 ... 83,3%
36 ... 20% 46 ... 53,3% 56 ... 86,6%
37 ... 23,3% 47 ... 56,6% 57 ... 90%
38 ... 26,6% 48 ... 60% 58 ... 93,3%
39 ... 30% 49 ... 63,3% 59 ... 96,6%
40 ... 33,3% 50 ... 66,6% 60 ... 100%

Japan - Anfangseinkommen 25 I.P.C.s

26 ... 4% 36 ... 44% 46 ... 84%
27 ... 8% 37 ... 48% 47 ... 88%
28 ... 12% 38 ... 52% 48 ... 92%
29 ... 16% 39 ... 56% 49 ... 96%
30 ... 20% 40 ... 60% 50 ... 100%
31 ... 24% 41 ... 64%
32 ... 28% 42 ... 68%
33 ... 32% 43 ... 72%
34 ... 36% 44 ... 74%
35 ... 40% 45 ... 80%

United States - Anfangseinkommen 36 I.P.C.s

37 ... 2,7% 49 ... 36,1% 61 ... 69,4%
38 ... 5,5% 50 ... 38,8% 62 ... 72,2%
39 ... 8,3% 51 ... 41,6% 63 ... 75%
40 ... 11,1% 52 ... 44,4% 64 ... 77,7%
41 ... 13,8% 53 ... 47,2% 65 ... 80,5%
42 ... 16,6% 54 ... 50% 66 ... 83,3%
43 ... 19,4% 55 ... 52,7% 67 ... 86,1%
44 ... 22,2% 56 ... 55,5% 68 ... 88,8%
45 ... 25% 57 ... 58,3% 69 ... 91,6%
46 ... 27,7% 58 ... 61,1% 70 ... 94,4%
47 ... 30,5% 59 ... 63,8% 71 ... 97,2%
48 ... 33,3% 60 ... 66,8% 72 ... 100%