

# *Axis & Allies: Europe*

## *Frequently Asked Questions*

Original von Avalon Hill, übersetzt ins Deutsche von Speer

### **Update vom 22.10.2002**

*Kann man ein U-Boot in eine feindlich besetzte Seezone bewegen, sofort tauchen ohne anzugreifen oder Verteidigungswürfe auszuhalten?*

Ja, man kann ein U-Boot in eine feindlich besetzte Seezone ziehen (nur im Combat Movement) und sofort tauchen, sogar wenn der Gegner Zerstörer in dieser Seezone hat. Ein guter Grund dies zu tun ist den Gegner während seines nächsten Combat Movements am Beladen von Transportern in dieser Seezone zu hindern. Merke: Diese Taktik verzögert eine Invasion jedoch nur um eine Runde; ein Transporter kann nicht im Combat Movement in einer Seezone beladen werden, die feindliche U-Boote enthält. Er kann jedoch im Non-Combat Movement beladen werden, entweder weil die feindlichen U-Boote getaucht sind (getauchte U-Boote verhindern kein Laden/ Entladen) oder weil er im Kampf überlebt hat (Ein Transporter, der einen Kampf überlebt hat, kann im Non-Combat Movement entweder laden oder entladen.).

*Ist es möglich, daß Oberflächenschiffe (d.h. keine U-Boote) ihre Bewegung in derselben Seezone beenden, die feindliche Oberflächenschiffe enthält? Gibt es eine Möglichkeit, daß es durch einen legalen Zug dazu kommt?*

Als Resultat von Bewegung und Kampf nicht. Man kann jedoch Schiffe in einer Seezone bauen, die feindlichen Schiffe enthält, was dazu führt, daß diese Seezone befreundete und feindliche Schiffe am Ende eines Zuges enthält.

*Wenn ein verteidigender Spieler einen Treffer mit der Flugabwehrkanone (AA Gun) gegen einen strategischen Bombenangriff (SBR) erzielt, werden die verlorenen Einheiten sofort entfernt oder haben sie die Chance sich eine Runde gegen angreifende Jäger zu wehren?*

Wie die Spielregeln es beschreiben: Wenn der Treffer von einem eskortierenden Jäger genommen wird, erhält dieser die Möglichkeit einmal auf verteidigende Jäger zu schießen, bevor er aus dem Spiel entfernt wird. Wird der Treffer von einem Bomber genommen, wird er aus dem Spiel genommen, bevor er seine Bombenlast abwirft.

Dies ist jedoch ein Fehler in der Spielreihenfolge, die den Regeln der Flugabwehrkanonen widerspricht. Die korrekte Spielreihenfolge ist in Axis & Allies Pacific veröffentlicht und soll in beiden Spielen so verwendet werden. Mit anderen Worten gesprochen: Jedes angreifende Flugzeug, das von der Flugabwehr abgeschossen wird, bekommt keine Gelegenheit zum Angriff, unabhängig, ob es in einem strategischen Bombenangriff oder regulären Kampf abgeschossen wurde.

---

## U-Boote

*Der Gegner hat U-Boote und andere Schiffe in einer Seezone. Ich greife mit Schiffen und Flugzeugen an. U-Boote können keine Flugzeuge treffen, wie werden also die Treffer des Verteidigers den angreifenden Schiffen und Flugzeugen zugeordnet?*

Die Treffer der U-Boote müssen separat gezählt werden. Diese Treffer müssen angreifenden Schiffen zugeordnet werden. Treffer, die durch verteidigende Schiffe verursacht werden, können angreifenden Schiffen oder Flugzeugen zugeordnet werden, aber alle Treffer, die durch verteidigende U-Boote verursacht wurden müssen Schiffen zugeordnet werden. Ein U-Boot kann niemals ein Flugzeug treffen; unter keinen Umständen.

*Wie funktioniert die Tauchregel für U-Boote?*

Direkt bevor die Angriffe der U-Boote ausgewürfelt werden muß Du Dich entscheiden, welche U-Boote (wenn überhaupt welche) kämpfen und welche tauchen sollen. Einige können tauchen während andere im Kampf verbleiben. Zum Beispiel macht es keinen Sinn zu tauchen für die verteidigenden U-Boote, die durch angreifende Einheiten getroffen wurden. Sie mögen noch ihren letzten Schuß abgeben bevor sie sinken. Nicht getroffene U-Boote können tauchen während getroffene verbleiben und zurückschießen. Es spielt keine Rolle, ob Deine U-Boote angreifen oder verteidigen, sie haben immer die Option zu tauchen, vorausgesetzt sie haben noch keinen Angriff in dieser Kampfrunde durchgeführt. Sie können sogar vor dem ersten Angriff tauchen, was bedeutet, Du kannst U-Boote in eine feindlich besetzte Seezone bewegen und sofort tauchen, was jeden Kampf verhindert (manchmal auch sub-stalling genannt). Einmal getaucht, sind sie für diesen Zug aus dem Kampf.

*Können U-Boote sofort tauchen, wenn sie angegriffen werden oder müssen sie mindestens eine Kampfrunde des Angreifers überleben?*

Sie müssen mindestens eine Angriffsrunde überstehen. Andernfalls wären sie praktisch unzerstörbar.

*Kann ein verteidigendes U-Boot tauchen, um einem Angriff mit angreifenden U-Booten zu entkommen?*

U-Boote können auch tauchen, wenn sie sich gegen andere U-Boote verteidigen. Im Falle eines verteidigenden U-Boots muß dieses dennoch den Erstschat des angreifenden U-Boots überleben bevor es tauchen kann.

*Kann man ein U-Boot in eine feindlich besetzte Seezone bewegen, sofort tauchen ohne anzugreifen oder Verteidigungswürfe auszuhalten?*

Ja, man kann ein U-Boot in eine feindlich besetzte Seezone ziehen (nur im Combat Movement) und sofort tauchen, sogar wenn der Gegner Zerstörer in dieser Seezone hat. Ein guter Grund dies zu tun ist den Gegner während seines nächsten Combat Movements am Beladen von Transportern in dieser Seezone zu hindern. Merke: Diese Taktik verzögert eine Invasion jedoch nur um eine Runde; ein Transporter kann nicht im Combat Movement in

einer Seezone beladen werden, die feindliche U-Boot enthält. Er kann jedoch im Non-Combat Movement beladen werden, entweder weil die feindlichen U-Boote getaucht sind (getauchte U-Boote verhindern kein Laden/ Entladen) oder weil er im Kampf überlebt hat (ein Transporter, der einen Kampf überlebt hat, kann im Non-Combat Movement entweder laden oder entladen.).

*Am Beginn meines Zuges befindet sich ein feindliches U-Boot in derselben Seezone wie einige meiner Marineeinheiten. Können meine Schiffe ohne Angriff aus der Seezone ziehen oder müssen sie verbleiben und sich dem Kampf mit dem U-Boot stellen?*

Marineeinheiten jeder Art, die ihren Zug einer Seezone mit feindlichen Marineeinheiten (U-Boote oder Oberflächenschiffe) beginnen, müssen entweder im Combat Movement die Seezone verlassen (sogar wenn Du nichts angreifen möchtest) oder verbleiben und die feindlichen Schiffe angreifen. Wenn Deine Schiffe U-Boote sind kannst Du natürlich auch tauchen anstatt anzugreifen.

*Wie kann man U-Boote zerstören, die ständig tauchen?*

Verteidigende U-Boote können nicht tauchen bevor sie ihren Verteidigungswurf gemacht haben. Das bedeutet der Angreifer hat wenigstens eine Kampfrunde, bevor sie tauchen können.

*Können angreifende U-Boote sich mit dem Rest der Angreiferflotte zurückziehen oder ist ihr einziges Entrinnen das Tauchen in der Seezone, in der der Kampf stattgefunden hat? Wenn sie sich zurückziehen können, müssen sie dies mit dem Rest der Flotte tun oder können sie sich eine andere Seezone aussuchen?*

U-Boote können sich zurückziehen wie jede andere Marineeinheit auch. Das bedeutet die gesamte Flotte, U-Boote eingeschlossen, muß sich gemeinsam und in dieselbe Seezone zurückziehen.

*Ein deutsches U-Boot zieht in einen Konvoi. Feindliche Schiffe sind gegenwärtig, also taucht das deutsche U-Boot unverzüglich. Im alliierten Zug verlassen die alliierten Schiffe die Seezone, es verbleibt nur das deutsche U-Boot. Ist der Konvoi nun in deutschen Händen?*

Ja.

*Wenn deutsche U-Boote in einer Seezone angegriffen werden, die alliierte Marineeinheiten enthält, die mehr als einer Nationalität angehören, können alliierte Verluste von jedem dieser alliierten Schiffe getragen werden. Wenn die verteidigenden deutschen U-Boote mehr Treffer erzielen, als der angreifende Spieler Schiffe hat, müssen die überzähligen Treffer von den alliierten Schiffen getragen werden, die sich ebenfalls dort befinden? Zum Beispiel ist eine Seezone von drei deutschen U-Booten und zwei britischen Transportern besetzt. Der US-Spieler zieht zwei Zerstörer in die Seezone und greift die U-Boote an. Der Spieler Deutschlands macht seine Verteidigungswürfe und erzielt drei Treffer! Verlieren die Alliierten drei Schiffe, auch wenn die Amerikaner nur mit zwei angegriffen haben?*

Ein Leitprinzip durch die Spielregeln ist, daß wenn es einen Weg gibt Treffer zuzuordnen, die zu Verlusten führen, müssen die Verluste auch hingenommen werden. In diesem Fall verlieren

die Alliierten drei Schiffe; ob es sich um zwei Zerstörer und einen Transporter oder zwei Transporter und einen Zerstörer handelt liegt bei den alliierten Spielern.

*Zurück zum vorherigen Beispiel: Was wäre, wenn die britischen Transporter U-Boote gewesen wären? Können Sie tauchen um zu vermeiden Verlust zu werden?*

U-Boote können nur direkt vor dem Auswürfeln tauchen, egal ob angreifend oder verteidigend. In diesem Beispiel können die britischen U-Boote nicht tauchen, weil sie keinen Würfelwurf haben (sie sind keine Verteidiger – Deutschland verteidigt, die USA greifen an und die Briten sind nichts anders als unschuldige Zuschauer, die im Kreuzfeuer gefangen sind).

*Eine Flotte, bestehend aus einem Schlachtschiff, einem Transporter und zwei U-Booten wird von drei Bombern angegriffen. Alle drei Bomber treffen. Kann der Verteidiger seine U-Boote als Verlust wählen, obwohl der Angreifer keinen Zerstörer in dem Kampf hat?*

Ohne einen Zerstörer, der diese ausmachen kann, spielen die U-Boote keine Rolle in diesem Kampf. Sie können keine Treffer nehmen, um die Oberflächenschiffe zu schonen. Hätte es einen angreifenden Zerstörer gegeben, hätten die U-Boote auch Treffer nehmen können. Hätte es ein angreifendes U-Boot oder Schlachtschiff gegeben und einer der Treffer wäre von diesen erzielt worden, hätte dieser Treffer einem verteidigenden U-Boot zugeordnet werden können, aber keine Treffer der Bomber.

*Bedenke das vorherige Beispiel neu. Nimm diesmal an, daß Deutschland verteidigt und die USA angreifen. Zusätzlich gibt es einen britischen Zerstörer in der gleichen Seezone. Kann der britische Zerstörer die Bomber zu den U-Booten geleiten, auch wenn er keine aktive Rolle in diesem Kampf spielt? Ermöglicht die Anwesenheit dort dem Spieler Deutschlands U-Boote als Verluste zu nehmen, auch wenn das der US-Spieler verhindern möchte?*

Ja und ja. Der britische Zerstörer macht die U-Boote verletzlich gegenüber Luftangriffen durch seine bloße Anwesenheit, egal ob dies dem US-Spieler gefällt oder nicht. In diesem Fall kann der britische Zerstörer weder angreifen noch verteidigen, aber er zeigt die U-Boote auf und ist Gegenstand deutscher Treffer.

*Wie oft erhalten U-Boote ihren Erstschlag?*

Jede Kampfrunde, solange die U-Boote Angreifer sind und kein gegnerischer Zerstörer anwesend ist.

*Die Spielregeln legen fest, daß ein Schiff, getroffen durch den Erstschlag eines U-Boots, nicht zurückschießen darf. Trifft dies auch für Schlachtschiffe zu, die den Erstschlag überleben? Können sie zurückschießen nach einem Treffer durch ein U-Boot oder sind sie in Folge des Treffers paralysiert?*

Ein Schlachtschiff kann zurückschießen solange es noch schwimmt. Wenn es einen zweiten Treffer von einem Erstschlag kassiert, sinkt es sofort ohne Verteidigungsschuß.

*Kann die USA Marineeinheiten in der amerikanischen Ostküstenseezone bauen, wenn diese durch ein deutsches U-Boot besetzt ist?*

Die Anwesenheit von feindlichen Schiffen hat keine Auswirkung auf den Bau von Marineeinheiten. Auch wenn sich die Bismarck und die gesamte Kriegsmarine in der amerikanischen Ostküstenseezone befinden, können die USA noch immer ihre Flotte dort bauen.

## **Amphibische Angriffe, Transporter, Seebewegung und Seekampf**

*Muß Deutschland Gibraltar besetzen, um Marineeinheiten vom Mittelmeer in den Atlantik zu verlegen oder umgekehrt?*

Obwohl strategisch nützlich, ist es keine durch die Spielregeln festgelegte Voraussetzung, daß ein Spieler entweder Gibraltar oder das spanische Marokko besitzen muß, um die Meerenge zwischen Mittelmeer und Atlantik mit seinen Schiffen zu passieren.

*Zu Beginn des Spiels können die U-Boote der Achsenmächte in oder durch eine Konvoizone ziehen, um das Geld der Alliierten zu verringern. Die Spielregeln sind jedoch nicht schlüssig, wann das Geld von den alliierten Konten abgezogen wird.*

Die Kontrolle/ das Unterbinden von Konvois zieht kein Geld aus den alliierten Taschen, wie es ein strategischer Bombenangriff tut. Anstelle verringert der Verlust einer Konvoiroute das Einkommen des betreffenden Landes. Wenn Deutschland eine Konvoizone im Wert von fünf Punkten besetzt, reduziere das Einkommen Großbritanniens um fünf IPCs auf der IPC-Übersicht. Entferne nicht fünf IPCs vom Bankvermögen Großbritanniens noch erhöhe das Einkommen Deutschlands um fünf. Wenn Großbritannien am Ende seines Zuges den Konvoi nicht befreit hat, verharret das Einkommen auf diesem reduzierten Stand der IPC-Übersicht.

*Ist es möglich, daß Oberflächenschiffe (d.h. keine U-Boote) ihre Bewegung in derselben Seezone beenden, die feindliche Oberflächenschiffe enthält? Gibt es eine Möglichkeit, daß es durch einen legalen Zug dazu kommt?*

Als Resultat von Bewegung und Kampf nicht. Man kann jedoch Schiffe in einer Seezone bauen, die feindlichen Schiffe enthält, was dazu führt, daß diese Seezone befreundete und feindliche Schiffe am Ende eines Zuges enthält.

*Gibt es eine Möglichkeit für Schlachtschiffe oder Zerstörer eine Insel oder Küstenabschnitt zu bombardieren, ohne daß dort eine amphibische Landung stattfindet?*

Nein. Du mußt mindestens eine Einheit Infanterie, Panzer oder Artillerie in eine amphibische Landung verpflichten, um Deine Schiffe bombardieren zu lassen.

*Kann ich eine Einheit Infanterie und eine Einheit Artillerie in denselben Transporter laden?*

Ja.

*Wenn feindlichen Marineeinheiten aus einer Seezone infolge eines Kampfes in dieser Runde gezogen werden, können meine Marineeinheiten, die sich während dem Combat Movement nicht bewegt haben, in oder durch diese Seezone während der Non-Combat Movement Phase ziehen?*

Ja. Jede Einheit kann durch eine Seezone oder Landterritorium ziehen, das gerade von feindlichen Einheiten geräumt wurde. Nur Jäger und Bomber dürfen Ihre Landung am Ende des Zuges nicht in einem gerade eingenommenen Territorium beenden.

*Können zwei Einheiten aus einem Transporter in zwei verschiedenen Territorien während des Non-Combat Movement ausgeladen werden, wenn beide benachbart zur selben Seezone sind?*

Nein. Ein Transporter kann nur in ein Territorium ausladen.

*Kann ein Transporter, der zwei Einheiten transportiert, eine in einem amphibischen Angriff ausladen und die andere im Non-Combat Movement?*

Ja, aber beide Einheiten müssen im selben Territorium ausgeladen werden. Es gibt nicht allzu viele Gründe dies zu tun, aber einer wäre eine Luftabwehrkanone in ein Territorium zu ziehen, daß gerade in einer amphibischen Landung eingenommen wurde.

*Können Transporter als Verluste in einem Landkampf genommen werden, wenn sie Truppen in die amphibische Landung gebracht haben?*

Nein.

*Mein Gegner hat eine amphibische Landung von Ägypten gegen Libyen gestartet, so daß er seinen Zerstörer für einen Landungsschuß einsetzen konnte. Eine Infanterie aufgeladen auf einen Transporter hat den amphibischen Angriff durchgeführt, während gleichzeitig eine Panzereinheit die Grenze in einem Standardangriff überschritten hat. Ist das legal?*

Es ist nicht nur legal, sondern auch schlau, besonders wenn es einen Zerstörer aktiviert, der ansonsten nur eine Runde nutzlos im Hafen verbracht hätte. Das Risiko liegt darin, daß wenn sich der Kampf gegen den Angreifer neigt, keine seiner Einheiten sich aus dem Kampf zurückziehen kann, eingeschlossen der Panzer, der nicht transportiert wurde.

*Was kann sich aus einer amphibischen Landung zurückziehen und wie?*

Angreifende Landeinheiten kämpfen bis zum bitteren Ende. Nur Jäger und Bomber können sich von einer amphibischen Landung zurückziehen. Für Bodeneinheiten heißt es gewinnen oder sterben.

*Können Panzer aus einem Transporter blitzen, wenn das erste Territorium nicht besetzt oder befreundet ist? Kann er sich zwei Felder nach dem Ausladen in der Non-Combat Phase bewegen?*

Nein. Eine Einheit kann sich nicht bewegen, bevor sie auf einen Transporter geladen oder ausgeladen wird.

## **Strategische Bombardierung**

*Kann ich als Verteidiger gegen einen strategischen Bombenangriff Flugzeuge von benachbarten Feldern als Verteidigung dazu ziehen oder können nur Flugzeuge, die sich bereits in dem Feld mit dem Industriekomplex befinden, zur Verteidigung benutzt werden?*



Nur die, die bereits dort sind.

*Darf jedes Land mit Luftabwehrkanonen verteidigen, welches Bomber während der Durchführung eines strategischen Bombenangriffs überfliegen?*

Ja. Das gleiche trifft auf Jäger zu, die Bomber eskortieren.

*Ein Bomber und ein Jäger starten aus demselben Territorium auf zu einem strategischen Bombenangriff. Der Bomber ist auf dem Weg zum Ziel von Flugabwehr abgeschossen worden. Kann der Jäger zurückkehren oder muß er „die Mission beenden“, auch wenn die Bombardierung nicht länger möglich ist?*

In Bezug auf die Reihenfolge eines strategischen Bombenangriffs kündigt der Angreifer diesen nicht an, bevor die Bomber das Zielgebiet erreicht haben. Bis zu diesem Zeitpunkt könnten die Flugzeuge irgendwohin fliegen, um einen normalen Angriff oder strategischen Bombenangriff zu machen. Wenn der Bomber abgeschossen wurde, ist der Jäger frei sich ein anderes Ziel zu suchen, das der besitzende Spieler wünscht, solange es sich um einen Combat Move handelt. Der Jäger kann nicht sofort umdrehen und zu seiner Basis zurückkehren, aber er kann auf jeden anderen Kampf umgeleitet werden. Im Vorfeld benannte Ziele sind nicht Gegenstand eines normalen Axis & Allies Spiels.

*Wenn Lufteinheiten sich auf den Weg zu einem strategischen Bombenangriff machen, muß der Weg, den sie zum Ziel nehmen, frei von gegnerischen Einheiten sein? Kann ein Bomber und/oder seine Eskorte über feindliche Landeinheiten, Jäger oder Flugzeugträger fliegen um das Ziel zu erreichen?*

Der Weg muß nicht frei von gegnerischen Einheiten sein. Nur Flugabwehrkanonen können Bomber oder Jäger während dem Combat Movement angreifen. Tatsächlich trifft dies auf alle Luftbewegungen zu; es gibt keine Regel, die feststellt, daß Lufteinheiten ihre Bewegung anhalten müssen, wenn sie ein Feld mit feindlichen Einheiten, egal welcher Sorte, erreichen. Sie müssen sich dem Angriff von Luftabwehrkanonen in jedem Territorium, das sie kreuzen, stellen, aber keinem Abfangen durch feindliche Lufteinheiten.

*Wenn der verteidigende Spieler einen Treffer mit seiner Luftabwehrkanone gegen einen strategischen Bombenangriff erzielt, werden die als Verlust genommenen Einheiten unverzüglich entfernt oder haben sie die Möglichkeit zum Gegenangriff gegen verteidigende Jäger?*

Die Regel ist so geschrieben, daß ein Treffer, der einem eskortierenden Jäger zugeordnet wird, diesem einen Verteidigungsschuß gegen verteidigende Jäger gewährt wird, bevor er entfernt wird. Wird der Treffer einem Bomber zugeordnet, ist der Bomber abgeschossen bevor er seine Bombenlast abwirft.

Dies ist jedoch ein Fehler in der Spielreihenfolge, die den Regeln der Flugabwehrkanonen widerspricht. Die korrekte Spielreihenfolge ist in Axis & Allies Pacific veröffentlicht und soll in beiden Spielen so verwendet werden. Mit anderen Worten gesprochen: Jedes angreifende Flugzeug, das von der Flugabwehr abgeschossen wird, bekommt keine Gelegenheit zum Angriff, unabhängig, ob es in einem strategischen Bombenangriff oder regulären Kampf abgeschossen wurde.

## **Andere Fragen zu Lufteinheiten**

*Kann Infanterie Flugzeuge angreifen?*

Ja.

*Wieviel kosten Bomber? Die Spielregel (erste Ausgabe) besagt 25 IPC auf Seite 23, aber das Spielbrett und die Spielkarten weisen 15 IPCs aus.*

Bomber kosten 15 IPC, 25 IPC ist ein Druckfehler.

*Wie kämpfen Bomber in einem Landangriff? Führen sie einen Schlag aus und kehren zur Basis zurück, oder würfeln sie weiter bis eine Seite besiegt wurde? Befinden sich feindliche Jäger zu diesem Zeitpunkt in der Luft und sind demnach sicher vor der Bombardierung?*

In Land- wie Seegefechten kämpfen Bomber wie normale Einheiten. Sie greifen jede Runde an bis alle Verteidiger eliminiert sind oder alle Angreifer eliminiert sind oder sich zurückziehen. Bomber können verteidigende Jäger eliminieren wie alles andere, obgleich sich die Jäger verteidigen. Denke daran, daß ein Kampf in Axis & Allies Europe keinen einzelnen Bombenangriff darstellt, sondern eine Bindung von Ressourcen an monatelange Kämpfe. Ein durch ein Bomber abgeschossener Jäger verkörpert auf der Startbahn zerstörte Flugzeuge, Abschüsse durch Heckschützen, oder Abschüsse durch die geringfügigen Jägereskorten, die man bei jeder Bombereinheit annehmen darf. Er kann sogar Flugzeuge verkörpern, die aufgrund von mechanischem Versagen abgestürzt sind und Schäden an Flugzeugfabriken oder Wartungseinrichtungen. Auf der megastrategischen Ebene von Axis und Allies Europe ist es wichtig das Gesamtbild im Auge zu haben, wenn man die Vorkommnisse analysiert.

*Drei Jäger schwärmen aus zu einem Angriff auf eine gegnerische Flotte. Sie sind zu weit auf See draußen, um es nach dem Kampf zurück zur Landung zu schaffen. Der Spieler hat nur einen Flugzeugträger, den er in diese Seezone ziehen kann. Ist dies als gewagter Angriff zulässig oder als Selbstmordangriff verboten?*

Dies ist eine Selbstmordsituation. Riskant bedeutet, daß Du einen Flugzeugträger zum Landen benötigst, aber genügend Platz auf dem Flugzeugträger zur Verfügung steht. Sind mehr Flugzeuge involviert, als auf den verfügbaren Flugzeugträgern landen können, handelt es sich um einen illegalen Selbstmordangriff. Man kann nicht von Verlusten ausgehen, egal wie stark der Feind ist.

## **Industrie, IPCs, Konvois und Produktion**

*Kann ein Land mehr als 50 IPCs pro Runde einnehmen? Gibt es eine maximale Anzahl an IPCs, die ein Land empfangen kann?*

Es gibt keine Limitierung wieviele IPCs ein Spieler in einer Runde einsammeln kann. Wenn Dein Einkommen 50 übersteigt, dann plazierte einen Kontrollmarker auf die 50 und einen weiteren auf welchen Betrag auch immer, der benötigt wird um den Rest zu bilden. In anderen Worten: Addiere die beiden markierten Nummern zusammen, um den Gesamtbetrag an IPCs zu erhalten.



*Wenn Deutschland ein Territorium im Mittleren Osten besetzt (Ägypten, Iran, Irak, Syrien oder Trans-Jordanien), müssen die Alliierten den IPC-Wert dieses Territoriums direkt an den Spieler Deutschlands zahlen. Wohin kommt dieses Geld, wenn die Territorien in alliierter Hand sind? Erhalten die Alliierten zusätzliche 8 IPC als Belohnung, daß sie die Länder halten können? Oder ist dies nur eine Strafe?*

Die Alliierten erhalten nichts, wenn sie die Territorien im Mittleren Osten halten. Beachte aber, daß ein Verlust dieser Territorien nicht das IPC-Einkommen der Alliierten reduziert, sondern sie eben dazu zwingt einen Teil dieses Einkommens an Deutschland zu übertragen. Die Bank ist bei dieser Transaktion in keinsten Weise einbezogen.

*Ist die Annahme richtig, daß die russische Wirtschaft mit dem Verlust von Archangel, sowohl um das Territorium (1) als auch den sowjetischen Konvoi (4), absinkt? Kommt dieses Einkommen wieder, wenn die Russen Archangel zurückerobern?*

Das stimmt. Und ja, wenn die Sowjets Archangel befreien, erlangen sie ebenso das Einkommen wieder zurück. Es ist jedoch wichtig zu beachten, daß allein das Besetzen von Archangel es dem Spieler Deutschlands nicht erlaubt einen Kontrollmarker auf die Konvoiroute zu platzieren. Ebenfalls verändert die Befreiung von Archangel nicht die deutsche Kontrolle über die Konvoiroute, wenn die Deutschen diese Box auf dem Meer kontrollieren. Für die Sowjets ist es möglich die Kontrolle über die Konvoiroute zu haben, aber dennoch das Konvoieinkommen zu verlieren, wenn sie Archangel nicht beherrschen. Sie benötigen beides, um die vier IPCs für den Konvoi einsammeln zu können.

*Wenn Deutschland Konvoirouten besetzt, erhält es die IPCs?*

Nein, die Konvoi-IPC's werden als gesunken und futsch betrachtet; niemand erhält diese (bis die Alliierten die Route neu eröffnen).

*Wenn ich einen Flugzeugträger und zwei Jäger am Anfang meines Zuges kaufe, kann ich dann gleichzeitig die Jäger auf den Flugzeugträger in einem befreundeten Hafen setzen? Dies würde den Jägern eine sofortige Verteidigung des Flugzeugträgers ermöglichen.*

Ja, würde es, aber es ist nicht erlaubt. Neu gebaute Jäger können nur in ein Landterritorium gesetzt werden.

## **Combat und Non-Combat Movement**

*Hat Combat Movement notwendigerweise Kampf zur Folge? In anderen Worten: Kann man in ein feindlich kontrolliertes Territorium ziehen und wählen nicht zu kämpfen?*

Combat Movement löst immer Kampf aus – mit zwei Ausnahmen. Erstens: Jäger und Bomber können feindlich besetzte Territorien überfliegen, um einen anderen Kampf jenseits zu erreichen. Zweitens: Marineeinheiten können eine Seezone mit feindlichen U-Booten verlassen, um einen Kampf mit diesen zu vermeiden.

*Kann eine Panzereinheit, abgesehen vom Blitz, durch ein feindlich besetztes Feld ziehen, um zu einem anderen Kampf oder befreundetes Territorium zu gelangen?*

Absolut nicht.

*Wenn Du ein feindliches Territorium während eines Kampfes besetzt, können dann andere Einheiten in dieses Territorium während des Non-Combat Movements ziehen?*

Ja, solange es sich um Landeinheiten handelt. Schiffe und U-Boote können ebenso Non-Combat Movement benutzen, um in Seezonen zu ziehen, die von feindlichen Schiffen geräumt wurden. Nur Lufteinheiten ist es verboten in neu eroberten Territorien zu landen.

*Können Panzereinheiten während dem Non-Combat Movement durch neu eroberte Territorien ziehen, um zu einem befreundeten Territorium jenseits zu gelangen?*

Ja.

*Wenn ein Panzer nur einen seiner Züge benutzt, um zu einem Kampf zu gelangen, kann er den verbleibenden Zug zum Rückzug nutzen, so wie es Flugzeuge tun?*

Rückzug vom Kampf funktioniert so nicht. Es ist egal, ob ein Panzer ein oder zwei Felder gezogen ist, um in den Kampf zu gelangen, er hat immer die Option zum Rückzug (außer es ist eine amphibische Landung). Dasselbe gilt für Infanterie und Artillerie wie auch für Jäger und Bomber. Die Möglichkeit des Panzers zwei Felder zu ziehen hat nichts mit Rückzug zu tun. Die Bewegungen, die Lufteinheiten während des Non-Combat Movement durchführen, sind ebenfalls vollkommen unterschiedlich. Sie kehren zu Luftstützpunkten zurück; Panzer brauchen nicht zu einem Stützpunkt zurückzukehren.

## **Fragen zur Karte**

*Kanada scheint in drei Territorien geteilt zu sein: Das Festland, St. John's Island in der Davis Strait und Halifax. Handelt es sich dabei tatsächlich um getrennte Territorien oder sind sie Teil des kanadischen Festlands?*

Alles ist Kanada. Jedes Landterritorium und jede Seezone auf der Karte hat einen Namen. Hat ein Feld einen Namen, so behandle es als separates Feld (wie die kleinen Inseln im Mittelmeer). Hat es keinen Namen, dann ist es Teil eines in der Nähe gelegenen, benannten Feldes.

*Die Mittelmeerinseln und Island haben keinen IPC-Wert und scheinen beim Spielstart unkontrolliert von irgend jemandem zu sein. Bedeutet das, sie gehören zum ersten Land, das Truppen hineinzieht?*

Die Inseln haben keinen IPC-Wert und keine Truppen sind auf ihnen plziert, was nicht bedeutet, daß sie niemand kontrolliert. Jede Insel ist farbkodiert, um anzuzeigen welcher Spieler sie kontrolliert. Keine Inseln sind unkontrolliert. Sie gehören demjenigen, wer auch immer, der dort Truppen aufstellt. Aber in einigen Fällen handelt es sich dabei um einen Combat Move und in anderen um einen Non-Combat Move.

*Grenzt die USA an die Davis Strait?*

Nein, die USA ist nur zur amerikanischen Ostküstenseezone benachbart. Die Karte ist nicht deutlich diesbezüglich.

## Siegbedingungen

*Ich bin verwirrt; wieviele Hauptstädte genau muß Deutschland einnehmen um zu gewinnen?*

Die Deutschen müssen nur eine Hauptstadt einnehmen um zu gewinnen, aber sie müssen ebenso gleichzeitig ihre eigene Hauptstadt (Germany) kontrollieren. Du mußt gleichzeitig beide Hauptstädte für eine komplette Runde kontrollieren (das Ende Deines Zuges bis zum Ende Deines nächsten Zuges).

*Ich verstehe nicht, wie die Ausnahme zu „Befreien eines vormals Alliierten Territoriums“ auf Seite 12 möglich ist. Wenn Deutschland die Hauptstadt einer Deiner Alliierten kontrolliert, würde das Spiel nicht beendet sein, bevor Du den Industriekomplex nutzen kannst?*

Die Ausnahme gilt nur für den seltenen Fall, in dem Deutschland eine Hauptstadt besetzt, Du befreist einen Industriekomplex dieses Alliierten und jemand (Du oder ein Alliiertes) besetzt Deutschland, bevor die Handlung an Deutschland in der nächsten Runde zurückgeht. Eingestandenermaßen kommt diese Reihenfolge der Ereignisse nicht oft vor.

## Verschiedenen Fragen

*Das Schaubild auf Seite 18 der Regeln zeigt die Baltischen Staaten mit einem britischen Kontrollmarker. Können die anderen Alliierten diese Territorien für sich selbst einnehmen?*

Nein. Das britische Symbol dort in diesem Schaubild dient zur Identifizierung des Jägers als britisch, nicht des Territoriums.

*Die Regel zum sowjetisch-patriotischen Krieg kann nur US- und britische Einheiten in einem Territorium mit sowjetischem Industriekomplex aufrufen. Stimmt das?*

Richtig. Die Druckfehler in den Regeln der zweiten Edition beschreiben, daß der sowjetische Spieler die Kontrolle von Alliierten Einheiten nur ergreifen kann, wenn sich diese in Leningrad, Archangel, Stalingrad oder Moskau befinden. Beachte, daß dies keine Seezonen beinhaltet; alliierte Schiffe und U-Boote sind nicht Gegenstand dieser Regel und können nicht vom sowjetischen Spieler übernommen werden.