

Regeln

Die 2nd Edition Rules + Clarifications aus dem normalen Axis & Allies + die Kampfregeln von Flames of Europe werden von den folgenden Regeln für das A&A Accessory Pieces Set für die Testspiele ergänzt:

http://www.flames-of-europe.de/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=41

Bitte beachten, daß der „Jeep“ abweichend von den Originalregeln nun einen Angriffswert von 2 statt 1 hat. Dies ist die einzige vorgenommene Einheitenänderung.

Es gelten ebenfalls alle dort enthalten Änderungen für eine bessere Spielbarkeit (enthalten in rot).

Map Modul

Minen: Die kleinen Symbole sind für noch nicht verlegte Minen und die großen für die schon verlegten (gewissermaßen scharfen) Minen.
Super Bomber: In seinem Piktogramm steht ein H (wie Heavy).

Dicey

Alle zusätzlichen Einheiten haben eine kurze Erklärung, die man zusätzlich zu den bereits vorhandenen Regeln direkt im Dicey aufrufen kann mit einem Klick auf die jeweilige Einheit.

Minen: Es wird unterschieden zwischen:

MinA (Ally) - zu benutzen gegen eigene Einheiten und
MinO (Opponent) - für den Gegner.

Ansonsten lauten die anderen neuen Einheitenabkürzungen wie folgt:

SBmb - Super Bomber
Jep - Jeep
JFtr - Jet Fighter
HFtr - Heavy Fighter
V2 - V2 Rocket
Lan - Landing Craft

Standardverlustreihenfolgen:

1. Land Battles

Inf, Jep, Arm, Ftr, JFtr, HFtr, Bmb/ HBmb (durch Tech), SBmb
(Lan können manuell als Verlust genommen werden.)

2. Naval Battles

Trn, Sub/ SSub (durch Tech), Ftr, JFtr, HFtr, Bmb/ HBmb (durch Tech), Ac, Bb, SBmb