

Advanced "Historical" Axis&Allies Europe Rules

Platzierungs- und Einkommensänderungen

1.1. Diese Version benutzt DP`s neue Europakarte mit zusätzlichen Einheiten, welche auf den historischen Standorten der Großkampfschiffe basieren (s.Karte). Die Regeln sind die gleichen wie im Originalspiel von Avalon Hill mit Ausnahme einiger "historischen" Regelmodifikationen.

1.2. Die Alliierten platzieren ihre zusätzlichen Einheiten (12 IPC) vor Deutschland

1.3. Die USA starten mit einem Einkommen von 30 IPC. Dies gilt für die ersten 4 Runden, danach steigt es auf 60 IPC. Sollten die USA vor oder während der 4. Runde angegriffen werden erhöht sich das Einkommen sofort auf 60 IPC. Die USA treten formal in ihrer 4.Runde in den Krieg ein, sollten sie vorher angegriffen oder eine US-Konvoi-Zone erobert werden sind die USA sofort im Krieg mit Deutschland.

1.4. Die USA können während des ersten 3.Runden nur Schiffe bewegen(Friedenszustand). Die Schiffe können während des NCM durch Seezonen mit dt. Schiffen fahren, allerdings kann der Deutsche den USA den Krieg erklären und sich verteidigen. Während sich die USA im Frieden befinden können sie keine Flugzeuge(außer auf Flugzeugträgern) bewegen und keine Transporter beladen.

Greift der Deutsche britische Schiffe in einer Seezone an, in der sich US-Schiffe befinden, verteidigen sich die Briten alleine(falls der Deutsche den USA noch keinen Krieg erklärt hat). Die USA können in keine Schiffe in eine Konvoizone bewegen solange sie sich nicht im Krieg befinden.

1.5. Das russ. Einkommen für Sibirien steigt in der 2.Runde(ausschließlich!) von 2 auf 12.

1.6. Starteinkommen: Deutschland= 68 IPC. Russland= 46 IPC(56 während der 2.Runde). Großbritannien= 44 IPC(38+ Tobruk, Ägypten, Kairo, Palästina, Syrien). USA= 30 IPC (60 IPC in der 5.Runde oder früher falls sie angegriffen werden)

1.7. Mittlerer Osten: Es gelten die normalen Ölregeln für Transjordanien, Iran, Irak und Saudi-Arabien(9 IPC)

Fabriken und strategische Bombenangriffe(SBR)

2.1. Fabriken: Die Fabriken haben eine limitierte Produktion. Die Produktionszahl hängt vom IPC-Wert des Landes ab, für jeden IPC-Punkt kann pro Runde eine Einheit platziert werden(in Moskau können z. B. 3 Einheiten platziert werden).

2.2 Strategische Bombenangriffe(SBR): Der maximale Schaden der einer Fabrik in einer kompletten Runde zugefügt werden kann ist gleich dem IPC-Wert des Landes, indem sie steht. Für jeden Beschädigungspunkt kann in der betroffenen Fabrik eine Einheit weniger produziert werden. Der Besitzer kann zu Beginn seines Zuges die beschädigten Fabriken reparieren, indem er IPC in Höhe des Schadens an die Bank zahlt. Am Ende der Runde kann er normal Einheiten in der Fabrik produzieren.

2.3. Nur die Flak(AA) verteidigt Fabriken gegen Bombenangriffe, keine Jäger! Dies soll den Bombenkrieg über Europa simulieren.

Neutrale Länder

3.1. Es gibt 5 neutrale Staaten: Spanien(Nordspanien, Südspanien, Spanisch- Marokko), Portugal, Schweden(Schweden, Lapland), Türkei (Westtürkei, Anatolien) und die Schweiz.

3.2. Die Schweiz und das russ. Sumpfland können nicht durchquert oder überflogen werden.

3.3. Einheiten dürfen in neutrale Länder marschieren, falls die Nation alle angrenzenden Gebiete besitzt(Spanien- Marokko, Algerien, Vichy-Frankreich, Normandie), (Portugal- Nord- und Südspanien), (Schweden- Norwegen, Finnland, Dänemark- beachte hierbei, dass Deutschland schon in Runde 1 einmarschieren darf), (Türkei- Zypern, Kreta, Griechenland, Bulgarien, Kaukasus, Iran, Irak, Syrien)

3.4. Die IPC eines neutralen Landes können nur eingezogen werden falls eine Landeinheit (Infanterie, Artillerie, Panzer) dort als Garnison stationiert wird(Die Einheit muss dort bleiben). Die stationierten Einheiten müssen das Land verlassen, falls eine feindliche Nation ein zu diesem neutralen Staat angrenzendes Land erobert.

Bewegung

4.1. Die Strasse von Gibraltar(SoG) darf von Überwasserschiffen nur benutzt werden, falls Gibraltar kontrolliert wird. Die Bewegung von DanS in die Baltische See oder andersrum ist für Überwasserschiffe nur bei Besitz von Dänemark erlaubt. Die beiden Beschränkungen gelten nicht für U-Boote.

4.2 Das Rote Meer zwischen Transjordanien und Ägypten darf benutzt werden. Falls eine Nation Ägypten und Kairo kontrolliert kann sie Marineeinheiten durch den Suezkanal zwischen dem Roten Meer und östlichem Mittelmeer bewegen(1 Bewegungspunkt). Marineeinheiten können Afrika über das Kap umfahren . Die Bewegung geht vom Roten Meer in den Südatlantik(4 virtuelle Seezonen), dafür werden mindestens 2 Runden benötigt.

4.3. Die Combat Air Patrol-Regeln (CAP) aus AAP gelten mit Ausnahmen jetzt auch für AAE:

- (1) See- UND Landzonen können patrouilliert werden, auch gerade neu eroberte Länder!
- (2) Jäger und Bomber können patrouillieren, allerdings verteidigen sich die Bomber nur mit einer 1, falls sie angegriffen werden.
- (3) Ein CAP kann von jedem Land aus gestartet werden, in welchem ein Flugzeug am Ende des NCM steht, egal ob das Flugzeug während der Kampfbewegung oder NCM bewegt wurde.

4.4. Strategische Eisenbahnbewegung: Jede Einheit darf sich während der Bewegungsphase 2 Schritte weit bewegen. Die Eisenbahnbewegung ist auf Länder begrenzt die am Anfang des Zuges freundlich kontrolliert waren, sie gilt nicht für Afrika und den Mittleren Osten.

4.5. Marinestützpunkte und Flugplätze auf der Karte werden nach den AAP-Regel benutzt.

Winterregeln

5.1. Der russische Winter hält das erste mal in der 4.Runde ein, danach kommt er jede 4. Runde wieder. Der russ. Winter betrifft alle roten, russ. Gebieten einschließlich Kaukasus, Barentsee, Weisse See, Arktische Ozean und die Baltische See. Gebiete die an das Schwarze und Kaspische Meer angrenzen beeinflusst er nicht(6 Länder), ebenso Stalingrad und Volgograd.

5.2. Während der Kampfbewegung und der normalen Bewegung darf jeweils nur eine Einheit über eine Grenze in oder aus einem betroffenen Land gezogen werden. Panzer können nur ein Feld ziehen. Alle See- und Lufteinheiten in den betroffenen Feldern können sich nicht bewegen, sie verteidigen sich aber falls sie angegriffen werden. Flugzeuge können auch nicht in oder durch diese Länder fliegen. U-Boote können sich wie Überwasserschiffe nicht bewegen.

5.3. In den folgenden Seezonen dürfen während einer Winterrunde keine amphibischen Invasionen stattfinden: Norwegische See, Dänische See, Holländische See, Nordsee, Atlantik, Ärmelkanal, Bucht von Biskaya, Dänemark Strasse, Davis Strasse und amerikanische Ostküste.

Kampf

6.1. Der deutsche Überfall: Alle russ. Einheiten in den rosagefärbten Ländern verteidigen während der ersten Runde nur mit 1!

6.2. U-Boote können keine anderen U-Boote angreifen.

6.3. U-Boote können feindliche Konvoizonen erobern, aber eigene nicht befreien/zurückerobern.

6.4. U-Boote müssen eine Kampfrunde überleben bevor sie tauchen dürfen.

Russische Vaterlandskrieg

7.1. Nur ein alliierter Jäger kann pro Runde in einer russ. Fabrik umgewandelt werden.

7.2. In Stalingrad können beliebig viele alliierte Infanterieeinheiten konvertiert werden (Lieferungen über den Iran)

Siegbedingungen

8.1. Deutschland gewinnt wenn es nach dem USA-Zug Berlin, Rom, Paris, Leningrad, Stalingrad und Moskau kontrolliert. Der deutsche Spieler gewinnt ebenfalls, wenn er Berlin, Rom und London ODER Washington D.C. nach dem USA-Zug besetzt hält.

8.2. Die Alliierten gewinnen wenn sie nach dem deutschen Zug Berlin, Rom, Paris, London, Washington und Moskau besitzen.