

Die verbesserten und realistischeren Axis & Allies Regeln Version 1.1/1.2/1.3



Dies ist die Version 1.1 einer Reihe von Regeln die über einen Zeitraum von 10 Jahren ausgearbeitet wurden.

Kapitel die sich zu Version 1.1 geändert haben, werden einzeln angesprochen und sind jeweils im Anhang des betreffenden Kapitels zu finden.

Es sollte hier erwähnt werden, dass diese Regeln eher in live Spielen als bei Email Spielen gespielt werden sollten.

Diese Regeln wurden von R.D. Baker entworfen, um Milton Bradley's Axis & Allies realistischer, unterhaltsamer und historisch richtiger zu gestalten. Daher gibt es eine Menge Informationen, die fast jeden Aspekt des Spiels betreffen. Um das Erlernen der Regeln zu erleichtern, wird empfohlen, immer ein Modul nach dem anderen in die bestehenden Regeln einzubauen und zu testen, bevor alle zusammen gespielt werden sollten. Z.B. sollten Spieler erst die Sektion I: 'Grundsätzliche Regeländerungen' erlernen und spielen, bevor sie mit der Sektion II: 'Artillery' fortfahren. Dann sollte wiederum erst die Sektion II erlernt und gespielt werden, bevor die Sektion III: 'Kampf Verluste' erlernt wird usw., usw.. (In Sektion X: 'Historie und Politik' gibt es allerdings Regeln, die man sofort einsetzen kann ohne zuerst die anderen Regeln erlernt und gespielt zu haben).

Inhalt

Sektion I: Grundsätzliche Regeländerungen gegenüber Axis&Allies

Dies sind grundsätzliche Regeln die das Spielen vereinfachen sollen. Z.B. wird die Notwendigkeit einer I.P.C ‚Bank‘ in Frage gestellt und größerer historischer Realitätsbezug hergestellt.

Sektion II: Artillery

Gibt es irgendetwas unrealistischeres als Einheiten die nicht zerstört werden können? Wie steht es mit einer Einheit die nur verteidigen kann, aber so viele Würfel werfen kann wie angreifende Einheiten vorhanden sind? Und ist in der Verteidigung weniger effektiv als irgend eine andere Einheit?

Die standard Axis & Allies Flak Regeln sind möglicherweise die unrealistischsten Regeln im ganzen Spiel. Die Einführung dieser einfachen Flak Regeln wird das Spiel drastisch ändern.

Sektion III: Kampf Verluste

Ein anderer äußerst unrealistischer Aspekt der standard Regeln ist die Tatsache, dass Spieler sich fast immer aussuchen können, welche Einheiten sie im Kampf gerne verlieren möchten. So dass die stärksten Einheiten, diejenigen also die historisch gesehen am meisten gekämpft haben und größere Verluste hinnehmen mussten, in den standard Regeln als letztes verloren gehen.

Diese Regeländerungen bringen einen hohen Anteil Realismus und Unvorhersehbarkeit ins Schlachtfeld.

Sektion IV: Erweiterte Regeln für die Luftwaffe

Ein Bomber startet in England, greift ein U-Boot im weit entfernten Südatlantik an und landet dann in Süd Afrika? Fighter starten von einem Flugzeugträger, fliegen über den Pazifik um dort einen Kampf zu fechten. Wenn sie dann abgeschossen werden, wird der Flugzeugträger (der sich bisher noch nicht bewegt hat) in die andere Richtung davon fahren?

Diese und andere absurde Situationen aus den standard Regeln werden in dieser Sektion korrigiert.

Sektion V: Erweiterte Regeln für die Marine und Landstreitmächte

Eine Sache die mit Bestimmtheit über die Meere der Erde gesagt werden kann ist dass sie GROSS sind, besonders wenn man die Schiffe betrachtet die im 2. Weltkrieg dort gefahren sind. Die Seekriegsführung unterscheidet sich in ein paar fundamentalen Regeln von der Landkriegsführung dies soll hier dargestellt werden. Es werden Marine und Land Gefechte als separater Teil eines Gefechts dargestellt. Auch weiterführende optionale Regeln werden eingeführt (Zerstörer, leichte Kreuzer, schwere Kreuzer, 3 grössen von Flugzeugträgern usw...).

Sektion VI: Erweiterte Rückzug Regeln

Warum sollte der Angreifer der einzige sein, der sich zurückziehen kann?

Es dem Verteidiger zu erlauben sich auch zurückzuziehen beeinflusst die Spielstrategie und gibt dem Spiel einen grösseren historischen Bezug.

Sektion VII: Produktionskapazitäten und Szenarien

Was ist eine Fabrik? Sind alle Fabriken gleich? Konnten die kriegführenden Mächte des WWII ganz locker die Produktion von Infanterie auf Panzer auf Fighter oder Schlachtschiffen umstellen? Und warum haben die Russen eine geringere ökonomische Basis als die Deutschen, wo doch die Soviets den Deutschen in fast allen ökonomischen Belangen überlegen waren?

Diese Regeln bringen historische Realität in die Regeln für Produktion und Bauen für neue Einheiten und gibt unterschiedliche Stärken der verschiedenen Mächte vor.

Sektion VIII: Erweiterte Regeln für Waffenentwicklung

Für viele Jahre war das Erforschen von Waffen in unserer Spielgruppe verpönt da es das Spiel nur von Glück abhängig macht.

Jetzt haben wir die Zufälligkeiten der Würfel eliminiert und erlauben Spielern die Technologien zu kaufen und zu benutzen die sie wollen.

Sektion IX: Produktions- Ressourcen

Fügt dem Spiel einen neuen Grad von Realismus zu: den Ökonomischen Aspekt. Die Engländer können aus ihrem Empire keinen großen Nutzen ziehen wenn sie nicht in der Lage sind die Rohmaterialien zu einer Fabrik transportieren.

Die japanische Produktion kann durch amerikanische U-Boote sehr eingeschränkt werden. Die Russen können durch ‚Lend-Lease‘ unterstützt werden.

Sektion X: Historie und Politik

Diese Regeln bringen noch mehr geschichtlicher und politischer Realität in das Spiel. Die meisten dieser Regeln können benutzt werden ohne das die Regeln in Sektion I – IX benutzt werden müssen.

Sektion XI: Überarbeitete Aktions Sequenz

Fügt alle Module zusammen und gibt eine kleine Karte die von Nutzen sein kann.

Sektion XII: Erweiterte Luft- und Seeregeln

Diese Regeln bringen mögliche Abfangmanöver gegenüber Flugzeugen und Schiffen ins Spiel. Zusätzlich wurden die Bedingungen für den Transport über See geändert.

Sektion XIII: Wie lange dauert ein Spielzug geschichtlich

Jeder mit ein wenig Kenntnis des 2. Weltkrieges erkennt, dass das standard A&A zu kurz ist um ein historisches Spiel zu sein. Da es eines meiner Hauptziele war aus A&A ein historisches Spiel zu machen hier eine Liste von wichtigen historischen Punkten die dabei helfen den Erfolg dieser Regeln zu gründen.

Häufig gestellte Fragen

Eine Liste von häufig gestellten Fragen zu diesen Regeln.

I: Grundsätzliche Regeländerungen

Limitierung der Reichweite für Flugzeuge

Wenn Bomber einen strategischen Bombenangriff durchführen, so haben sie eine Reichweite von 3 Feldern um ihr Ziel zu erreichen.

Jäger auf Flugzeugträgern haben eine Reichweite von 1 Feld um ihr Ziel zu erreichen. (siehe auch Flugzeugträger und Jäger in dieser Sektion).

Alle anders eingesetzten Flugzeuge (Bomber und Jäger) haben eine maximale Reichweite von 2 Feldern in ihrem Combat move.

Flugzeuge, die an einem Kampf teilgenommen haben, besitzen die gleiche Reichweite für den Rückflug, wie sie im Combat move zum Angriff besitzen.

Flugzeuge die nicht angriffen haben, verfügen im Noncombat move über ihre volle Reichweite nach den Standard Regeln (4 für Jäger und 6 für Bomber).

Die ‚Eine Seezone Regel‘ für angreifende Flugzeuge

Jäger und Bomber dürfen nur EIN Seefeld weit in einen Angriff fliegen. Wenn sie von einem Angriff zurückkehren, dürfen sie wiederum nur ein Seefeld durchfliegen.

Designer's Note : Diese Regel ist wichtig, um einige historische Einschränkungen von Flugzeugen des 2. Weltkrieges nachzuvollziehen.

Version 1.2:

Ausnahme: Sollen Fabriken strategisch bombardiert werden, so können Bomber 1 oder 2 Seezonen auf dem Weg zu ihrem Ziel überqueren.

Flugzeugträger und darauf stationierte Jäger

Flugzeugträger dürfen nur Flugzeuge ihrer eigenen Nationalität tragen.

Die Reichweite eines Jägers auf einem Träger zum Kampfgebiet ist immer maximal 1. Jedoch kann der Träger selber, bevor der Jäger startet, bis zu 2 Seezonen fahren um dann erst den Jäger starten zu lassen, allerdings endet dann sein Zug.

Jäger können Flugzeugträger nur in Noncombats endgültig verlassen um auf anderen Trägern oder Flugplätzen stationiert zu werden.

Das heißt ein Jäger der von einem Flugzeugträger aus in den Kampf startet muss zu seinem Flugzeugträger zurückkehren, und ein Jäger der von einem Flugplatz in den Kampf geflogen ist kann nicht auf einem Träger landen.

Version 1.2:

Wird in einem Seegefecht ein Flugzeugträger versenkt, so muß ein überlebender Jäger entweder auf andere Flugzeugträger, Inseln oder Landgebiete innerhalb einer Reichweite von einem Feld ausweichen. Ist dies nicht möglich, so gilt der Jäger ebenfalls als verloren.

Neu gebaute Flugzeuge können sofort auf neu gebauten Flugzeugträgern stationiert werden, vorausgesetzt beide Einheiten werden in derselben Fabrik produziert. Neu gebaute Jäger können sofort auf bereits existierenden Trägern stationiert werden, wenn der Träger in einem Seegebiet angrenzend zur Fabrik steht. Bereits existierende Jäger können sofort auf neu gebauten Flugzeugträgern stationiert werden, wenn der Jäger im selben Gebiet steht wie die Fabrik, in welcher der Flugzeugträger gebaut wird und der Jäger in diesem Turn nicht in einen Kampf verwickelt war.

Version 1.2:

Landung von Flugzeugen welche an Gefechten teilgenommen haben

Flugzeuge, die an beliebigen Gefechten beteiligt waren, müssen sofort nach Beendigung des Kampfes an denen sie teilnahmen landen. Dies geschieht, noch ehe der nächste Kampf durchgeführt wird. (ZUR BEACHTUNG: dies ist ein großer Unterschied zu den Standard Regeln von Axis&Allies, wo alle Flugzeuge erst während des Noncombat Moves gelandet werden).

Version 1.2:

Feindlich besetzte Seezonen

In den „Enhanced Realism Rules 1.2“ haben feindliche Seestreitkräfte die in einer Seezone stationiert sind, keinerlei Auswirkung auf die Bewegung eigener Seestreitkräfte in derselben Seezone. Ein Spieler kann also seine Seestreitkräfte in oder durch eine Seezone bewegen, ohne stoppen oder eine Seeschlacht beginnen zu müssen. Eine Amphibische Landung kann aber nach wie vor nur durchgeführt werden, wenn die Seezone(n), aus welchen die Landung stattfindet freigekämpft ist (Verteidiger entweder zerstört ist oder sich zurückgezogen hat). Alle angreifenden Einheiten (auch Flugzeuge und Schlachtschiffe), können anschließend an der Landungsoperation aktiv teilnehmen.

Berechnung des Einkommens

Die Spieler zählen ihr Einkommen zu Beginn ihres Turns. Dies ist alles, was ein Spieler für diesen Turn zur Verfügung hat. Jegliche IPC die nicht verbraucht werden, gehen verloren. Da keine IPC behalten werden, können auch keine erbeutet werden, falls eine Hauptstadt erobert wird.

Jeder Spieler muß sich über etwaige IPC Verluste durch strategische Bombenangriffe informiert halten, da diese Verluste von seinem möglichen Einkommen abgezogen werden. Eine einfache Möglichkeit, IPC Verluste aufgrund von strategischen Bombenangriffen darzustellen ist, Würfel neben bombardierten Fabriken zu stellen, welche dem Wert der Verluste entsprechen.

Version 1.2:

Einheiten und deren Produktionskosten

Landeinheit	Kosten	Lufteinheiten	Kosten	Marineeinheiten	Kosten
Infanterie	3 IPC	Jäger	12 IPC	Transporter	8 IPC
Schwere Inf.	5 IPC	Düsenjäger	15 IPC	U-Boote	8 IPC
Flak/Artillerie	5 IPC	Lufttransporter	10 IPC	Super U-Boote	10 IPC
Panzer	5 IPC	Bomber	15 IPC	Flugzeugträger	18 IPC
Schwere Panzer	7 IPC	Schwere Bomber	18 IPC	Schlachtschiffe	24 IPC

Fabriken

Um die geschichtliche Situation wiederzuspiegeln werden zu Beginn des Spiels in folgende Länder Fabriken gesetzt: Kaukasus, Osteuropa, Kanada, Indien, Australien, Mandschurei. Jeder dieser Fabriken wird eine Flak dazu gestellt.

Version 1.2:

Es wird eine zusätzliche Fabrik in Westeuropa aufgestellt, eine weitere Flak erübrigt sich, da in den original Aufstellungen in Westeuropa bereits eine Flak existiert. Solange Westeuropa unter Kontrolle der Achse steht, können dort nur maximal 3 Einheiten pro Runde produziert werden, nach der Eroberung durch Alliierte maximal 6 Einheiten pro Runde.

Es können keine neuen Fabriken gebaut werden.

Alle Fabriken haben begrenzte Produktionskapazitäten entsprechend des IPC Wertes des jeweiligen Landes auf dem sie errichtet sind. Eine Fabrik muß sich zu Zugbeginn in den Händen des Spielers befunden haben, damit dort Einheiten produziert werden können.

Der maximale Verlust, den eine Fabrik bei einer strategischen Bombardierung erleiden kann, entspricht dem Wert des Landes, auf dem sie errichtet ist. Wenn eine Fabrik eingenommen wird, die in derselben Runde bereits strategisch bombardiert wurde, dann wird der ‚Bombardierungswürfel‘ entfernt und die Bombardierung hatte keinen Einfluss auf das Einkommen des vorhergehenden Besitzers.

Version 1.2:

Maximales Produktionslimit

Die maximale Anzahl von Einheiten, welche in Industriekomplexen produziert werden können, ist de folgenden Liste zu entnehmen. Ein Industriekomplex muß von Rundenbeginn an in der Hand des Spielers sein, der dort Einheiten produzieren möchte.

Ostamerika: 4 Infanterien, 2 Artillerie oder 2 Panzer, 2 Flugzeuge, 1 großes Schiff, 1 kleineres Schiff
Westamerika: 4 Infanterien, 2 Artillerie oder 2 Panzer, 2 Flugzeuge, 1 großes Schiff, 1 kleineres Schiff

Deutschland: 4 Infanterien, 2 Artillerie oder 2 Panzer, 1 Flugzeug, 1 großes Schiff, 1 kleineres Schiff
Südeuropa: 2 Infanterien, 1 Artillerie oder 1 Panzer, 1 Flugzeuge, 1 kleineres Schiff
Osteuropa: 2 Infanterien, 1 Artillerie oder 1 Panzer

Westeuropa (Achse): 1 Infanterie oder 1 Artillerie oder 1 Panzer, 1 kleineres Schiff
Westeuropa (Alliierte): 2 Infanterien, 1 Artillerie oder 1 Panzer, 1 Flugzeug, 1 kleineres Schiff

Moskau: 5 Infanterien, 2 Artillerie oder 2 Panzer, 1 Flugzeug
Karelien: 3 Infanterien, 1 Artillerie oder 1 Panzer, 1 Flugzeug, 1 kleineres Schiff
Kaukasus: 3 Infanterien, 1 Artillerie oder 1 Panzer, 1 Flugzeug

Japan: 3 Infanterien, 1 Artillerie oder 1 Panzer, 1 Flugzeuge, 1 großes Schiff
Mandschurei: 2 Infanterien

England: 3 Infanterien, 1 Artillerie oder 1 Panzer, 1 Flugzeuge, 1 großes Schiff
Ostkanada: 1 Infanterie oder 1 Artillerie oder 1 Panzer, 1 kleineres Schiff
Indien: 2 Infanterien
Australien: 1 Infanterie

In eroberten Industriekomplexen, welche in Hauptstädten stehen, können vom erobernden Spieler max. 2 Infanterien pro Runde produziert werden. In allen anderen Industriekomplexen nur jeweils eine Infanterie.

Kostenlose Einheiten, die unter der Regel der Minimalen Produktion, in Industriekomplexen der Hauptstädte aufgestellt werden, haben keinerlei Auswirkung auf die oben angegebenen Limits.

Zu Beginn des Zuges hat jeder Spieler anzugeben, in welcher Fabrik die jeweiligen neu aufzustellenden Einheiten, produziert werden.

Jeder Spieler mag entscheiden, ob in Industriekomplexen, die 1 großes Schiff produzieren können, satt dessen 2 kleinere in Auftrag gibt (anstelle eines Schlachtschiffes oder eines Trägers können zwei Transporter, U-Boote oder je eines von beiden Typen produziert werden).

Karten Erklärungen

Eigentum eines Landes wird in Echtzeit dargestellt, d.h. sofort. Z.B. wenn ein Spieler beide Seiten des Suez Kanals erobert hat darf er sofort seine Einheiten durch den Kanal bewegen. Genauso können Flugzeuge in eben eroberten Gebieten landen. Dies beinhaltet auch Flugzeuge die gerade erst dieses Gebiet freigekämpft haben.

Westkanada grenzt nicht an die Seezone um Ostkanada herum an, eine Verlegung von Landeinheiten auf Seestreitkräfte ist somit nicht möglich.

Südafrika grenzt nicht mehr an die Seezone zwischen Mosambik und Madagaskar.

Version 1.2:

Türkei und das Schwarze Meer: Die Türkei kann von Osteuropa aus ohne Transporter angegriffen werden (Landbrücke, wie beim Suezkanal). Ein Spieler kann seine Seestreitkräfte nicht durch den Bosporus (Meerenge zwischen Türkei und Europa) schicken, bevor er nicht die Türkei kontrolliert.

Panama Kanal: Derjenige der den Panamakanal besitzt darf beide Seezonen auf beiden Seiten des Kanals als eine Seezone behandeln.

Version 1.2:

Gibraltar: die Trennlinie zwischen dem westlichen Mittelmeer und der Seezone vor Portugal verläuft nun exakt zwischen Gibraltar und Algerien, so das Gibraltar von beiden Seezonen aus erreichbar ist. Ein Spieler kann nur dann Seestreitkräfte vom Mittelmeer in den Atlantik verlegen, wenn er oder ein Verbündeter Gibraltar kontrolliert. Dies gilt nicht für U-Boote welche die Straße von Gibraltar ausschließlich während des Noncombat Moves jederzeit passieren können.

Version 1.2:

Ostsee: Seestreitkräfte können nur dann von der Ostsee in die Nordsee gelangen, wenn Westeuropa und Norwegen in eigener oder Befreundeter Hand sind. Dies gilt nicht für U-Boote während des Noncombat Moves.

Neutrale

Neutrale Länder können ohne I.P.C. Strafe angegriffen werden. Aber: Sobald du die Neutralität eines Landes verletzt würfelt der Gegner dessen Fabrik am nächsten an dem entsprechenden Land liegt DREI Würfel (Ausser Türkei oder Spanien, dort sind 6 Würfel zu würfeln) Die Summe der gewürfelten Ergebnisse ist der Betrag den dein Gegner erhält um SOFORT Einheiten kaufen zu können die das angegriffene Land verteidigen. Alle eroberten (ehemals) neutralen Länder haben einen I.P.C Wert von 1.

Rückzug

In jedem beliebigen Gefecht, kann sich der Angreifer nach jeder Kampfrunde zurückziehen. Wenn der Angreifer seine Attacke fortsetzt, dann erhält der Verteidiger die Möglichkeit zum Rückzug. Einheiten die sich zurückziehen müssen nicht in ein und das selbe Territorium gezogen werden sondern können in jegliches befreundetes angrenzendes Land oder Seegebiet gezogen werden. Der Verteidiger darf seine Einheiten sogar in Gebiete zurückziehen, die gerade umkämpft werden, dies aber nur wenn es keine andere Möglichkeit des Rückzuges gibt.

Flugzeuge: Verteidigende Flugzeuge ziehen sich wie Landeinheiten in ein angrenzendes Feld zurück. Sollte es kein angrenzendes freundliches Gebiet geben, dann dürfen Flugzeuge zum nächstmöglichen freundlichen Gebiet innerhalb ihrer Reichweite fliegen. Sollte es in der Reichweite kein befreundetes Land geben dann ist ein Rückzug für die Flugzeuge auch nicht möglich.

Schiffe können sich in jedes angrenzende Seegebiet zurückziehen, auch wenn dieses gerade umkämpft wird. Jedoch nehmen sie dann an dem Kampf nicht teil. Auch können Schiffe sich zurückziehen, aber in der selben Seezone verbleiben und so zu sagen den Kontakt zum Gegner abgebrochen haben. In einem solchen Fall (wenn feindliche Schiffe in einem Seegebiet sind) kann der nächste Spieler, dessen Einheiten in dem Kampfgebiet stehen entscheiden, was er mit seinen Einheiten tut. Auch hier ist die ‚Kontakt verloren‘ Entscheidung durchaus wieder möglich.

Wenn man sich zurückzieht müssen sich alle Einheiten zurückziehen.

Neu gebaute Schiffe dürfen auch gebaut werden wenn sich feindliche Einheiten in dem Seegebiet angrenzend an die Fabrik befinden.

Panzer und der zweite Panzer Zug

Der zweite Panzer Zug findet nach den normalen Combats statt aber VOR den Noncombats. Panzer dürfen im normalen combat nur angrenzende Länder angreifen. Aber während der zweiten Panzer Bewegung dürfen Panzer die bereits angegriffen haben nochmals ein angrenzendes Feld weiterfahren und angreifen (auch wenn sie sich zurückgezogen haben). Und Panzer die in diesem Turn noch gar nicht angegriffen haben dürfen nun sogar zwei Felder weit fahren und angreifen.

Des weiteren können sich Panzer die im combat nicht beide Züge durchgeführt haben im Noncombat Move noch ein Feld weit fahren. (Wie üblich dürfen sich Panzer die Teil einer Ladung eines Transporters waren nach dem Abladen nicht mehr bewegen.)

Designer's Note: Diese Regel wurde erschaffen um wahre Panzerdurchbrüche spielen zu können, Panzer die vor den Infanterieeinheiten kämpfen um schnellstens strategische Gebiete einnehmen zu können, sich wieder zurückziehen um den Infanteristen das Feld freizugeben.

Version 1.2:

Panzerbewegung

Der Angriffszug: während des Angriffszuges können Panzer nur ein Feld weit ziehen, ehe sie Angreifen, eine Bewegung über 2 Felder und anschließenden Angriff ist nicht gestattet.

Der Panzer Angriffszug: Nachdem ein Kampf beendet wurde, können Panzer, auch solche die bereits im Gefecht waren (sich eventuell auch zurückzogen), erneut ein Feld weit bewegt werden und erneut Angreifen. Dies gilt auch für Panzer, die an einer Amphibischen Landungsoperation teilgenommen haben.

Der Bewegungszug: Panzer, welche weder im einem Angriffszug noch in einem Panzer Angriffszug gekämpft haben, können sich nun 1 bis 2 Felder weit bewegen. Panzer die an einem Gefecht beteiligt waren, dürfen nicht bewegt werden. Ebenfalls dürfen Panzer, die mittels eines Transportes verlegt wurden nicht mehr weiter bewegt werden.

Siegesbedingungen

Das Spiel endet, wenn entweder die Achse oder die Alliierten aufgeben. Wenn eine Hauptstadt erobert wird, so führt dies nicht automatisch dazu, dass ein Spieler eliminiert ist, oder keine I.P.C. mehr bekommt oder ausgeben darf. So lange der Spieler noch ein Land kontrolliert, bekommt er Einkommen und so lange er eine Fabrik besitzt, kann er sein Geld dort auch ausgeben. Wenn ein Spieler zu Beginn seines Turns keine Einheiten auf dem Brett hat und er keine Fabrik mehr besitzt, dann ist dieser Spieler eliminiert. Hat er aber auch nur eine einzige Einheit auf dem Brett, so verbleibt er im Spiel. Derjenige Spieler, der die Länder eines eliminierten Spielers erobert, besitzt sie auch.

Technologien

Benutze eine der folgenden Regeln:

- a. Keine Technologie
- b. jeder Spieler bekommt jede Runden einen freien Tech Wurf solange er seine Hauptstadt kontrolliert. Weiteres kaufen von Techs ist nicht möglich.

II. Artillerie

Grundsätzliche Artillerie Regeln

Artillerie Einheiten ersetzen die Axis & Allies Flak Einheiten und deren Regeln.

Artillerie greift mit 2 od. 1 an und verteidigt auch so. Sie können ein Feld weit ziehen und können über See transportiert werden (eine Artillerie pro Transporter). Benutze Artillerie wie jede andere Landeinheit um anzugreifen, zu verteidigen oder als Verlust.

Artillerie schießt in jeder Kampfrunde als erste. Durch Artillerie Feuer entstehende Verluste sind SOFORT vom Spielbrett zu entfernen, diese Einheiten können auch nicht mehr zurückschießen.

Nach der angreifenden Artillerie schießt die verteidigende Artillerie, Treffer beim Angreifer sind ebenfalls sofort von Brett zu entfernen.

Nachdem die Artillerie beider Seiten geschossen hat, wird der Kampf wie gewohnt fortgeführt.

Amphibische Landungen, Artillerie und Schlachtschiffe

Angreifende Artillerie, die Teil einer amphibischen Landung sind, dürfen in der ersten Kampfrunde nicht schießen, aber in allen weiterführenden Runden.

Schlachtschiffe dürfen, wie bereits bekannt, einen ersten Schuss auf die feindlichen Küstenbefestigungen abgeben, eventuelle Treffer werden aber SOFORT vom Brett entfernt und können nicht mehr zurückschießen.

Verteidigende Artillerie kann in der ersten Kampfrunde auch Schiffe treffen die an dem Angriff beteiligt sind, auch Schlachtschiffe. Transporter, die in der ersten Runde durch Artillerie versenkt werden, verlieren auch ihre Ladung und diese Truppen können nicht mehr mit angreifen.

Artillerie als Flak

Artillerie kann nur auf Flugzeuge schießen die tatsächlich in einen Kampf (oder strategisches Bombardement) um das Gebiet verstrickt sind. Flugzeuge die nur über das Gebiet fliegen können nicht beschossen werden.

Artillerie kann jede Kampfrunde feuern, indem pro Artillerie (nicht pro Flugzeug) ein Würfel geworfen wird, allerdings sind dann Flugzeuge nicht mehr die primären Ziele. Die Artillerie trifft auch hier mit 2 oder weniger.

III. Kampf Verluste

Kurze Erklärung

Außer Artillerie, die mit 2 verteidigen oder angreifen, werden die 2nd Edition Regeln vom Axis & Allies Spiel verwendet.

Die nachfolgenden Regeln beeinflussen, welche Einheit getroffen wurde und ob der Spieler entscheiden darf welche Einheit er verlieren möchte.

A. Land Kämpfe

Artillerie

Wenn eine Artillerie eine 1 würfelt, darf der würfelnde Spieler entscheiden, welche gegnerische Einheit getroffen wurde. Bei einer zwei darf der Spieler, dessen Einheit getroffen wurde, entscheiden welche er vom Brett nimmt. Alle Verluste von Artillerie sind sofort vom Brett zu nehmen.

Infanterie

Ein erfolgreicher Treffer durch Infanterie führt IMMER zum Verlust einer gegnerischen Infanterie. Wenn keine gegnerischen Infanterie mehr vorhanden sind können Panzer oder Artillerie getroffen werden. Erst wenn überhaupt keine Landeinheiten mehr vorhanden sind, können durch Infanteristen auch Flugzeuge abgeschossen werden.

Panzer

Wenn der Panzer eine 1 würfelt, darf der würfelnde Spieler entscheiden, welche gegnerische Einheit er getroffen hat.

Aber : Erst wenn keine Landeinheiten mehr vorhanden sind, kann ein Panzer auch Lufteinheiten abschießen.

Luftwaffe

Wenn ein Fighter oder Bomber eine 1 würfelt, darf sich der würfelnde Spieler aussuchen, welche gegnerische Einheit er getroffen hat. Dies gilt sowohl für Land- als auch Seegefechte.

Flugzeuge die gegen amphibische Landungsangriffe verteidigen

In der ersten Runde einer amphibischen Landung dürfen verteidigende Fighter bei einem Wurf von einer 1 sich jegliches Schiff des Gegners als Treffer aussuchen. Dies beinhaltet Transporter, Schlachtschiffe und Flugzeugträger (auch wenn diese nicht in der angrenzenden Seezone an das angegriffene Territorium sind aber zumindest einen Fighter in den Kampf geschickt haben).

Desweiteren feuern verteidigende Flugzeuge, in der ersten Kampfrunde einer Landungsoperation, bevor der Angreifer seine Einheiten von den Transportern abgeladen hat und Verluste werden SOFORT vom Brett genommen.

Das heißt die Kampfreihenfolge während einer Landungsoperation ist wie folgt:

- Schlachtschiffe und Artillerie die von benachbarten Landgebieten gekommen ist (nicht von Transportern, Artillerie von Transportern dürfen in der ersten Kampfrunde nicht eingesetzt werden) -> Verluste werden sofort entfernt
- Verteidigende Artillerie -> Verluste werden sofort entfernt
- Angreifende Fighter und Bomber
- Verteidigende Fighter und Bomber (Treffer, einschließlich geladener Truppen, werden sofort vom Brett entfernt)
- Angreifende Infanterie und Panzer
- Verteidigende Infanterie und Panzer

B Seeschlachten

Flugzeuge

Wenn ein Jäger oder Bomber eine eins würfelt darf der würfelnde Spieler entscheiden welche Einheiten des Gegners getroffen wurden.

Transporter

Leere Transporter können genauso ANGREIFEN wie sie verteidigen mit einer 1. Beladene Transporter können nicht angreifen aber wie gehabt verteidigen und als Verlust verwendet werden. Transporter dürfen sich nie aussuchen welche Einheit sie getroffen haben.

U-Boote

Wenn ein U-Boot eine eins würfelt darf der würfelnde Spieler entscheiden welche Einheiten des Gegners getroffen wurden. Wenn keine feindlichen Schiffe vorhanden sind darf das U-Boot auch Flugzeuge abschießen aber nur wenn eine 1 gewürfelt wurde.

Nur in der ersten Kampfrunde dürfen U-Boote vor Schlachtschiffen schießen.

Nur in der ersten Kampfrunde sind U-Boot Treffer sofort vom Brett zu nehmen.

Schlachtschiffe

Wenn ein Schlachtschiff eine eins würfelt darf der würfelnde Spieler entscheiden welche Einheiten des Gegners getroffen wurden

Schlachtschiffe haben in Seeschlachten die gleiche Funktionalität wie Artillerie: Angreifende Schlachtschiffe feuern vor allen anderen Einheiten (Verluste werden sofort vom Brett entfernt) danach verteidigende

Schlachtschiffe (Verluste werden sofort vom Brett entfernt).

Beachte dabei die U-Boot Regeln.

IV. Erweiterte Regeln für die Luftwaffe

Bewegungen zum Luftkampf und deren Kampfergebnisse

Luftkämpfe sind ab sofort ein eigener Bestandteil des Combat Prozesses. Bewegungen, die zu einem Luftkampf führen, geschehen ab sofort VOR allen anderen Combat Moves.

Luftkämpfe gegen feindliche Einheiten und strategische Bombardierungen haben ab sofort ihre eigenen Kampfergebnisse. Nachdem diese Kämpfe durchgeführt sind, landen die Spieler etwaige überlebende Flugzeuge. Diese können nicht mehr an andere Kämpfen teilnehmen, die ein Spieler während dieser Runde macht. (Um deutlich zu machen, dass ein Flugzeug bereits gekämpft hat, kann man auf den Rücken legen).

Version 1.2:

Flugzeuge dürfen nun auch in soeben eroberten Landgebieten landen.

Begrenzte Reichweite von Flugzeugen

Auf Flugzeugträgern stationierte Jäger und alle Flugzeuge die ein Landgefecht unterstützen, haben eine maximale Reichweite von EINEM Feld zu ihrem Ziel.

Alle Flugzeuge, die eine amphibischen Landungsoperation unterstützen haben eine Reichweite von maximal ZWEI Feldern zu ihrem Ziel.

Bomber die strategisches Bombardement durchführen wollen, haben eine maximal Reichweite von 3 zu ihrem Ziel.

Alle anderen Fighter und Bomber haben eine maximale Reichweite von 2 zu ihrem Kampfziel.

Die Reichweite wird außerdem durch die ‚Nur-Eine-Seezone-Regel‘ beeinflusst.

Nachdem ein Flugzeug an einen Kampf beteiligt war, ist seine maximale Rückflugreichweite dieselbe, welche die es für den Hinflug benötigte.

Die ‚Nur-Eine-Seezone-Regel‘ für angreifende Flugzeuge

Jäger und Bomber dürfen nur EINE Seezone überqueren wenn sie in eine Schlacht fliegen. Diese Regel gilt allerdings nicht für Bomber, die ein strategisches Bombardement durchführen.

Beachte : Die ‚Nur-Eine-Seezone-Regel‘ ist wichtig um eine wichtige historische Reichweitenlimitierungen der Flugzeuge des 2. WK darzustellen.

Umverlegung von Luftwaffeneinheiten

Jäger und Bomber dürfen im Noncombat Move ihre volle Reichweite nutzen, um in andere freundlich gesinnte Länder verlegt werden zu können, vorausgesetzt das sie im Combat Move nicht bereits gezogen wurden. Sie dürfen außerdem in neu eroberten Gebieten landen.

Jäger und Flugzeugträger

Flugzeugträger dürfen ausnahmslos nur Jäger ihres eigenen Landes tragen. Die Kampfreichweite eines Jägers der von einem Träger startet ist immer eins. Allerdings kann der Träger selber ein oder zwei Felder weit fahren, bevor er den Jäger zum Kampf startet. Der Zug eines Trägers endet, sobald er einen Jäger in den Kampf schickt. Nach dem Kampf MÜSSEN Jäger die von einem Träger gestartet sind, dort auch wieder landen, ausgenommen der Träger geht im Gefecht verloren.

Jäger können nur im Noncombat Move zu Trägern verlegt werden oder ihn verlassen, wenn sie sich im Combat Move nicht bewegt haben. Mit anderen Worten, wenn ein Trägergestützter Jäger an einem Kampf teilnimmt, muss er nach dem Kampf wieder auf dem Träger landen. Ein landgestützter Fighter kann nach einem Kampf NICHT auf einem Träger landen.

Neu gebaute Jäger können sofort auf neu gebauten Flugzeugträgern stationiert werden, vorausgesetzt beide werden in derselben Fabrik produziert. Neu gebaute Jäger können sofort auf bereits existierenden Trägern stationiert werden, wenn der Träger in einem Seegebiet angrenzend zur der Fabrik steht, in welcher der Jäger produziert wird. Bereits existierende Jäger können sofort auf neu gebauten Flugzeugträgern stationiert werden, wenn der Jäger im selben Gebiet steht wie die Fabrik, in welcher der Träger produziert wird und zusätzlich der Jäger in dieser Runde in keinerlei Kampf verwickelt war.

Abfangen von feindlichen Flugzeugen

Jäger können feindliche Flugzeuge, die das Gebiet überfliegen, in dem sie stationiert sind, abfangen. Dies geschieht sobald die feindlichen Luftverbände das Territorium wieder verlassen.

Abfangjägerkämpfe dauern nur eine Kampfunde.

Der abfangende Spieler würfelt als Angreifer, der andere als Verteidiger für diesen Kampf.

Beachte: Flugzeuge die sich zurückziehen, können nicht von Jägern abgefangen werden, die selber in diesen Kampf verwickelt waren. Beachte auch, das Flugzeuge die ein Seegebiet verlassen, nicht abgefangen werden können. Nur wenn ein Flugzeug über ein Landgebiet fliegt kann es abgefangen werden.

Jäger eskortieren Bomber

Um Bomber zu schützen können Jäger sie, soweit ihre Reichweite es erlaubt, eskortieren.

A Beispiel für Jäger Eskortierung

Zwei UK Bomber verlassen England um Deutschland strategisch zu bombardieren. Sie werden von zwei Jägern eskortiert. Der Flugweg ist: Nordsee -> Westeuropa-> Deutschland. Die Bomber schaffen es bis nach Deutschland, da sie eine Reichweite von 3 haben, aber die Jäger können nur bis West Europa fliegen da sie nur eine Reichweite von 2 haben. Die Deutschen haben 3 Jäger in Westeuropa stationiert die versuchen können, die Bomber, die versuchen Westeuropa zu verlassen, abzufangen. Da sich der Abfangversuch über dem Himmel Westeuropas ereignet bevor die Bomber nach Deutschland vordringen, können die 2 eskortierenden Jäger an der Verteidigung gegen die 3 deutschen Abfangjäger teilnehmen.

Nehmen wir an, die deutschen Jäger würfeln 1,2 und 4. Da sie in dieser Art des Kampfs als Angreifer auftreten erzielen sie 2 Treffer. Aber einer ihrer Treffer ist eine „1“ was ihnen erlaubt sich einen Treffer auszusuchen. Sie wählen einen UK Bomber als Treffer und der UK Spieler beschließt, einen Jäger als zweiten Verlust zu benennen. Als Verteidiger würfelt nun der UK Spieler für seine zwei Bomber eine 1 und 2 (1 Treffer) und die Jäger eine 4 und 5 (ein weiterer Treffer). Die Deutschen verlieren 2 Jäger und der Kampf ist vorbei. Der überlebende Bomber fliegt weiter nach Deutschland (in diesem Beispiel befindet sich dort keine Artillerie oder andere Jäger) und bombardiert Deutschland.

Auf seinem Rückweg fliegt der Bomber zurück über Westeuropa, wo sein eskortierender Jäger noch auf ihn wartet und beide verlassen den Luftraum in Richtung Nordsee. Der Deutsche Spieler entscheidet sich diesmal dafür, die gegnerischen Flugzeuge nicht wieder abzufangen. Die UK Flugzeuge landen wieder in England.

Insel- und Küstenverteidigung von Marineeinheiten

Jäger die in einem Landgebiet (oder Insel) stationiert sind, die an einem Seegebiet angrenzen, können bei der Verteidigung befreundeter Schiffe eingesetzt werden, die sich in diesem angrenzenden Seegebiet befinden und angegriffen werden. Der Verteidiger kann seine Flugzeuge zu Beginn irgendeiner Kampfrunde in die Schlacht schicken. Wenn sich die verteidigenden Schiffe zurückziehen müssen es auch diese Jäger tun.

Abfangen von Marineeinheiten

Flugzeuge die in einem Landgebiet (oder Insel) stationiert sind, die an einem Seegebiet angrenzen, können feindliche Schiffe abfangen die versuchen dieses Seegebiet zu verlassen..

Dieser Kampf dauert nur eine Runde.

Der abfangende Spieler ist der Angreifer, der vorbeifahrende Spieler der Verteidiger.

Beachte: Ein Spieler dessen Schiffe aufgehalten werden, kann u.U. nach den Regeln der **Insel und Küstenverteidigung von Marineeinheiten** eigene Jäger zur Verteidigung der Schiffe einsetzen.

Strategisches Bombardement

Bevor Bomber ihre tödliche Ladung abwerfen, feuern alle feindlichen Artilleriestellungen die in dem Gebiet der Fabrik stationiert sind. Verluste gegenüber der Bomber und evtl. eskortierenden Jäger werden nach Sektion **III. Kampf Verluste** behandelt.

Nachdem der Artilleriebeschuss beendet wurde, können alle Jäger, die in dem Gebiet stationiert sind in dem die Fabrik steht, das Bombardement unterbrechen, indem sie nach den Regeln : **Abfangen von feindlichen Flugzeugen** eine Kampfrunde gegen die eskortierenden Fighter und Bomber austragen (dies allerdings sofort und nicht erst wenn die Angreifer das Gebiet wieder verlassen).

Nach der möglichen Abfangbewegung der feindlichen Jäger können die Bomber endlich ihre Ladung abwerfen und ihren Schaden 1-6 anrichten.

Bomber und Fighter dürfen nicht angegriffen werden, wenn sie das bombardierte Territorium verlassen, da Flugzeuge, die sich aus einem gerade angegriffenen Gebiet zurückziehen, niemals angegriffen werden können.

Verluste durch strategische Bombardierung

Eine Fabrik kann nie mehr IPC verlieren als der Wert des Territoriums entspricht auf dem sie steht.

Die Spieler müssen sich die Verluste merken die jede einzelne Fabrik erlitten hat. Dies kann auf die einfachste Art getan werden indem ein Würfel neben die Fabrik gelegt wird mit der Zahl der verlustigen IPC die in der nächsten Runde abgezogen werden.

V. Erweiterte Regeln für Marine und Landeinheiten

Bewegungen zu einer Seeschlacht und Kampfergebnisse

Bewegungen, die zu einer Seeschlacht führen, sind ab sofort ein eigener Teil des Kampfprozesses. Seeschlachten werden nach Luftschlachten und vor Landangriffen durchgeführt.

Während des Combat Moves können Schiffe 1 oder 2 Zonen weit fahren, um gegnerische Schiffe anzugreifen oder Truppen für einen amphibischen Angriff zu transportieren. (Amphibische Angriffe können während der Bewegung die zu einer Seeschlacht führt, oder während der Landangriffe durchgeführt werden. Beachte dazu die weiteren Ausführungen in dieser Sektion).

Flugzeuge, die nicht an Luftkämpfen teilgenommen haben, können jetzt an Seeschlachten teilnehmen. Diese Flugzeuge müssen aber vor dem Start der Landbewegungen wieder nach Hause fliegen und dürfen sich nicht mehr bewegen. (Um zu kennzeichnen, dass sie sich in diesem Turn nicht bewegen dürfen dreht man sie am Besten auf den Rücken und später wieder zurück).

Seebewegungen und Störungen

Eine Marineeinheit muß seinen Zug nicht beenden wenn es eine feindlich besetzte Seezone durchquert. Aber: wenn diese Einheit versucht diese Seezone zu verlassen, so können Feindeinheiten diese Einheit für eine Kampfrunde aufhalten. Der störende Spieler ist dann kurzfristig der Angreifer und der andere der Verteidiger um den Kampf richtig abzuwickeln.

Seebewegungen können auch durch Flugzeuge gestört werden wie bereits unter **IV. Erweiterte Regeln für die Luftwaffe** beschrieben.

Störung von amphibischen Landungen

Da feindlich besetzte Seezonen das Durchfahren der selben Zonen nicht länger verhindern, ist es nicht länger nötig eine Seezone zu befreien, (kann aber weiterhin durchgeführt werden wie in den 2nd Edition Regeln erklärt) bevor ein amphibischer Angriff durchgeführt werden kann. Aber: ein amphibischer Angriff kann, von Feindeinheiten die sich in der selben Seezone oder angrenzenden Ländern befinden, gestört werden. Der störende Spieler ist kurzfristig der Angreifer während der landende Spieler der Verteidiger ist. Solche Arten von störenden Angriffen sind aber NICHT auf eine Kampfrunde limitiert sondern können so lange fortgesetzt werden bis alle feindlichen oder eigenen Einheiten zerstört sind oder sich entweder der Verteidiger oder Angreifer zurückzieht. Der Rückzug des landenden Spielers beendet automatisch den Landungsangriff.

U-Boote und Störungen

U-Boote können während des Noncombat Move nicht an Bewegungen gehindert werden so lange sie sich in Begleitung von Schiffen befinden. Sie können immer gestört werden wenn sie eine Zone während eines Combat Moves zu verlassen versuchen (außer Rückzüge).

Etwas Realismus für Marineeinheiten (optional)

Zerstörer und Leichte Kreuzer

Zerstörer und leichte Kreuzer fehlen in den 2nd Edition Regeln vollkommen. Das unbeladene Transporter auch mit 1 angreifen dürfen ist ein kleiner Teil um dieses Problem zu lösen, ist aber nicht genug um die Macht der Marine der Alliierten darzustellen.

Diese Regeln gehen davon aus, dass Schlachtschiffe tatsächlich eine Mischung aus Schlachtschiffen und schweren Kreuzern darstellen, Transporter sind tatsächlich eine Mischung aus Transportern, Zerstörern und Eskorten, während speziell gekennzeichnete Transporter eine Mischung aus Zerstörern und leichten Kreuzern darstellen. Benutze Flaggen um darzustellen welche Transporter Zerstörer/leichte Kreuzer sind. Diese Einheiten greifen mit 2 an und verteidigen auch so. Sie kosten 12 IPC. Sie können amphibische Landungen nicht unterstützen oder, wie Schlachtschiffe, als Artillerie schießen.

Mehr Realismus für Marineeinheiten (optional)

Zerstörer, Kreuzer, und 2 Transportoptionen

Diese Regeln bieten Zerstörer (kosten 8 IPC treffen mit 2 od. weniger), Kreuzer (kosten 16 treffen mit 2 oder weniger) und normale Schlachtschiffe (kosten 24 IPC und treffen mit 4..)

Benutze Transporter und Schlachtschiffe markiert mit Flaggen um darzustellen welche Einheit ein Zerstörer oder Kreuzer ist,

Kreuzer können amphibische Landungen unterstützen und wie Artillerie feuern.

Spieler können auch EINE der folgende Transport Regeln benutzen:

- a) Transporter kosten 8 IPC verteidigen mit 1 und greifen unbeladen mit 1 an oder
- b) Transporter kosten 56 IPC und haben weder eine Angriffs noch Verteidigungsstärke können aber als Verlust genommen werden.

Voller Realismus für Marineeinheiten (optional)

Getrennte Truppentransporte, Zerstörer, Leichte und schwere Kreuzer, Schlachtschiffe, 3 Größen von Flugzeugträgern

Spieler die sich noch etwas mehr Realismus für Marineeinheiten wünschen, können separate Einheiten für Zerstörer (kosten 6 IPC, treffen mit 1), leichte Kreuzer (kosten 12 IPC, treffen mit 2 oder weniger), schwere Kreuzer (kosten 18 IPC, treffen mit 3 od. weniger) und Schlachtschiffen (kosten 24 IPC und treffen bei 4 od. weniger).

Nur schwere Kreuzer und Schlachtschiffe können amphibische Landungen unterstützen und wie Artillerie feuern.

Flugzeugträger kommen nun in 3 Größen: Geleitträger kosten 12 IPC tragen einen Jäger und verteidigen mit 1; normale Träger kosten 16 IPC tragen 2 Jäger und verteidigen mit 2 od. weniger; Flottenträger kosten 20 IPC tragen 3 Jäger und verteidigen mit 3 od. weniger; Keiner dieser Träger kann angreifen !!; nur normale und Flottenträger dürfen sich ihren Treffer bei einem Wurf von 1 aussuchen.

Alle Truppentransporter kosten ab sofort 6IPC und haben weder Angriffs noch Verteidigungsmöglichkeiten (können aber als Verlust genommen werden)

Benutze eine Flagge um einen Transporter als Zerstörer zu markieren und zwei Flaggen um ihn als leichten Kreuzer darzustellen.

Benutze eine Flagge um ein Schlachtschiff als einen schweren Kreuzer zu markieren.

Unmarkierte Transporter sind Truppentransporter und unmarkierte Schlachtschiffe sind Schlachtschiffe.

Normale und große Träger sollten mit einer bzw. zwei Flaggen markiert sein während unmarkierte Träger Geleitträger sind.

Kein Kampf nötig

Ungleich zu Landkämpfen ist es zwischen Seeinheiten nicht nötig, dass Kämpfe gefochten werden.

Marineeinheiten können sich im selben Seegebiet befinden ohne automatisch in einen Kampf verwickelt zu sein.

Ladungen für amphibische Angriffe

Transporter werden für amphibische Angriffe anders beladen als normal: Sie können nur eine Infanterieeinheit transportieren und es braucht zwei Transporter um eine Artillerie oder einen Panzer in den Kampf zu bringen.

Seeschlachten und amphibische Angriffe

Spieler können amphibische Angriffe während der Phase der Seebewegungen starten oder aber erst während der Phase der Landkampfbewegungen (so lange die Truppen nicht in mehr als einem Angriff beteiligt sind)

Amphibische Angriffe während der Seebewegungen können von landgestützten Jägern und Bombern innerhalb einer Reichweite von 2 unterstützt werden; können aber nicht von anderen Landeinheiten unterstützt werden.

Schlachtschiffe dürfen ihren ersten Schuss abfeuern.

Trägerunterstützte Jäger haben ihre normale Reichweite von 1.

Landangriffe und amphibische Angriffe

Nun, da Spieler separate Luft- und Seekämpfe anwenden müssen noch die Landangriffe betrachtet werden.

Landangriffe geschehen nach den Seekämpfen und vor den 2. Panzer Angriffen. Alle Einheiten die in Landkämpfe verwickelt sind attackieren aus angrenzenden Ländern, d.h. alle Landangriffe haben eine maximale Reichweite von 1.

Amphibische Angriffe können zusammen mit anderen Landangriffen koordiniert werden.

Schlachtschiffe und trägergestützte Jäger können den Angriff wie gehabt unterstützen. Alle Transporter und andere unterstützende Schiffe müssen bereits in Position sein da ein Spieler seine Marineeinheiten nur während des Marine Combat Moves in einen Kampf ziehen kann. Nachdem alle Landkämpfe normal gefochten wurden wird mit dem zweiten Panzer Zug weitergemacht.

Bridging im Noncombat Move

„Bridging“ bedeutet, dass ein Transporter Einheiten in einem Gebiet einlädt um sie in einem anderen auszuladen, ohne die Seezone zu verlassen. Diese Regel erlaubt den Transportern ZWEI Bridgings im Noncombat Move durchzuführen. Jedes dieser Bridgings kostet dem Transporter einen seiner Bewegungspunkte. Ein Transporter kann auch nur einmal bridgen und im zweiten Zug neu aufgenommene Landeinheiten in ein angrenzendes Seegebiet zu bringen, um sie in einem anderen Land abzuladen. (dieser Zug ist nur im non combat erlaubt.

VI. Erweiterte Rückzugsregeln

Generelle Rückzugsregeln

Wenn sich Einheiten zurückziehen dann müssen NICHT alle in das selbe Land oder See gebiet zurückgezogen werden. Verteidigende und Angreifende Einheiten können sich zurückziehen. Seeeinheiten können „den Kontakt verlieren“ und bleiben in der gleichen Seezone und müssen sich nicht zurückziehen.

Angreifer ziehen sich von amphibischen Angriffen zurück

Landeinheiten, (Infanterie, Panzer, Artillerie) die an einem amphibischen Angriff teilnehmen, können den Angriff abbrechen und sich auf die Transporter zurückziehen. Die Einheiten, die sich so zurückgezogen haben, verbleiben auf den Transportern, außer die Transporter stehen angrenzend an ein befreundetes Land in welches dann diese Einheiten abgeladen werden könnten. Artillerie- und Panzereinheiten lassen bei diesen überstürzten Rückzug natürlich eine Menge Material am Strand zurück. Um dies darzustellen, werden Artillerie und Panzer durch jeweils eine Infanterie auf den Transportern ersetzt.

Angreifer ziehen sich von einem kombinierten Land-Seeangriff zurück

Wenn ein Land mit landgestützten und amphibischen Truppen angegriffen wird müssen die amphibischen Angreifer auf ihre Transporter zurückziehen (wie oben beschrieben), während sich die landgestützten Verbände in ein angrenzendes Land zurückziehen können.

Flugzeuge die eine Landungsoperation unterstützen

Diese Flugzeuge können zu Beginn jeder Kampfrunde abbrechen und angreifende Truppen im Stich lassen.

Verteidiger zieht sich aus einem Landangriff zurück

Nach jeder Kampfrunde (wenn der Angreifer sich nicht zurückzieht) hat der Verteidiger die Möglichkeit sich selber zurückzuziehen. Er kann dabei seine Einheiten in alle möglichen angrenzenden freundlich besetzten Felder zurückziehen. Der Verteidiger darf sich dabei AUCH in Gebiete zurückziehen die gerade vom Gegner angegriffen werden, wenn ihm sonst keine andere Möglichkeit zur Verfügung steht, und nehmen an der Verteidigung dieses Gebietes teil. Sollte es keinerlei freundlich besetzte angrenzende Gebiete geben dann ist ein Rückzug nicht erlaubt.

Flugzeuge: Verteidigende Flugzeuge müssen sich wie Landeinheiten in ein direkt angrenzendes befreundetes Feld zurückziehen. Sollte es kein solches Feld geben dann dürfen Flugzeuge in das nächstmögliche befreundete Land fliegen das für sie erreichbar ist. Ist keines erreichbar (4 für Jäger, 6 für Bomber) ist ein Rückzug nicht möglich.

Verteidiger ziehen sich auf Transporter zurück (Evakuierung)

Wenn der Verteidiger keinerlei Rückzugsmöglichkeit zu Land hat, dann darf er sich auch auf befreundete Transporter zurückziehen die sich in einem angrenzenden Seefeld befinden. Truppen werden auf den Transporten platziert. Wenn nicht genug Kapazität auf den Transportern vorhanden ist um alle Einheiten zu evakuieren, so darf der Verteidiger so viele Einheiten zurückziehen wie auf den Transporten Platz haben. Sollte der Angreifer eine weitere Runde kämpfen, können sich weitere Verteidiger auf die Transporter zurückziehen wenn die ersten Einheiten in ein angrenzendes freundliches Gebiet abgesetzt werden konnten. Artillerie und Panzer die sich zurückziehen lassen ihr schweren Waffen zurück und werden zu Infanterieeinheiten wenn sie diese Art der Evakuierung durchführen.

Angreifer zieht sich von einer Seeschlacht zurück

Wenn sich der Angreifer entschließt sich von einer Seeschlacht zurückzuziehen, kann er seine Schiffe in jede Kombination von angrenzenden Seezonen zurückziehen. Egal ob diese von Feindeinheiten besetzt sind oder nicht. Oder er gibt an, den Kontakt verloren zu haben und bleibt in der selben Seezone ohne den Kampf weiterzuführen. Wenn sich Einheiten in eine Seezone zurückziehen in der bereits gekämpft, so nehmen sie an diesem Kampf NICHT teil. Marineeinheiten die sich zurückziehen, dürfen nicht von Feindeinheiten abgefangen werden wenn sie die Seezone verlassen.

Verteidiger zieht sich von einer Seeschlacht zurück

Nach jeder Kampfunde, wenn sich der Angreifer nicht zurückgezogen hat, kann sich der Verteidiger zurückziehen oder den Kontakt abbrechen. Der Verteidiger darf sich in jegliche Kombination von angrenzende Seezonen zurückziehen, auch Seezonen in denen feindliche Schiffe stehen oder einfach in dem Feld bleiben. Wenn er sich in ein Feld zurückzieht in dem noch gekämpft wird nimmt er nicht an dem Kampf teil. Schiffe die sich aus einem Kampf zurückziehen können nicht von Feindeinheiten angegriffen werden.

VII. Produktionskapazitäten und Szenarien

Szenario Multiplikator

Der Szenario Multiplikator ist dazu gedacht, das Einkommen der Spieler zu erhöhen, um mehr Einheiten zu kaufen und um die relative Produktionsstärke der verschiedenen Nationen darstellen zu können. Zu Beginn eines Turns multipliziert der Spieler die Punkte der Territorien die er ursprünglich besitzt und noch in Besitz hat mit dem entsprechenden Szenario Multiplikator. Danach addiert er die IPC Werte der Länder die er zusätzlich eingenommen hat und subtrahiert die Verluste aufgrund von strategischem Bombardement.

Hier nun ein paar Vorschläge für Szenarien :

- *Einführung* : „Historisch“
USSR: 2; Ger: 2; UK: 1; Japan: 1; USA: 2
- *Alle Spieler zweifach*
USSR: 2; Ger: 2; UK: 2; Japan: 2; USA: 2.
- *Fortgeschritten* „Historisch“
USSR: 3; Ger: 3; UK: 2; Japan: 2; USA: 3
- *Alle Spieler dreifach*
USSR: 3; Ger: 3; UK: 3; Japan: 3; USA: 3
- *Experte* : „Historisch“
USSR: 4; Ger: 3; UK: 2; Japan: 2; USA: 4;
- *Starkes Russland*
USSR: 5; Ger: 3; UK: 2; Japan: 2; USA: 4
- *USA Produktionsmultiplikator in Phasen*

Der Multiplikator der USA beginnt bei 1 und erhöht sich jeden Turn um 1 bis der Multiplikator die Zahl des Szenarios erreicht das gespielt wird. Es wird sehr empfohlen, die alternative Spielreihenfolge (Sektion VIII) zu verwenden wenn dieses Szenarium gespielt wird.

Die neue Reihenfolge ist dann: USA-Germany-USSR-Japan-UK.

Für alle Experten: sollte „Historisch“ oder „Starkes Russland“ als Szenario gespielt werden, so sollte außerdem die Regel für ‚eingeschränkte russische Kampfstärke‘ gespielt werden (siehe Sektion VIII).

Fertigungskapazitäten und Einheiten

Die Fertigungskapazität einer Fabrik für eine bestimmte Einheit entspricht dem IPC Wert des Landes auf dem die Fabrik steht multipliziert mit dem Szenario Multiplikator und dividiert durch die Kosten für den Einheitstyp. Eine Fabrik darf die Fertigungskapazität für die verschiedenen Einheitstypen nicht überschreiten. Die einzige Ausnahme ist, dass eine Fabrik in einer Hauptstadt jede Runde zusätzlich entweder eine Lufteinheit oder eine Seeinheit bauen kann.

(Beachte: Australien kann immer zumindest eine Infanterie bauen auch wenn Australiens Kapazität nur 2 ist.)

Die Einheitstypen sind :

1. Infanterie
2. Artillerie und Panzer
3. Luftwaffe
4. Marine

Beispiele für die Fertigungskapazität (Szenario: alle Spieler dreifach)

Moskau, England und Japan

Diese Fabriken haben einen Wert von 8. Bei einem Szenario Multiplikator von 3 hat jede dieser Fabriken einen Wert von 24 zugeteilt bekommen. Nicht mehr als 24 IPC dürfen für jeden Einheitstypen ausgegeben werden. Z.B.: 8 Infanteristen (24 IPC), 4 Panzer (20 IPC) und 2 Fighter (24 IPC) können alle in einem Zug in Moskau gebaut werden, natürlich vorausgesetzt, dass der Spieler Russlands genug Geld zur Verfügung hat. Sollte der Spieler sich entscheiden einen Bomber zu bauen, dann dürften keine anderen Lufteinheiten mehr gebaut werden, da sonst der maximale Wert von 24 überschritten werden würde.

Kaukasus, Karelien, Osteuropa, Ostkanada, Indien, Mandschurei

Diese Fabriken haben einen Wert von 3, da der Multiplikator auf 3 steht haben die Fabriken eine Fertigungskapazität von 9. Nur Type 1 Einheiten (Infanterie), Type 2 Einheiten (Panzer) und einige Type 4 Einheiten (U-Boote, Transporter) können hier gebaut werden. Jedoch keine Type 3 Einheiten (Fighter, Bomber) oder große Schiffe könne hier gebaut werden.

Germany

Die Fabrik in Germany hat einen Wert von 10, bei einem Multiplikator von 3 bedeutet das einen max. Wert von 30 für Germany. Da Infanterie 3 IPC kosten können dort maximal 10 Infanteristen ausgehoben werden. Außerdem eine max. Anzahl von 6 Einheitstypen 2, 2 Type 3 Einheiten, und eine Anzahl von bis zu 3 Schiffen (3 Transporter oder nur ein Schlachtschiff).

Ausgeweitete Fertigungskapazität

Für 10 IPC kann ein Spieler die Kapazität einer Fabrik, für den Rest des Spiels um eine Einheit erweitern. Lege pro Erweiterung einen Chip unter die Fabrik um darzustellen das sie ausgebaut ist. Nur eine Erweiterung ist per Turn erlaubt. Die maximale Erweiterungsstufe entspricht der Anzahl IPC des Territoriums auf dem die Fabrik steht.

Beispiel: Deutschland zahlt 10 IPC um einen Chip unter seine Fabrik in Germany zu legen. Nach dem Ausbau ist die Kapazität (mit dem Multiplikator 3) nicht mehr 30 sondern 31 (+1 für die Erweiterung). Die maximale Erweiterung für Germany ist 10, d.h. wenn Deutschland 10 Runden lang 10 IPC bezahlt um auszubauen hat es zum Schluss eine Fertigungskapazität von 40 für diese Fabrik.

Beispiel: Russland bezahlt 10 IPC um einen Chip unter die Fabrik in Karelien zu legen. Nach der Erweiterung ist die max. Fertigungskapazität 10 und nicht mehr 9. Wenn nun Russland jede Runde eine Erweiterung für die Fabrik in Karelien kauft kann es eine max. Fertigungskapazität von 12 erhalten.

Beispiel: England bezahlt 10 IPC für seine Fabrik in Indien. Nach der Erweiterung hat diese Fabrik eine Fertigungskapazität (bei einem Multiplikator von 2) von 7 statt 6. Nach dem England 3 Runden lang je 10 IPC bezahlt hat erreicht die indische Fabrik den maximalen Wert von 9.

Beispiel: Japan zahlt 10 IPC um einen Chip unter die Fabrik ihrer Hauptstadt zu legen. Bei einem Multiplikator von 2 hat diese Fabrik nach der Erweiterung eine max. Fertigungskapazität von 17 statt 16. Diese Fabrik kann bis zu 8 mal ausgebaut werden und besitzt dann eine Fertigungskapazität von 24. Jetzt könnte Japan dort also 2 Fighter bauen oder ein Schlachtschiff oder 3 (anstatt nur 2) Schiffe die 8 IPC kosten. Aber ein billigerer und schnellerer Weg um die nötigen 8 IPC zu erhalten ist es die Fabrik in Manchuria 2 mal auszubauen da dort dann auch mit 8 ein Schiff gebaut werden kann.

Beachte: Die optimale Ausbaustufe für eine Fabrik (der Level der dem Spieler gestattet die Einheiten zu bauen die er möchte) ist meist geringer als die maximale Ausbaustufe für diese Fabrik.

Eingenommene Fabriken

Die Fertigungskapazität einer eingenommenen Fabrik ist immer gleich dem Wert des Territoriums auf dem sie steht. Das heißt die Fertigungskapazität für eingenommene Fabriken wird NIEMALS durch Multiplikatoren erhöht.

Sektion VIII: Erweiterte Regeln für Waffenentwicklung

Diese Sektion nimmt den Waffenentwicklungen den Glücksfaktor. Die Spieler zahlen ab sofort 5 IPC für jede Entwicklung die sie gerne haben wollen. Aber die Kosten um eine Waffe zu kaufen oder zu benutzen ist gegenüber der 2nd Edition Regeln gestiegen. Alle fortgeschrittenen Technologien (außer Artillerie die, die Rocket Technologie besitzen) müssen gekennzeichnet werden um sie von normalen Einheiten unterscheidbar zu machen. Benutze dazu extra Kontrollmarker. Die Industrielle Technologie wurde adaptiert und gilt nur noch für Infanterie und Panzer und stellt ‚Schwere‘ Infanterie und Panzer bei wenig gestiegenen Preisen her.

Beachte: Es gibt keine Regeln für Flugzeuge mit erhöhter Reichweite, da Flugzeuge bereits eine überhöhte Reichweite aus den 2nd Edition Regeln haben und Schritte unternommen wurden um diese Reichweiten einigermaßen realistisch zu senken.

Raketen

Nachdem die Technologie Raketen errungen wurde (5 IPC) kann ein Spieler seine Artillerie dazu benutzen, Raketen gegen feindliche Fabriken abzuschießen. Artillerie kann im Combat Move bewegt werden um eine Rakete abschießen zu können. Aber danach kann sie in diesem Turn (des besitzenden Spielers) nicht mehr angreifen oder sich im Noncombat Move bewegen. Raketen haben eine Reichweite von ZWEI und nicht wie in den 2nd Edition Regeln 3 Feldern.

Auch mehrere Raketenangriffe pro Turn sind möglich (in den 2nd Edition Regeln werden sie auf einen limitiert). Aber der Spieler muss zu Beginn seines Turns entscheiden, wie viele Raketen er einsetzen will. Jede Rakete kostet 1 IPC. Raketen treffen bei einem Würfelergebnis von 1,2 oder 3 die gleiche Anzahl IPC des Gegners. Würfe von 4, 5, oder 6 erzielen überhaupt keinen Effekt. Raketen können nicht für einen späteren Turn aufgehoben werden und müssen daher im selben Turn, in dem sie gekauft wurden, abgeschossen werden.

Erweiterte U-Boot Technologie

Nachdem ein Spieler diese Technologie erworben hat kann er stärkere U-Boote für 10 IPC produzieren. Diese treffen bei einem Würfelerggebnis von 3 oder weniger. Ansonsten sind sie wie normale U-Boote zu behandeln.

Düsenjäger

Nachdem ein Spieler sich diese Technologie angeeignet hat, kann er Düsenjäger bauen, die mit 5 oder weniger verteidigen. Diese kosten 15 IPC. In allen anderen Fragen sind sie wie normale Jäger zu behandeln.

Version 1.2:

Düsenjäger verfügen nun nicht nur über einen Verteidigungswert von 5, sondern auch über einen Angriffswert von 4.

Schwere Bomber

Ein Spieler kann Schwere Bomber für 18 IPC produzieren sobald er über diese Technologie verfügt. Schwere Bomber treffen im Angriff bei einem Würfelerggebnis von 5 oder weniger. Ansonsten sind sie wie normale Bomber zu behandeln.

Schwere Infanterie & Schwere Panzer

Eine Spieler kann schwere Infanterie oder Panzer produzieren, sobald er über diese Technologie verfügt. Diese schweren Einheiten haben größere Durchschlagskraft als normale Einheiten. Wann immer eine ‚schwere‘ Einheit einen Treffer hinnehmen muß, wird sie nicht vernichtet sondern zu einer normalen Einheit umfunktioniert. Dazu genügt es, einfach den Marker von der Figur zu entfernen um anzuzeigen, das es sich wieder um eine normale Einheit handelt. Sobald eine schwere Einheit, die durch einen Treffer zu einer normalen Einheit wurde, erneut getroffen wird, wird sie vom Brett entfernt.

Schwere Infanterie kostet 5 IPC in der Produktion. Sie greift mit 2 oder weniger an und verteidigt mit 3 oder weniger. Wenn die Kampf Regeln aus Sektion III benutzt werden, kann eine schwere Infanterie JEDE Landeinheit als Treffer benennen wenn es eine 1 gewürfelt hat.

Schwere Infanterie kann nicht mit Lufttransportern bewegt werden, noch können sie als Fallschirmjäger eingesetzt werden. Sie können auf Transporter geladen werden und zu amphibischen Landungen benutzt werden und sind in allen anderen Aspekten wie normale Infanterie zu behandeln.

Schwere Panzer kosten 7 IPC. Sie greifen mit 4 oder weniger an und verteidigen mit 3 oder weniger. Bei einem Treffer wird aus ihnen wieder ein normaler Panzer.

Sie können übers Meer transportiert werden und an amphibischen Angriffen teilnehmen. Sonst sind sie wie normale Panzer zu behandeln.

Auf- und Umrüsten von Landeinheiten:

Spieler können zurückgestufte schwere Einheiten wieder aufrüsten und können normale Infanterie oder Panzer zu schweren Einheiten umrüsten. Es gibt dazu keinen wirklichen Unterschied, in beiden Fällen wird eine normale Einheit zu einer schweren hochgerüstet. Dies kostet 2 IPC pro Einheit. Markiere die hochgerüsteten Einheiten mit entsprechenden Markern um zu symbolisieren, dass es sich um schwere Einheiten handelt.

Sektion IX: Produktions Ressourcen

Anstatt einfach die Werte der einzelnen Länder die ein Staat besitzt zusammenzuzählen um die IPC die er bekommt zu ermitteln, legt ein Spieler entsprechende Anzahl Münzen auf die Länder, die er zu Beginn seines Turns besitzt. Dieses Münzen müssen dann zu einer Fabrik bewegt werden bevor sie benutzt werden können um neue Einheiten zu bauen. Auf diesem Weg können sie zerstört, bombardiert, eingenommen oder vom Feind aufgehalten werden. Sie können auch gesammelt oder befreundeten Nationen gegeben werden.

Das Plazieren der Industriemünzen zu Beginn des Spieles

Zu Beginn des Spieles werden die Münzen wie folgt ausgelegt (Multipliziere die Anzahl mit dem Szenario Multiplikator wenn du mit einem spielst):

USA: Ostamerika – 5; Westamerika – 5.

Germany : Deutschland – 11; Südeuropa – 2; Osteuropa – 3.

UdSSR : Moskau – 6; Evenki Natlò krug – 2; Yakutien – 2.

Japan : Tokio – 4; Mandschurei – 3; Kwangtung – 3; Ostindien – 2; Borneo – 1; Neu Guinea – 1.

UK/Commonwealth : Ostkanada – 1; Indien – 5; Australien – 1; Ägypten – 2; Südafrika – 2.

Das Plazieren der Industriemünzen während des Spiels

Zu Beginn des Turns jedes Spielers kann der Spieler pro Land (bzw. IPC Wert des selben) das er besitzt 1 IM (Industriemünze) auf das Territorium legen (je nach Szenario Multiplikator multipliziert). Z.B., wenn das Szenario *Fortgeschritten* „Historisch“ benutzt wird kann Russland mit einem Multiplikator von 3 9 IM nach Karelien, 9 nach Kaukasus, 24 nach Moskau und so weiter für jedes Land, das der Russe besitzt, legen. Japan mit einem Multiplikator von 2 dürfte 16 IM in Tokio, 6 in Mandschurei, 6 in Kwangtung, 6 in Burma, 2 in Okinawa und so weiter legen...

Neutrale und eingenommene Länder

Neutrale Länder generieren 1 IM per Turn, sobald ihre Neutralität verletzt wurde. Neutrale Länder und eingenommene Länder ändern ihre IPC Werte nicht nach dem Szenario Multiplikator.

Das Bewegen der IM

Während der Noncombat Phase können IM auf Transporter geladen werden um sie übers Meer zu transportieren. Ein Transporter kann bis zu 6 IM transportieren. IM können nur während der non combat Phase auf Transporter nur geladen. Transporter die bereits mit IM beladen sind können am Combat Move teilnehmen und wenn sie überleben ihre Fracht im Non combat abladen. Ein Transporter kann 2 Ladungen IM (12 st.) in einem Zug ‚bridgen‘, oder eine Ladung IM und danach noch eine Ladung Einheiten; Aber IM und Einheiten können nicht gleichzeitig transportiert werden.

Z.B. UK kann einen Transporter von Indien zum Roten Meer fahren um von Persien, Syrien, Ägypten, und Ost Afrika (alle grenzen an das Rote Meer) IM aufzunehmen und sie nach Indien bringen.

Z.B. Deutschland kann seinen Transporter im Mittelmeer benutzen um IM von Lybien nach Italien zu ‚bridgen‘ um danach noch Verstärkungstruppen von Italien nach Syrien zu bringen.

Mehr Transporter

Da die USA, Japan und UK viele IM aus Quellen in weit entfernten Gebieten erhalten, bekommen sie zu Beginn des Spiels mehr Transporter zugeteilt um ihre IM transportieren zu können.

USA : 1 Transporter in der Karibik

Japan : 1 Transporter in Japan

UK : 3 Transporter , 1 in Neuseeland, 1 in Südafrika (Atlantik) und einer vor der Küste von französisch Westafrika.

Jemandem IM schenken

Spieler dürfen ihren befreundeten Nationen IM schenken, indem sie ihre IM in ein befreundetes Land transportieren. Transporter dürfen IM von jedem befreundeten Land aufnehmen oder abladen.

IM Verbindungslinien aufbauen.

Da IM keine Nationalitätszugehörigkeit haben ist es möglich, besonders für die Alliierten, IM Verbindungslinien aufzubauen um IM schneller zu transportieren als die für Landeinheiten möglich ist. Z.B. ein USA Transporter kann IM's in Südafrika aufnehmen und in Französisch Westafrika abladen, die USSR können dieselben IM auf einen Transporter laden und sie in England abladen. Dann kann UK diese IM nach Karelien transportieren. Oder probier mal das: Die Russen laden IM in Ostamerika und bringen sie nach England, danach kann England diese IM nach Karelien bringen. Noch ein Beispiel: Der Engländer kann IM von Indien nach Sinkiang bewegen, als nächstes bewegt der Amerikaner diese IM nach Novosibirsk, danach bewegt sie der Russe von Novosibirsk nach Moskau.

Rückzug, Einnahme und Bombardierung von IM

Rückzug: Wenn ein Spieler sich von einem Landangriff zurückzieht müssen alle IM die sich zu der Zeit in dem Land befinden dort bleiben. Wenn ein Land eingenommen wird dann werden auch alle IM eingenommen. Diese IM können im Noncombat Move des Spielers der sie gerade erobert hat bewegt werden.

Zerstörung durch den Eigentümer: Während seines Turns kann ein Spieler IM in seinem Territorium zerstören indem er einen Würfel wirft und die gewürfelte Zahl an IM aus diesem Land entfernt. Spieler dürfen auch während eines Kampfes nach jeder Runde auf die gleich Art und Weise versuchen IM zu zerstören bevor sie der Gegner einnehmen kann.

Bombardierung: Strategische Bombardierungen wirken direkt gegen IM anstatt Fabriken. Jedes Land auf dem IM liegen kann daher bombardiert werden. Würfelt ein Bomber eine 3 werden 3 IM aus dem bombardiertem Land entfernt. Solche Angriffe haben weiterhin bei einer Zahl von 5 oder 6 keinen Effekt oder bei Heavy Bombers bei 6.

Nicht legen der IM

Ein Spieler kann jederzeit darauf verzichten IM auf ein oder mehrere Länder zu setzen.

Verbrauchen der IM

IM die im Territorium mit einer Fabrik liegen dürfen zum Bau neuer Einheiten verwendet werden. Neue Einheiten müssen dort gebaut werden wo auch die IM gelegen haben. Die Menge an IM die eine Einheit kostet werden entfernt. IM können auch gespart werden für schlechte Zeiten.

Produktion Limit

Alle Regeln bezüglich der Produktionskapazität einer Fabrik haben immer noch Gültigkeit

Münzen

Benutze Pfennige, 10 Pfennig Stücke (oder die entsprechenden Euromünzen) um die IM darzustellen.

Sektion X: Historie und Politik

Transportflugzeuge

Transportflugzeuge kosten 10 IPC und sie greifen mit 1 an und verteidigen sich auch so. Benutze speziell markierte Bomber um Transportflugzeuge darzustellen aber erinnere dich daran, dass Transportflugzeuge etwas komplett anderes sind als Bomber. Während der Noncombat Phase kann ein Transportflugzeug eine Infanterieeinheit transportieren. Zu transportierende Infanterie und Bomber müssen nicht in dem selben Gebiet starten. Das Aufnehmen bzw. Absetzen der Einheit kostet keine Bewegungspunkte. Transportflugzeuge haben eine maximale Reichweite von 4. Ein Transportflugzeug kann nicht im Kampf verwendet werden wenn es danach Einheiten transportieren soll.

Luftlandungen

Während des Combat Move kann ein Transportflugzeug eine Infanterie zu einer Luftlandung fliegen. Luftlandetruppen müssen ihre Bewegung im gleichen Gebiet starten wie das Transportflugzeug. Während Luftlandungen hat ein Transporter eine Reichweite von 2 bis zum Zielgebiet und 2 zurück. Auch hier werden für auf/abladen keine Bewegungspunkte berechnet. Das Transportflugzeug kann im gleichen Zug nicht in einem Kampf benutzt werden wenn es eine Luftlandung durchführt.

Geänderte Zugreihenfolge

Folgende Zugreihenfolge gilt ab sofort :

USA
Germany
USSR
Japan
UK

(Dies reflektiert einen höheren historischen Bezug. Laut den 2nd Edition Rules beginnt das Spiel im Frühjahr 1942, die Verteilung der Einheiten auf dem Brett lässt aber eher vermuten, dass es sich um den Sommer 1942 handelt.)

Der D-Day

Einmal pro Spiel kann der Alliierte Spieler den D-Day benutzen um UK und USA im selben Zug bewegen.

Geänderte Zugreihenfolge: Zu Beginn des Turns des Engländers können die Alliierten die D-Day Option ziehen. UK zieht dann nicht bis zum Zug des Amerikaners. Da der UK Spieler jede Runde beendet und der Amerikaner die nächste Runde beginnt fallen die Züge beider Parteien ohne einer Einflussmöglichkeit der Achse zusammen. Danach wird normal weitergespielt.

Normale Zugreihenfolge: Nach jedem Zuge des Deutschen können die Alliierten die D-Day Option einsetzen. Der Zug des Engländers fällt wieder mit dem des Amerikaners zusammen. Geh direkt vom Zuge des Deutschen zum Zug des Japaners. Nachdem Der Japaner seinen Zug hatte haben UK und USA ihren gemeinsamen Zug. Danach wird normal weitergespielt.

Exklusive Einflußgebiete der Achsenmächte

Deutsche und Japanische Einheiten dürfen niemals im selben Landgebiet stationiert sein. Aber sie dürfen Gebiete des anderen überfliegen und Schiffe dürfen sich im selben Gebiet bewegen.

Deutsch - Russischer Waffenstillstandsvertrag

Zu Beginn jedes Deutschen Zuges, in dem der deutsche Spieler zumindest ein russisches Land besitzt und der Russe kein Achsenterritorium besitzt, kann der Deutsche versuchen zwischen der Achse und Russland einen gesonderten Waffenstillstandsvertrag zu schließen. Würfel dazu mit 2 Würfeln und addiere die Anzahl der russischen Territorien die von deutschen oder japanischen Einheiten besetzt ist. Ist das Ergebnis größer oder gleich 12 dann hat die Achse einen separaten Frieden mit Russland getroffen. In diesem Fall werden alle russischen Einheiten vom Brett genommen. Alle Gebiete die dem Russen noch gehören sind ab sofort ‚Sperrgebiet‘ für jeden Spieler für den Rest des Spieles. Jedes Alliierte Land das von russischen Einheiten kontrolliert wird (Bolschewiken Regel) ist ein neutrales Land. Wenn diese neuen neutralen Länder angegriffen werden, werden sie von russischen Einheiten verteidigt die auch nicht aus dem Gebiet entfernt werden (außer wenn sie im Kampf besiegt werden). Werfe 3 Würfel für jeden IPC wert des Landes das angegriffen wird um festzustellen wie stark (in IPC Kaufwert) die russische Armee in dem Gebiet ist.

Bolschewiken

Jedes Gebiet der Engländer oder Amerikaner das von russischen Kräften erobert wird ist ab sofort russisches Gebiet. Alle Einschränkungen der Stalinismus Regeln (weiter unten) sind wirksam. Die einzige Möglichkeit wie ein solches Land wieder dem ehemaligen Besitzer erhalten kann ist, dass es von der Achse wieder eingenommen wird um danach von der USA oder UK zurückerobert zu werden.

Deutscher U-Bootkrieg

Die Deutschen versuchten, die Alliierten mit dem Einsatz von U-Booten in ihrem Kriegsaufbau zu stören. Um diesen historischen Umstand zu simulieren wird folgende Regeln eingeführt:

Für jedes deutsche U-Boot, das sich auf hoher See befindet (nicht Ostsee, Schwarzes Meer und Mittelmeer) wird dem Amerikaner und dem Engländer zu Beginn seines Zuges jeweils 1 IPC abgezogen.

Größeres China

Obwohl die Chinesische Armee 1942 Dreihundert Divisionen stark war (ca. 30 Infanterie Einheiten in Axis&Allies), war die durchschnittliche Division nur ca. 60% voll Kampfbereit. Die meisten Divisionen waren über China verbreitet und wenig versorgt, kaum beweglich und mehr damit beschäftigt das zu halten was sie haben (gegen die Kommunisten) als Japan anzugreifen. Diese Regeln beinhalten einen höheren historischen Bezug der Gegebenheiten im Fernen Osten im 2. Weltkrieg. Sie sind die Bremse um unrealistische Japanische Expansion in Asien zu vermeiden.

Größeres China beinhaltet die Mandschurei, Kwangtung, China, und Sinkiang. Mandschurei und Kwangtung sind von Beginn an von den Japanern kontrolliert. China und Sinkiang von China (USA).

Kleineres China greift auf Französisch Indo-China und Burma zurück

Die Chinesische Armee: Zum Schluss jedes Zuges der USA, nachdem er seine Einheiten platziert hat, wirft der Spieler einen Würfel. Bei einem Wurf von 3,4, oder 5 setzt der Spieler so viele Einheiten wie gewürfelte Zahl in Chinesische Territorien. (ignoriere 1,2,6 und würfelle so lange bis 3,4,5 erscheint). Diese US Infanterie stellt die Chinesische Infanterie dar. Man benötigt 5 chinesische Infanteristen um einen Angriff mit einem Würfel zu machen der nur mit einer 1 trifft. Alle Angriffe der Chinesen sind immer auf eine Kampfrunde limitiert. Chinesische Infanterie verteidigt ganz normal.

Die freiwillige chinesische Luftwaffe: Der Fighter der zu Beginn in China steht repräsentiert einen US Flieger mit freiwilligem Piloten. Während des Non combat können der US und UK Spieler (nicht Russland) weitere Flieger nach China fliegen um die Chinesen zu unterstützen. Diese Flugzeuge dürfen in dem Zug nicht angegriffen haben. Sobald diese Flugzeuge zur Chinesischen Armee eingefügt wurden können sie mit den Chinesen angreifen und verteidigen. Allerdings dürfen sie niemals das Gebiet von Größerem oder Kleinerem China verlassen bis China das gesamte Gebiet von Größer China kontrolliert. Zum Verlassen dürfen die Einheiten auch nicht gekämpft haben.

Chinesische Souveränität: Keine USA oder UK Landstreitkräfte dürfen jemals das Gebiet von Großchina betreten bis alle Chinesischen Truppen vernichtet wurden. Und alle chinesischen Länder erobert wurden. (Sollte dies geschehen wird der Chinese für immer vom Spiel genommen und alle Regeln die Großchina betreffen werden außer Kraft gesetzt) Alliierte Flugzeuge die nicht in Großchina stationiert sind können ab sofort Achsenstreitkräfte in Chinesischen Gebieten angreifen.

Russische Truppen können Achsenmächte in Großchina angreifen aber sie dürfen nicht mit Chinesischen Truppen in einem Gebiet stehen. Wenn die Russen ein Land befreien fällt es sofort unter die Bolschewiken Regel und fällt an die Russen.

Chinesische Kriegsziele: Chinesische Einheiten dürfen niemals außerhalb der Gebiete Groß und Klein China agieren. Sie dürfen diese Gebiete nie verlassen. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist, das es Bombern erlaubt ist gegen Japan strategisches Bombardement durchzuführen

Die schwer fassbare chinesische Armee: Die Achsenmächte können immer nur eine Kampfrunde gegen die Chinesischen Truppen kämpfen wenn sie in China oder Sinkiang angreifen (nicht in Kwangtung, Manchuria, oder Französisch Indo-China) China und Sinkiang kann vom selbem Spieler im gleichen Zug angegriffen werden aber jeder Angriff ist auf eine Kampfrunde limitiert und ein zweiter Panzerangriff ist auch nicht gestattet. Nach der ersten Kampfrunde muss der Kampf abgebrochen werden wenn noch Chinesische Einheiten vorhanden sind.

Die Chinesische Souveränität wirkt sich nicht auf Französisch Indo-China aus. Alliierte und Chinesen können dies Gebiet zur selben Zeit betreten.

Historische Produktion

Obwohl die neuen Produktionsregeln die Spieler ermutigt auch andere Einheiten zu kaufen als die üblichen, wird es für den russischen Spieler weiterhin selten sein, dass er sich einen Bomber baut oder der Deutsche sich weitere U-Boote zulegt.

Historisch gesehen bauten die Russen eine große Zahl an Fightern und Bombern und die Deutschen bauten U-Boote bis zum bitteren Ende. Genauso wie die UK und US starke Bomberstaffeln gegen Deutschland sendeten. Um diese historischen Gegebenheiten zu simulieren können die Spieler sich einigen 'freie' Einheiten zu ihren Einheiten zuzufügen. Diese Freien Einheiten müssen in der Hauptstadt des Landes errichtet werden. Sie zählen nicht gegen die Produktionskapazität der Fabrik.

USSR: 1 Bomber
Germany : 4 U-Boote
UK : 1 Bomber
Japan : Nix
USA : 1 Bomber

Version 1.2:

USA: 1 Artillerie (oder 1 Panzer) und 1 Flugzeug und 1 kleineres Schiff
Deutschland: 1 Artillerie (oder 1 Panzer) und 1 Flugzeug und 1 kleineres Schiff
UdSSR: 1 Artillerie und 1 Panzer und ein Flugzeug
Japan: 1 Artillerie (oder 1 Panzer) und 1 Flugzeug und 1 kleineres Schiff
England: 1 Artillerie (oder 1 Panzer) und ein Flugzeug und 1 kleineres Schiff

Variierendes Einkommen

Diese Regel bringt etwas Unvorhersehbarkeit in die Produktion des jeweiligen Landes. Am Beginn seines Zuges würfelt der Spieler 2 Würfel und zieht die niedrigere von der höheren ab. Das Ergebnis (zwischen 0 und 5) zählt du zu den IPC dazu die du gerade hast.

Hilfe für Deutschland von neutralen Staaten

Deutschland bekommt von jedem der folgenden Staaten zu Beginn seines Zuges 1 IPC solange diese Staaten ausschließlich von Gebieten umringt sind, die unter Kontrolle des deutschen Spielers: Schweden, Schweiz und Spanien. Wenn Deutschland dieses IPC verliert, weil ein Alliierte Staat den Ring aufgebrochen hat kann er es wieder einnehmen, wenn er die entsprechenden Länder wieder zurückerobert. (Gibraltar ist für diese Regel nicht von Bedeutung)

Reduzierte Russische Angriffsstärke

Reduziere die Angriffsstärke aller russischen Einheiten um 1

Version 1.2: ausgenommen davon sind Flak und Artillerie

USSR Infanterie hat keinen Angriffswert und verteidigt mit 1

Artillerie greift mit eins an und verteidigt mit 1

Diese Regel sollte immer angewendet werden wenn der Szenario Multiplikator der Russen 4 oder 5 ist. Um das Spiel auszugleichen kann sie auch benutzt werden wenn der Multiplikator des Russen bei 3 steht.

Russisch - Japanischer Nichtangriffspakt

Rußland und Japan sind zu Beginn des Spiels nicht im Krieg miteinander. Sie dürfen sich gegenseitig nicht angreifen ohne den Pakt zuerst beendet zu haben. Zu Beginn seines Zuges können der Russische oder der Japanische Spieler sich entscheiden einen Würfel zu werfen um den Pakt zu brechen. Eine 1 bedeutet immer Krieg, eine 6 bedeutet Frieden, 2,3,4,5 = zähle die IPC werte der Länder , wenn der wert des Würfelnden Spielers minus der gewürfelten Zahl größer ist als der des Feindes dann bedeutet es Krieg , sonst bleibt der Pakt bestehen.

Beispiel: Am Start seines Turns hat der Russe alle seine Gebiete und Finnland = 26 IPC.

Japan hat ein paar Gebiete verloren und hat einen summierten Wert von 22 IPC. Russland würfelt nun eine 2. 26 minus 2 ist 24 und dies ist mehr als 22 daher bedeutet dies Krieg. Wenn der Russe 4 oder 5 gewürfelt hätte wäre alles beim alten geblieben.

Stalinismus

Keinerlei Alliierte Truppen dürfen jemals in einem Land stationiert sein, dass von Russen kontrolliert wird, noch dürfen sie über russisches Gebiet fliegen. Außer der russische Spieler ist vernichtet und nicht mehr im Spiel.

Version 1.2:

Die Atombombe

Beginnend mit Runde 4 kann jeder Spieler versuchen die Technologie zum Bau einer Atombombe zu erringen. Dazu müssen die Spieler für die unterschiedliche Staaten mehrere Würfel werfen. Ist die Summe der Augen größer als die zu Verfügung stehenden IPC, so ist in dieser Runde der Forschung kein Erfolg beschert und die IPC verloren. Für die Erforschung hat die USA 2 Würfel zu werfen, Deutschland 4, England und Rußland 5, Japan 6.

Nachdem ein Spieler die Technologie für die Atombombe entwickelt hat, kann er für jeweils 5 IPC eine Bombe produzieren. Produzierte Bomben sind während des laufenden Zuges mittels Bombern oder Raketen an den Feind zu bringen, nicht eingesetzt Atombomben gehen automatisch verloren.

Der Einsatz von Atombomben verläuft exakt wie der Einsatz bei strategischen Bomben- und Raketenangriffen. Allerdings kann ein Bomber 2 Atombomben mitnehmen, eine Rakete pro Runde 2 Atombomben abfeuern.

Wenn Atombomben für strategische Angriffe gegen Industriekomplexe eingesetzt werden, so wirft der Angreifer für jede Atombombe die am Ziel ankommt mit 3 Würfeln. Die Summe aller Augen hat der angegriffene Spieler als Schaden in Form von IPC abzugeben. Sollten Atombomben hingegen taktisch, also gegen feindliche Einheiten eingesetzt werden, so sind ebenfalls pro Atombombe 3 Würfel zu werfen. Eine 5 oder weniger bedeutet einen Treffer. Bei einer 2 oder weniger darf sich der Angreifer auch die Ziele aussuchen.

Sektion XI: Überarbeitete Aktionssequenz

I. Errechne das Einkommen

Addiere die Werte der Länder die du regulär besitzt und in deinem Besitz sind und multipliziere sie mit dem Szenario Multiplikator.

Addiere den wert der von dir eingenommenen Länder

Würfle für IPC Bonus

Subtrahiere jegliche ökonomische Einflussnahme deines Gegners (strategische Bombenangriffe, U-Boote)

II. Einkommen ausgeben

Benutze deine IPC um neue Einheiten zu kaufen

Die Anzahl der Einheiten die pro Fabrik gebaut werden können richtet sich nach dem Szenario Multiplikator

III. Combat Movement und Combat

A. Luftkampf

Bewege Lufteinheiten um Feindeinheiten anzugreifen oder zu bombardieren

Max. Reichweite : Bomber 3, Fighter: 2, Trägerstationierte Fighter 1.

„Nur-eine-Seezone-Regel“ gilt während Luftkämpfen

Feindliche Flugzeuge können Störmanöver gegen deine Luftwaffe unternehmen

Luftkampf wird ausgewürfelt (nur eine Kampfrunde)

Alle überlebenden Flugzeuge kehren zu ihren Basen zurück

B. Seeschlachten

Bewege deine Schiffe 1 oder 2 Seezonen um gegnerische Schiffe anzugreifen.

Luftwaffe die nicht bereits gekämpft hat darf teilnehmen.

Max Reichweite : Bomber 3, Fighter 2, Trägerstationierte Fighter 1

„Nur-eine-Seezone-Regel“ gilt während Seeschlachten für Flugzeuge

Beladene Transporter und andere Schiffe dürfen auch 1 oder 2 Seezonen fahren um sich in Position zu bringen für amphibische Angriffe.

Feindliche Luftwaffe oder Schiffe können eine Runde gegen dich kämpfen wenn du ihren weg streifst.

Deine eigenen Fighter oder Schiffe können gegen diese Art von Störmanövern verteidigen.

Amphibischer Angriff

Transporter können Einheiten in Feindgebiet abladen

Luftwaffe kann zwei Felder weit ziehen um diese Art von Angriff zu unterstützen.

„Nur-eine-Seezone-Regel“ gilt für diese Flugzeuge

Seeschlachten werden ausgewürfelt

Alle überlebenden Flugzeuge kehren zu ihren Basen zurück

C. Landkampf

Bewege Infanterie, Panzer, Artillerie und Flugzeuge um ein angrenzendes Gebiet anzugreifen.

Amphibischer Angriff (Landunterstützt)

Transporter können Einheiten in Feindgebiet abladen

Landunterstützte Hilfe kann mit den amphibischen Truppen koordiniert werden.

Landkampf wird ausgewürfelt

Alle überlebenden Flugzeuge kehren zu ihren Basen zurück

D. zweiter Panzer Angriff

Panzer die bereits ein Feld gefahren sind dürfen ein weiteres Feld fahren um anzugreifen

Panzer die sich noch nicht bewegt haben dürfen zwei Felder weit fahren um anzugreifen.

Würfeln des Kampfes

III. Noncombat Movement

Alle Einheiten die sich noch nicht bewegt haben

Bomber bis zu 6 Felder

Lufttransporter bis zu 4 Felder

Fighter bis zu 4 Felder

Schiffe 2 Felder

Transporter können Einheiten ‚bridgen‘

Panzer – bis zu 2 Felder

Panzer die im combat nur ein Feld gefahren sind können im non combat noch ein Feld fahren

Infanterie und Artillerie

V. Platziere neue Einheiten

Überziehe die Produktionskapazität nicht.

Version 1.3:

Sektion XII: Erweiterte Luft- und Seeregeln

Luftabfangmanöver & Verteidigung auf See

Luftabfangmanöver: Flugzeuge die in Landgebieten, die an Seezonen angrenzen (auch Inseln) stationiert sind, können gegnerische Schiffe abfangen falls diese versuchen, die Seezone zu verlassen. Die Kämpfe, die ein solches Abfangmanöver beinhaltet, dauern nur eine Kampfrunde lang. Der abfangende Spieler gilt hierbei als Angreifer, der Spieler, der seine Schiffe bewegt als Verteidiger.

Verteidigung auf See: Flugzeuge die in Landgebieten, die an Seezonen angrenzen (auch Inseln) stationiert sind, können eigene Schiffe die angegriffen werden, bei der Verteidigung unterstützen. Sollte sich der Verteidigende Spieler zurückziehen oder der Kontakt zwischen den Gegnern verloren gehen, so ziehen sich die unterstützenden Flugzeuge auf ihre Startplätze zurück.

Erweiterte Transporterregeln

Kampfbeladung

Da Transporter für eine Invasion natürlich anders beladen werden als für normalen Transport, können Transporter die an einer Invasion beteiligt sind, nur noch die Hälfte dessen laden, das sie im normalfall transportieren können. Also nur noch 1 Infanterie pro Transporter oder 1 Panzer, Artillerie oder Flak mit je zwei Transportern. Wird mit den “Erweiterten Schiffstypen” gespielt, so wird die Transportkapazität nochmals halbiert. Man benötigt für 1 Infanterie also 2 Transporter, für 1 Panzer, Artillerie oder Flak hingegen 4.

Doppeltes Bridgen

Unter bridgen versteht man den Transport von Bodeneinheiten von Landgebiet zu Landgebiet über eine Seezone hinweg, die der Transporter nicht verläßt. Normalerweise kann ein Transporter nur einmal pro Runde bridgen, da nach ausladen der Bodeneinheiten seine Bewegungspunkte verbraucht sind. Mit dieser Regel kostet einmal Bridgen den Transporter nur noch einen Bewegungspunkt. Er kann nun nochmals bridgen oder auch noch ein Feld weit bewegt werden um dort auszuladen oder erneut zu bridgen. Dieses doppelte Bridgen gilt aber nur für den Noncombat Move. Eine “zweifache Invasion” ist also unmöglich.

Schlachtschifftransport

Schlachtschiffe verfügen nun über die Möglichkeit, eine Infanterie (keine Panzer, Artillerie oder Flak) einzuladen, um sie während einer Invasion oder des normalen Noncombat Moves wieder auszuladen. Für Schlachtschiffe gilt weder die Kampfbeladungs- noch die doppeltes Bridgen Regel.

Sektion XIII: Wie lange dauert ein Spielzug geschichtlich

Spielzug 00 (Winter 1941-42)

Dezember: Japan greift Pearl Harbour an, stürmt die Philippinen. Deutschlands angriff gegen Moskau kommt kurz vor dem Ziel zum Erliegen.

Januar: Deutschland beginnt die U-Boot Offensive gegen die USA (Aktion Paukenschlag). Japan nimmt Burma. Rommel beginnt in El Aghelia den Vormarsch gegen die britische 8. Armee.

Februar: Japan erobert Singapur und bombardiert Australien. Schlacht um Java, die mit der Vernichtung der holländischen Marine endet

Spielzug 01 (Frühling 1942)

März: Sowjetische Offensive in der Ukraine schlägt fehl. Japan überrennt Holländisch Ostindien.

April: Überraschender amerikanischer Bomberangriff gegen Tokyo (Doolittle Raid). Erneute deutsche Bomberoffensive gegen England.

Mai: Schlacht im Korallenmeer. Japan greift China erneut an und verstärkt seine Luftabwehr in Japan selbst. Yamamoto empfiehlt Aktionen Richtung Osten. Deutsche Offensive in der Ukraine in Richtung Rostow, Stalingrad, Kaukasus. Rommel greift mit dem DAK in Nord Afrika an, Belagerung von Tobruk

Spielzug 02 (Sommer 1942)

Juni: Schlacht um Midway, eine der größten Niederlagen in der Geschichte Japans. Die USA hat ihre Verteidigung der Seewege organisiert. Rückzug der deutsche U-Boote, um den Kampf in der Mitte des Atlantik weiter zu führen.

July: Erste Schlacht um El Alamein. Deutsche greifen Richtung Stalingrad und Kaukasus an.

August: US Marines landen in Guadalcanal, Beginn langer Land- und Seekämpfe bei den Salomonen.

Spielzug 03 (Herbst 1942)

September: Schlacht um Stalingrad beginnt. Britische und Indische Truppen beginnen Gegenangriff auf Burma.

Oktober: Zweite Schlacht um El Alamein, Rommel's DAK wird in die defensive gedrängt.

November: Montgomery beginnt britischen Großangriff in Ägypten; Rommel zieht sich zurück. Operation Torch: amerikanische Landung in Nord Afrika. Sowjetische Gegenoffensive um Stalingrad beginnt.

Spielzug 04 (Winter 1942-43)

Dezember: Deutsche ziehen sich aus dem Kaukasus nach Rostow zurück, Bildung des Kubanbrückenkopfes.

Januar: Soviets vernichten die bei Stalingrad eingekesselte 6. Armee unter Generalfeldmarschall Paulus, von 330.000 Mann gehen 95.000 in Gefangenschaft. Nur 5000 sehen ihre Heimat wieder

Februar: Sowjets erobern Kursk und Charkow (Ukraine). Kampf um den Pass bei Kasserine (Nord Afrika), letzter großer Erfolg deutscher Truppen auf dem Afrikanischen Kriegsschauplatz.

Spielzug 05 (Frühling 1943)

März: Deutsche erobern Charkow zurück, große Verluste bei den Sowjetischen Einheiten. Der goldene Frühling der deutschen U-Bootwaffe bricht mit höchsten Versenkungserfolgen an.

April: Deutsche ziehen sich nach Tunesien zurück

Mai: Das Deutsche Afrika Korps kapitulieren in Tunesien, 250.000 Mann gehen in Gefangenschaft. Nach extrem hohen Verlusten befiehlt Admiral Dönitz der deutschen U-Bootwaffe, den Kampf im Atlantik bis auf weiteres aufzugeben.

Spielzug 06 (Sommer 1943)

Juni: US U-Boot Krieg gegen Japanische Schiffe beginnt. Alliierte landen in New Georgien (Salomonen).

Juli: Operation Zitadelle: Deutsche greifen Kursk an (letzte große Offensive der deutschen Wehrmacht im Osten). Alliierte landen in Sizilien, Mussolini wird abgesetzt.

August: Sowjets erobern Charkow endgültig zurück. Alliierte erobern Neu Guinea.

Spielzug 07 (Herbst 1943)

September : Italien kapituliert. Alliierte landen in Salerno und Taranto. Deutsche nehmen Rom ein und verhindern ein weiteres Vordringen der Alliierten in Italien.

Oktober: Alliierte betreten Neapel. Italien erklärt den Deutschen den Krieg

November: US Marines landen in Bougainville (Solomon Islands). US Truppen landen in Tarawa (Gilbert Islands). Die Sowjets erobern Kiew.

Spielzug 08 (Winter 1943-44)

Dezember: Sowjets greifen in der Ukraine an. Die Scharnhorst wird Weihnachten am Nord Kap versenkt.

Januar: Soviets dringen in Polen ein. Alliierte landen in Anzio (Italien). Nach 900 Tagen endet die Belagerung Leningrads.

Februar: US Truppen nehmen Kwajalein (Marshall Inseln). US Luftangriff zerstört die Marinebasis auf Truk (Caroline Islands)

Spielzug 09 (Frühling 1944)

März: Soviets rücken in Polen ein. Die Schlacht um Imphal (Burma) endet mit einem Rückzug der kaiserlich Japanischen Armee.

April: Japaner starten eine Großoffensive gegen China.

May: Soviets erobern Sevastopol zurück. Im Norden wird Wiborg erobert.

Spielzug 10 (Sommer 1944)

Juni: Alliierte marschieren in Rom ein. D-Day Landung der Alliierten am 6. Juni in Frankreich unter enormen Materialaufwand. Erster Einsatz der deutschen V-Waffen gegen England. Sowjets beginnen eine Offensive gegen Finnland. Soviets beginnen eine Offensive gegen Deutschland in Ost Europa. Schlacht um die Philippinen

Juli: US Marines landen in Guam. US Truppen in der Normandie gehen nach Süden vor. Durchbruch

Amerikanischer Truppen bei Avranches mit anschließender Einkesselung der 7. Armee bei Falaise.

August: Soviets greifen Rumänien an, Einmarsch in Bukarest. Alliierten befreien Paris.

Spielzug 11 (Herbst 1944)

September: Alliierte befreien Brüssel. Luftlandeunternehmen bei Nimwegen und Arnheim endet in einer Alliierten Niederlage. Finnland und USSR unterzeichnen Waffenstillstandsabkommen.

Oktober: Alliierte Luftangriffe gegen Okinawa. Schlacht um Golf von Leyte (Philippinen), schwere Schiffverluste besiegeln den Untergang der japanischen Seemacht.

November: US Marine beschießt Iwo Jima.

Spielzug 12 (Winter 1944-45)

Dezember: Die Ardennenoffensive beginnt. US Truppen erobern West Leyte. Unterzeichnung eines Französisch-Sowjetischen Bündnisvertrages in Moskau.

Januar: Die Ardennenoffensive endet in einem Fiasko. US Truppen landen auf den Philippinen. Sowjets erobern Warschau.

Februar: US Truppen landen auf Iwo Jima. Dresden wird bei alliierter Bombardierung fast vollkommen zerstört.

Spielzug 13 (Frühjahr 1945)

März: Alliierte errichten einen Brückenkopf über den Rhein. Schwere Luftangriffe gegen Tokio und andere japanische Städte beginnen. Sowjets erobern Danzig.

April: US Truppen erobern Okinawa. Schlacht im Ostchinesischen Meer. Sowjets beginnen die Endoffensive gegen Berlin. Mussolini wurde von Partisanen gefangen und gehängt. Hitler begeht in seinem Bunker Selbstmord.

Mai: bedingungslose Kapitulation aller deutscher Truppen. Japanische Truppen ziehen sich aus China zurück.

Spielzug 14 (Sommer 1945)

Juni: Alliierte teilen Deutschland auf. Japanischer Widerstand in Okinawa bricht.

Juli: Freiheit der Philippinen

August: Atombombenabwurf auf Hiroshima. Soviets erklären den Japanern den Krieg und marschieren in der Mandschurei ein. Atombombenabwurf auf Nagasaki. Japaner akzeptieren die Alliierten Kapitulationsbedingungen.

Spielzug 15 (Herbst 1945)

September: letzte japanische Verbände legen die Waffen in Tokio, Burma, und China nieder.

Am 2.9.1945 endet der am 1.9.1939 begonnene 2. Weltkrieg.

Wenn die Alliierten bis jetzt nicht gewonnen haben dann war der Achsenspieler besser als sein historisches Vorbild.

Häufig gestellte Fragen

Sektion I: Grundsätzliche Regeländerungen

Flugzeuge:

F: Warum eine Limitierung der Reichweite

A: Die Regeln für die Reichweitenlimitierung (besonders die für die ‚Eine-Seezone-Regel‘) wurden erfunden um mehr Realismus in das Spiel zu bringen. Axis&Allies (wie alle Kriegsspiele) ist eine Abstraktion der Realität, nur in dem Fall sind die Regeln für Reichweiten der Flugzeuge absolut unrealistisch. Z.B. kann man in den 2nd Edition Rules mit einem Fighter von Paris aus starten um Moskau anzugreifen. Es ist viel realistischer wenn dieser Fighter erst in eine näher entfernte Basis verlegt werden muss bevor er Moskau angreifen kann.

F: Warum können Fighter Flugzeugträger nur während des Non-Combat Move verlassen oder neue dort landen?

A: Jede Marine besitzt ihre eigene Luftstreitmacht und es war und ist absolut unüblich, dass Jäger von einem Träger starten um irgendwo anders zu landen oder umgekehrt. Außerdem ist nicht jeder Pilot darin trainiert auf Flugzeugträgern zu landen, dies ist den Marinefliegern vorbehalten.

Die-eine-Seezone-Regel:

Q: Wenn ich feindliche Schiffe mit einem Fighter von einer Insel aus angreife, müssen diese Schiffe dann in der Seezone um die Insel sein oder kann ich auch weiter fliegen?

F: Die Schiffe müssen sich in der Seezone befinden in der die Insel ist. Z.B. kann die Luftwaffe in Japan keine Schiffe bei den Philippinen angreifen, da dies ein Verstoß gegen die-eine-Seezone-Regel wäre. Aber sie könnten einen Landangriff gegen die Mandschurei starten oder Bomber können China oder Kwangtung erreichen da in beiden Fällen nur eine Seezone durchquert werden muss. Viele Seezonen sind auf der Karte stark verkleinert. Besonders die Pazifischen Seezonen sind in Wirklichkeit viel, viel größer, als es die Größenverhältnisse auf dem Brett darstellen. Die-eine-Seezone-Regel ist ein Versuch die Kartenrestriktionen und Reichweitenlimits der Luftwaffen besser zu simulieren. Des weiteren wird auch der taktische Vorteil von Flugzeugträgern hervorgehoben da diese plötzlich einen höheren Stellenwert bekommen, da die Jäger von dort aus 2 Felder weit fliegen können.

F: Können Flugzeuge aus Sowjetischen Fernen Osten Landeinheiten in Alaska angreifen?

A: Die ist gegen die-eine-Seezone-Regel.

F: Gilt die-eine-seezone-regel auch für den Non-Combat-Move?

A: Nein. Alle Reichweitenlimitierungen gelten für Flugzeuge im Kampf. Wenn wir von Flugzeugen sprechen die nicht angegriffen haben, können diese ihre volle Reichweite ausnutzen.

Fabriken:

F: Alle Fabriken haben limitierte Produktion nach dem Punktwert des Landes auf dem sie stehen. Ist das in Einheiten oder IPC und gilt dies auch für Hauptstädte?

A: Ja, dies gilt auch für Hauptstädte. Moskau z.B. kann 8 Einheiten bauen, Germany kann nur 10 Einheiten bauen.....

Karten Erklärungen:

F: Warum können Einheiten weder von Ost Europa noch von Südeuropa nach der Türkei gelangen?

A: Weil dies geographisch nicht korrekt wäre.

F: Ist die Seezone von Südeuropa angrenzend an die Türkei?

A: Ja.

Neutrale Länder:

F: Wenn ich ein neutrales Land angreife mich aber aus dem Kampf zurückziehen muss, wem gehört dann das Land?

A: Dem Staat dessen Hauptstadt am nächsten liegt. Z.B. wenn Deutschland die Türkei angreift und sich zurückziehen muss dann gehört die Türkei und die Einheiten dort ab sofort den Russen. Wenn der Russe die Türkei angreift dann werden die Türken unter deutscher Flagge stehen.

F: Erkläre bitte noch mal wie die Armeestärke eines neutralen Landes errechnet wird.

A: Wenn die Türkische Neutralität verletzt wird, würfelt der Gegner dessen Hauptstadt am nächsten zur Türkei liegt sechs Würfel, um die Anzahl IPC zu ermitteln, für die Türkei sofort Einheiten kaufen darf. Dies geschieht nur einmal und die Türkei wird niemals mehr Einheiten bekommen. Dies gilt natürlich für jedes Neutrale Land.

Rückzug:

F: Bitte definiere Umkämpft

A: Ein Umkämpftes Gebiet ist ein Territorium in welchem ein Kampf noch ausgefochten werden muss.

A: Wenn die einzige Möglichkeit für den Verteidiger der Rückzug in ein umkämpftes Gebiet ist, wer entscheidet dann die Reihenfolge der Kämpfe

F: Der Angreifer entscheidet immer über die Reihenfolge der Kämpfe.

F: Ist es möglich Fluchtwege von Schiffen abzuschneiden? Kann ich z.B. die möglichen Rückzugsgebiete eines Transporters mit meinen Schiffen besetzen um ihn dann in Ruhe zu zerstören?

A: Es gibt keine Möglichkeit dies im Combat Move zu tun. Das wäre a) kein combat move für die besetzenden Schiffe und b) Schiffe können eine Schlacht beenden indem sie ‚den Kontakt verlieren‘ und im selben Seegebiet bleiben.

F: Sind mehrere Rückzüge erlaubt? Soll heißen, wenn ich mich in ein Land zurückziehe das gerade umkämpft wird und ich überlebe die erste Kampfrunde, kann ich mich dann weiter zurückziehen?

A: Ja, dies ist absolut möglich

F: Wenn Einheiten sich in ein umkämpftes Gebiet zurückziehen müssen sie dann dort auch kämpfen?

A: Ja, sie müssen dort kämpfen.

F: Wenn es für den Verteidiger keine Möglichkeit gibt in ein freundliches Gebiet zurückzuziehen, kann er dann in ein vom Feind kontrolliertes (nicht besetztes) Gebiet zurückziehen?

A: Nein dies ist nicht möglich

F: Gilt die ‚Eine-See_Zone-Regel‘ auch für Flugzeuge die sich zurückziehen?

A: Diese Regel gilt auch für sich zurückziehende Flugzeuge. Sich verteidigende Flugzeuge können in ein angrenzendes Landgebiet (auch umkämpft) oder das naheste erreichbare Gebiet fliegen

F: Wie viele Felder kann sich ein Flugzeug zurückziehen?

A: Verteidigende Flugzeuge müssen in ein angrenzendes Gebiet zurückgezogen werden. Wenn es kein freundliches oder umkämpftes angrenzendes Gebiet gibt dann hat das Flugzeug zum nächsten freundlichen Gebiet zu fliegen das es mit seiner normalen Reichweite erreichen kann.

F: Können sich Flugzeuge in ein umkämpftes Land Gebiet zurückziehen?

A: Nur wenn es keine andere Möglichkeit für den Verteidiger gibt kann er Flugzeuge in ein umkämpftes Gebiet zurückziehen.

Panzer und ihr zweiter Zug:

F: Kann ein Panzer im combat move zwei Felder ziehen und normal angreifen?

A: Nein. Ein Panzer kann nur im zweiten Panzer move zwei Felder weit fahren und auch nur dann wenn er im normalen Combat nicht schon gezogen hatte.

Artillerie:

F: Bekommt jede Fabrik zu Beginn eine Artillerie

A: Ja

Kampf Verluste:

F: Wenn eine Artillerie eine 1 würfelt kann es jede gegnerische Einheit als Verlust auswählen! Oder zuerst nur Bodentruppen?

A: Jede gegnerische Einheit kann ausgewählt werden.

F: Können Panzer und Artillerie wenn sie eine eins würfeln die Verluste beim Gegner auch in der Verteidigung selber auswählen?

A: Ja

F: Wenn ein Schlachtschiff nur von Flugzeugen angegriffen wird, hat das Schlachtschiff dann den ersten Schuss der sofort wirkt?

A: Ja

Fortgeschrittene Luftwaffenregeln:

F: Kann man einen amphibischen Angriff mit Landgestützten Flugzeugen unterbrechen?

A: Ja, wenn die Flugzeuge in einem Gebiet direkt angrenzend zu dem ist, in dem die Landung stattfinden soll.

F: Können diese Flugzeuge auch benutzt werden um ihr angegriffenes Land zu verteidigen?

A: Ja, alle überlebenden Flugzeuge müssen landen nachdem die Störmaßnahme beendet ist und verteidigen dann ganz normal.