

Regelerläuterung zu Axis und Allies

Im folgenden werden häufig gestellte Fragen zu 2nd Edition-Rules beantwortet und erläutert.

Gleichgewicht der Kräfte

Viele schrieben uns, dass die Achse einen starken Nachteil gegenüber den Alliierten hat. Unser bester Ratschlag: So aggressiv, wie nur möglich zu spielen. Wenn man gerade in den ersten Runden mit den Deutschen stark angreift, wird man die ökonomische Macht der Alliierten bremsen können.

Mehr zum Spielbrett

Die folgenden Erläuterungen beziehen sich auf Land- und Seezonen auf dem Spielbrett.

- Der Hudson Bay ist eine Seezone am linken oberen Spielfeldrand. Er grenzt an Westkanada – rechte Seite des Spielbrettes.
- Die beiden Golf-von-Mexiko-Seezonen auf der linken Seite des Brettes grenzen an Mexiko auf der rechten Seite des Brettes
- Das japanische Kwangtung grenzt nicht an die japanische Seezone

Zusätze:

- Auf unbenannten Landgebieten (Sizilien) kann nicht gelandet werden
- Um durch den Panama-Kanal zu fahren, muß man eine Bewegung machen
- Die Blow-Up-Boxen am unteren Bildrand sind kein eigenes Gebiet. D.h., dass z.B. die Neuseeland-Seezone an die 2 Seezonen um Peru und Argentinien/Chile grenzt.

Waffen-Entwicklung

Hier gibt es 5 wichtige Entscheidungen:

- 1) Um Waffen zu entwickeln, muss man Geld für ein Forschungsprogramm zahlen. Man würfelt hiernach für jeden im Voraus bezahlten Versuch 1 W6 und erhält für jede 6 je einen weiteren Wurf. Man darf nicht erst würfeln bis man eine 6 bekommt, sondern man muß im Voraus bezahlen!
- 2) Wenn man eine Technologie erhält, so wird sie sofort in dieser Runde auf alle Einheiten angewandt. Nicht erst auf neu gekaufte Einheiten.
- 3) Die Industrietechnologie mindert den Technologiewurf nicht von 5 auf 4!
- 4) Schwere Bomber erlauben jeden Bomber mit 3W6 anzugreifen. Dies zählt auch für das Strategische Bombardement. Ein schwerer Bomber verteidigt aber nur mit 1W6. JetPower erlaubt auch die Verteidigung mit Flugzeugen mit 5 anstatt 4. Angriff aber weiterhin mit 3 oder weniger. SuperSubs greifen mit 3 oder weniger an, verteidigen aber mit 2 oder weniger.

- 5) Raketentechnologie gibt einem der Luftabwehrgeschütze (AA) einen Schuss pro Runde. Anders als eine AA, kann sich die Raketenstellung vor dem Schuss ein Feld weit bewegen. Die Raketenstellung kann sich auch im Non-Combat-Move bewegen, wenn sie nicht gefeuert hat und nicht übernommen wurde. Sie kann nicht feuern, wenn sie auf einem Transporter steht. Sie geht auch mit dem Transporter unter, falls dieser versenkt werden sollte. Wenn man die Rakete erobert hat, darf man sie nicht in der selben Runde bewegen. Man darf sie nur als Rakete benutzen, wenn man auch selber diese Technologie besitzt. Wenn man eine Rakete erobert, so wird sie zur normalen AA, falls man keine Raketentechnologie besitzt.

Luftabwehr

6 Wichtige Faktoren zur Luftabwehr:

- 1) Wenn man eine AA übernommen hat, so kann man diese in diesem Zug nicht mehr bewegen.
- 2) Wenn man eine AA in ein verbündetes Gebiet zieht, bleibt sie doch Eigentum des ursprünglichen Besitzers und geht nicht auf den Gebietsbesitzer über. Wenn man ein Land mit AA und IC befreit, so fällt beides an den ursprünglichen Besitzer zurück. Erobert man ein Gebiet mit einer AA allein, so wird diese übernommen.
- 3) Nur eine AA darf pro Gebiet stehen
- 4) Man kann eine AA nicht direkt nach einem Einkauf auf einen Transporter stellen.
- 5) Eine AA kann zerstört werden, indem sie mit einem Transporter sinkt.
- 6) Die AA feuert nur während der Angriffsphase, nicht in der Non-Combat-Phase.

Rückzug

4 Dinge:

- 1) Nur der Angreifer kann sich zurückziehen.
- 2) Der Rückzug kann nur nach der Verteidigungshandlung des Verteidigers erfolgen.
- 3) Man kann sich nicht vor nichts zurückziehen. Wenn alle generischen Einheiten vernichtet wurden, muss das Gebiet übernommen werden.
- 4) Teilweise Rückzüge sind nicht erlaubt. Alle Einheiten müssen sich gemeinsam in ein befreundetes, angrenzendes Land zurückziehen, aus dem mind. eine Einheit angegriffen hat (Ausnahme: Flugzeuge).

U-Boot-Rückzug

U-Boote können sich wie oben beschrieben zurückziehen. Aber hier gibt es eine Ausnahme: Verteidigende U-Boote können sich auch zurückziehen.

Folgende Situationen:

2 U-Boote greifen sich an:

- A) Beide U-Boote können sich zurückziehen
- B) Angreifende U-Boote können sich nach jeder Kampfrunde zurückziehen (Schuss des Verteidigers muß ausgehalten werden)
- C) Wenn ein angreifendes U-Boot eine Einheit zerstört und so das Gebiet säubert, muss es in das Gebiet ziehen
- D) Teilweise Rückzüge sind gestattet, wenn
 - Neben dem U-Boot weitere Einheiten angreifen. Das U-Boot kann sich dann zuerst zurückziehen und die anderen Einheiten weiter kämpfen lassen.
 - Wenn mehrere U-Boote angreifen, kann man teilweise U-Boote zurückziehen lassen.
 - Wenn verteidigende U-Boote sich zurückziehen, so müssen sich alle in das selbe Gebiet zurückziehen.

Die Rückzugsbedingungen sind dieselben wie bei Landeinheiten. Alle in das selbe, befreundete Gebiet, aus dem mind. 1 Einheit den Angriff gestartet hat.

Anmerkung:

Das deutsche U-Boot in der „Baltischen See“ kann sich zu Beginn des Spieles nicht zurückziehen, da keine befreundete Seezone erreichbar ist.

Rückzug der Lufteinheiten

Bomber und Fighter folgen den o.g. Regeln bis auf folgende Ausnahmen:

- A) Angreifende Flugeinheiten können nur nachdem Verteidigungswurf zurückgezogen werden. Wenn ein Flugzeug ein U-Boot angreift, kann dieses sich nicht wehren. Wenn es den ersten Angriff überlebt, kann es sich aber zurückziehen.
- B) Teilweise Rückzüge sind nicht möglich. Auch nicht der Rückzug der gesamten Luftwaffe und evtl. Bodentruppen kämpfen weiter.
Sich zurückziehende Flugeinheiten können sich aber so viele Felder zurückziehen, wie sie noch Bewegungen frei haben. Sie dürfen aber nicht in gerade eroberten oder geblitzten Gebieten landen.

Anhang:

- Wenn man als Verteidiger ein Flugzeug auf einem Träger hat und der Träger wird abgeschossen, so kann man sich noch auf eine Insel, die komplett in dieser Seezone liegt, zurückziehen. Ist dies nicht möglich ist das Flugzeug verloren.
- Die Suez-Kanal-Regel findet auf Flugeinheiten keine Anwendung (Bewegung durch Suez nur wenn einem beide Gebiete gehören)

- Wenn ein Flugzeug auf dem Flugzeugträger landet, so darf sich dieser nicht mehr bewegen.

Transporter

2 wichtige Regeln:

- 1) Nur Transporter dürfen bridgen.
- 2) Transporter können nicht beim Angriff schießen.

Bridging

Ein Transporter, der in einer Seezone mit 2 angrenzenden Landgebieten steht, kann Einheiten von dem einen in das andere Gebiet übersetzen ohne sich zu „bewegen“. Ein Transporter kann also auch 2 Felder weit fahren und in ein solches Gebiet ziehen und dann noch bridgen. Er kann max. 2 Infanterieeinheiten oder 1 Panzereinheit übersetzen. Wenn gebridged wurde, ist keine Bewegungsmöglichkeit mehr für den Transporter gegeben. Man kann keine alliierten Transporter für ein Bridging benutzen. Man kann nur mit einem eigenen Transporter bridgen.

Wenn man einen alliierten Transporter nutzen möchte, muss man zuerst den Transporter in Stellung bringen, dann im Zug des anderen Alliierten die Einheiten aufladen und im nächsten Zug den Transporter evtl. bewegen und dann wieder im nächsten Zug abladen.

Kein Angriff

Transporter können nicht angreifen. Sie können aber in einen Angriff als Verlustobjekt mitgenommen werden.

Amphibische Landung

Nur wenn ein solcher Angriff stattfindet, kann die Marine aufs Land feuern. Nur Schlachtschiffe können dies. Das Schlachtschiff muß in der selben Seezone, wie die angreifenden Einheiten stehen. Jedes teilnehmende Schlachtschiff erhält zu Beginn der Schlacht einen einmaligen Landungsschuss. Es wird je Schlachtschiff mit 1W6 gewürfelt und bei 4 oder weniger wird getroffen. Die Schlachtschiffe ziehen sich nach dem Landungsschuss in die Seezone zurück. Sie können nicht als Verlust genommen werden. Getroffene Einheiten von dem Landungsschuss können sich aber noch bei der folgenden Land-/Luftschlacht verteidigen.

Befinden sich noch feindliche Schiffe in der Seezone, muß zuerst die Seezone geklärt werden. Schiffe, die bei diesem Angriff beteiligt sind, können keinen Landungsschuss mehr abgeben.

Anmerkung: Man kann kein Schlachtschiff aus einer solchen Schlacht zurückhalten. Es muß an der Klärung teilhaben und kann somit keinen Landungsschuss mehr abgeben.

Rückzug vom amphibischen Angriff

Man darf sich nicht zurückziehen.

Dieser Kampf wird bis zum Ende ausgefochten. Man kann diesen Angriff nicht abbrechen.

Träger und Flugzeuge

4 wichtige Regeln:

- 1) Wenn ein alliierter Flugzeugträger angegriffen wird, so verteidigen sich darauf befindliche Flugzeuge und der Träger (auch wenn die Flugzeuge von einem Verbündeten sind).
- 2) Wenn man ein Flugzeug auf einem eigenen Träger hat und zu einem Angriff startet, so muß man losfliegen, bevor der Träger sich bewegt. Ansonsten würde man die Reichweite verlängern. Das Gleiche gilt für den Non-Combat-Move. Wenn das Flugzeug gelandet ist, kann sich der Träger nicht mehr bewegen.
- 3) Man kann ein Flugzeug auf alliierten Trägern landen. Der Träger kann sich dann legal in der Runde des Alliierten bewegen.
- 4) Kamikazeangriffe sind nicht erlaubt. Wenn ein Flugzeug angreift, muß es jederzeit die Möglichkeit haben zu landen. Dies muß für alle angreifenden Flugzeuge gelten. Es darf nicht schon mit Verlusten gerechnet werden (Beispiel : Man startet 3 Flugzeuge und 1 Träger in der Erwartung, dass ja ein Flugzeug abgeschossen wird)
Man kann natürlich nur Flugzeuge angreifen lassen und den Träger im Non-Combat-Move nachziehen, wenn man ihn benötigt. Ansonsten muss er nicht in die Seezone ziehen.

Übernahme der Hauptstadt

Wenn die Hauptstadt vom Feind übernommen wird so muß man folgendes machen:

- Man verliert sofort sein gesamtes Geld an den Angreifer
- Die Gebiete , die einem noch gehören, produzieren so lange kein Einkommen mehr, bis die Stadt zurückerobert wurde
- Ist die Hauptstadt wieder befreit, bekommt man sein Geld nicht zurück

Nachdem die Stadt zurückerobert wurde:

- Kann man meistens keine Einheiten bauen , da man ja kein Geld hat. Man erhält aber am Ende seines Zuges wieder Einkommen
- In dem sehr unwahrscheinlichen Fall, dass man während die eigene Hauptstadt besetzt ist, eine andere Stadt übernimmt, erhält man dann das Einkommen aus dieser Übernahme. Dies ist der einzige Fall, wie man Geld bekommt, wenn die eigene Hauptstadt besetzt ist.
- Falls nun die eigene Hauptstadt wieder befreit wird (von einem Verbündeten), so kann man diese IPCs in seiner nächsten Runde zum Kauf nutzen.

Du und Deine Verbündeten

Situation:

Der Verbündete erobert ein feindliches / neutrales Gebiet. Der Feind holt sich das Gebiet zurück und Du bekämpfst daraufhin den Feind. Dann gehört Dir das Gebiet.

Solange das Gebiet dem Alliierten gehört (auch wenn es nicht besetzt ist), kann man es nicht übernehmen.

Man kann keine Einheiten oder Geld an die Alliierten verschenken.

Diverses

- Man kann ein Gebiet mit mehreren Bombern angreifen. Dabei kann ein Bomber einen SBR und ein weiterer einen normalen Angriff machen. Ein Bomber kann immer nur einen der Angriffe durchführen, nicht beide gleichzeitig.
- Ein Panzer kann durch ein leeres feindliches Gebiet mit AA und Fabrik blitzen
- Der First-Shot bei einem U-Boot findet am Anfang einer jeden Kampfesrunde statt. (Beispiel: 2 U-Boote vs 2 Transporter: 1. Runde 2x First –Shot – 1 Treffer- nur noch 1 Transporter verteidigt – kein Treffer. 2. Runde 2 x First Shot – 1 Treffer – keine Verteidiger mehr da)
- Wenn eine Fabrik erobert wurde kann man dort in der nächsten Runde max. die Anzahl der Einheiten produzieren, wie das Gebiet an IPC-Wert besitzt
- Man kann eine Fabrik in ein neutrales Land stellen und ab der nächsten Runde dort 1 Einheit produzieren
- Landeinheiten können in der Non-Combat-Phase in gerade übernommene Gebiete gezogen werden, wenn sie an keinem Kampf beteiligt waren
- Wenn der IPC Wert Deines Landes über 45 steigt so platziere 2 Marker auf der Einkommensanzeige, um diese besser darzustellen
- Man kann mehr Marker ins Spiel bringen, aber nicht mehr Plastikeinheiten. Diese sind begrenzt
- Es gibt eine kleine Varianz bei der Anzahl je Einheiten pro Land