

Axis & Allies®

Europe

Spielanleitung

Es ist Frühjahr 1941 und Deutschland ist dabei die Operation Barbarossa zu starten. Dieses war der Überraschungsangriff Deutschlands auf die Soviet-Union, der den Hitler-Stalin Nichtangriffs-Pakt beendete.

Deutschland besetzte schon weite Teile Europas. Großbritanniens Nachschub musste durch die Wölfsrudel der deutschen Unterseeboote hindurch, die die Meere besetzten. Die Vereinigten Staaten gaben Waffen für die Verbündeten, doch ein Kriegseintritt in den nächsten 6 Monaten war ausgeschlossen.

Wenn die Verbündeten erfolgreich ihre Friedensindustrien in Kriegsmaschinen umwandeln könnten, wäre das Schicksal Deutschlands besiegelt. Andererseits, wenn Deutschland die sowjetische Armee zerstören kann, bevor die volle verbündete Kraft zum tragen kommt, können die Achsenkräfte den Krieg gewinnen.

Spieler: 2 bis 4

Alter: 12 und älter

Komplexität

- ☐ Advanced
- ☒ **Challenging**
- ☐ Moderate

Inhalt

Gameboard
369 Plastikteile
Industrial Production Certificates (IPCs)
4 Nationale Referenz-Charts
Nationale Kontrollmarker
Nationaler Produktions-Chart
12 Würfel
Plastik Chips (rot und weiß)
Battle Board Chart

Wo liegen die Unterschiede bei Axis & Allies Europe zu Axis & Allies?

Wenn man schon einmal das normale Axis & Allies gespielt hat, so wird man relativ schnell die Regeln von AA-Europe erlernen. Folgend ist eine Zusammenfassung der Unterschiede:

1. Es gibt 2 neue Einheiten – Zerstörer und Artillerie
2. Die alliierten IPCs sind Gegenstand deutscher Angriffe
3. Spieler können weder in neutrale Länder ziehen, noch darüber fliegen
4. Es gibt keine Technologien
5. Spieler können keinen neuen Fabriken bauen
6. Strategische Bombardements können von Jägern eskortiert werden und auch angegriffen werden
7. Schlachtschiffe und U-Boote haben neue Fähigkeiten
8. Wenn Deutschland im mittleren Osten einfällt, so müssen die Alliierten Strafe bezahlen
9. Die Abfolge des Spieles ist geändert
10. Jedes Land bekommt einen eigenen Einkommensvorteil
11. Die Soviet-Union hat Macht über alliierte Einheiten in SU-Gebieten

Ziel des Spieles

Um das Spiel zu gewinnen, muss man eine der Siegbedingungen erfüllen:

- Wenn man einer der Alliierten ist, muss man Deutschland einnehmen und bis zum Ende seiner nächsten Runde halten. Ebenfalls müssen alle alliierten Hauptstädte in alliierter Hand sein. (Man kann dann noch den individuellen Sieger ermitteln, indem dann noch das Land mit dem höchsten IPC-Wert ermittelt)
- Wenn Deutschland eine der Alliierten Hauptstädte bis zum Ende seiner nächsten Runde hält

Strategie

Zu Beginn des Spieles ist Deutschland eine starke militärische Macht, aber ökonomisch nicht gut ausgestattet. Deshalb sollte Deutschland schnell angreifen, bevor die Alliierten ihre Streitmacht ausgebaut haben. UK muss versuchen die Deutschen an einem Angriff auf Soviet-Union zu hindern. Die USA müssen jeden Versuch unternehmen, Waffen zu entwickeln und zu verschiffen. Die SU muss versuchen dem Deutschen Stand zu halten.

Wenn man das Spiel spielt, wird man entdecken, dass man eine Strategie und ein Ökonom sein muss, um dieses Spiel zu gewinnen. Fast alle Gebiete, die man erobert, erhöhen das Kapital. Während des Spieles beeinflusst das Einkommen natürlich auch die Stärke des Angriffes. Um so mehr Kapital man hat, desto mehr Einheiten kann man produzieren.

Spielaufstellung

Wähle eine der Weltmächte

Spiel mit 4 Spielern

- 1 Spieler Deutschland
- 1 Spieler SU
- 1 Spieler UK
- 1 Spieler USA

Spiel mit 3 Spielern

- 1 Spieler Deutschland
- 1 Spieler SU
- 1 Spieler UK und USA

Spiel mit 2 Spielern

- 1 Spieler Deutschland
- 1 Spieler Alliierte

Wenn man mehr als 2 Länder spielt, so ist darauf zu achten, dass das Geld und die Einheiten getrennt gehalten werden.

1. Nimm die entsprechende Referenz-Karte
2. Nimm die entsprechenden Kontroll-Marker
3. Baue den Einkommenschart auf
 - Je einen Kontroll-Marker des entsprechenden Landes auf die Anzeige mit dem nationalen Starteinkommen legen
 - Ein Spieler sollte diesen Einkommenschart führen
4. Plastik-Chips bereitstellen
5. Einheiten auf dem Spielplan aufbauen
 - Auf dem nationalen Referenz-Chart ist die Startaufstellung beschrieben

Jedes Land hat seine eigene Farbe:

- | | |
|---------------|---------|
| UK : | Beige |
| USA: | Grün |
| SU : | Rot |
| Deutschland : | Schwarz |

Flugabwehr (AA) und Industriekomplexe (IC) sind weiß-grau.

6. Würfel neben das Spielfeld legen
7. Kampf-Brett aufbauen
8. Geld bereitstellen

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt Europa, Nord-Afrika, den mittleren Osten und einen Teil von Nord-Amerika im Frühjahr 1941. Die 4 Hauptstädte sind mit einem Marker gekennzeichnet.

Folgende Farbgebungen der Länder wurden verwendet:

Deutschland :	Braun
Andere Achsen-Länder:	Beige
Kanada, UK :	Grün
SU :	Rot
Gebiete aus dem Hitler-Stalin-Pakt:	Pink
Neutrale Länder:	Weiß
Mittlerer Osten:	Gelb

Landgebiete, Seegebiete und Konvoi-Zentren

Die Karte ist in Land- und Seegebiete eingeteilt. Grenzen zwischen einzelnen Gebieten sind durch eine schwarze Linie gekennzeichnet. Einige Seezonen enthalten Inseln. Die Bewegung auf oder von einer Insel kostet einen Bewegungspunkt.

Es gibt 7 spezielle Seezonen. Diese enthalten sogenannte Konvoi-Zentren. Diese stellen Seenachschubwege dar und damit auch Ziele für deutsche U-Boote.

Die Nummern, die in Landgebieten und Seezonen vermerkt sind, stellen den IPC-Wert für das entsprechende Land dar.

Länder im mittleren Osten

Diese Länder sind zwar selbstständig, werden aber durch die alliierten Kräfte kontrolliert. Die Alliierten nutzen die dortigen Ölvorkommen, und genau diese stellen das Ziel der Deutschen dar.

Neutrale Länder

Es gibt 7 weiße Gebiete. Diese sind neutral, und man darf sie weder betreten noch überfliegen. Auch Marineeinheiten dürfen nicht in die türkische Seezone fahren oder Flugzeuge durch den Kanal des schwarzen Meeres und der Ägäischen See fliegen.

Bewegung auf dem Spielplan

Einheiten können von einem Gebiet in das andere gezogen werden. Manche Einheiten können nur 1 Gebiet weit ziehen, wiederum andere bis zu 6 Gebiete. Bewegen kann man sich während der Kampf und der Nicht-Kampf-Bewegung. Die Bewegungsmöglichkeiten sind auf der Referenzkarte festgehalten.

Landeinheiten und Luftabwehr (AA)

Sie können nur auf Landgebieten bewegt werden. Es sei denn sie werden per Transporter befördert.

Lufteinheiten

Sie können über See- und Landgebiete hinweg bewegt werden. (Jäger können auch noch auf Flugzeugträgern landen)

IPC (Industrial Production Certificates : Geld)

Ein Spieler sollte die Verwaltung des Geldes übernehmen. Des weiteren hat er auf den Einkommenschart zu achten.

Geld-Vorteile

Zu Beginn des Spieles erhält jede Seite (Achse / Alliierte) einen einmaligen Geldbetrag in Höhe von 12 IPC. Man kann nun entscheiden, ob man ihn sofort in Einheiten anlegt oder spart. Einheiten können nur in eigene Gebiete mit mind. 1 schon vorhandenen Einheit gesetzt werden. (Abweichend von dem späteren Spiel, wo Einheiten in Fabriken produziert werden müssen). Die Achse kauft zuerst. Die Alliierten müssen sich danach einigen, wie das Geld aufgeteilt wird.

Man kann das Geld aber auch sparen.

Danach erhält man sein Starteinkommen.

Starteinkommen

USA	40 IPC
UK	25 IPC
Deutschland	40 IPC
SU	24 IPC

Wenn ein Spieler mehrere Länder spielt, so hat er das Geld immer getrennt zu halten.

Spielzüge

Wenn man am Zug ist, muss man eine 7-teiligen Aktionssequenz durchspielen. Ist diese vorbei, ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat jeder Spieler seinen Zug durchgespielt, so ist eine Runde abgeschlossen.

Reihenfolge

- 1) Deutschland
- 2) SU
- 3) UK
- 4) USA

Aktionssequenzen

- 1) Einheiten kaufen
- 2) Kampfbewegung
- 3) Kampf
- 4) Nicht-Kampfbewegung
- 5) Neue Einheiten setzen
- 6) U-Boote auftauchen / Schlachtschiffe reparieren
- 7) Einkommen kassieren

Aktionssequenz 1 - Einheiten kaufen

Es können nur so viele Einheiten gekauft werden, wie man auch IPCs (Geld) hat. Die neuen Einheiten werden erst in Aktionssequenz 5 „Einheiten setzen“ aufgestellt. Die Kosten der einzelnen Einheiten sind auf der Referenzkarte vermerkt.

Man muss diese 3 Schritte einhalten:

1. Gewünschte Einheit nehmen
2. Preis bezahlen
3. Einheit auf das linke untere Feld auf dem Spielplan stellen (Purchases)

Wenn Einheiten ausgehen sollten, dann kann man sie auch per Zettel simulieren.

Aktionssequenz 2 - Kampfbewegung

Man kann in der Kampfbewegung Einheiten je ihrer möglichen Bewegungen ziehen. Man kann nun in befeindete Gebiete (besetzt oder unbesetzt) ziehen. Jede Einheit, die in so ein Gebiet zieht, ist am Kampf beteiligt. Jede Einheit darf nur an einem Kampf je Runde beteiligt sein (als Angreifer). Alliierte Einheiten können sich nicht gegenseitig angreifen!

- Lufteinheiten können an strategischen Luftbombardements beteiligt sein
- Landungsangriffe von der See gehören in diese Sequenz
- Man kann unbesetzte Gebiete übernehmen
- Man kann keine Transporte in besetzte Seezonen fahren lassen, um z.B. Einheiten aufzunehmen
- Panzer können blitzten – durch ein unbesetztes feindliches Gebiet hindurchfahren (dieses dabei übernehmen) und dann ein weiteres Land angreifen.
- Bei Flugzeugbewegungen muss sichergestellt sein, dass sie jederzeit landen können
- Jede Lufteinheit, die in der Kampfbewegung über eine AA fliegt, gerät unter Beschuss

Alle Kampfbewegungen müssen abgeschlossen sein, bevor es zum Kampf kommen kann.

Aktionssequenz 3 - Kampf

Wenn es zum Kampf kommt werden die Würfel geworfen (Ein 6er Würfel = 1W6)
Jeder Kampf wird für sich ausgetragen. Gebiet für Gebiet. SBRs werden am Anfang geflogen.

Angriff zu Land

Angreifer und Verteidiger stellen ihre Einheiten auf das Kampfbrett (Battle-Board).
Für jede Einheit sind dort entsprechende Bilder dargestellt. Das Kampfbrett zeigt ebenfalls die Angriffs-, bzw. Verteidigungswerte der entsprechenden Einheit an.

Luftabwehr (AA) schießt, falls sie vorhanden ist, zuerst. Dann werden alle getroffenen Lufteinheiten sowie die AA entfernt. Sie nehmen nicht mehr am Kampf teil.

- Je Flugzeug wird 1W6 geworfen. Man trifft mit 1
- Das Flugzeug kann sich nicht verteidigen
- Es ist nur eine AA je Gebiet erlaubt
- Wenn die AA einmal geschossen hat wird sie aus dem Kampf genommen, egal wie viele Runden er dauert

Dann geht es mit dem Landangriff weiter:

Zuerst schießt der Verteidiger.

Er fängt auf dem Battle-Board in Sektion 1 an und hört mit Sektion 4 auf. Nachdem alle Sektionen durchgewürfelt sind, wählt der Angreifer seine Verluste und stellt sie in die entsprechende Zone (Casualties). Dann würfelt er mit allen Einheiten (auch den Einheiten in der Verlustzone) seinen Angriff durch. Danach nehmen Angreifer und Verteidiger ihre getroffenen Einheiten vom Kampfbrett. (AA und Fabrik können nicht als Verlust genommen werden)

Dieser Vorgang wird solange wiederholt bis eine Seite oder auch beide Seiten keine Einheiten mehr haben oder sich der Angreifer nach dem Wurf des Verteidigers für einen Rückzug entscheidet. Der Angreifer darf sich nur in ein Gebiet zurückziehen, aus dem er auch gekommen ist. Alle fliehenden Einheiten müssen sich in das selbe Gebiet zurückziehen. Nur Flugzeuge können ihre Reichweite ausnutzen und auch in einem anderen Gebiet oder auf einem Flugzeugträger landen. Sich zurückziehende Flugzeuge unterliegen auch wieder der AA, da der Rückzug in der Kampfbewegung stattfindet.

Die Einheiten werden dann wieder auf den Spielplan gestellt.

Kampf zur See

Alle Einheiten werden wieder in ihre entsprechende Sektion auf dem Kampfbrett gestellt. Transporter können nicht angreifen aber verteidigen. Sie können aber vom Angreifer als Verlust genommen werden. Dazu sollte das Schiff verkehrt herum beim Angreifer aufgestellt werden, bis es evtl. getroffen wird und in die Verlustzone kommt.

U-Boote haben einen Überraschungsangriff. Sie schießen zuerst. Sie treffen bei 1W6 mit 2 oder weniger. Wenn sie treffen muss sofort eine Seeinheit entfernt werden. Diese Einheit kann sich nicht mehr verteidigen. Ausnahme: Befindet sich ein feindlicher Zerstörer in der Seezone, so kann der Überraschungsangriff nicht stattfinden.

U-Boote können aber auch tauchen anstatt anzugreifen. Dann wird das U-Boot auf die Seite gelegt. Es kann dann in dieser Runde nicht mehr angreifen, aber auch nicht angegriffen werden.

Schlachtschiffe müssen 2 Treffer bekommen, damit sie versenkt werden. Ist ein Schlachtschiff getroffen wird es auf die Seite gelegt. Ein Schlachtschiff muss während eines Kampfes die beiden Treffer kassieren, ansonsten wird es repariert.

Dieser Vorgang wird solange wiederholt bis eine Seite oder auch beide Seiten keine Einheiten mehr haben oder sich der Angreifer nach dem Wurf des Verteidigers für einen Rückzug entscheidet. Der Angreifer darf sich nur in ein Gebiet zurückziehen, aus dem er auch gekommen ist. Alle fliehenden Einheiten müssen sich in das selbe Gebiet zurückziehen. Flugzeuge können ihre Reichweite ausnutzen und auch in einem anderen Gebiet oder auf einem Flugzeugträger landen. Sich zurückziehende Flugzeuge unterliegen auch wieder der AA. Abgetauchte U-Boote bleiben in dem Gebiet (Auch wenn dort feindliche Einheiten sind).

Kampfergebnisse:

Wenn der Angreifer verliert oder sich zurückzieht, so hält der Verteidiger das Gebiet.

Wenn beide Seiten sich gegenseitig vernichten, so hält der Verteidiger das Gebiet.

Wenn der Angreifer den Verteidiger vernichtet, so erhält er das Gebiet. Nur Landeinheiten können ein Gebiet besetzen. (Sollte ein Flugzeug als einzige Einheit übrig bleiben, so kann das Gebiet nicht eingenommen werden.)

Seegebiete werden meistens nur geklärt. Nur Konvoi-Zentren werden übernommen.

Übernahme eines Gebietes

Wenn man ein Gebiet übernimmt, so sind folgende Schritte einzuhalten:

1. Den Kontrollmarker des vorherigen Landes entfernen (falls vorhanden) und den eigenen dort platzieren.
2. Die siegreichen Einheiten werden in das Gebiet gezogen
3. Der Einkommenschart wird um den IPC-Wert des Landes beim Angreifer erhöht und beim Verteidiger gesenkt.

Achtung wenn ein alliierter Spieler ein anderes alliiertes Land befreit, so erhält nicht er, sondern der ursprüngliche Alliierte den IPC-Wert gutgeschrieben

Beispiel: US befreit ein UK-Land von Deutschland. Deutschlands Wert wird gesenkt, UK wird erhöht und USA bleibt konstant.

Fabriken und AA werden bei der Gebietsbesetzung übernommen.

Anpassung des Einkommens-Charts

Nachdem man ein Gebiet eingenommen hat, wird der Marker auf dem Einkommens-Chart bei dem Sieger erhöht (Ausnahme: Wenn man ein alliiertes Gebiet befreit hat, wird das Einkommen des ursprünglichen Besitzers erhöht, es sei denn das die Hauptstadt dieses Landes vom Feind bereits besetzt ist. In diesem Fall bekommt der Befreier das Einkommen, bis die Hauptstadt wieder befreit wird.) und beim Verlierer gesenkt.

Die Anpassung wird nur notwendig, wenn der Angreifer die Schlacht gewonnen hat. Fabriken und AA, werden übernommen. In den Fabriken kann erst ab der nächsten Runde produziert werden.

Übernahme einer Hauptstadt

Ziel des Spieles ist die Übernahme von Hauptstädten und der gleichzeitigen Verteidigung der eigenen. Hauptstädte werden wie normale Gebiete übernommen. Verteidigende Einheiten müssen vernichtet und mindestens eine Bodentruppe des Angreifers muss überlebt haben. Wenn eine Hauptstadt übernommen wird, so wird sofort der Einkommens-Chart angepasst. Ebenfalls erhält der übernehmende Spieler sofort das gesamte Einkommen, dass der Spieler, der seine Hauptstadt verloren hat, auf der Hand hat.

Um das Spiel zu gewinnen muss man die Hauptstadt eine Runde lang, bis zu seinem nächsten Zug, halten.

Wenn man der Spieler ist, dessen Hauptstadt übernommen wurde, so ist man immer noch im Spiel. Man kann nur nichts mehr bauen. Man kann aber noch mit den verbliebenen Einheiten ziehen und angreifen. Wenn man die Kontrolle über seine Hauptstadt zurückerlangt hat, so erhält man auch wieder Einkommen und kann ab der nächsten Runde wieder bauen.

Ein Gebiet befreien

Wenn man als alliierter Spieler eine Hauptstadt befreit, die einem anderen alliierten Spieler gehörte, so ist diese Hauptstadt befreit. Sie wird nicht übernommen. Der eigentliche Eigentümer kann nun wieder ab der nächsten Runde Einheiten bauen. Der Einkommens-Chart wird entsprechend angepasst. Der befreiende Spieler erhält somit kein zusätzliches Einkommen.

Beispiel: Deutschland hat Moskau eingenommen. Der SU-Spieler gibt sofort sein Geld an den Spieler Deutschlands. SU kann nun nicht mehr produzieren, aber er versucht einen Gegenschlag und erhält Moskau zurück. Nun bekommt die SU in der Sequenz „Einkommen einziehen“ wieder Geld und kann ab der nächsten Runde wieder bauen.

Spezielle Schlachten

Amphibische Landung

Dies stellt einen Angriff mit Einheiten, die auf einen Transporter geladen wurden, dar. Während der Kampfbewegung wurden die entsprechenden Einheiten verladen und in das Gebiet, wo die Schlacht geschlagen werden soll, transportiert. Ein Transporter kann immer nur in einem Gebiet entladen. Es kann kein Splitting vorgenommen werden. 2 Transporter in der selben Zone können aber durchaus in 2 Gebiete entladen (jeder in ein anderes). Unterstützungseinheiten können natürlich auch dieses Gebiet noch zusätzlich von einem Landgebiet aus angreifen. Der Kampf findet dann ganz normal statt, nur dass alle Einheiten, die dieses Gebiet angreifen ihre Option auf einen Rückzug verlieren. (Ausnahme : Lufteinheiten. Die können sich jederzeit zurückziehen)

Wenn die Einheiten entladen wurden können sie nicht mehr ziehen (auch Panzer nicht). Sie müssen also direkt im Kampfgebiet entladen werden. Transporter nehmen dann nicht am Kampf teil. Sie verbleiben in der Seezone und kommen nicht mit auf Kampf-Brett.

Zerstörer und Schlachtschiffe können zudem in dieses Land noch einen Landungsschuss abgeben.

Kampfabfolge eines amphibischen Angriffes

1. Zerstörer und Schlachtschiffe dürfen einmal einen Landungsschuss abgeben. Der Angreifer würfelt dann je Schiff 1W6 und trifft bei 4 oder weniger für Schlachtschiffe und mit 3 oder weniger für Zerstörer. Der Verteidiger wählt die Verluste und stellt sie in die Verlustzone. (Dies Einheiten dürfen sich noch verteidigen)
2. Die Schiffe werden nun wieder in die Seezone gestellt. Sie nehmen nicht mehr am Kampf teil und können auch nicht als Verlust genommen werden.
3. Falls Flugzeuge angreifen und sich eine AA in dem Gebiet befindet, so feuert diese.
4. Nun greifen die Land- und Lufteinheiten an. Der Verteidiger wählt die Verluste
5. Nun würfelt der Verteidiger. Angreifer und Verteidiger entfernen die Verluste vom Brett.

Die Kampfabfolgen 4 und 5 werden dann solange wiederholt, bis eine oder beide Seiten keine Einheiten mehr besitzen. Flugzeuge des Angreifers können sich während der Schlacht zurückziehen

Falls sich bei einem amphibischen Angriff noch feindliche Marineeinheiten in dem entsprechenden Seegebiet aufhalten, so sind diese zuvor zu zerstören. Flugzeuge und Marineeinheiten, die für diesen Angriff eingesetzt werden, können dann nicht mehr am amphibischen Angriff teilhaben. Da während der Kampfbewegung alle Einheiten (auch die Transporter mit den Einheiten für das zu erobernde Landgebiet) in diese Seegebiet ziehen, so stellen sie auch mögliche Verluste dar. Alle Einheiten, die dann an Bord eines gesunkenen Transporters waren, sind dann verloren. Es können keine Schiffe zurückgehalten werden. Wenn die Seezone geräumt ist, können die Transporter abladen.

Nach der Seeschlacht kann man den amphibischen Angriff unterlassen, man darf dann aber nicht ein anderes Gebiet angreifen. Man kann auch schon während der Seeschlacht seine Schiffe zurückziehen. Der amphibische Angriff findet dann nicht statt.

Multinationale Streitkräfte

Wenn Verbündete ihre Einheiten in einem Land vereinen, so können diese zwar zusammen verteidigen, aber niemals gemeinsam angreifen.

Als Verteidiger kann man dann auswählen, welche Einheit bei einem Angriff stirbt.

Verbündete Transporter können andere verbündete Einheiten transportieren. Dies dauert aber länger, da man in seinem Zug aufladen darf, der andere Verbündete bewegt dann in seinem Zug seinen Transporter und in der nächsten Runde darf man erst wieder abladen. Dies nur, wenn man fremde verbündete Transporter nutzt!

Strategischer Bombenangriff

Ein SBR kann nur gegen eine Fabrik geflogen werden. Jäger können den Bomber unterstützen und Luftabwehr kann feuern. Ein SBR zielt nur auf IPCs ab.

Ablauf:

1. Ankündigung des Angriffes und Benennung der Bomber und Jäger, die den Bomber evtl. unterstützen
2. Verteidiger benennt Abfangjäger. Dies können beliebige (nicht nur eigene) Jäger sein, die in dem entsprechenden Gebiet stehen.
3. AA feuert zuerst, Verluste des Angreifers werden entfernt.
4. Der Verteidiger würfelt dann 1 W6 für jeden Abfangjäger. Bei 2 oder weniger dürfen sie starten. Sie greifen aber nur noch mit 2 oder weniger an.
5. Die Eskorte des Bomber feuert zurück. Die Eskorte trifft nur mit 1.
6. Sollten hiernach noch Bomber überlebt haben, so feuern diese. Die Augenzahl wird dem Angreifer vom Kapital abgezogen und an die Kasse gezahlt.
7. Der Kampf ist nun vorüber und die Flugeinheiten müssen in der Nicht-Kampf-Bewegung landen.

Achtung: Die Landemöglichkeit muß jederzeit für jede Flugeinheit des Angreifers gewährleistet sein.

Der Krieg im Atlantik

Historischer Hintergrund:

UK, ist ein Insel und hat daher alle möglichen Güter zu importieren. Die USA importierten Millionen von Tonnen an Gütern über den Ozean. Die Russen waren ebenfalls von Transporten abhängig. Deutsche U-Boote versuchten diese Konvois zu stoppen und jagten sie.

Konvoi Zentren

7 Seazonen auf dem Spielbrett beinhalten Konvoi-Zentren. 4 britische, 2 US und ein russisches Konvoi-Zentrum.

Diese Zentren unterliegen den Angriffen der deutschen Marine. Die Zentren werden wie Landgebiete erobert – ein Schiff muß in das Zentrum fahren, um es zu besetzen. Konvoi-Zentren haben einen bestimmten IPC – Wert, der auf dem Spielbrett vermerkt ist.

Angriff auf ein unbewachtes Konvoi-Zentrum

Während der Kampfsequenz kann man mit einem U-Boot oder Kriegsschiffen (keine Transporter) in das oder durch das Seegebiet mit dem Zentrum fahren und es so übernehmen. Dies geht nur, wenn das Zentrum nicht besetzt ist. Ein Kontrollmarker wird dann auf das Zentrum gelegt (bzw. wieder entfernt).

Angriff auf ein bewachtes Konvoi-Zentrum

Wenn sich feindliche Marineeinheiten in dem Zentrum befinden, so kommt es zum Kampf. Erst wenn diese Seezone geklärt worden ist und mindestens ein Kriegsschiff überlebt hat, wird das Konvoi-Zentrum übernommen. (Getauchte U-Boote können das Zentrum nicht übernehmen)

Sollte die Achse ein Konvoi-Zentrum übernehmen so wird ein entsprechender Marker auf die Seezone gelegt und der Einkommenschart wird angepasst. Deutschland erhält aber kein zusätzliches Einkommen. Nur der Besitzer des Konvois verliert seines, da der Konvoi nun als gesunken angesehen wird. Der ursprüngliche Besitzer kann aber versuchen, sich aber das Zentrum zurückerobern. Dann erhält er auch wieder das Einkommen hieraus.

Sequenz 4 – Nicht-Kampf-Bewegung

1. Jede Lufteinheit, die in einen Kampf verwickelt war, muss nun landen. Dies kann nur in einem freundlichen Gebiet, welches nicht gerade erst erobert wurde, geschehen. Die max. Reichweite darf nicht überschritten werden

2. Alle Einheit, die sich während der Kampf Bewegung nicht bewegt haben, können nun gezogen werden – auch in gerade eroberte Gebiete.

Landeinheiten können in freundliche - besetzte oder unbesetzte - Landgebiete ziehen. Sie können auf Transporter geladen werden. Sie können nicht in feindliche unbesetzte Gebiete gezogen werden. Luftabwehr kann nun auch gezogen werden. Gerade eroberte Luftabwehr kann nicht bewegt werden.

Marineeinheiten können in freundliche - besetzte oder unbesetzte - Seezonen ziehen. Sie können nicht in feindliche kontrollierte Seezonen ziehen. Transporter können entladen.

Lufteinheiten können in freundliche –besetzte oder unbesetzte- Landgebiete oder auf einem Flugzeugträger (nur Jäger und max. 2 je Träger) landen. Sie können nicht in gerade eroberten Landgebieten landen. Lufteinheiten können nicht über neutrale Länder zurückfliegen. Auf dem Rückflug unterliegen sie nicht dem Luftabwehrfeuer.

Der SU-Patrioten-Krieg

Während des Krieges arbeitete die SU unabhängig von ihren Alliierten. US und UK – Einheiten und Material wurden oft von den Russen kontrolliert. Dies wird beim Spiel folgendermaßen dargestellt.

In der Nicht-Kampf-Bewegung, überprüft der SU-Spieler, welche Einheiten der Alliierten sich auf russischem Gebiet (Hier ist das originäre Heimatgebiet gemeint – rot oder purpur gefärbt) befinden. Der russische Spieler kann nun entscheiden, ob er diese Einheiten vom Spielbrett nimmt und sie durch eigene Einheiten ersetzt. Diese Einheiten können erst in der nächsten Runde wieder bewegt werden. Diese Einheiten bleiben ab sofort russisch und können nicht wieder wechseln.

Sequenz 5 – Neue Einheiten setzen

Land- und Lufteinheiten können nun ein eigenes Gebiet mit einer Fabrik gesetzt werden, die man seit Beginn des Zuges unter Kontrolle hatte. Neue Jäger können nicht direkt auf Flugzeugträger gesetzt werden.

Marineeinheiten können in eine Seezone, die an ein Gebiet mit einer eigenen Fabrik grenzt, die seit Beginn des Zuges kontrolliert wurde, gesetzt werden. Sollten sich noch feindliche Schiffe in der Seezone befinden, so kommt es im Zug des Feindes zum Kampf – auch wenn der Feind nicht angreifen möchte.

In seinem Heimatgebiet kann man unbegrenzt viele Einheiten ausheben. In eroberten Fabriken max. die Anzahl des IPC-Wertes des Landes.

Kanada

UK hat die Option alle oder auch nur einige seiner Einheiten in Kanada zu setzen.

Sequenz 6 – Auftauchen der U-Boote – Aufrichten beschädigter Schlachtschiffe

Alle U-Boote und Schlachtschiffe, die auf die Seite gelegt wurden, werden nun wieder aufgerichtet.

Sequenz 7 – Einkommen einziehen

Dies ist nur der letzte Teil eines Zuges. Man erhält nun laut Einkommenschart seine IPCs zugeteilt.

Mittlerer Osten

Diese Gebiete (gelb gekennzeichnet) unterscheiden sich von den anderen Landgebieten. Der mittlere Osten besteht aus neutralen Ländern, die Öl und andere Ressourcen den Alliierten zur Verfügung stellen.. Während des Spieles, kann Deutschland die Kontrolle über dies Länder erhalten. Die IPC-Verteilung verhält sich hier wie folgt:

Immer wenn Deutschland es schafft, ein Land mit einem IPC-Wert zu erobern, wird der separate IPC-Wert für den mittleren Osten angepasst. Der Rest bleibt unverändert.

Es gibt insgesamt 8 Positionen. Während der deutschen Einkommensverteilung erhält Deutschland die IPCs aus dem mittleren Osten direkt von den Alliierten – nicht von der Bank. Dieser Betrag kann gemeinsam oder von einem Alliierten allein gezahlt werden. Wenn sich die Alliierten nicht einigen können wählt Deutschland.

Einheiten

Luftabwehr (AA – Anti Aircraft)

Bewegung:	1 Landgebiet
Angriff:	n/a
Verteidigung:	1 (je angreifender Lufteinheit)
Kosten:	5 IPC

Luftabwehr unterstützt verteidigende Einheit bei Luftangriffen. Je Flugzeug wird 1W6 geworfen bei 1 wird ein Treffer erzielt und das entsprechende Flugzeug wird entfernt. Luftabwehr feuert vor allen anderen Kämpfen und nur 1 mal im gesamten Kampf. AA feuert nicht während der Nicht-Kampf-Bewegung.

AA können nicht angreifen, aber bewegt werden. Sie können ebenso wie Infanterie verschifft werden.

Aas, die verschifft werden, bleiben auch dann Eigentum des ursprünglichen Besitzers, wenn sie in ein alliiertes Gebiet gestellt werden. AA können nicht zerstört, sondern nur übernommen werden. Wenn eine AA übernommen wurde, kann sie nicht mehr im gleichen Zug bewegt werden.

AAs im mittleren Osten können von jedem Alliierten bewegt werden, aber nur 1x pro Runde.

Fabrik (IC – Industrial Complex)

Bewegung: n/a
Angriff: n/a
Verteidigung: n/a
Kosten: n/a

Fabriken können sich weder verteidigen noch angreifen. Sie können auch nicht gebaut oder zerstört werden. Sie können nur übernommen werden.

In den Fabriken werden alle Einheiten des Landes produziert. In Fabriken, die im Heimatland stehen kann unlimitiert gebaut werden, in eroberten Fabrik max. die Anzahl an Einheiten, die das Land als IPC – Wert hat.

Infanterie

Bewegung: 1 Landgebiet
Angriff: 1 (erhöht auf 2 oder weniger, wenn Artillerie unterstützt)
Verteidigung: 2 oder weniger
Kosten: 3 IPC

Panzer

Bewegung: 2 Landgebiete
Angriff: 3 oder weniger
Verteidigung: 2 oder weniger
Kosten: 5 IPC

Panzer Kosten mehr als Infanterie, aber haben auch einen höheren Angriffswert. Panzer können zudem 2 Felder weit fahren. Sie können auch „blitzen“, d.h. durch ein feindlich unbesetztes Gebiet fahren (es so einnehmen) und dann in ein 2. Gebiet für z.B. einen Angriff fahren.

Der Blitz

1. Panzer durch das leere feindliche Gebiet bewegen
2. Kontrollmarker in diese Land legen
3. Einkommenschart anpassen
4. Panzer in das 2. Gebiet bewegen

Artillerie

Bewegung: 1 Landgebiet
Angriff: 2 oder weniger (erhöht Infanterie auf 2 oder weniger)
Verteidigung: 2 oder weniger
Kosten: 4 IPC

Die Unterstützung von Infanterie findet nur im 1zu1 Verhältnis statt. 1 Artillerie kann immer nur 1 Infanterie unterstützen, und somit ihren Angriffswert erhöhen.

Bomber

Bewegung: 6 Landgebiete / Seezonen
Angriff: 4 oder weniger
Verteidigung: 1
Kosten: 15 IPC

Bomber können nicht nur normale Angriffe fliegen, sondern auch ein strategisches Bombardement auf Fabriken vornehmen. Bomber können nur in freundlichen Landgebieten landen, die seit Anfang des Zuges im Besitz waren.

Sie müssen zu jeder Zeit die Möglichkeit zu Landung haben – Kamikaze gibt es nicht.

Jäger

Bewegung: 4 Landgebiete
Angriff: 3 oder weniger
Verteidigung: 4 oder weniger
Kosten: 12 IPC

Jäger können Bomber bei den strategischen Bombardements unterstützen. Sie können aber auch normal angreifen. Jäger können in Landgebieten, sowie auf Flugzeugträgern landen.

Jäger können nur in freundlichen Landgebieten landen, die seit Anfang des Zuges im Besitz waren.

Sie müssen zu jeder Zeit die Möglichkeit zu Landung haben – Kamikaze gibt es nicht.

- Jäger auf Inseln können Angriffe auf die angehörige Seezone nicht mit verteidigen
- Es gibt kein Kamikaze
- Man kann einen Jäger 4 Felder weit in eine Seezone zum Kampf schicken, wenn ein Flugzeugträger die Möglichkeit hat, dort hinzufahren, um das Flugzeug aufzunehmen. Sollte der Jäger abgeschossen werden, so braucht der Träger nicht in das Gebiet zu fahren.
- Nur Jäger können auf einem Träger landen

Flugzeugträger

Bewegung: 2 Seegebiete
Angriff: 1
Verteidigung: 3 oder weniger
Kosten: 18 IPC
Kapazität: Max. 2 Jäger

Ein Angriff auf den Träger

Wenn ein Flugzeugträger angegriffen wird, so verteidigt sich der Träger, sowie die auf ihm stationierten Flugzeuge (egal ob es eigene oder die von Alliierten ist)

Sollte der Träger vernichtet werden, so können sich die Jäger nur auf eine Insel, die vollkommen von einer Seezone eingeschlossen ist, zurückziehen. Ist dies nicht möglich, sind sie verloren.

Ein Angriff mit dem Träger:

Zuerst starten eigene Jäger vom Träger (man darf nicht die Reichweite der Jäger durch die Trägerbewegung verlängern), dann fährt der Träger. Startet der Jäger nicht so bleibt er als Fracht an Bord und kann sich weder verteidigen noch als Verlust genommen werden.

Sobald in der Nicht-Kampf-Bewegung der 1. Jäger auf dem Träger gelandet ist, darf sich dieser nicht mehr bewegen.

Schlachtschiffe

Bewegung: 2 Seegebiete
Angriff: 4 oder weniger
Verteidigung: 4 oder weniger
Kosten: 24 IPC

Ein Schlachtschiff benötigt 2 Treffer um zu sinken. Nach dem 1. Treffer wird es auf die Seite gelegt. Es kann dann immer noch angreifen und verteidigen. Wenn es keine Treffer erhält, so wird es am Ende des Zuges repariert (aufgestellt).

Schlachtschiffe können eine amphibische Landung mit einem Landungsschuss unterstützen. Bei einem solchen Angriff kann das Schlachtschiff einmalig zu Beginn des Kampfes einen Schuss abgeben. Eine evtl. getroffene Einheit kann sich dann zwar noch verteidigen, aber nur gegen die teilnehmenden Land- und Lufteinheiten. Das Schlachtschiff bleibt in der Seezone stehen und kann nicht als Verlust genommen werden.

U-Boote

Bewegung: 2 Seegebiete
Angriff: 2 oder weniger (Vorteil, des Überraschungsangriffes)
Verteidigung: 2 oder weniger
Kosten: 8 IPC

Wenn ein U-Boot angreift so hat es immer den Vorteil des Überraschungsangriffes. Jeweils zu Beginn einer Kampfabfolge feuert das U-Boot. Verluste werden sofort entfernt und haben keine Möglichkeit mehr zur Verteidigung.

Lufteinheiten können nicht durch U-Boote beschossen werden.

U-Boot können nicht von Lufteinheiten beschossen werden, wenn kein Zerstörer dabei ist.

U-Boote können sich aus einem Kampf zurückziehen (als einzige Einheit)

Greift ein U-Boot einen Träger an, so können die darauf befindlichen Jäger nicht als Verlust genommen werden.

Greift ein alliierter Spieler ein deutsches U-Boot in einer Seezone mit weiteren alliierten Marineeinheiten an und das deutsche U-Boot trifft, so kann der Alliierte den Verlust aus allen dort befindlichen Marineeinheiten wählen.

U-Boote können auch tauchen, dazu werden sie auf die Seite gelegt. Sie können dann nicht angreifen oder angegriffen werden.

Ist ein U-Boot getaucht, so wird es als nicht existent angesehen. Transporter können dann z.B. durch diese Seezone während der Nicht-Kampf-Bewegung fahren und auf- oder abladen.

Ist ein Zerstörer in einer Seezone, die angegriffen werden soll, so entfällt der Überraschungsangriff. Jedes Schiff welches vom U-Boot getroffen wurde, kann sich nun auch verteidigen.

Zerstörer

Bewegung: 2 Seegebiete
Angriff: 3 oder weniger
Verteidigung: 3 oder weniger
Kosten: 12 IPC

Zerstörer können genauso wie Schlachtschiffe einen Landungsschuss bei amphibischen Landungen tätigen. Wenn Zerstörer bei einem U-Boot-Angriff anwesend sind, verhindern sie das Überraschungsmoment der U-Boote. U-Boote schießen dann wie jede andere Einheit auch. Getroffenen Einheiten können sich noch verteidigen. Des weiteren werden U-Boote durch Lufteinheiten angreifbar. Sollten Zerstörer während eine Schlacht verloren gehen, erhalten die U-Boote ihre Fähigkeiten zurück.

Transporter

Bewegung: 2 Seegebiete
Angriff: 0
Verteidigung: 1
Kosten: 8 IPC
Kapazität 2 Landeinheiten, Ausnahmen max. 1 Panzer