ALTER 12+
2-5 SPIELER

Axis & Allies®

REGELBUCH

EUROPE 1940

ZWEITE EDITION

Bemerkungen des Spielautors

Warum 1940? Das war meine erste Frage an Brian Hart, den Avalon Hill® Markenmanager, als er anfing, mir von seiner Idee zu erzählen. Ich hatte Zweifel und viele Fragen. 1940! Was für ein interessantes Jahr, um ein **Axis & Allies**® Spiel zu starten. Geschichtlich gesehen waren damals die Bündnisse noch nicht vorhersehbar. Wenn wir an die „Alliierten“ im Zusammenhang mit dem Zweiten Weltkrieg denken, dann fallen uns als erstes die USA und die Sowjetunion ein. Wenn wir allerdings ein Spiel entwickeln, das 1940 beginnt, können die Sowjetunion und die USA noch nicht Mitglieder dieses Bündnisses sein. Sie waren zu dieser Zeit noch nicht im Krieg.

Aus Sicht der Spielentwicklung musste ich also ich eine Brücke über eine gewisse Zeitspanne der Geschichte schlagen, genauer gesagt eineinhalb Jahre vom Frühling 1940 bis zum 07. Dezember 1941. Ich wollte, dass mehrere historische Ecktermine im Spiel auftauchen und dass diese auch in der richtigen Reihenfolge vorkommen sollten. Ich habe mich spontan entschieden, dass das Spiel mit dem Kampf in Frankreich beginnt. Frankreich musste fallen und das schnell. Das Problem war, Frankreich war kein kleines, geschenktes Land und dessen Militär war spitze. Im Juni 1940 hatten die Engländer und andere Überreste der Alliierten Armeen gerade Dünkirchen evakuiert und dabei Tonnen von Ausrüstung zurückgelassen. Also habe ich entschieden das Spiel zu diesem Zeitpunkt zu starten.

Die französischen und englischen Einheiten, die nicht evakuiert wurden und zwischen der deutschen Armee und Paris zurückgeblieben waren, müssten auf dem Spielbrett vorhanden sein. Deutschland würde die Option haben diese verbliebene Armee der Alliierten anzugreifen. Außerdem habe ich den deutschen Streitkräften etwas gegeben, das in der Geschichte den Unterschied zwischen ihnen und den anderen ausmachte und zu deren Sieg beitrug. Ich habe ihnen ihre Stuka Sturzkampfbomber gegeben! Im ersten Zug wird Deutschland nach Frankreich blitzen! Mit dem Fall Frankreichs bietet sich die Möglichkeit der Operation „Seelöwe“ – Deutschlands Plan in England einzumarschieren – von selbst. Falls dies passieren soll, muss es im zweiten Zug begonnen werden. Den Engländern kann keine Zeit zum Erholen gegeben werden. Zum dritten Zug würde Pearl Harbor stattfinden, jedoch nicht vor der Operation „Barbarossa“ – die deutsche Invasion der Sowjetunion. Dies gilt vor allem dann, wenn die Operation „Seelöwe“ abgebrochen wird.

Wenn Frankreich fällt, bedeutet dies die Niederlage aller Alliierten Armeen auf dem europäischen Festland. Dennoch ist das nicht das Ende des Spiels, sondern das Ende des Anfangs. Die einzige verbliebene Demokratie - England -, ist dann auf sich gestellt. Der Angriff Japans auf Pearl Harbor wird die zwei Englisch sprechenden Nationen aus diesem Grund vereinen. Die „Regia Marina“ (königliche italienische Flotte) dominiert das Mittelmeer und befindet sich in einer guten Position, um das komplette Mittelmeer zu kontrollieren. Italien ist wie ein Motor und spielt eine wichtige Rolle für die Bemühungen der Achse. Nordafrika wird zum Schlachtfeld, weil englische und italienische Land-, Wasser- und Lufteinheiten mal wieder um die Kontrolle des strategisch wichtigen Ägypten kämpfen. Im Osten beginnt die Sowjetunion mit einem frisch unterzeichneten Nichtangriffspakt mit Deutschland seine Nachbarn in Osteuropa anzugreifen.

Die Voraussetzungen sind geschaffen und die politische Situation ist verwirrend, wie so oft. Es kommt auf dich an, wie du deine Nation durch dieses Labyrinth führst. Ob und wann all diese historischen Ereignisse während des Spiels vorkommen, hängt von dir und deinen Mitspielern ab. Ihr habt die Chance die Geschichte neu zu schreiben.

Das ist das größte und mit der meisten Spieltiefe entworfene und veröffentlichte **Axis & Allies** Spiel aller Zeiten. Dieses Spiel und das dazu passende **Axis & Allies** *Pacific 1940* werden dir neue Herausforderungen und ich hoffe auch viel Spaß bieten. Vor allem dann, wenn du die beiden Spiele kombinierst. Als ich das erste Mal die beiden Spiele und all das Spielmaterial zusammen gesehen habe, stockte mir der Atem.
Ich möchte mich bei den Testspielern bedanken. Es sind Menschen wie du und ich – sie lieben das Spiel und das ist der Grund, warum sie freiwillig so viele Stunden damit verbracht haben. Im Gegenzug wollten sie nur ein gutes Spiel. Ich hoffe, du erlaubst mir, dass ich sie auf diese Weise bezahle.

- Larry Harris

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial……4

Spielzusammenfassung……6

Wie man den Krieg gewinnt……6

Aufstellung……6

Die politische Situation……9

Spielablauf……12

1. Einheiten kaufen und reparieren……12
2. Gefechtsbewegung……12
3. Kampfabwicklung……16
4. Kampflose Bewegung……22
5. Mobilisierung neuer Einheiten……22
6. Einkommen einziehen……23

Das Spiel gewinnen……25

Einheiteneigenschaften……25

Globale Regeln……32

Axis & Allies Plastik-Miniaturen Verzeichnis……40

Impressum

Spiel Design: Larry Harris
Spielentwicklung: Kevin Chapman und Mons Johnson
Regelbuchentwicklung: Larry Harris und Kevin Chapman
Zusätzliche Testspieler: Jeffrey Auer, Eric Christoff, Mike Davids, Martin Frick, Randy Heath, Dan Kersey, Gregory Smorey, Kelly Thye und Craig Yope
Bearbeitung: Kevin Chapman und Jennifer Clarke Wilkes

Künstlerische Leitung: Ryan Sansaver
Titelillustration: Jim Butcher
Graphisches Design: Leon Cortez
Kartografie: Todd Gamble
Fotografie: Allison Shinkle
Markenmanagement: Chris Lindsay, Brian Hart und Liz Schuh
Projektmanagement: Neil Shinkle
Produktionsmanagement: Godot Gutierre
Übersetzung: Nikolas Schmelzle und Adrian Jerchen

Danke an alle Projektteammitglieder und all die anderen – zu viele, um sie aufzuzählen – die an diesem Produkt mitgewirkt haben.

Spielmaterial

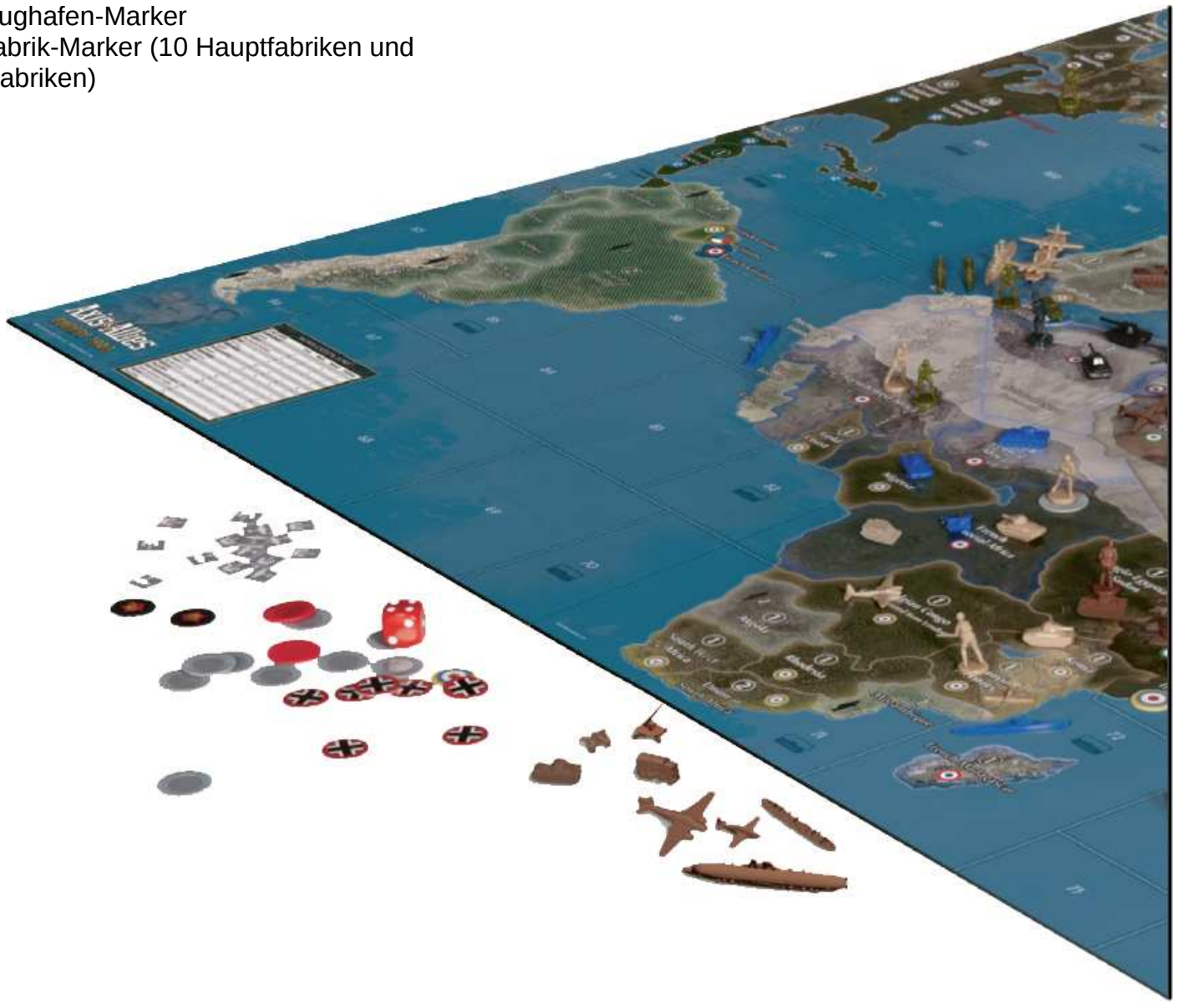
Spielbretter und Aufbewahrungsboxen:
1 Spielbrett
5 nationale Aufbewahrungsboxen

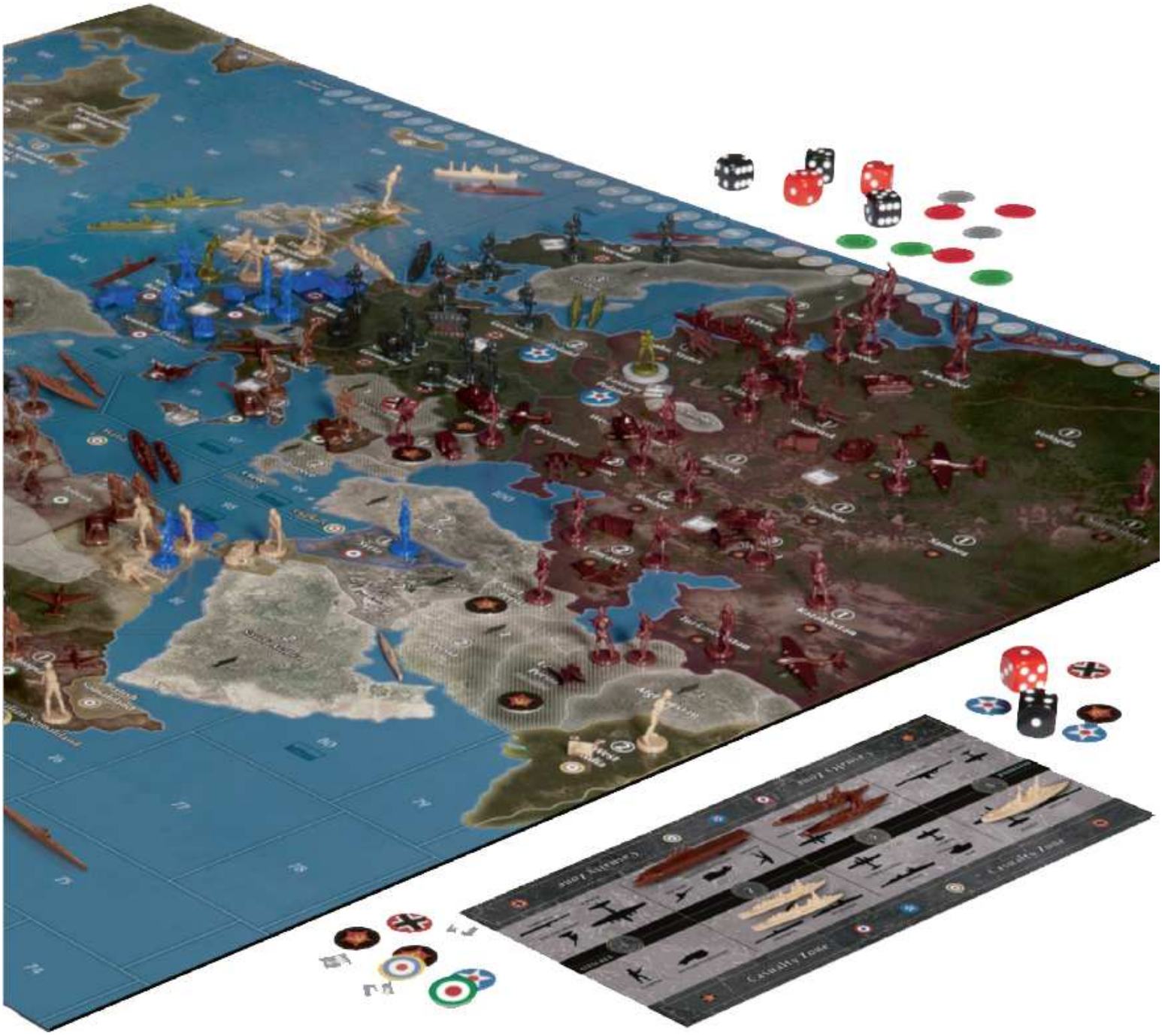
Übersichtskarten / Spielhilfen:
1 Forschungs- und Entwicklungsübersicht
1 Kampfbrett / Verluststreifen

Marker:
100 nationale Marker
16 Hafen-Marker
14 Flughafen-Marker
22 Fabrik-Marker (10 Hauptfabriken und 12 Fabriken)

Würfel und Plastik Chips:
55 graue Chips
15 grüne Chips
10 rote Chips
6 Würfel

Plastik-Miniaturen:
610 Stück





Es ist Frühling 1940. Seit der Invasion Polens vor neun Monaten liegen England und Frankreich mit Deutschland im Krieg. Die Sowjetunion und Deutschland haben einen geheimen Vertrag unterschrieben, dass sie Osteuropa untereinander aufteilen. Im November im gleichen Jahr hat die Sowjetunion unter der Verwendung eines falschen Vorwands Finnland angegriffen. Den Russen erging es in diesem Krieg nicht gut. 200.000 Finnen hielten einer Armee aus 1.000.000 Russen stand. Letztendlich aber mussten die Finnen um Frieden bitten und mehrere umstrittene Territorien wurden von der Sowjetunion annektiert.

Die Schwäche und die vernichtende Niederlage der roten Armee gingen nicht unbemerkt am wachsamen Auge des Dritten Reiches vorbei. In Kürze werden diese beiden großen Nationen in einen Kampf auf Leben und Tod um die eigene Existenz verwickelt sein. Bevor dieser Tag kommt, muss noch der Rest der Welt abgehandelt werden. Zuerst wurden Dänemark und Norwegen überfallen. Dann, mit keinem geringeren Ziel als die totale Vernichtung, wurden die englischen und französischen Truppen in Nordfrankreich, Belgien und Holland angegriffen. Zur großen Überraschung der Alliierten Armeen fiel die deutsche Armee unter Umgehung der Maginot-Linie in die Benelux-Länder ein. Die englische Expeditionsarmee fand sich schnell mit dem Rücken zum Meer, sodass England gezwungen war diese zu evakuieren. Während der Operation „Dynamo“ wurden die Alliierten mit einer stetig schrumpfenden Armee zu einem bitteren Rückzug von Dünkirchen gezwungen. Mehr als 300.000 Alliierte Soldaten wurden evakuiert und zurück nach Englandgebracht. Aber der Großteil der Ausrüstung ging dabei verloren oder blieb am Strand zurück.

Während dieser bitteren Tage gingen mehr als die Hälfte aller französischen Panzer in Belgien verloren. Daher ist Frankreich mit den Resten seiner verbleibenden Einheiten der Deutschen Wehrmacht – die zudem über neuere Taktiken und effektivere Arten der Kriegsführung verfügt – ausgeliefert. An diesem Punkt kannst du das Kommando einer oder mehreren Nationen übernehmen und die Geschichte neu schreiben. Kannst du als Spieler der Alliierten die Stoßkraft der Achse stoppen? Kannst du als Spieler der Achse Frankreich und/oder England besiegen? Kannst du den russischen Bären im Osten besiegen? Wie wirst du mit dem erwachenden Gigant, dem Arsenal der Demokratie, den USA umgehen? Deine Aufgabe wird nicht einfach, aber die Herrschaft über die Welt ist niemals einfach.

Spielzusammenfassung

Axis & Allies *Europe: 1940* kann mit bis zu fünf Spielern gespielt werden. Das Spiel stellt einen zweiseitigen Konflikt dar. Wenn ihr mehr als zwei Spieler seid, müsst ihr euch für eine Seite entscheiden, entweder für die Achse oder die Alliierten.

Die Alliierten bestehen aus den USA, England, Frankreich und der Sowjetunion. Die Achse wird von Deutschland und Italien repräsentiert. Jeder Spieler kontrolliert mindestens eine Nation. Manche Spieler spielen mehr als nur eine Nation.

Bei jedem Spielzug für eine Nation wählst du zuerst die Einheiten aus, die du für diese Nation kaufst. Dann bewegst du die angreifenden Einheiten in feindliche Gebiete und führst die Kämpfe durch Würfeln aus.

Nach dem Kampf kannst du die kampflose Bewegung mit allen Einheiten, die diese Runde nicht am Kampf teilgenommen haben, durchführen. Abschließend platzierst du die Einheiten, die du zu Beginn des Zugs gekauft hast, und ziehst dann dein Einkommen ein, einschließlich des Einkommens von jeglichen neu eroberten Gebieten.

Wie man den Krieg gewinnt

In deinem Zug baust, setzt, bewegst und kommandierst du Armeedivisionen, Flugzeugstaffeln und Kriegsflotten, um deine Gegner um ihre Gebiete zu bringen. Wenn deine Gegner am Zug sind, werden sie ihre Streitkräfte gegen dich einsetzen. Je mehr Gebiete du besitzt, umso mehr Einheiten kannst du bauen – und umso mächtiger sind diese Einheiten.

Auf dem Spielplan befinden sich elf Siegstädte, die entscheidend für die Kriegsanstrengungen sind. Die Alliierten kontrollieren zu Beginn des Spiels „Ottawa“, „Washington“, „London“, „Paris“, „Cairo“, „Leningrad“, „Moscow“ und „Stalingrad“. Die Achse kontrolliert zu Beginn des Spiels „Berlin“, „Rome“ und „Warsaw“.

Sieg der Achse

Die Achse gewinnt das Spiel, indem sie 8 beliebige Siegstädte eine komplette Spielrunde kontrolliert, solange sie eine eigene Hauptstadt („Berlin“ oder „Rome“) kontrolliert.

Sieg der Alliierten

Die Alliierten gewinnen das Spiel, indem sie „Berlin“ und „Rome“ für eine komplette Runde kontrollieren, solange sie mindestens eine eigene Hauptstadt („Washington“, „London“, „Paris“ oder „Moscow“) kontrollieren.

Aufstellung

Ein oder mehrere Spieler spielen die Alliierten und ein oder zwei Spieler spielen die Achse. Jeder Spieler kontrolliert eine oder mehrere Nationen. Wenn ein Spieler mehr als eine Nation spielt, müssen diese Nationen dem gleichen Bündnis angehören.

Wenn du mehr als eine Nation kontrollierst, musst du das Einkommen und die Einheiten separat halten. Du kannst immer nur für eine Nation Aktionen durchführen.

Sobald ihr entschieden habt, wer welche Nation (Nationen) spielen wird, könnt ihr das Spiel vorbereiten. Es enthält die nachfolgenden Spielkomponenten:

Spielbrett / Nationaler Produktionschart

Das Spielbrett zeigt eine Landkarte der westlichen Hemisphäre, ca. im Jahr 1940. Sie ist unterteilt in Gebiete, entweder Territorien (Landgebiete) oder Seezonen, die durch Grenzlinien getrennt sind. Der nationale Produktionschart zeigt der nationale Produktionslevel (Einkommen) jeder Nation während des Spiels an. Das Einkommen basiert auf der Summe der „Industrial Production Credits“ (IPCs / Industrielle Produktionskapazität) der Gebiete, die eine Nation kontrolliert. Platziere einen deiner nationalen Marker auf der entsprechenden Zahl auf dem nationalen Produktionschart, die dem Starteinkommenswert deiner Nation entspricht (wie unten gezeigt). Dieser Wert ist der Startwert des nationalen Produktionslevels. Jeder Spieler sollte selbst den Stand des Produktionslevels seiner Nation (Nationen) getrennt verfolgen.

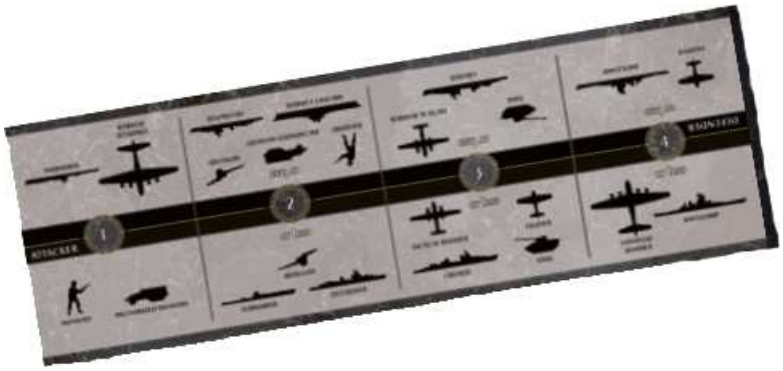
Aufstellungskarten

Nimm dir die Startaufstellungskarte deiner Nation, die sich auf der Oberseite der Aufbewahrungsbox befindet. Sie zeigt den Namen der Nation, die Farbe der Einheiten und deren Symbol an. Sie zeigt außerdem die Anzahl und Orte der Starteinheiten der entsprechenden Nation auf dem Spielplan.

Streitkräfte

Nimm dir die Plastikfiguren, die die Einheiten deiner Nation repräsentieren. Jede Nation ist mit einer Farbe gekennzeichnet, wie nachfolgend gezeigt. Platziere alle Starteinheiten deiner Nation auf dem Spielbrett gemäß der Aufstellungskarte(n) deiner Nation(en).

Nation	Start-IPCs	Farbe
Deutschland	30	Grau
Sowjetunion	28	Rotbraun
USA	35	Grün
England	29	Beige
Italien	10	Braun
Frankreich	17	Blau



Plastikchips

Benutzt die Plastikchips um Platz in übervollen Territorien und Seezonen zu schaffen. Graue Chips repräsentieren eine Kampfeinheit pro Chip, grüne Chips repräsentieren jeweils drei Einheiten und rote Chips repräsentieren fünf Einheiten. Beispiel: Wenn du zehn Infanteristen in einem Territorium platzieren willst, musst du einen roten Chip, einen grünen Chip und einen grauen Chip aufeinanderstapeln und einen Infanteristen oben auf die Chips stellen (wenn du nicht genug Einheiten zum Markieren deiner Stapel hast, kannst du auch einfach jedes andere Objekt zum Markieren nehmen, wie zum Beispiel ein Stück Papier, auf das du den Einheitentyp schreibst). Die Anzahl der Stapel ist nicht auf die Anzahl der verfügbaren Einheiten limitiert.

Nationale Marker

Die nationalen Marker zeigen den Spielstand an. Sie markieren eroberte Territorien und mit ihnen zeigt man den nationalen Produktionslevel an. Nimm dir alle nationalen Marker die das Emblem deiner Nation (deiner Nationen) aufgedruckt haben.

Industrial Production Credits (IPCs = Industrielle Produktionskapazität)

Die IPCs sind das Geld des Spiels und repräsentieren die Kapazität der Militärproduktion. Die Werte, die in der Tabelle oben gezeigt werden, repräsentieren die anfängliche nationale Produktionskapazität jeder Nation. Jede Nation beginnt das Spiel mit dieser Anzahl an IPCs, die im ersten Zug ausgegeben werden können. Während des Spiels gibt jede Nation IPCs aus, zum Beispiel für neue Einheiten, und erhält neue IPCs als Einkommen für von ihnen kontrollierte Gebiete. Benennt einen Spieler als Banker, der die IPC-Guthaben aller Nationen auf der IPC-Guthaben-Tabelle auf Seite 41 verfolgt oder trefft eine eigene Vereinbarung, die von der ganzen Gruppe akzeptiert wird.

Kampfbrett, Verluststreifen und Würfel

Das Kampfbrett ist eine Karte mit Spalten für die angreifenden und verteidigenden Einheiten und deren Kampfwerten. Wenn es zum Kampf kommt, setzen die involvierten Spieler ihre Einheiten auf die jeweilige Seite des Kampfbretts. Der Kampf wird durch Würfeln entschieden. Verluste werden markiert, indem sie hinter den Verluststreifen gestellt werden.

Forschung & Entwicklungsübersicht

Die Forschungs- und Entwicklungsübersicht wird für eine optionale Regel benötigt, wenn man dieses Spiel mit Axis & Allies *Pacific 1940* kombiniert (siehe „Globale Regeln“, Seite 33). Wenn du das kombinierte Spiel spielst, platziere immer einen deiner nationalen Marker in dem entsprechenden Forschungsfeld auf dem Chart, wenn du eine neue Technologie entwickelt hast.

Felder auf dem Spielbrett

Territorien

Die Farben der Grenzen der Territorien auf dem Spielbrett zeigen an, von welcher Nation sie zu Beginn des Spiels kontrolliert werden. Jede Nation hat ihre eigene Farbe und ihr eigenes Emblem (England kontrolliert die kanadischen Territorien außer denen die ihr eigenes Emblem beinhalten). Wenn sich die Regeln auf den ursprünglichen Eigentümer eines Territoriums beziehen, ist die Nation gemeint, deren Emblem in dem Territorium abgedruckt ist. Alle anderen Territorien sind neutral und werden von keiner Nation kontrolliert.

Die meisten Gebiete haben einen Einkommenswert von 1 - 20. Dies ist die Anzahl an IPCs, welche das Gebiet pro Runde für den Besetzer einbringt. Ein paar Gebiete, wie z.B. „Iceland“, haben keinen Einkommenswert.

Einheiten können zwischen benachbarten Gebieten (die eine gemeinsame Grenze haben) hin und her bewegt werden. Gebiete die sich nur an einem Punkt berühren (wie z.B. „United Kingdom“ und „Seezone 111“) gelten nicht als benachbart, da sie keine gemeinsame Grenze haben.

Jedes Territorium steht in einem der drei unten genannten Verhältnisse zu deiner Nation:

Freundlich: von dir oder einem Verbündeten kontrolliert
Feindlich: von einer Nation kontrolliert, mit der du im Krieg liegst
Neutral: von keiner Nation kontrolliert oder von einer Nation des anderen Bündnisses kontrolliert, mit der du noch nicht im Krieg liegst (siehe „Die politische Situation“, unten). Neutrale Territorien wie zum Beispiel „Switzerland“ haben weiße Grenzen und enthalten kein Emblem. Die meisten dieser Territorien enthalten die Silhouette einer Einheit mit einer Zahl. Sie zeigt an, wie viele Infanterieeinheiten das Territorium zur Selbstverteidigung erhält, wenn dessen Neutralität angegriffen wird. „The Sahara Dessert“ und „Pripet Marshes“ sind unpassierbar und Einheiten können weder in noch durch diese Gebiete durch bewegt werden.

Seezonen

Seezonen sind entweder freundlich oder feindlich. In freundlichen Seezonen befinden sich keine Überwasserkriegsschiffe (dies beinhaltet nicht U-Boote und Transporter) einer Nation, mit der du im Krieg bist. In feindlichen Seezonen befinden sich Überwasserkriegsschiffe einer Nation, mit der du im Krieg bist. (Die Anwesenheit eines Überwasserkriegsschiffes von einer Nation, mit der du dich noch nicht im Krieg befindest, macht die Seezone nicht feindlich).

Hinweis: Das kaspische Meer (umgeben von „Caucasus“, „Kazakhstan“, „Turkmenistan“, „Eastern Persia“, „Persia“, und „Northwest Persia“) wird als Seezone angesehen, obwohl es keine Nummer enthält.

Inseln

Eine Insel oder eine Inselgruppe ist ein einzelnes Territorium das komplett von einer oder mehreren Seezonen umgeben ist. Eine Seezone kann mehr als eine Insel oder Inselgruppe enthalten, aber jede davon wird als ein Territorium angesehen. Jedes Territorium hat einen eigenen Namen und enthält ein eigenes Emblem. Es ist nicht möglich Landeinheiten auf mehrere Inseln einer Inselgruppe zu verteilen, so dass sie auf verschiedenen Inseln einer Inselgruppe stehen. Inseln, die keinen Namen haben wie zum Beispiel in der „Seezone 1“, sind keine Spielfelder und es können keine Einheiten auf diese Inseln bewegt werden.

Beispiel: *Ein Inselterritorium*

Beispiel: „Sardinia“ und „Sicilia“ befinden sich beide in der Seezone 95. Jede dieser Inseln kann, unabhängig von der anderen, Landeinheiten enthalten. Die „West Indies“ jedoch, die sich in der Seezone 89 befinden, sind eine Inselgruppe (also ein Territorium), deswegen befinden sich alle Einheiten im gleichen Territorium und nicht auf verschiedenen Inseln. Inseln die keinen Namen haben, wie zum Beispiel die in Seezone 114, sind keine Spielfelder und auf diese können keine Einheiten bewegt werden.

Kanäle und Meerengen

Kanäle und Meerengen sind geografische Merkmale, die Seebewegungen ermöglichen oder verhindern, je nachdem, wer diese kontrolliert. Kanäle sind künstliche Wasserstraßen, die zwei größere Gewässer verbinden, während Meerengen natürliche Passagen sind, die die gleiche Eigenschaft haben. In beiden Fällen ermöglicht die Kontrolle der umgebenden Territorien der kontrollierenden Nation und ihren Verbündeten diese zu passieren, während feindliche Nationen diese nicht passieren können.

Beispiel: *Der „Panama Canal“*

Es gibt zwei Kanäle auf dem Spielbrett. Der „Panama Canal“ verbindet den Pazifik mit der Karibik (Seezone 64 und 89) und der „Suez Canal“ verbindet das Rote Meer mit dem Mittelmeer (Seezone 81 und 98). Ein Kanal wird nicht als Feld angesehen und blockiert daher keine Bewegung auf dem Land. Landeinheiten können frei zwischen „Trans-Jordan“ und „Egypt“ hin und her bewegt werden. „Central America“, in dem sich der „Panama Canal“ befindet, ist ein Territorium, sodass zur Überquerung dieses Kanals keine Bewegungspunkte notwendig sind.

Beispiel: *Die „Danish Strait“*

Es gibt drei Meerengen auf dem Spielbrett: Die „Turkish Straits“ verbindet das Mittelmeer und das Schwarze Meer (Seezone 99 und 100), die „Strait of Gibraltar“ verbindet den Atlantik mit dem Mittelmeer (Seezone 91 und 92) und die „Danish Strait“ verbindet die Nordsee mit der baltischen Meer (Seezone 112 und 113). Die meisten Meerengen können ohne die Verwendung von Transportschiffen nicht von Landeinheiten überquert werden. „Turkey“ jedoch ist ein Territorium, darum sind keine Transportschiffe und keine Bewegungspunkte notwendig, um den Bosporus zu überqueren.

Wenn dein Bündnis (aber nicht notwendigerweise deine Nation) einen Kanal oder eine Meerenge zu Beginn deines Zuges kontrolliert, kannst du Marineeinheiten durch diesen Kanal oder diese Meerenge bewegen (du kannst diese nicht im gleichen Zug, in dem du den Kanal oder die Meerenge erobert hast, nutzen). Wenn ein Kanal oder eine Meerenge von einer feindlichen Nation kontrolliert wird, mit der du aber noch nicht im Krieg bist, musst du für die Benutzung des Kanals oder der Meerenge um Erlaubnis fragen. Das kann aber abgelehnt werden. Wird ein Kanal oder eine Meerenge von einem neutralen Territorium umgeben oder von einer Nation kontrolliert, mit der du im Krieg bist, kannst du keine Marineeinheiten dort hindurch bewegen.

Um einen Kanal oder eine Meerenge zu kontrollieren, musst du das angrenzende Territorium oder die angrenzenden Territorien kontrollieren. Diese sind folgende:

Kanal / Meerenge	**angrenzende Territorien**
„Suez Canal“	„Egypt“ und „Trans-Jordan“
„Panama Canal“	„Central America”
„Turkish Straits”	„Turkey”
„Strait of Gibraltar”	„Gibraltar”
„Danish Straits”	„Denmark”

Bei nur einem angrenzenden Territorium kontrolliert die Nation, die dieses Territorium kontrolliert auch den Kanal oder die Meerenge. Bei zwei angrenzenden Territorien werden der Kanal oder die Meerenge von dem Bündnis kontrolliert das die beiden Territorien kontrolliert. Sollten zwei Bündnisse zwei verschiedene Territorien kontrollieren, ist der Kanal oder die Meerenge für alle Marineeinheiten unpassierbar. „Turkey“ beginnt das Spiel als neutrales Territorium, darum kann bis zur Eroberung von „Turkey“ kein Bündnis Einheiten durch die „Turkish Straits“ bewegt werden.

Ausnahme: U-Boote jeder Nation dürfen die Straße von Gibraltar unabhängig davon passieren, wer sie kontrolliert.

Die Bewegung von Lufteinheiten wird nicht von Kanälen und Meerengen beeinflusst, egal ob diese über Land oder Wasser bewegt werden. Sie können die durch Kanäle oder Meerengen verbunden Seezonen passieren, unabhängig davon, wer diese kontrolliert.

Die politische Situation

Zu Beginn des Spiels liegen Frankreich und England mit Deutschland und Italien im Krieg. Die zwei anderen großen Nationen – die USA und die Sowjetunion – liegen noch nicht mit den Achsenmächten im Krieg. Viele andere Länder versuchten ebenfalls neutral zu bleiben, mussten sich aber durch die Ausweitung des Krieges auf die ganze Welt zwangsweise einer Seite anschließen. Die nachfolgenden Regeln spiegeln das Entstehen und die Entwicklung der historischen Ereignisse ab 1940 wider.

Deutschland

Zu Beginn des Spiels liegt Deutschland mit Frankreich und England im Krieg. Die Deutsche Armee steht bereits in Holland und Belgien und ist bereit Frankreich anzugreifen. Die Reste der ehemals stolzen französischen Armee und ein paar gemischte Alliierte Einheiten sind alles, was zwischen den Deutschen und Paris steht. Falls Frankreich fällt, muss sich Deutschland entscheiden, welche Eroberung die nächste sein soll - Operation „Seelöwe“ (die Invasion in England) oder Operation „Barbarossa“ (die Invasion in die Sowjetunion). Mit dem Hauptteil der Armee und der Luftwaffe in Belgien kann Deutschland, zumindest für den Moment, die Sowjetunion nicht angreifen.
Deutschland kann jederzeit zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ den USA oder der Sowjetunion den Krieg erklären. Eine Kriegshandlung zwischen Deutschland und der Sowjetunion hat keine Auswirkung auf die Beziehungen zwischen Deutschland und den USA, und umgekehrt.

Die Sowjetunion

Die Sowjetunion liegt zu Beginn des Spiels mit keiner Nation im Krieg. Das Land erholt sich gerade von Stalins großer Säuberungsaktion des Offizierskorps, die die Rote Armee bis auf ihren harten Kern reduziert hat. Aufgrund des jüngsten militärischen Desasters in Finnland kann der Sowjetunion nichts Besseres passieren, als ein geheimes Abkommen mit Deutschland. Dieses geheime Abkommen, bekannt als der „Molotov-Ribbentrop Pakt“, garantiert die Neutralität der Sowjetunion wenn Deutschland in Europa den Krieg beginnt. Gleichzeitig erlaubt der Pakt beiden Nationen deren Einflussbereich in Osteuropa ohne Einmischung des Anderen zu vergrößern. Die Sowjetunion darf vor dem vierten Zug keiner europäischen Achsenmacht den Krieg erklären. Ausnahme: Eine der europäischen Achsenmächte erklärt der Sowjetunion den Krieg zuerst oder „London“ wurde von einer Achsenmacht erobert.

Die USA

Die USA liegt zu Beginn des Spiels mit keiner Nation im Krieg. Die USA, durch zwei Ozeane von den Konflikten getrennt, wollen vor allem nicht schon wieder in einen Krieg in Europa hineingezogen werden wie bereits vor ca. 20 Jahren. Zu diesem Zeitpunkt empfinden die Amerikaner nicht, dass diese Ereignisse sie betreffen. Mit einem Militär, das im weltweiten Vergleich gerade mal auf Platz 12 bis 14 liegt, und einer ernsthaften Isolationsstimmung im Land, können die USA nur durch die Empörung ihres Volkes bei einem plötzlichen und absichtlichen Angriff einer Achsenmacht ihre Neutralität beenden und am Krieg teilnehmen.

Solange die USA neutral sind, kann der Spieler der USA zusätzlich zu den normalen Einschränkungen (siehe „Nationen, die nicht miteinander im Krieg sind“, Seite 15) die Bewegung seiner Marineeinheiten nur in zu den USA benachbarten Seezonen beenden. Ausnahme: US Kriegsschiffe (ausgenommen Transportschiffe) können Langstreckenpatrouillen in Seezone 102 durchführen.

Die USA dürfen keiner Achsenmacht den Krieg erklären, es sei denn, eine Achsenmacht erklärt den USA den Krieg oder erobert London oder ein beliebiges Territorium in Nordamerika. Danach können die USA irgendeiner oder allen Achsenmächten den Krieg erklären. Allerdings wird Japan in Runde 3 den „schlafenden Riesen“ durch den Angriff auf Pearl Harbor wecken. Dadurch dürfen die USA zu Beginn der Phase „Einkommen einziehen“ ihres Zugs in dieser Runde irgendeiner oder allen Achsenmächten den Krieg erklären, falls sie dies noch nicht getan haben. Dabei handelt es sich um eine Ausnahme zu den Kriegserklärungsregeln (siehe „Den Krieg erklären“, Seite 12), da dies ja normalerweise nur zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ möglich ist.

England

England liegt mit Deutschland und Italien im Krieg. Mit dem erwarteten Fall von Frankreich muss England jetzt alleine gegen die Achse kämpfen. Zu Beginn des Spiels haben englische sowie andere alliierte Einheiten gerade noch die Evakuierung von Dünkirchen geschafft. Eine Invasion in England zeichnet sich als echte Möglichkeit ab. Der Kampf um Britannien beginnt. Nur wenn die USA und die Sowjetunion in Zug 3 und 4 den Krieg erklären (oder früher wenn die Achse sie angreift), wird England angesichts der drohenden Gefahr durch die Achse geholfen. Solange muss England durchhalten.

Italien

Zu Beginn des Spiels liegt Italien mit Frankreich und England im Krieg. Das faschistische Italien, verbündet mit dem Achsenpartner Deutschland, hofft, dass es sich seinen Traum von Größe erfüllen kann und den einstigen Ruhm Roms wiedererlangt. Um dies zu erreichen, strebt Italien eine Ausdehnung tief nach Afrika und die Beherrschung des Mittelmeers an.

Italien kann jederzeit zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ den USA oder der Sowjetunion den Krieg erklären. Eine Kriegshandlung zwischen Italien und der Sowjetunion hat keine Auswirkung auf die Beziehungen zwischen Italien und den USA und umgekehrt.

Frankreich

Frankreich liegt mit Deutschland und Italien im Krieg. Konfrontiert mit einer neuen Kriegsführung, dem Blitzkrieg, wird die französische Armee irgendwann vernichtet werden. Die Frage ist nur, wie viele deutsche und italienische Einheiten dabei mit untergehen. Der Spieler der USA oder der von England spielt Frankreich und seine Militäreinheiten mit. Der ausgewählte Spieler wird alle französischen Aktionen während der Züge anderer Nationen durchführen. Frankreich wird als eigenständige Nation behandelt einschließlich der Verwaltung der IPCs der französischen Wirtschaft. Dieses Spiel enthält nicht die Einrichtung des „Vichy-Regimes“ in Frankreich. Alle französischen Einheiten werden nach dem Fall von Frankreich weiterhin vom Spieler Frankreichs (dem Spieler der USA oder Englands) kontrolliert.

Falls das Territorium „France“ von den Alliierten befreit wird, platziert der Spieler Frankreichs sofort kostenlose französische Einheiten mit einem Wert von bis zu 12 IPCs in „France“. Dies kann nur einmal pro Spiel sattfinden.

Neutrale Territorien

Im Jahr 1940 wollten viele Länder, darunter die USA, neutral bleiben. Als sich der Krieg zu einem Weltkrieg entwickelte, mussten sich die neutralen Länder für eine Seite entscheiden. Es gibt drei Arten von neutralen Territorien in diesem Spiel: „Sympathisant der Alliierten“, „Sympathisant der Achse“ und strikt neutrale (für keine der beiden Seiten).

Viele Neutrale Territorien haben ihre eigenen Streitkräfte. Diese Streitkräfte werden auf der Karte als Silhouette einer Infanterieeinheit dargestellt. Daneben ist eine Zahl abgebildet. Sie zeigt die Anzahl der Einheiten an, die auf der Karte platziert werden, wenn die Neutralität des Territoriums, durch einen Angriff in Frage gestellt wird. Diese Einheiten werden kostenlos platziert.

Ein wichtiger Punkt ist zu verstehen, welcher Unterschied zwischen einem neutralen Territorium und einer neutralen Nation besteht. Es gibt nur sechs Nationen im Spiel (Deutschland, die Sowjetunion, die USA, England, Italien und Frankreich). Während manche dieser Nationen das Spiel neutral beginnen, beginnen neutrale Territorien das Spiel ohne von einer Nation kontrolliert zu werden. Jedes neutrale Territorium wird als eine eigene Einheit behandelt. Neutrale Territorien gelten auf keine Weise als Land. Eine Invasion der Achse von „Northwest Persia“ aktiviert nicht die eigene Armee von „Persia“ und ändert nicht dessen neutralen Status. Im Gegensatz zu Nationen, kann neutralen Territorien kein Krieg erklärt werden – sie werden einfach nur angegriffen.

Freundlich Neutrale

Freundlich neutral sind neutrale Territorien, die mit deinem Bündnis sympathisieren. Beispiel: Auf der Karte sind „Bulgaria“ und „Iraq“ als Sympathisanten der Achse dargestellt. Diese Territorien sind also freundlich neutral für Deutschland und Italien. Ein Territorium, das als Sympathisant der Alliierten dargestellt ist, ist freundlich neutral für die USA, England, die Sowjetunion und Frankreich.

Freundlich neutrale Territorien können nicht angegriffen werden und es können keine Lufteinheiten über diese bewegt werden. Landeinheiten einer Nation, die im Krieg liegt, können in der Phase „kampflose Bewegung“ in (aber nicht durch) ein freundlich neutrales Territorium bewegt werden (siehe „kampflose Bewegung“, Seite 22). Jedoch ändert dies den Status dieses neutralen Territoriums. Die erste verbündete Nation, die dies macht, platziert einen nationalen Marker in dem vorher freundlichen Territorium. Das nationale Einkommen dieser Nation steigt um den Einkommenswert des Territoriums und wird entsprechend angepasst. Durch den Verlust der Neutralität dieses Territoriums wird dessen abgedruckte Armee sofort aktiviert. Die Nation, die nun das vorher freundliche neutrale Territorium kontrolliert, kann die entsprechenden Anzahl Einheiten platzieren und diese zu Beginn ihres nächsten Zuges frei verwenden.

Beispiel: *„Yugoslavia“ ist ein freundlich Neutraler für die Alliierten und ein unfreundlich Neutraler für die Achse.*

Unfreundlich Neutrale

Neutrale, die gegenüber deinen Feinden sympathisieren, sind für dich unfreundliche Neutrale. Deutschland zum Beispiel muss gegen „Yugoslavia“ kämpfen, da es ein neutraler Staat ist der ein „Sympathisant der Alliierten“ ist.

Die Bewegung von Einheiten in ein unfreundlich neutrales Territorium wird als „Gefechtsbewegung“ betrachtet und es muss während der Phase „Kampfabwicklung“ ein Kampf durchgeführt werden (siehe Phase „Kampfabwicklung“, Seite 12). Bevor das neutrale Territorium von der einfallenden Nation besetzt (erobert) werden kann, müssen alle abgebildeten Einheiten des neutralen Territoriums vernichtet werden. Lufteinheiten können nicht über das unfreundliche neutrale Territorium bewegt werden, es sei denn, man greift dieses an.

Wenn man in ein neutrales Territorium eindringt, wird dieses nicht mehr als neutral angesehen und schließt sich dem Bündnis an, das der angreifenden Nation gegenüber feindlich ist. Wenn Deutschland zum Beispiel „Yugoslavia“ angreift, würde sich „Yugoslavia“ den Alliierten anschließen. Außerdem wird dessen eigene Armee sofort in „Yugoslavia“ platziert. Man kann die Infanterieeinheiten einer beliebigen Nation benutzen, die diese neutrale Armee repräsentieren. In jedem Fall wird ein Spieler der gegnerischen Seite ausgewählt um die neutralen Einheiten zu kontrollieren. Dieser Spieler platziert die neutralen Einheiten auf dem Brett und führt für diese Einheiten die Kampfabwicklung durch. Vermischt nicht die neutralen Einheiten mit den Einheiten einer anderen Nation, einschließlich der Nation, die diese neutralen Einheiten spielt.

Bei der Eroberung eines unfreundlichen neutralen Territoriums erhält der erobernde Spieler das Einkommen des Territoriums. Die einfallende Nation platziert einen nationalen Marker in dem Territorium und das nationale Einkommen dieser Nation steigt um den Einkommenswert des Territoriums und wird entsprechend angepasst.

Falls der Angriff auf das neutrale Territorium erfolglos ist (das Territorium wurde nicht erobert), bleiben die verbliebenen Einheiten in diesem Territorium, aber diese können nicht bewegt werden. Das Territorium bleibt unkontrolliert (platziere einen umgedrehten nationalen Marker darin, um dessen neuen Status anzuzeigen), aber Einheiten des Bündnisses, mit dem das Territorium nun freundlich ist, können in das Territorium bewegt werden und übernehmen dadurch die Kontrolle über das Territorium und dessen verbliebene Einheiten, als wenn das Territorium ein freundlicher Neutraler wäre.

Strikt Neutrale

„Sweden“, „Turkey“ und „Switzerland“ sind Beispiele für strikt Neutrale. Sie haben keine Sympathien für das eine oder das andere Bündnis. Diese Neutralen können nur kontrolliert werden in dem man in sie einfällt. Strikt Neutrale werden genauso behandelt wie unfreundliche Neutrale, mit einer Ausnahme. Ein Angriff durch eine der beiden Bündnisse auf ein strikt neutrales Territorium (egal ob erfolgreich oder nicht) sorgt dafür, dass sofort alle verbliebenen strikt neutralen Territorien entweder Sympathisanten der Alliierten oder Sympathisanten der Achse werden, je nachdem wer die Neutralität dieser strikt Neutralen verletzt hat. Wenn Deutschland zum Beispiel „Sweden“ angreift, werden alle anderen strikt Neutralen auf der Karte Sympathisanten der Alliierten.

Beispiel: *„Sweden“ ist zu Beginn des Spiels ein strikt neutrales Territorium.*

Sobald ein vorher strikt neutrales Territorium von einer der Hauptnationen kontrolliert wird, gelten die Regeln für neutrale Territorien für dieses Territorium nicht mehr. Es wird wie jedes andere Territorium behandelt, mit der Ausnahme das es keinen „ursprünglichen“ Eigentümer hat (auch dann nicht wenn es anfangs für das eine oder das andere Bündnis parteiisch war). Mit anderen Worten, es kann nur erobert werden, aber niemals befreit werden (siehe „Befreiung eines Territoriums“, Seite 21), und es kann niemals eine Hauptfabrik darin gebaut werden (siehe „Fabriken“, Seite 27).

Spielablauf

Axis & Allies wird in Runden gespielt. Eine Runde besteht daraus, dass jede Nation ihren Zug macht.

Zugreihenfolge

1. Deutschland
2. Sowjetunion
3. USA
4. England
5. Italien
6. Frankreich (von einem Spieler der Alliierten kontrolliert)

Ein Zug besteht aus sechs Phasen, die in einer festen Reihenfolge stattfinden. Man muss Einkommen einziehen, wenn man kann, aber alle anderen Phasen des Zugs sind freiwillig. Wenn du die Phase „Einkommen einziehen“ beendet hast, ist dein Zug beendet. Dann kommt die nächste Nation.

Zugphasen

1. Einheiten kaufen & reparieren
2. Gefechtsbewegung (nur Nationen, die sich im Krieg befinden)
3. Kampfabwicklung (nur Nationen, die sich im Krieg befinden)
4. Kampflose Bewegung
5. Mobilisierung neuer Einheiten
6. Einkommen einziehen

Phase 1: Einheiten kaufen & reparieren

In dieser Phase darfst du IPCs für weitere Einheiten ausgeben, die du dann in zukünftigen Zügen verwenden kannst. Alle Einheiten, die in der Mobilisierungszone auf dem Spielbrett aufgelistet sind, können gekauft werden.

Ablauf beim Kauf von Einheiten

1. Einheiten auswählen
2. Für Einheiten bezahlen und beschädigte Einheiten und Einrichtungen reparieren
3. Einheiten in der Mobilisierungszone platzieren

Schritt 1: Einheiten auswählen

Du kannst so viele Einheiten von jedem Typ kaufen wie du dir leisten kannst. Wähle alle Einheiten aus, die du kaufen möchtest. Du musst nicht all deine IPCs ausgeben.

Schritt 2: Für Einheiten bezahlen und beschädigte Einheiten und Einrichtungen reparieren

Zahle so viele IPCs an die Bank, wie die Einheiten kosten (der Spieler der Bank trägt die verbleibende Summe deiner IPCs in die IPC-Guthaben Tabelle ein).

Du kannst auch für die Beseitigung von Schäden an deinen Einrichtungen bezahlen. Einrichtungen sind Fabriken, Flughäfen und Häfen. Die Behebung von einem Schadenspunkt kostet 1 IPC. Die Reparatur wirkt sich sofort aus und reparierte Einrichtungen können für den Rest des Zugs genutzt werden.

Deine Großkampfschiffe (Flugzeugträger und Schlachtschiffe) in Seezonen, die an funktionsfähige und verbündete Häfen angrenzen (inklusive derer, die in dieser Runde repariert wurden), werden ebenfalls repariert. Es kostet keine IPCs um diese Schiffe zu reparieren.

Schritt 3: Einheiten in der Mobilisierungszone platzieren

Platziere die gekauften Einheiten in der Mobilisierungszone (auf dem Spielbrett). Du kannst diese Einheiten nicht sofort nutzen, aber du wirst sie später im Zug aufstellen können.

Den Krieg erklären

Wenn es keine Einschränkungen gibt, dass du mit einer Nation der Gegenseite momentan nicht im Krieg sein darfst (siehe „Die politische Situation“, Seite 8), kannst du dieser Nation den Krieg erklären. Die Kriegserklärung musst du, wenn du am Zug bist, zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“, bevor etwaige Einheiten bewegt wurden, aussprechen, es sei denn, es ist in den Regeln zur politischen Situation anders beschrieben. Ein darauf folgender Angriff ist nicht notwendig. Sobald du einer Nation den Krieg erklärt hast, gelten alle Territorien und Seezonen, die Einheiten der Nation enthalten, der du den Krieg erklärt hast, als feindlich und die normalen Einschränkungen für die Bewegung in oder durch diese Gebiete treten, mit einer Ausnahme, in Kraft. Während der Phase „Gefechtsbewegung“, die einer Kriegserklärung folgt, darfst du auf deine Transportschiffe die sich bereits in Seezonen befinden, die jetzt feindlich sind, Einheiten einladen (aber nicht in anderen feindlichen Seezonen). Dies wird so interpretiert, dass Transportschiffe in der ursprünglichen Seezone für einen amphibischen Angriff beladen werden, bevor der Krieg erklärt wurde, also während die Seezone noch freundlich war.

Wenn eine Nation dir den Krieg erklärt, ist deine Nation sofort und nur mit dieser Nation im Krieg. Du musst warten bis du am Zug bist, bevor du Kriegserklärungen an andere Nationen aussprechen darfst, die durch die Kriegserklärung gegen dich möglich geworden sind. Wenn Deutschland zum Beispiel den USA den Krieg erklärt, liegen die USA sofort mit Deutschland im Krieg, aber der Spieler der USA muss bis zu seinem Zug warten, bevor er Italien den Krieg erklären darf. Natürlich kann der Spieler der USA in seinem Zug auch Deutschland den Krieg erklären. Dies ist aber nicht nötig, da er bereits mit Deutschland im Krieg liegt.

Kriegserklärungen sind entweder „provoziert” oder „unprovoziert”. Eine Kriegserklärung wird als provoziert betrachtet wenn diese entweder als Reaktion auf einen direkten Angriff erfolgt oder wenn eine politische Regel dies der Nation erlaubt, weil eine andere Nation durch eine Handlung die Bedingung dafür erfüllt hat. Der Spieler der USA darf zum Beispiel einer oder allen Achsenmächten den Krieg erklären wenn eine davon den USA den Krieg erklärt hat, somit würde eine Kriegserklärung der USA gegen Italien als Folge einer Kriegserklärung gegen die USA durch Deutschland als provoziert angesehen werden. Eine Kriegserklärung unter anderen Umständen wird als unprovoziert angesehen.

Phase 2: Gefechtsbewegung (nur Nationen im Krieg)

Die Bewegung wird in diesem Spiel in die zwei Phasen „Gefechtsbewegung“ und „Kampflose Bewegung“ unterteilt. Während der Phase „Gefechtsbewegung“ müssen alle Bewegungen, mit ein paar Ausnahmen (siehe unten), in feindlichen Gebieten beendet werden. Das Bewegen in ein feindliches Gebiet zählt als „Gefechtsbewegung“, egal ob das Gebiet besetzt ist oder nicht. Weitere Bewegungen, die nicht in einem feindlichen Gebiet enden, erfolgen in der Phase „Kampflose Bewegung“ (Phase 4).

Bewege so viele deiner Einheiten in so viele feindliche Territorien und Seezonen wie du willst. Du kannst aus verschiedenen Territorien Einheiten in ein feindliches Gebiet ziehen, wenn jede der bewegten Einheiten das Gebiet mit einem legalen Zug
erreichen kann.

In dieser Phase kannst du deine Einheiten auf dem Weg in feindliche Gebiete durch freundliche (aber nicht freundliche neutrale) Territorien bewegen. Jedoch können Einheiten in der Phase „Gefechtsbewegung“ den Zug nicht in freundlichen Territorien beenden, außer in vier Ausnahmefällen:

- Panzer und motorisierte Infanterie, die durch ein unbesetztes feindliches Territorium geblitzt sind (siehe „Panzer, motorisierte Infanterie und Blitzen“, Seite 15)
- Einheiten, die als Gefechtsbewegung aus einer feindlichen Seezone bewegt werden, um dem Kampf zu entgehen (eine Seezone, in die als Reaktion auf einen amphibischen Angriff verteidigende Lufteinheiten aufgestiegen sind, als Reaktion auf einen amphibischen Angriff (siehe „Aufsteigen“, Seite 16), kann in diesem Fall auch als eine feindliche Seezone angesehen werden).
- Marineeinheiten, die an einem amphibischen Angriff aus einer unbesetzten Seezone angreifen, genauso wie Marine- oder Landeinheiten, die vielleicht als Unterstützung für diesen amphibischen Angriff eingesetzt werden, falls verteidigende Lufteinheiten Aufsteigen (siehe „Aufsteigen“, Seite 16)
- Marineeinheiten, die in eine Seezone bewegt werden, die nur feindliche U-Boote und/oder Transportschiffe enthält, um diese anzugreifen (zur Erinnerung, solche Seezonen werden nicht als feindlich betrachtet).

Selbst wenn du alle Einheiten aus einem von dir kontrollierten Territorium bewegst, behältst du so lange die Kontrolle über dieses Territorium, bis eine feindliche Einheit in das Territorium bewegt wird und es erobert (das Territorium bleibt also in der Kontrolle der Nation, die es zu Beginn des Zuges kontrolliert hat).

Einheiten der gleichen Seite können sich Territorien und Plätze auf einem Flugzeugträger oder Transportschiff teilen, wenn beide Nationen im Krieg sind. Über die gemeinsame Nutzung müssen sich die entsprechenden Spieler jedoch einig sein.

Jegliche Gefechtsbewegung findet zur selben Zeit statt, darum kann man eine Einheit nicht bewegen, einen Kampf durchführen lassen und die Einheit während dieser Phase nochmal bewegen. Die einzige Ausnahme sind Landeinheiten, die an einem amphibischen Angriff teilnehmen, vor dem eine Seeschlacht stattgefunden hat (siehe „amphibischer Angriff“, Seite 14) und zu dem sie abgeladen werden müssen, nachdem die Seeschlacht beendet ist. Man kann keine zusätzlichen Einheiten in ein umkämpftes Gebiet bewegen, wenn der Angriff bereits begonnen hat.

Eine Land- oder Marineeinheit kann in so viele Gebiete bewegt werden, wie sie Bewegungspunkte hat. Die Bewegung der meisten Einheiten muss beendet werden, wenn sie in ein feindliches Territorium bewegt werden. Das bedeutet, dass eine Einheit mit 2 Bewegungspunkten entweder in ein freundliches Territorium und dann noch in ein feindliches Territorium oder nur in ein feindliches Territorium bewegt werden kann.

Feindliche U-Boote und/oder Transportschiffe blockieren weder die Bewegung von einer deiner Einheiten noch verhindern sie das Be- oder Entladen in dieser Seezone (Ausnahme: siehe „Spezielle Kampfbewegung: Transportschiffe“, Seite 16). Der Spieler, der an der Reihe ist, hat die Option feindliche U-Boote und/oder Transportschiffe, mit denen er sich in einer Seezone befindet, anzugreifen. Wenn jedoch eine Einheit einen solchen Angriff durchführt, muss die Bewegung dieser Einheit in dieser Seezone beendet werden und es müssen alle Einheiten in dieser Seezone angegriffen werden. Mit anderen Worten, du musst entweder alle feindlichen U-Boote und Transportschiffe in der Seezone angreifen oder alle feindlichen U-Boote und Transportschiffe ignorieren. Du kannst nicht manche feindlichen Einheiten in einer Seezone angreifen und andere feindlichen Einheiten in dieser Seezone ignorieren. Es ist aber möglich, dass du ein paar deiner Einheiten in dieser Seezone angreifen lässt und du gleichzeitig ein paar deiner Einheiten durch diese Seezone bewegst.

Beispiel für die Bewegung von Lufteinheiten: *Lufteinheiten können über ein feindliches Territorium bewegt werden als wenn dieses freundlich wäre.*

Beispiel für die Bewegung von Landeinheiten: *Die Bewegung von Landeinheiten muss beendet werden wenn sie in ein feindliches Territorium bewegt werden. Ausnahme sind Blitzende Panzer und motorisierte Infanterie (siehe Seite 15).*

Marineeinheiten, deren Bewegung in einer feindlichen Seezone beginnt

Zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ kann es sein, dass du bereits Marineeinheiten (und Lufteinheiten auf Flugzeugträgern) in Seezonen hast, in denen sich auch feindliche Marineeinheiten befinden, die dort schon zu Beginn deines Zuges waren. Es ist zum Beispiel möglich das ein Gegner neue Überwasserkriegsschiffe in einer Seezone gesetzt hat, in der du Marineeinheiten hast. Wenn du dann an der Reihe bist, teilst du diese Seezone mit den feindlichen Streitkräften.

Teilst du eine Seezone mit Überwasserkriegsschiffen (ausgenommen sind U-Boote und Transportschiffe) mit einer Nation, mit der du im Krieg bist, musst du eine der nachfolgenden Aktionen durchführen:

- deine Einheiten in der Seezone lassen und kämpfen,
- deine Einheiten aus der Seezone ziehen, Transportschiffe beladen und wo anders angreifen,
- deine Einheiten aus der Seezone ziehen, Transportschiffe beladen und in die gleiche Seezone zurückziehen, um dort zu kämpfen (du kannst in einer feindlichen Seezone keine Transportschiffe beladen) oder
- deine Einheiten aus der Seezone bewegen und nicht kämpfen.

Sobald diese Marineeinheiten bewegt wurden und/oder an einem Kampf teilgenommen haben, können sie in der Phase „Kampflose Bewegung“ nicht mehr bewegt werden.

Beispiel für die Bewegung von Marineeinheiten: *Die Bewegung von Marineeinheiten außer von U-Booten muss beendet werden wenn sie in eine feindliche Seezone bewegt werden. Der Zerstörer muss angehalten werden, dass U-Boot jedoch kann durch die Seezone bewegt werden da die feindliche Einheit kein Zerstörer ist.*

Lufteinheiten

Eine Lufteinheit, die in der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt wird, muss normalerweise Bewegungspunkte für die Phase „Kampflose Bewegung“ aufheben, um in dieser mit den restlichen Bewegungspunkten einen sicheren Landeplatz zu finden.

Die Bewegung einer Lufteinheit in einer kompletten Runde ist auf den Wert der Bewegungspunkte begrenzt. Darum kann ein strategischer Bomber mit 6 Bewegungspunkten nicht 6 Felder weit in ein feindliches Gebiet gezogen werden. Es müssen ausreichend Bewegungspunkte, die zur Landung auf einem freundlichen Gebiet benötigt werden, aufgehoben werden. Ein Jäger oder ein taktischer Bomber kann seine maximale Anzahl an Bewegungspunkte für einen Angriff auf Einheiten in einer Seezone nur verbrauchen, wenn nach Abschluss der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“ ein Flugzeugträger in dieser Seezone sein kann.

Lufteinheiten, die ein Gebiet mit Luftabwehrgeschützen angreifen, werden von diesen beschossen (siehe Seite 29). Dies gilt nicht für Territorien, die Luftabwehrgeschütze enthalten, aber nur überflogen werden. Luftabwehrgeschütze können nicht auf Bomber schießen, die einen strategischen Bombenangriff durchführen. Diese Lufteinheiten werden von den integrierten Luftabwehrsystemen der angegriffenen Fabriken, Häfen oder Flughäfen beschossen.

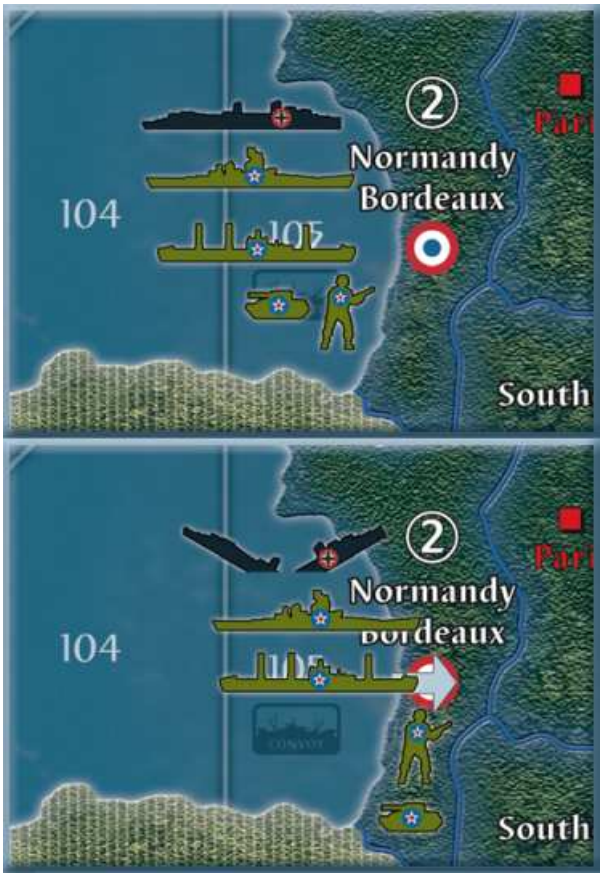
Amphibische Angriffe

Wenn du einen amphibischen Angriff durchführen willst, musst du dieses Vorhaben während der Phase „Gefechtsbewegung“ ankündigen. Ein amphibischer Angriff findet dann statt, wenn du ein Küstengebiet oder eine Inselgruppe aus einer nicht-feindlichen Seezone durch das Ausladen von Landeinheiten aus Transportschiffen in das entsprechende Gebiet, angreifst (oder bei einem gemeinsamen Angriff von ausladenden Marineeinheiten und anderen Einheiten aus einem oder mehreren benachbarten Territorien). Die Seezone kann freundlich oder feindlich sein. Wenn sie feindlich ist, muss sie vor dem amphibischen Angriff durch eine Seeschlacht zu einer freundlichen Seezone gemacht werden.

Das Bewegen von Transportschiffen und ihrer Fracht in eine Seezone, aus der du einen amphibischen Angriff planst, zählt als „Gefechtsbewegung“. Dies gilt auch, wenn sich in der entsprechenden Seezone keine verteidigenden Überwasserkriegsschiffe befinden und es keine Möglichkeit gibt, dass dort Lufteinheiten Aufsteigen (siehe „Aufsteigen“ Seite 16). Diese Regel gilt auch für jegliche andere Einheiten, die den Angriff unterstützen. Wenn möglicherweise Lufteinheiten Aufsteigen um die Seezone zu verteidigen, können noch zusätzlich Einheiten in diese Seezone bewegt werden, um die aufgestiegenen Lufteinheiten anzugreifen.

Während der Phase „Kampfabwicklung“ kannst du nur amphibische Angriffe durchführen, die du in der Phase „Gefechtsbewegung“ angekündigt hast.

Wenn ein amphibischer Angriff eine Seeschlacht enthält, müssen alle am Kampf teilnehmenden Lufteinheiten entweder in die Seezone oder in das Landgebiet bewegt werden. Sie nehmen dann nur an dem Kampf teil, in den sie bewegt wurden.



Beispiel für einen amphibischen Angriff: *Amphibische Angriffe finden während der Phase „Gefechtsbewegung“ statt. In diesem Beispiel muss das Schlachtschiff der USA den feindlichen Zerstörer im Seekampf zerstören, um die feindliche Seezone zu befreien, so dass das Transportschiff in „Normandy / Bordeaux“ Einheiten ausladen kann. Wenn in der Seezone nur verteidigende U-Boote und oder Transportschiffe gewesen wären, hätte der angreifende Spieler der USA entscheiden können ob er diese Einheiten ignoriert oder einen Wasserkampf durchführt.*

Spezielle Kampfbewegung

Einige Einheiten können während dieser Phase spezielle Bewegungen machen. Diese werden hier im Detail erklärt.

Flugzeugträger

Obwohl sie keinen Angriffswert haben und auch nicht auf dem Kampfbrett abgebildet sind, können Flugzeugträger an einem Angriff teilnehmen und Treffer einstecken, so lange mindestens eine Einheit mit einem Angriffswert mit angreift. Jeder Jäger oder taktischer Bomber auf einem Flugzeugträger startet, bevor ein Flugzeugträger bewegt wird und bewegt sich unabhängig vom Flugzeugträger. Diese Lufteinheiten können einen Angriff in der Phase „Gefechtsbewegung“ aus der Seezone des Flugzeugträgers (bevor dieser bewegt wird) machen oder sie verbleiben bis zur Phase „Kampflose Bewegung“ in dieser Seezone.

Flugzeuge eines Verbündeten an Bord eines eigenen Flugzeugträgers müssen während der Phase „Gefechtsbewegung“ als Fracht an Bord bleiben. Sie können nicht am Kampf teilnehmen und sind zerstört, wenn der Flugzeugträger zerstört wird.

Falls ein Flugzeugträger während den Phasen „Gefechtsbewegung“ oder „Kampflose Bewegung“ bewegt wird, können verbündete Flugzeuge nach der Bewegung des Flugzeugträgers in der Seezone, in der sein Zug endet, auf ihm gelandet werden.

U-Boote

U-Boote können aufgrund ihrer Fähigkeit zu tauchen unbemerkt bewegt werden. Aus diesem Grund haben sie spezielle Regeln für die Bewegung. Wenn sich keine feindlichen Zerstörer in der Nähe befinden, kann ein U-Boot durch eine Seezone, in der sich gegnerische Kriegsschiffe befinden, bewegt werden, ohne dass dessen Zug beendet werden muss. Wenn jedoch ein U-Boot in eine Seezone bewegt wird, die in der Phase „Gefechtsbewegung“ einen gegnerischen Zerstörer enthält, muss die Bewegung sofort beendet und ein Kampf durchgeführt werden.

Nationen, die nicht miteinander im Krieg liegen

Wenn zwei Nationen aus dem jeweils anderen Bündnis noch nicht miteinander im Krieg liegen, werden diese unter Anwendung spezieller Bedingungen und Einschränkungen behandelt.

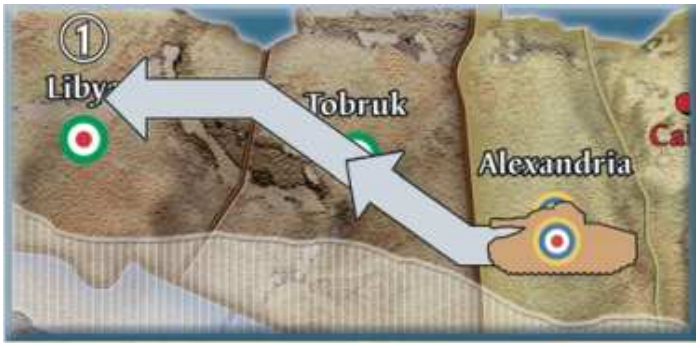
Bewegung: Ein Schiff einer dieser Nationen blockiert nicht die Bewegung von Schiffen anderer Nationen, mit der sie noch nicht im Krieg ist und umgekehrt. Sie können sich in der gleichen Seezone befinden.

Kampf: Eine Nation kann ein Territorium nicht angreifen, wenn das Territorium von einer Nation kontrolliert wird oder es Einheiten von einer anderen Nation enthält, mit der sie noch nicht im Krieg ist. Wenn eine Nation eine Seezone mit Einheiten von einer Nation, mit der sie im Krieg liegt, und Einheiten von einer anderen Nation, mit der sie nicht im Krieg liegt, angreift, so werden die Einheiten der sich nicht im Krieg befindlichen Nation ignoriert. Deren Einheiten nehmen nicht am Kampf teil und dies gilt auch nicht als Kriegshandlung gegen diese Nation.

Neutrale Nationen: Wenn eine Nation mit niemandem im Krieg liegt, ist sie neutral. Nationen, die das Spiel neutral beginnen (wie die USA oder die Sowjetunion) sind anfangs kein Teil der Alliierten oder der Achse. Die Achsenmächte sind auf der Gegenseite dieser neutralen Nationen, jedoch werden sie jetzt noch nicht als Feinde angesehen. Solange eine Nation neutral bleibt, gibt es viele strenge Einschränkungen. Eine neutrale Nation kann keine Land- oder Lufteinheiten in oder durch neutrale Territorien bewegen. Es dürfen weder die Einheiten in oder durch Territorien oder auf Schiffe bewegt werden, die einer anderen Nation gehören, noch die Häfen einer anderen Nation benutzt werden. Andere Nationen können nicht ihre Einheiten in oder durch Territorien oder auf Schiffe bewegen, die der neutralen Nation gehört, oder die Häfen einer neutralen Nation nutzen.

Panzer, motorisierte Infanterie und Blitzen

Ein Panzer kann „blitzen“, indem er in seinem Zug durch ein unbesetztes feindliches Territorium bewegt wird und der Zug in einem freundlichen oder feindlichen Territorium beendet wird. Des Weiteren kann eine motorisierte Infanterieeinheit zusammen mit je inem blitzenden Panzer bewegt werden. Dieser komplette Zug muss während der Phase „Gefechtsbewegung“ stattfinden. Die blitzenden Einheiten erhalten die Kontrolle über das erste Territorium, bevor sie in das nächste bewegt werden. Platziere eines deiner nationalen Marker im ersten Territorium und passe das nationale Produktionseinkommen an. Ein Panzer (oder eine motorisierte Infanterie), der im ersten Territorium auf feindliche Einheiten inklusive Luftabwehrgeschütze, Fabriken, Flughäfen oder Häfen trifft, muss dort angehalten werden und kann nicht blitzen.



Beispiel 1 für Blitzen: *Mit einem Panzer kann man durch ein feindliches aber unbesetztes Territorium blitzen. Platziere einen deiner nationalen Marker im geblitzten Territorium.*

Beispiel 2 für Blitzen: *Du musst die Bewegung deines Panzers beenden wenn er auf feindliche Einheiten trifft, eingenommen Luftabwehrgeschütze, Fabriken, Flughäfen und Häfen, somit kann der Panzer nicht blitzen.*

Transportschiffe
Wenn ein Transportschiff auf feindliche Überwasserkriegsschiffe trifft (ausgenommen sind feindliche U-Boote und/oder Transportschiffe) NACHDEM es bewegt wurde (die Seezone, in der es seinen Zug beginnt, wird nicht mitgezählt), muss die Bewegung dieser Einheit für diesen Zug beendet werden und es muss eine Seeschlacht durchgeführt werden.
Ein Transportschiff kann, während es bewegt wird, in jeder freundlichen Seezone Einheiten einladen. Dies gilt auch für die Seezone, von der es seinen Zug begonnen hat. Werden während der Phase „Gefechtsbewegung“ in ein Transportschiff Einheiten eingeladen, müssen entweder diese Einheiten auch während der Phase „Gefechtsbewegung“ ausgeladen werden, um als Teil eines amphibischen Angriffs ein feindliches Territorium anzugreifen, oder es muss ein Rückzug während der Seeschlacht als Teil eines amphibischen Angriffs durchgeführt werden. Ein Transportschiff als Teil eines amphibischen Angriffs muss seinen Zug in einer freundlichen Seezone beenden (oder eine Seezone, die als Ergebnis der Seeschlacht zu einer freundlichen Seezone wird), aus welcher es den Angriff durchführen kann. Jedoch ist es nicht erlaubt, dass ein Transportschiff Einheiten für einen amphibischen Angriff in einer Seezone auslädt, die ein oder mehrere ignorierte feindliche U-Boote enthält, es sei denn mindestens ein Kriegsschiff der angreifenden Nation befindet sich am Ende der Phase „Gefechtsbewegung“ in dieser Seezone. Jegliche Landeinheiten an Bord eines Transportschiffes gelten vor dem Ausladen als Fracht. Fracht kann nicht an der Seeschlacht teilnehmen und ist zerstört, wenn das Transportschiff zerstört wird.

Flughäfen
Wenn Lufteinheiten von einem Territorium mit einem funktionsfähigen Flughafen gestartet werden, bekommen diese Lufteinheiten einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Jäger und taktische Bomber haben nun 5 Bewegungspunkte, strategische Bomber haben 7 Bewegungspunkte (siehe „Flughäfen“, Seite 28).

Häfen
Alle Schiffe, die aus einer Seezone bewegt werden die an ein Landgebiet mit einem funktionsfähigen verbündeten Hafen angrenzen, bekommen einen zusätzlichen Bewegungspunkt (siehe Häfen“, Seite 28).

Aufsteigen
Aufsteigen ist eine spezielle Bewegungsoption, die der verteidigende Spieler am Ende dieser Phase machen kann. Sie wird durchgeführt, nachdem der Angreifer alle seinen Bewegungen in der Phase „Gefechtsbewegung“ durchgeführt und alle Angriffe angekündigt hat. Der Angreifer darf keine Bewegungen oder Angriffe ändern, nachdem der Verteidiger Einheiten Aufsteigen lassen hat.
Ein schnelles Reaktionsteam von nicht mehr als 3 verteidigenden Jägern und/oder taktischen Bombern (strategische Bomber können nicht Aufsteigen), auf einer Insel oder einem Küstengebiet jeweils mit einem funktionsfähigen Flughafen kann aufsteigen, um einen Angriff auf benachbarte Seezonen zu verteidigen. Diese Lufteinheiten können auch aufsteigen, um verbündeten Einheiten in benachbarten Seezonen bei ihrer Verteidigung zu helfen. Sie können auch aufsteigen um sich gegen amphibische Angriffe aus benachbarten Seezonen zu wehren, unabhängig davon ob sich in dem angegriffenen Territorium auch der Flughafen befindet. Sie können gegen feindliche Schiffe, die den amphibischen Angriff durchführen, verteidigen, selbst wenn sich keine verbündeten Schiffe im Kampf befinden.
In Situationen, in denen eine Seezone zu mehr als einem Territorium, in dem sich ein Flughafen befindet, benachbart ist, wie zum Beispiel Seezone 109, „Scotland“ und “United Kingdom” (wenn hier ein Flughafen gebaut wurde), können aus jedem Territorium bis zu 3 Jäger und/oder taktische Bomber aufsteigen. In Situationen, in denen ein Territorium, mit einem Flughafen zu mehr als einer Seezone benachbart ist, wie zum Beispiel „United Kingdom“, Seezone 109 und Seezone 110, können aus dem Territorium trotzdem nur bis zu 3 Jäger und/oder taktische Bomber aufsteigen, aber sie können auf die Seezonen in jeder beliebigen Kombination aufgeteilt werden.
Aufgestiegene Jäger und/oder taktische Bomber verteidigen, darum gelten deren Verteidigungswerte wenn der Kampf durchgeführt wird. Sie werden wie andere verteidigende Einheiten in der Seezone behandelt. Da sie verteidigen, können sie nicht zurückgezogen werden. Sie können während dieses Zuges an keinen anderen Kämpfen teilnehmen, auch nicht an einem Kampf in dem Territorium aus dem sie aufgestiegen sind. Wenn alle Kämpfe beendet sind, muss jede überlebende aufgestiegene Lufteinheit, in dem Territorium landen, aus dem sie aufgestiegen ist. Wenn der Feind dieses Territorium erobert hat, kann die Lufteinheit ein Gebiet weiter bewegt werden, um in einem freundlichen Territorium oder auf einem verbündeten Flugzeugträger zu laden. Wenn kein solcher Landeplatz verfügbar ist, ist die Einheit verloren. Aufgestiegene Lufteinheiten, die überlebt haben, landen im gleichen Zug während der Phase „Kampflose Bewegung“, bevor der Angreifer seine kampflosen Bewegungen macht.

Phase 3: Kampfabwicklung (nur Nationen im Krieg)
In dieser Phase führst du Kämpfe gegen feindliche Einheiten anhand des nachfolgenden Ablaufs durch:

Kampfablauf
1. Strategische und taktische Bombenangriffe
2. Amphibische Angriffe
3. Allgemeiner Kampf

Bestimmte Einheiten haben spezielle Regeln, die von den Kampfregeln in diesem Abschnitt abweichen oder diese außer Kraft setzen. Siehe „Einheitenprofile“, Seite 27, um die Kampfregeln für die verschiedenen Einheiten nachzulesen.

Strategische und taktische Bombenangriffe
Ein strategischer oder taktischer Bombenangriff ist ein direkter Angriff auf eine Einrichtung. Während dieses Schritts kannst du feindliche Fabriken, Flughäfen und Häfen mit deinen strategischen Bombern angreifen. Du kannst außerdem feindliche Flughäfen und Häfen (aber nicht Fabriken) mit deinen taktischen Bombern angreifen. Wenn du diese Einrichtungen beschädigst, werden ihre Eigenschaften eingeschränkt oder aufgehoben und dein Feind muss für die Reparatur IPCs ausgeben um die Eigenschaften wieder herzustellen. Reparaturen können während der Phase „Einheiten kaufen und reparieren“ vom Spieler, dem die Einrichtungen gehören, durchgeführt werden (siehe „Einheiten kaufen und reparieren“, Seite 12).

Um einen strategischen Bombenangriff durchzuführen, bewegt der angreifende Spieler seine Bomber auf das ausgewählte Territorium mit dem ausgewählten Ziel. Ein Flughafen oder Hafen kann gleichzeitig strategisch und taktisch bombardiert werden. Angreifende und verteidigende Jäger (keine taktischen Bomber) können an einem strategischen Bombenangriff als Eskorte oder Abfangjäger teilnehmen. Die angreifenden Bomber können durch Jäger eskortiert und beschützt werden. Dabei können die Jäger aus jedem beliebigen Territorium, und jeder beliebigen Seezone teilnehmen, vorausgesetzt die Bewegungspunkte reichen aus. Sie können während dieses Zuges an keinem anderen Kampf teilnehmen, auch nicht an einem Kampf in dem Territorium in dem der strategische Bombenangriff geführt wird. Dies gilt unabhängig davon, ob der verteidigende Spieler Abfangjäger schickt oder nicht.
Jegliche verteidigende Jäger, die in dem Territorium stationiert sind, dass von einem strategischen und/oder taktischen Bombenangriff heimgesucht wird, können zur Verteidigung der Einrichtungen in diesem Territorium als Abfangjäger benutzt werden, unabhängig davon, ob es eskortierende Jäger gibt oder nicht. Die Anzahl der verteidigenden Abfangjäger wird von dem Verteidiger bestimmt, nachdem die Phase „Gefechtsbewegung“ des Angreifers beendet ist und bevor die Phase „Kampfabwicklung“ beginnt. Diese Jäger können während dieses Zuges nicht an anderen Kämpfen teilnehmen, auch nicht an einem Kampf in dem Territorium in dem der Bombenangriff durchgeführt wird. Sie müssen nach dem Kampf in ihrem ursprünglichen Territorium bleiben. Falls dieses Territorium erobert wird, können sie ein Gebiet weiter bewegt werden, um in einem freundlichen Territorium oder auf einem verbündeten Flugzeugträger zu landen. Diese Bewegung erfolgt während der Phase „Kampflose Bewegung“, bevor der Spieler, der am Zug ist, seine kampflosen Bewegungen macht. Wenn kein Landeplatz erreichbar ist, sind die Jäger verloren.

Wenn der verteidigende Spieler Jäger als Abfangjäger definiert, wird vor dem Bombenangriff ein Luftkampf durchgeführt. Nur ein Luftkampf wird pro Territorium durchgeführt, auch wenn mehrere Einrichtungen in dem Territorium bombardiert werden. Dieser Luftkampf wird genauso wie ein normaler Kampf durchgeführt, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

- Die angreifenden Bomber und eskortierenden Jäger sowie die verteidigenden Abfangjäger sind die einzigen Einheiten, die an diesem speziellen Kampf teilnehmen
- Der Kampf geht nur über eine Runde
- Alle Lufteinheiten haben einen Angriffs- und Verteidigungswert von 1

Sobald der Luftkampf beendet ist oder wenn es keine verteidigenden Abfangjäger gibt, müssen überlebende eskortierende Jäger zurückgezogen werden. Sie nehmen nicht am aktuellen Bombenangriff teil, werden nicht dem Feuer von Luftabwehrgeschützen ausgesetzt und bleiben in dem Territorium bis zur Phase „Kampflose Bewegung“. Die überlebenden Bomber tragen den Bombenangriff aus. Wenn das Territorium mehr als ein Ziel bietet, können die Bomber in Gruppen eingeteilt und jede Gruppe einem bestimmten Ziel zugeordnet werden (taktische Bomber können keine Fabriken angreifen).

Jede Fabrik, jeder Flughafen und jeder Hafen hat seine eigene Luftabwehr. Wenn sich im entsprechenden Territorium ein Luftabwehrgeschütz befindet, wird dafür nicht gewürfelt. Diese Luftabwehrgeschütze werden zum Schutz der Kampfeinheiten verwendet. Für jede Einrichtung wird einmal gegen jeden angreifenden Bomber gewürfelt (egal wie viele Bomber angreifen). Für jede gewürfelte „1“ wird ein vom angreifenden Spieler ausgewählter Bomber sofort vom Spielbrett entfernt.

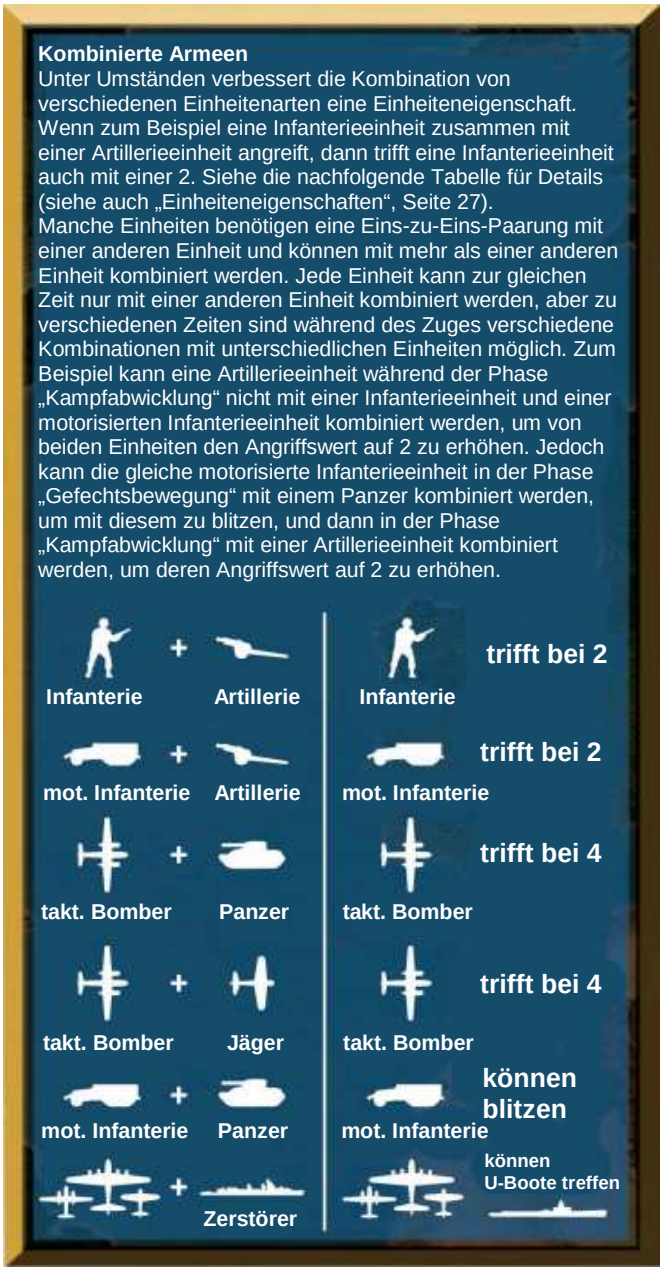
Nachdem die Schüsse der Luftabwehr erfolgt sind, wird für jeden überlebenden Bomber einmal gewürfelt. Addiere zu jedem Würfel eines strategischen Bombers eine 2(aber nicht für taktische Bomber) und bilde die Summe. Um den verursachten Schaden durch die angreifenden Bomber anzuzeigen, wird für die entsprechende Summe pro Schadenspunkt ein grauer Plastik Chip unter der angegriffenen Fabrik, dem angegriffenen Hafen oder dem angegriffenen Flughafen platziert. Eine Hauptfabrik kann nicht mehr als 20 Schadenspunkte und eine Fabrik nicht mehr als 6 Schadenspunkte erhalten. Flughäfen und Häfen können nicht mehr als 6 Schadenspunkte erhalten. Schadenspunkte, die über diese Limits hinausgehen, verfallen.

Ein Bomber, der einen strategischen oder taktischen Bombenangriff durchgeführt hat, kann in diesem Zug an keinem anderen Kampf teilnehmen und muss während der Phase „Kampflose Bewegung“ in ein freundliches Territorium zurückgezogen werden.

Amphibische Angriffe

Es werden alle amphibischen Angriffe durchgeführt, die während der Phase „Gefechtsbewegung“ angekündigt wurden. Wenn kein amphibischer Angriff angekündigt wurde, folgt der allgemeine Kampf auf Seite 18.

Kombinierte Armeen
Unter Umständen verbessert die Kombination von verschiedenen Einheitenarten eine Einheiteneigenschaft. Wenn zum Beispiel eine Infanterieeinheit zusammen mit einer Artillerieeinheit angreift, dann trifft eine Infanterieeinheit auch mit einer 2. Siehe die nachfolgende Tabelle für Details (siehe auch „Einheiteneigenschaften“, Seite 27).
Manche Einheiten benötigen eine Eins-zu-Eins-Paarung mit einer anderen Einheit und können mit mehr als einer anderen Einheit kombiniert werden. Jede Einheit kann zur gleichen Zeit nur mit einer anderen Einheit kombiniert werden, aber zu verschiedenen Zeiten sind während des Zuges verschiedene Kombinationen mit unterschiedlichen Einheiten möglich. Zum Beispiel kann eine Artillerieeinheit während der Phase „Kampfabwicklung“ nicht mit einer Infanterieeinheit und einer motorisierten Infanterieeinheit kombiniert werden, um von beiden Einheiten den Angriffswert auf 2 zu erhöhen. Jedoch kann die gleiche motorisierte Infanterieeinheit in der Phase „Gefechtsbewegung“ mit einem Panzer kombiniert werden, um mit diesem zu blitzen, und dann in der Phase „Kampfabwicklung“ mit einer Artillerieeinheit kombiniert werden, um deren Angriffswert auf 2 zu erhöhen.



Ablauf amphibischer Angriff

1. Seeschlacht
2. Schlachtschiff und Kreuzer Bombardierung
3. Landkampf

Schritt 1: Seeschlacht

Wenn sich verteidigende Überwasserkriegsschiffe oder aufgestiegene Lufteinheiten in der Seezone befinden, gibt es eine Seeschlacht. Wenn sich nur verteidigende U-Boote und/oder Transportschiffe am Kampf beteiligen, kann der Angreifer entscheiden, ob er diese Einheiten ignoriert oder ob er eine Seeschlacht durchführt.
Wenn eine Seeschlacht durchgeführt wird, müssen alle anwesenden angreifenden und verteidigenden Marineeinheiten am Kampf teilnehmen (auch wenn der Angreifer entscheidet verteidigende U-Boote und/oder Transportschiffe zu ignorieren nehmen diese am Kampf teil, falls der verteidigende Spieler Lufteinheiten aufsteigen lässt und dadurch eine Seeschlacht erzwingt). Die Seeschlacht wird gemäß den Regeln „Allgemeiner Kampf“ (siehe unten) durchgeführt. Danach folgt Schritt 3 (Landkampf).
Wenn keine Seeschlacht stattfindet, folgt Schritt 2 (Bombardierung).

Schritt 2: Schlachtschiff und Kreuzer Bombardierung

Wenn KEIN Kampf in der Seezone, aus der Einheiten aus Transportschiffe ausgeladen wurden, stattgefunden hat, können sämtliche begleitende Schlachtschiffe und Kreuzer einen einmaligen Schuss auf das Küstengebiet oder die Inselgruppe abfeuern. Die Anzahl der Schiffe, die solch eine Bombardierung durchführen können, ist auf ein Schiff für jede aus einem Transportschiff ausgeladene Landeinheit auf das entsprechende Küstengebiet begrenzt. Wenn mehr als ein Territorium aus der gleichen Seezone angegriffen wird und sich mehrere Schlachtschiffe und/oder Kreuzer am Angriff beteiligen, kann jedes Schiff nur einen Angriff unterstützen. Die Bombardierung der Schiffe kann vom Angreifenden Spieler beliebig auf die angegriffenen Territorien verteilt werden, solange die Anzahl der Schiffe, die jeden Angriff unterstützen, nicht höher ist als die Anzahl an ausgeladenen Einheiten des jeweiligen Angriffs.
Wenn in Schritt 1 feindliche Transportschiffe zerstört werden oder feindliche U-Boote angegriffen werden, zählt dies als Kampf und verhindert das Schlachtschiffe und Kreuzer eine Bombardierung durchführen können.
Bei der Bombardierung wird für jedes Schlachtschiff und jeden Kreuzer einmal gewürfelt. Schlachtschiffe treffen mit einer 4 oder weniger, Kreuzer treffen mit einer 3 oder weniger.
Für jeden Treffer muss der Verteidigende Spieler eine verteidigende Einheit hinter den Verluststreifen ziehen. Diese getroffenen Einheiten können noch während des Landkampfes verteidigen, bevor sie aus dem Spiel genommen werden.

Schritt 3: Landkampf

Wenn es keine Seeschlacht gab oder alle verteidigenden gegnerischen Einheiten in der Seezone zerstört wurden, ausgenommen Transportschiffe und U-Boote, die während dem Wasserkampf abgetaucht wurden, und der Angreifer noch immer Landeinheiten hat, die das Küstengebiet angreifen können, werden alle angreifenden und verteidigenden Einheiten auf das Kampfbrett gestellt und kämpfen gemäß den Regeln „Allgemeinen Kampf“ (siehe unten). Verluste aus der Küstenbombardierung (wenn es welche gibt) werden hinter den Verluststreifen gestellt.
Angreifende Landeinheiten können aus Transportschiffen ausgeladen werden und auch von benachbarten Territorien kommen. Alle Landeinheiten, die aus einem Transportschiff ausgeladen werden, können nur in ein feindliches Territorium ausgeladen werden.
Wenn keine Landeinheiten (die als Fracht transportiert wurden) die Seeschlacht überlebt haben oder sich die angreifenden Marineeinheiten von der Seeschlacht zurückziehen, dann müssen alle anderen Einheiten, die am Landkampf teilnehmen sollten (eingenommen Lufteinheiten) mindestens eine Runde des Landkampfes mit einem regulären Angriff auf das Küstengebiet durchführen, bevor sie sich zurückziehen können.
Wenn der Angreifer keine angreifenden Land- oder Lufteinheiten übrig hat, ist der amphibische Angriff zu Ende.

Die angreifenden Landeinheiten aus benachbarten Territorien müssen von den angreifenden Landeinheiten aus Transportschiffen auf dem Kampfbrett getrennt gehalten werden. Angreifende Einheiten aus Transportschiffen können sich nicht vom Kampf zurückziehen. Angreifende Landeinheiten aus benachbarten Territorien sowie Lufteinheiten können sich zurückziehen (zwischen den Kampfrunden). Alle angreifenden Landeinheiten aus benachbarten Territorien müssen zusammen in ein Territorium zurückgezogen werden. Sie können nur in ein Territorium, aus dem mindestens eine von den angreifenden Einheiten gezogen wurde, alle zur gleichen Zeit und in das gleiche Territorium zurückgezogen werden. Ein Rückzug kann in jeder Runde eines Kampfes beschlossen werden.
Angreifende Lufteinheiten können unabhängig von deren Beteiligung am See- oder Landkampf in dem Küstengebiet gemäß den Rückzugsregeln des Angreifers zurückgezogen werden (siehe „Bedingung B – Angreifer zieht sich zurück“, Seite 20). Wenn ein Rückzug durchgeführt wird, müssen Lufteinheiten und Landeinheiten (wenn vorhanden) zur selben Zeit zurückgezogen werden. Lufteinheiten landen während der Phase „Kampflose Bewegung“.

Lufteinheiten

Jede angreifende Lufteinheit kann entweder an der Seeschlacht teilnehmen oder das Küstengebiet angreifen, aber nicht beides. Der angreifende Spieler muss festlegen, welche Lufteinheit in welchen Teil des Kampfes involviert ist und kann diese Entscheidung nachträglich nicht mehr ändern. Lufteinheiten die aufgestiegen sind werden erst nach der Ankündigung des amphibischen Angriffs und auch nach der Aufteilung von angreifenden Lufteinheiten auf den See- oder Landkampf bewegt. Am Ende des amphibischen Angriffs bleiben alle überlebenden Lufteinheiten wo sie sind, sie werden erst während der Phase „Kampflose Bewegung“ gelandet.
Lufteinheiten, in einem Territorium, können nur dort verteidigen. Sie können nicht an einer Seeschlacht teilnehmen. Ausnahme zu dieser Regel sind verteidigende Jäger und taktische Bomber, die sich auf einer Insel oder einem Küstengebiet jeweils mit einem funktionsfähigen Flughafen befinden. Diese Lufteinheiten können aufsteigen um die angrenzende Seezone zu verteidigen. Strategische Bomber können nicht aufsteigen.

Allgemeiner Kampf

In diesem Schritt werden alle Kämpfe in allen Gebieten durchgeführt, die eigene Einheiten und feindliche Einheiten enthalten. Kämpfe werden gemäß dem unten stehenden Kampfablauf durchgeführt. Die Kämpfe in den Gebieten finden alle zur gleichen Zeit statt, aber jeder Angriff auf ein Territorium oder eine Seezone wird getrennt und bis zum Ende durchgeführt, bevor der nächste Angriff in einem anderen Gebiet stattfindet. Der Angreifer bestimmt die Reihenfolge der Abwicklung der Kämpfe in den verschiedenen Gebieten.

Es können keine weiteren Einheiten als Verstärkung in einen Kampf gezogen werden, wenn die Kämpfe begonnen haben. Angreifende und verteidigende Einheiten in allen Gebieten schießen zur gleichen Zeit, aber um das Spiel zu vereinfachen wird wie folgt gewürfelt: erst Angreifer, dann Verteidiger.

Allgemeiner Kampfablauf

1. Einheiten auf dem Kampfbrett platzieren
2. U-Boot-Überraschungsangriff durchführen oder abtauchen (nur bei Seeschlachten)
3. Die angreifenden Einheiten schießen
4. Die verteidigenden Einheiten schießen
5. Die Verluste des Verteidigers entfernen
6. Angriff fortsetzen oder Rückzug antreten
7. Kampf abschließen

Schritt 1: Einheiten auf dem Kampfbrett platzieren
Das Kampfbrett hat 2 Seiten, die mit „Attacker“ (Angreifer) und „Defender“ (Verteidiger) beschriftet sind. Platziere alle angreifenden und verteidigenden Land-, Marine- und/oder Lufteinheiten vom Spielbrett auf die entsprechende Seite in das Feld, das den Namen und die Silhouette der jeweiligen Einheit enthält. Einrichtungen nehmen nicht am allgemeinen Kampf teil, da sie nur durch strategische und taktische Bombenangriffe angegriffen und beschädigt werden können. Die Zahl in der Spalte einer Einheit zeigt den Angriffs- oder Verteidigungswert dieser Einheit. Für eine angreifende oder verteidigende Einheit muss der Angriffs- oder Verteidigungswert der entsprechenden Spalte oder weniger gewürfelt werden, um einen Treffer zu landen.

Manche Einheiten wie zum Beispiel Transportschiffe, angreifende Flugzeugträger und verteidigende Luftabwehrgeschütze haben keine Kampfwerte und sind deswegen nicht auf dem Kampfbrett abgebildet. Platziere diese Einheiten neben dem Kampfbrett, da sie trotzdem am Kampf teilnehmen und als Verluste ausgewählt werden können.
In einer Seeschlacht wird jegliche Fracht (egal ob eigene oder verbündete Einheiten) neben das Transportschiff oder auf den Flugzeugträger, welche/r diese transportiert, gestellt. Fracht kann weder angreifen noch getroffen werden. Wenn das Schiff zerstört wird, das sie trägt, gilt die Fracht auch als zerstört.
Wenn du in einer Seezone angreifst, in der sich bereits verbündete Einheiten befinden, werden die verbündeten Einheiten nicht auf dem Kampfbrett platziert und bleiben für diesen Zug aus dem Spiel.

Schritt 2: U-Boot-Überraschungsangriff durchführen oder abtauchen (nur bei Seeschlachten)
Dieser Schritt gilt speziell für angreifende und verteidigende U-Boote. Bevor die allgemeine Seeschlacht stattfindet (Schritte 3 - 5), kann für angreifende und verteidigende U-Boote entschieden werden, ob man diese abtauchen lässt oder für einen Überraschungsangriff würfelt. Ein Spieler kann alle, manche oder keine seiner U-Boote abtauchen lassen. Falls jedoch die Gegenseite einen Zerstörer im Kampf hat, können die angreifenden oder verteidigenden U-Boote weder abgetaucht werden noch einen Überraschungsangriff durchführen. Der Kampf wird normal durchgeführt, indem die U-Boote gemeinsam mit den anderen Einheiten in Schritt 3 oder 4 feuern. Angreifende oder verteidigende U-Boote, die abtauchen, werden sofort vom Kampfbrett genommen und auf dem Spielbrett in die umkämpfte Seezone gestellt, um sie von den weiteren Kampfhandlungen herauszuhalten.
Hinweis: Ob angreifende und verteidigende U-Boote feuern oder abtauchen, müssen die Spieler entscheiden, bevor gewürfelt wird. Der angreifende Spieler entscheidet zuerst.

Wenn du irgendwelche Einheiten in unbesetzte feindliche Territorien oder feindliche Territorien bewegst, die nur Einrichtungen und/oder Luftabwehrgeschütze enthalten, dann ist kein Kampf notwendig. Springe direkt zu Schritt 7 (Kampf abschließen) für jede dieser Territorien und entferne jegliche Luftabwehrgeschütze, die sich darin befinden.
Für jedes angreifende U-Boot, das einen Überraschungsangriff durchführt, wird einmal gewürfelt. Angreifende U-Boote, für die eine „2“ oder weniger gewürfelt wird, erzielen einen Treffer. Nachdem der angreifende Spieler für alle seine angreifenden U-Boote gewürfelt hat, wählt der verteidigende Spieler für jeden erzielten Treffer eine Marineeinheit (U-Boote können keine Lufteinheiten treffen) aus und stellt diese hinter den Verluststreifen (Hinweis: Unbeschädigte Schlachtschiffe, die nur einen Treffer abbekommen haben, werden nicht vom Kampfbrett genommen).
Danach wird für jedes verteidigende U-Boot, das einen Überraschungsangriff durchführt, einmal gewürfelt. Verteidigende U-Boote, für die eine „1“ gewürfelt wird, landen einen Treffer. Nachdem der verteidigende Spieler für alle verteidigenden U-Boote gewürfelt hat, wählt der angreifende Spieler für jeden erzielten Treffer eine Marineeinheit aus und entfernt diese aus dem Spiel (Hinweis: Unbeschädigte Schlachtschiffe, die nur einen Treffer abbekommen haben, werden nicht vom Kampfbrett genommen).
Hinweis: In beiden Fällen, angreifend oder verteidigend, können Transportschiffe nur dann als Verlust ausgewählt werden, wenn keine andere Einheit ausgewählt werden können. Abgetauchte U-Boote können nicht als Verlust ausgewählt werden, da sie aus dem Kampf genommen wurden.
Nach dem Überraschungsangriff der angreifenden und verteidigenden U-Boote werden die entstandenen Verluste aus dem Spiel genommen und Schritt 2 ist für diese Runde des Kampfes beendet. Solange sich angreifende und verteidigende U-Boote sowie keine Zerstörer im Kampf befinden, wird dieser Schritt für jede Runde des Kampfes wiederholt. Jegliche Treffer, die während dieses Schritts gemacht werden und Einheiten nicht komplett zerstören (wie zum Beispiel Schlachtschiffe und Flugzeugträger), bleiben erhalten, bis diese Einheiten repariert werden.

Schritt 3: Angreifende Einheiten schießen
Für jede angreifende Einheit mit einem Angriffswert, die in Schritt 2 nicht abgetaucht ist oder gefeuert hat, wird einmal gewürfelt. Für Einheiten mit dem gleichen Angriffswert kann gleichzeitig gewürfelt werden. Beispiel: Würfel für alle Einheiten mit dem Angriffswert „3“ gleichzeitig. Eine angreifende Einheit trifft, wenn der Angriffswert oder weniger gewürfelt wird. Nachdem der Angreifer für alle angreifende Einheiten gewürfelt hat, muss der Verteidiger eine Einheit für jeden Treffer auswählen und diese hinter den Verluststreifen stellen. Alle Einheiten hinter dem Verluststreifen werden in Schritt 4 zurückschießen. Es müssen so viele Treffer wie möglich zugeordnet werden. Wenn ein Kreuzer und 2 U-Boote zum Beispiel einen Flugzeugträger mit einem Jäger angreifen und 3 Treffer erzielt werden, muss der verteidigende Spieler den den Treffer des Kreuzers dem Jäger zuordnen und die Treffer der U-Boote dem Flugzeugträger. Der verteidigende Spieler kann den Treffer des Kreuzers nicht dem Flugzeugträger zuordnen, weil U-Boote Jäger nicht treffen können und somit 1 Treffer verloren gehen würde.

Schritt 4: Verteidigende Einheiten schießen
Für jede verteidigende Einheit mit einem Verteidigungswert, die in Schritt 2 nicht geschossen hat, wird einmal gewürfelt. Dies gilt auch für die Einheiten hinter dem Verluststreifen. Für Einheiten mit dem gleichen Verteidigungswert kann gleichzeitig gewürfelt werden.

Eine verteidigende Einheit trifft, wenn der Verteidigungswert oder weniger gewürfelt wird. Nachdem der verteidigende Spieler für alle verteidigende Einheiten mit einem Verteidigungswert gewürfelt hat, muss der Angreifer eine Einheit für jeden Treffer auswählen und aus dem Spiel nehmen.
Es müssen so viele Treffer wie möglich zugeordnet werden. Wenn sich zum Beispiel 1 Kreuzer und 1 U-Boot gegen 1 Zerstörer und 1 Jäger verteidigen und dabei 2 Treffer erzielen, muss der Angreifer den Treffer des U-Boots seinem Zerstörer und den Treffer des Kreuzers seinem Jäger zuordnen. Der Angreifer kann den Treffer des Kreuzers nicht seinem Zerstörer zuordnen, da U-Boote Jäger nicht treffen können und somit 1 Treffer verloren gehen würde.

Speziell bei Seeschlachten: In den Schritten 3 und 4 können U-Boote, die in Schritt 2 geschossen haben, während der gleichen Kampfrunde nicht noch einmal schießen. Wenn sich ein feindlicher Zerstörer im Kampf befindet, schießen U-Boote in Schritt 3 und 4 anstatt in Schritt 2. In Seeschlachten können Treffer von Lufteinheiten den U-Booten nicht zugeordnet werden, wenn sich kein Zerstörer im Kampf befindet, der den Lufteinheiten freundlich gesinnt ist. Treffer können nur dann Transportschiffen zugeordnet werden, wenn keine anderen Einheiten mehr übrig sind.

Schritt 5: Verluste des Verteidigers entfernen
Entferne die Verluste des Verteidigers hinter dem Verluststreifen aus dem Spiel. Hinweis: Nachdem die Verluste entfernt wurden müssen die Fähigkeiten der Einheiten neu bewertet werden, die von der An- oder Abwesenheit anderer Einheiten abhängen. Infanterieeinheiten, die nicht mehr von Artillerieeinheiten unterstützt werden oder Eigenschaften von U-Booten, die nicht länger von Zerstörern blockiert werden zum Beispiel. Diese Änderungen gelten dann ab der nächsten Kampfrunde.

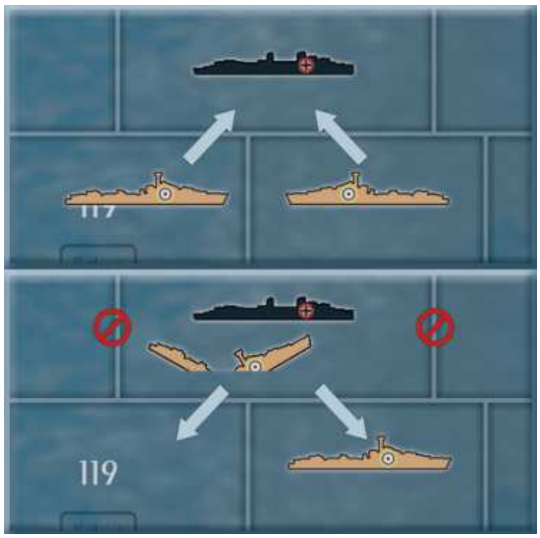
Schritt 6: Angriff fortsetzen oder Rückzug antreten
Die Kampfrunden (Schritte 2 - 5) wiederholen sich bis eine der folgenden 2 Bedingungen erfüllt sind (in dieser Reihenfolge):

Ungeschützte Transportschiffe

In einem Seeschlacht, indem der Verteidiger nur noch Transportschiffe übrig hat und der Angreifer immer noch angriffsfähige Einheiten im Kampf hat, gelten die verteidigenden Transportschiffe sowie deren Fracht als zerstört. Der Kampf muss nicht weitergeführt werden bis alle Transportschiffe getroffen sind. So werden die Kämpfe beschleunigt. Das gilt auch dann, wenn sich die im Kampf verbliebenen Einheiten nicht gegenseitig treffen können. Beispiel: Wenn der Verteidiger nur noch Transportschiffe und U-Boote und der Angreifer nur noch Lufteinheiten übrig hat (die U-Boote und die Lufteinheiten können sich gegenseitig nicht treffen), gelten die Transportschiffe als ungeschützt. Ab diesem Punkt werden alle ungeschützten Transportschiffe inklusive der Fracht zerstört. Angreifende Transportschiffe werden normalerweise nicht als ungeschützt angesehen, da sie im Normalfall die Option zum Rückzug haben. Wenn sich diese nicht zurückziehen können, werden sie genauso wie verteidigende Transportschiffe behandelt. Das Zerstören von ungeschützten Transportschiffen auf diese Art zählt als Kampf für Küstenbombardierung und ähnlichen Regeln.

Bedingung A – Angreifer und/oder Verteidiger verlieren alle Ihre Einheiten
Der Kampf endet, sobald alle Einheiten, die angreifen oder zurückgezogen werden können, auf einer oder auf beiden Seiten zerstört wurden.
Wenn ein Spieler noch immer Kampfeinheiten auf dem Kampfbrett hat, gewinnt dieser Spieler den Kampf. Spieler, die noch Einheiten auf dem Kampfbrett haben, setzen diese Einheiten zurück in das Gebiet, aus dem sie genommen wurden. Wenn beide Seiten in einer Seeschlacht nur noch Transportschiffe übrig haben, können die Transportschiffe des Angreifers in der entsprechenden Seezone bleiben oder, falls das möglich ist, sich gemäß den Regeln in Bedingung B weiter unten zurückziehen.

Bedingung B – Angreifer zieht sich zurück
Der Angreifer (niemals der Verteidiger) kann sich während dieses Schritts zurückziehen. Alle angreifenden Land- und Marineeinheiten aus diesem Kampf, die auf dem Kampfbrett stehen, werden in ein benachbartes freundliches Territorium bewegt, aus dem mindestens eine der angreifenden Land- oder Marineeinheiten in den Kampf gezogen wurde. Im Fall von Marineeinheiten muss die Seezone zu Beginn des Zugs freundlich gewesen sein. Alle zurückziehenden Einheiten müssen zusammen in das gleiche Territorium /Seezone bewegt werden, unabhängig woher diese Einheiten kommen.
Sich zurückziehende Lufteinheiten bleiben zeitweise im umkämpften Gebiet. Sie beenden ihren Rückzug während der Phase „Kampflose Bewegung“ und es gelten die gleichen Regeln wie bei Lufteinheiten, die in einen siegreichen Kampf involviert waren.



Schritt 7: Kampf abschließen
Wenn du einen Kampf in einem Territorium als Angreifer gewinnst und dort eine oder mehrere überlebende Landeinheit/en hast, übernimmst du die Kontrolle über dieses Territorium. Wenn nicht, bleibt es in der Kontrolle des Verteidigers (wenn alle Einheiten beider Seiten zerstört wurden, bleibt das Territorium ebenfalls in der Kontrolle des Verteidigers). Marineeinheiten müssen im Wasser bleiben und können nicht die Kontrolle über ein Territorium übernehmen.
Lufteinheiten können kein Territorium erobern. Wenn deine angegriffenen Einheiten nur noch aus Lufteinheiten bestehen, kannst du das von dir angegriffene Territorium nicht erobern, obwohl dort keine feindlichen Einheiten mehr sind. Lufteinheiten müssen während der Phase „Kampflose Bewegung“ in ein freundliches Territorium oder auf einen verbündeten Flugzeugträger bewegt werden. Bis dahin bleiben diese in dem Gebiet in dem sie gekämpft haben.
Wenn du das Territorium erobert hast, platziere einen deiner nationalen Marker in dem Territorium und passe das Einkommen der jeweiligen Nationen an. Dein Einkommen erhöht sich um den Wert des eroberten Territoriums;, das Einkommen des vorherigen Eigentümers sinkt um den entsprechenden Wert.

Jegliche Fabriken, Flughäfen und/oder Häfen die in dem eroberten Territorium sind, werden nun von dir kontrolliert (siehe unten, „Befreiung eines Territoriums“).Wenn du eine Fabrik eroberst, kannst du in diesem Zug keine Einheiten dort mobilisieren. Dies ist erst im nächsten Zug möglich. Wenn du eine Hauptfabrik eroberst, wird diese sofort in eine Fabrik umgewandelt. Wenn du einen Flughafen oder einen Hafen eroberst, kannst du den erhöhten Bewegungswert für Flugzeuge und Schiffe nicht vor dem nächsten Zug nutzen und auch vor dem nächsten Zug keine Reparaturen durchführen. Jeglicher Schaden an einer Einrichtung bleibt bestehen bis er repariert wurde (wenn mehr als 6 Schadensmarker unter einer früheren Hauptffabrik liegen werden diese entfernt).

Befreiung eines Territoriums
Wenn du ein Territorium eroberst, das ursprünglich von einem Verbündeten kontrolliert wurde, „befreist“ du dieses Territorium. Das heißt, nicht du erhältst die Kontrolle über das Gebiet, sondern der ursprüngliche Eigentümer bekommt die Kontrolle zurück und das Einkommen der jeweiligen Nationen wird entsprechend angepasst. Jegliche Fabriken, Flughäfen und/oder Häfen in diesem Territorium gehören dann wieder dem ursprünglichen Eigentümer. Eine Hauptfabrik, die in einer Fabrik umgewandelt wurde, wird nicht automatisch wieder zu einer Hauptfabrik umgewandelt. Der ursprüngliche Eigentümer muss diese erst wieder aufwerten.
Wenn du ein Landgebiet von einer Nation befreist, dessen Hauptstadt sich in feindlicher Hand befindet, dann eroberst du stattdessen das Landgebiet. Passe dein Einkommen an und du kannst jegliche Fabriken, Flughäfen und Häfen benutzen, bis die Hauptstadt des ursprünglichen Eigentümers befreit wird. Die neu eroberten Einrichtungen kann der Spieler erst in seinem nächsten Zug benutzen.

Erobern und Befreien von Hauptstädten
Wenn eine Nation ein Territorium erobert, das eine feindliche Hauptstadt enthält („Washington“, „London“, „Moscow“, etc.), dann wende die gleichen Regeln wie für die Eroberung eines Territoriums an. Addiere den Einkommenswert des eroberten Territoriums zu deinem Einkommen.
Außerdem bekommst du alle nicht ausgegebenen IPCs vom ursprünglichen Eigentümer der eroberten Hauptstadt. Als Beispiel, wenn Deutschland „Russia“ erobert während der Spieler der Sowjetunion nicht-ausgegebene IPCs hat, muss er diese IPCs sofort dem Spieler Deutschlands übergeben. Man erhält diese IPCs auch dann, wenn die eigene Hauptstadt in feindlicher Hand ist.

Wenn die letzte Hauptstadt der Achsenmächte erobert wird, was den Sieg für die Alliierten andeutet, wird nach wie vor das Einkommen entsprechend angepasst und die nicht ausgegebenen IPCs übergeben. Dann haben die Spieler der Achsenmächte noch bis zum Beginn der nächsten Runde Zeit um mit den verbliebenen Einheiten zu versuchen eine Hauptstadt einer Achsenmacht zu befreien.

Der ursprüngliche Eigentümer der eroberten Hauptstadt ist immer noch im Spiel, erhält jedoch kein Einkommen mehr und kann keine Einheiten mehr kaufen. Der Spieler überspringt außer den Phasen „Gefechtsbewegung“, „Kampfabwicklung“ und „Kampflose Bewegung“ alle Phasen, bis seine Hauptstadt befreit ist. Wenn deine Nation oder ein Verbündeter deine Hauptstadt befreit, dann kann der ursprüngliche Eigentümer sein Einkommen wieder einziehen, auch für die Territorien, deren Kontrolle er dann erst wiedererlangt.

Wenn eine Hauptstadt befreit wurde, werden die Fabriken, Flughäfen und/oder Häfen in dem Territorium dieser Hauptstadt wieder vom ursprünglichen Eigentümer dieser Hauptstadt kontrolliert. Andere Territorien sowie Fabriken, Flughäfen und Häfen die ursprünglich vom Eigentümer der soeben befreiten Hauptstadt kontrolliert wurden, aber zwischenzeitlich unter der Kontrolle von verbündeten Nationen waren, gehen ebenfalls an den ursprünglichen Eigentümer zurück.
Du erhältst nicht die IPCs der Nation, die die Hauptstadt kontrolliert hat, die du befreit hast. Als Beispiel, wenn der Spieler von Deutschland „Rome“ vom Spieler Englands befreit, übergibt der Spieler Englands keine IPCs.

Eroberung einer Siegstadt
Deutschland und Italien gewinnen das Spiel, indem sie 8 Siegstädte erobert und kontrolliert. Die Spieler sollten genau drauf achten, wie weit die Achsenmächte sind und wie viele Siegstädte und welche sie kontrollieren. Wenn die Spieler der Achsenmächte 8 Siegstädte für eine komplette Spielrunde kontrolliert, gewinnen sie – vorausgesetzt das sie gleichzeitig mindestens eine eigene Hauptstadt am Ende der Runde kontrollieren.

Multinationale Streitkräfte
Einheiten von der gleichen Seite können sich ein Territorium oder eine Seezone teilen, wodurch eine multinationale Streitkraft entsteht. Diese Streitkräfte können gemeinsam verteidigen, jedoch nicht gemeinsam angreifen (dies bedeutet nicht, dass Nationen das Einkommen teilen können. Nur die Nation, die ein Territorium kontrolliert, bekommt das Einkommen für dieses Territorium).

Weil jede angreifende Nation seine Einheiten nur während des eigenen Zugs selber bewegt und für diese selber schießt, kann eine multinationale Streitkraft nicht gemeinsam das gleiche Gebiet angreifen. Jegliche Einheiten in einer Seezone, in der ein Angriff durchgeführt wird und die einem Verbündeten des Angreifers gehört (ausgenommen ist Fracht auf einem Transportschiff des Angreifers), können nicht am Angriff teilnehmen. Solche Einheiten können nicht als Verlust im Seeschlacht ausgewählt werden und haben auch keine Auswirkung auf verteidigende U-Boote.

Ein angreifender Jäger oder taktischer Bomber kann von einem Flugzeugträger eines Verbündeten starten, aber der Flugzeugträger des Verbündeten kann nicht vor dem Zug des Verbündeten bewegt werden. Ebenso kann ein angreifender Flugzeugträger einen verbündeten Jäger oder taktischen Bomber als Fracht transportieren, aber die Lufteinheit des Verbündeten kann nicht an einem Angriff durch den Flugzeugträger teilnehmen.
Eine angreifende Landeinheit kann ein Küstengebiet von einem verbündeten Transportschiff aus angreifen, aber nur wenn der Besitzer der angreifenden Landeinheit am Zug ist.

Multinationale Verteidigung: Wenn ein Gebiet angegriffen wird, das eine multinationale Streitkraft enthält, verteidigen alle Einheiten zusammen. Wenn die verteidigenden Einheiten zu verschiedenen Nationen gehören, bestimmen diese Spieler gemeinsam die Verluste. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der Angreifer.

Multinationale Streitkräfte transportieren: Transportschiffe, die einem Verbündeten gehören, können deine Landeinheiten ein- und ausladen, wenn beide sich im Krieg befinden. Dies läuft in 3 Schritten ab:
1. Du lädst deine Landeinheiten während deines Zuges in das Transportschiff des Verbündeten.
2. Der Besitzer des Transportschiffes bewegt es (oder nicht) während er am Zug ist.
3. Du lädst deine Einheiten in deinem nächsten Zug aus.

Phase 4: Kampflose Bewegung

In dieser Phase kannst du alle deine Einheiten bewegen, die nicht in der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt wurden oder während deines Zugs an Kämpfen teilgenommen haben. Du musst außerdem all deine Lufteinheiten landen lassen, die an Kämpfen teilgenommen und die Phase „Kampfabwicklung“ überlebt haben. Es ist sinnvoll, nun deine Einheiten zu sammeln, ungeschützte Gebiete zu verstärken und/oder die Zahl deiner Einheiten an der Front zu erhöhen.
Du kannst deine Land- und Marineeinheiten so viele Gebiete weit bewegen, wie sie Bewegungspunkte haben. Du kannst deine Lufteinheiten so viele Gebiete weit bewegen, wie sie Bewegungspunkte haben abzüglich der Anzahl der Gebiete, die sie während der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt wurden. Lufteinheiten, die während der Phase „Gefechtsbewegung“ nicht bewegt wurden, können die maximale Anzahl ihrer Bewegungspunkte bewegt werden. Nur Lufteinheiten und U-Boote können während dieser Phase durch feindliche Gebiete gezogen werden.
Während dieser Phase landen auch gestrandete verteidigende Lufteinheiten. Es handelt sich dabei entweder um Lufteinheiten, deren Flugzeugträger im Kampf beschädigt oder zerstört wurde, um Lufteinheiten, die man Aufsteigen lassen hat oder um Abfangjäger (siehe „Kampfabwicklung“, Seite 16), deren ursprüngliches Territorium nun unter feindlicher Kontrolle ist. Diese Einheiten können ein Gebiet weit bewegt werden, um ein freundliches Territorium oder einen verbündeten Flugzeugträger zu erreichen um dort zu landen. Wenn kein Territorium oder Flugzeugträger zum Landen erreicht werden kann, sind sie verloren. Diese Bewegung wird durchgeführt, bevor der Spieler, der an der Reihe ist, irgendwelche kampflosen Bewegungen macht.

Wo Einheiten hinbewegt werden können

Landeinheiten: Eine Landeinheit kann in jedes freundliche oder freundlich neutrale Territorium bewegt werden. Dies gilt auch für Territorien, die in der gleichen Runde erobert wurden. Sie können weder in oder durch ein feindliches Territorium noch in oder durch ein unfreundlich neutrales oder strikt neutrales Territorium bewegt werden (selbst wenn sich in diesen Territorien keine Einheiten befinden). Wenn du noch nicht im Krieg bist, kannst du keine Einheiten in Territorien bewegen die einem Verbündeten oder einem freundlich Neutralen gehören. Dies ist die einzige Phase, in der Luftabwehrgeschütze bewegt werden können.

Lufteinheiten: Eine Lufteinheit muss ihren Zug auf einem geeigneten Landeplatz beenden. Lufteinheiten können in jedem Territorium landen, welches zu Beginn des aktuellen Zuges freundlich (aber nicht freundlich neutral) war.

Nur Jäger und taktische Bomber können in einer Seezone landen, in der sich ein verbündeter Flugzeugträger befindet. Es muss jedoch ein Landeplatz auf dem Flugzeugträger verfügbar sein. Außerdem:

- Ein Jäger oder ein taktischer Bomber kann in einer Seezone (auch in einer feindlichen) landen, die an eine eigene Fabrik grenzt, in der man einen zuvor gekauften Flugzeugträger in der Phase „Einheiten mobilisieren“ mobilisiert.
- Um einen Jäger oder einen taktischen Bomber auf einem bereits vorhandenen Flugzeugträger zu landen, müssen beide Einheiten ihre Bewegung in der gleichen Seezone beenden.
- Du musst einen Flugzeugträger bewegt haben, in seiner Seezone lassen oder mobilisieren (nur neue Flugzeugträger) um einen Jäger oder taktischen Bomber landen zu lassen, der seine Bewegung in der Phase „Kampflose Bewegung“ in einer Seezone beendet. Du kannst eine Lufteinheit nicht absichtlich aus der Reichweite eines potenziellen Landeplatzes bewegen.

Lufteinheiten sowie gestrandete verteidigende Lufteinheiten (siehe oben), die während der Phase „Kampflose Bewegung“ nicht auf einem geeigneten Landeplatz landen können, werden zerstört.

Keine Lufteinheit kann in einem Territorium landen, das zu Beginn deines Zuges nicht freundlich war. Das gilt auch für Territorien die in diesem Zug neu erobert oder von einem freundlich Neutralen übernommen wurden. Wenn deine Nation noch nicht im Krieg ist, kannst du keine Lufteinheiten in Territorien oder auf Träger eines Verbündeten bewegen.

Marineeinheiten: Eine Marineeinheit kann durch jede freundliche Seezone bewegt werden. Sie kann nicht in oder durch eine feindliche Seezone bewegt werden.

Im Gegensatz zu anderen Marineeinheiten können U-Boote während der Phase „Kampflose Bewegung“ durch und sogar in feindliche Seezonen bewegt werden. Jedoch muss ein U-Boot angehalten werden, wenn es in eine Seezone die einen oder mehrere gegnerische Zerstörer enthält, fährt.

Transportschiffe können an freundliche Küstengebiete gezogen werden und Fracht ein- oder ausladen. Das geht jedoch nicht, wenn sie in den Phasen „Gefechtsbewegung“ oder „Kampfabwicklung“ Truppen ein- oder ausgeladen haben, bewegt worden sind oder in einen Kampf involviert waren.

Flugzeugträger können in Seezonen bewegt werden, um verbündeten Jägern und taktischen Bombern die Landung zu ermöglichen. Sie müssen abhängig von den Bewegungspunkten dort hin bewegt werden, wenn sie während der Phase „Gefechtsbewegung“ nicht bewegt wurden und wenn die freundliche Seezone der einzige gültige Landeplatz für eine Lufteinheit ist. Der Flugzeugträger und die Jäger oder taktischen Bomber müssen ihren Zug in der gleichen Seezone beenden, damit die Lufteinheit auf dem Flugzeugträger landen kann.

Phase 5: Mobilisierung neuer Einheiten

Bewege die neu gekauften Einheiten aus der Mobilisierungszone in eigene Gebiete die du bereits zu Beginn deines Zuges kontrolliert hast. Du kannst keine Fabriken nutzen, die du diese Runde erobert oder gekauft hast. Eine Fabrik, die einem Verbündeten gehört, kannst du niemals benutzen.

Die Anzahl der von jeder Fabrik pro Runde produzierten Kampfeinheiten (Land, Luft oder Marine) ist auf 10 pro Hauptfabrik und 3 pro Fabrik limitiert (wenn du eine Fabrik zu einer Hauptfabrik aufwertest, kannst du in diesem Zug nur 3 Kampfeinheiten mit dieser Fabrik mobilisieren). Für jeden Schadensmarker (grauer Plastikchip) unter einer Fabrik kann diese eine Einheit weniger produzieren. Fabriken können nicht zerstört werden. Wenn eine Fabrik jedoch so stark beschädigt wird, dass sie so viele Schadensmarker wie ihre Produktionsfähigkeit hat, dann können bis zur Reparatur keine neuen Einheiten von dieser Fabrik produziert werden.

Beschränkungen bei der Platzierung

Du kannst Landeinheiten und strategische Bomber nur in Territorien platzieren, in denen funktionsfähige Fabriken stehen. Landeinheiten können nicht auf Transportschiffen ins Spiel gebracht werden.
Marineeinheiten können nur in Seezonen platziert werden, die an ein Territorium mit einer funktionsfähigen Fabrik angrenzen. Neue Marineeinheiten können auch in feindlichen Seezonen ins Spiel gebracht werden. Es findet dann kein Kampf statt, da die Phase „Kampfabwicklung“ bereits beendet ist.
Du kannst Jäger und taktische Bomber entweder in Territorien mit einer Fabrik platzieren, die du seit Beginn deines Zuges kontrollierst, oder auf einem deiner Flugzeugträger in einer Seezone (auch einer feindlichen) mit angrenzendem Territorium und einer solchen Fabrik. Der Flugzeugträger kann sowohl ein bereits vorhandener als auch ein neu platzierter sein. Du kannst einen neuen Jäger oder taktischen Bomber nicht auf einem verbündeten Flugzeugträger platzieren.

Platziere neue Einrichtungen in jedem geeignetem Territorium, das du schon zu Beginn deines Zuges kontrolliert hast. Im Gegensatz zu Kampfeinheiten ist für die Platzierung von Einrichtungen keine Fabrik in dem entsprechenden Territorium notwendig. Der Bau von Einrichtungen minimiert auch nicht die Anzahl der Einheiten, die eine eventuell vorhandene Fabrik mobilisieren kann. Hauptfabriken können nur in ursprünglich kontrollierten (nicht in eroberten) Territorien gebaut werden, die einen Einkommenswert höher als 3 haben. Fabriken können nur in Territorien mit einem Einkommenswert von 2 oder höher gebaut werden. Du kannst nicht mehr als eine Fabrik pro Territorium haben. Fabriken können nicht auf Inseln gebaut werden (siehe „Inseln“, Seite 8).

Falls du mehr Einheiten gekauft hast, als du aktuell aufgrund des Mobilisierungslimits mobilisieren kannst, musst du die zu viel gekauften Einheiten (deiner Wahl) zurück in die Box legen und bekommst das Geld für diese Einheiten zurück.

Phase 6: Einkommen einziehen

In dieser Phase ziehst du dein Einkommen ein, um zukünftige Angriffe und Strategien zu finanzieren. Überprüfe den Einkommenswert deiner Nation (angezeigt durch eines deiner nationalen Marker) auf dem nationalen Produktionschart. Dies ist der Wert des IPC-Einkommens, das du generiert hast. Beachte: Auf der Karte hat „Canada“ ein eigenes Emblem. Das IPC-Einkommen das von kanadischen Territorien generiert wird erhält der Spieler Englands. Zusätzlich kann es sein, dass du deine nationalen Ziele erreicht hast. Eine Nation, die seine nationalen Ziele erreicht hat, erfährt einen moralisch aufrichtenden positiven Effekt über das ganze Spielbrett – höhere Moral gepaart mit neuer Durchschlagkraft. Dadurch erhöht sich dein Einkommen um 5 oder mehr IPCs pro Runde und wird „Bonuseinkommen“ genannt. Bevor du jedoch dein Einkommen erhältst, musst du prüfen, ob dir durch Konvoi-Unterbrechung gegen deine Schiffsrouten (siehe unten) irgendwelche Verluste entstehen.
Sobald die Höhe deines Einkommens, deines Bonuseinkommens und die Verluste aus Konvoi-Unterbrechungen bestimmt worden sind, wir hieraus die Anzahl an IPCs berechnet, die du für diese Runde erhältst. Das Gesamteinkommen wird berechnet, indem dein Einkommen und dein Bonuseinkommen addiert und die Verluste aus Konvoi-Unterbrechungen subtrahiert werden. Nimm diese Anzahl IPCs von der Bank und addiere sie zu deinem Guthaben.
Wenn deine Hauptstadt von einem Feind kontrolliert wird, kannst du kein Einkommen einziehen und musst keine Konvoi-Unterbrechungen durchführen. Eine Nation kann weder IPCs an eine andere Nation verleihen noch verschenken, auch wenn beide dem gleichen Bündnis angehören.

Konvoi-Unterbrechung durchführen

Die Wirtschaft von vielen Nationen basiert auf der Bewegung von Tonnen von Ressourcen über weite Teile des Meeres. Zu Kriegszeiten, insbesondere während des Zweiten Weltkriegs, war
diese Bewegung unerlässlich. Frachtschiffe (nicht zu verwechseln mit den Transportschiffen des Spiels, die militärische Einheiten transportieren) haben oft Konvois gebildet, um sich gegenseitig zu unterstützen und zu beschützen. Solche Konvois sind das Ziel von Angriffen durch feindliche Kriegsschiffe.

Es gibt 3 Bedingungen, die für die Durchführung eines solchen Angriffs erfüllt sein müssen:

1. Die Seezone muss ein Konvoi-Symbol enthalten.
2. Die Seezone muss zu einem oder mehreren deiner kontrollierten Territorien benachbart sein.
3. Mindestens ein Kriegsschiff einer Nation, mit der du im Krieg bist, muss in der Seezone sein (etwaige Schiffe in der Seezone, die dir oder einer verbündeten Nation gehören, beeinflussen die Konvoi-Unterbrechung nicht).

Angriffe auf einen Konvoi in einer Seezone mit einem Konvoi-Symbol werden auf die folgende Weise durchgeführt.

Für die drei deutschen U-Boote in Seezone 109 werden die folgenden Zahlen gewürfelt: 1, 2, 3, 3, 5, und 6 und verursachen dadurch, dass England 8 IPCs verliert. 6 von „United Kingdom“ und 2 von „Scotland“ Der Schaden würde normalerweise 9 IPCs betragen, aber die von England kontrollierten Territorien um diese Seezone haben nur einen Wert von 8 IPCs. Das U-Boot in Seezone 119 kostet England keine IPCs von „Scotland“, da diese 2 IPCs bereits durch die Seezone 109 verloren wurden.

Jedes feindliche Kriegsschiff (ausgenommen Flugzeugträger) und jede feindliche auf einem Flugzeugträger stationierte Lufteinheit in dieser Seezone kann den Verlust von einem oder mehreren IPCs deines Einkommens in diesem Zug verursachen. Die Besitzer der feindlichen Schlachtschiffe, Kreuzer und/oder Zerstörer dürfen für jede dieser Einheiten einmal würfeln, und die Besitzer von feindlichen U-Booten und/oder Lufteinheiten dürfen für jede dieser Einheiten zweimal würfeln. Jeder Wurf einer „4“ oder höher wird ignoriert. Jeder Wurf einer „3“ oder niedriger zählt und diese Würfe werden summiert, um den durch die Konvoi-Unterbrechung verursachten Schaden zu ermitteln. Jedoch ist die Höhe begrenzt. Jeder Konvoi-Angriff kann nicht mehr Schaden verursachen als die Höhe des IPC-Wertes deiner zu der Seezone benachbarten Territorien. Wenn ein Territorium zu mehreren Seezonen benachbart ist, in denen eine Konvoi-Unterbrechung durchgeführt wird, kann es nicht mehr IPCs als sein eigener IPC-Wert verlieren („Scotland“ kann zum Beispiel nicht mehr als 2 IPCs bei Konvoi-Unterbrechungen in den Seezonen 109 und 119 verlieren). Unter Berücksichtigung dieser Limits wird dann der entsprechend verursachte Schaden von deinem Einkommen für diesen Zug abgezogen.

Alle Spieler müssen den Überblick über die Karte behalten, um auf solche Situationen zu achten. Es handelt sich um einen Schritt in der Phase „Einkommen einziehen“ des Zugs. Alle Spieler müssen darauf achten und hinweisen.

Im Zug von Italien kann das englische U-Boot in Seezone 97 Italien bis zu 2 IPCs kosten. Wenn es bis zum Zug von Deutschland immer noch dort ist, kostet es auch Deutschland bis zu 2 IPCs von „Yugoslavia“.

Nationale Ziele & Bonuseinkommen

Während das Ziel von den Achsenmächten die Eroberung der Siegstädte und das Ziel der Alliierten die Besetzung von „Berlin“ und „Rom“ ist, hat jede Nation ein oder mehrere Ziele, bezogen auf die historischen Ziele und was damals für diese Nation wichtig war. Die Erreichung dieser Ziele wird jeweils mit einem Bonuseinkommen belohnt.

Eine Nation zieht die erzeugten Bonuseinkommen in jedem Zug in der Phase „Einkommen einziehen“ ein, wenn die entsprechenden Ziele erfüllt sind, es sei denn, dies wird anderweitig beschrieben.

☆

Deutschland: *„Lebensraum“*
Lebensraum. Für das Wachstum des Deutschen Volkes wird zusätzlicher Platz für ein größeres Deutschland benötigt. Diesen Platz versucht man im Osten zu finden.

Wenn Deutschland nicht mit der Sowjetunion im Krieg liegt:
- 5 IPCs welche Weizen und Öl aus der Sowjetunion darstellen. *Thema: Vorteilhafter Handel mit der Sowjetunion.*

Wenn Deutschland mit der Sowjetunion im Krieg liegt:
- 5 IPCs pro Territorium wenn Deutschland „Novogorod“ (Leningrad), „Volgograd“ (Stalingrad) und oder „Russia“ (Moskau) kontrolliert. *Thema: Hoher strategischer und propagandistischer Wert.*

- 5 IPCs wenn eine Achsenmacht „Caucasus“ kontrolliert. *Thema: Kontrolle der wichtigsten sowjetischen Ölproduktion.*

Wenn Deutschland mit England und Frankreich im Krieg liegt:
- 5 IPCs wenn mindestens eine deutsche Landeinheit in dem von der Achse kontrollierten „Egypt“ steht. *Thema: Zugang zu den Ölfeldern im Mittleren Osten (hoher Propagandawert).*

- 5 IPCs wenn Deutschland „Denmark“ und „Norway“ kontrolliert und „Sweden“ gleichzeitig weder Sympathisant der Alliierten noch unter der Kontrolle der Alliierten ist. *Thema: Zugang zu Eisenerz und anderen strategischen Ressourcen.*

- 2 IPCs pro Territorium wenn Deutschland „Iraq“, „Persia“ und oder „Northwest Persia“. *Thema: Zugang zu strategischen Ölreserven.*

☆

Sowjetunion: *„Der große vaterländische Krieg“*
Im Juni 1941 hat Deutschland die Operation „Barbarossa“ gestartet. Deutsche Einheiten werden bald Leningrad belagern und haben bereits den Kreml in Sichtweite. Als die Angst der Sowjetunion vor einer feindlichen Invasion wuchs, wurde die Erstellung eines Sicherheitspuffers durch fremde Territorien zu einem sowjetischen Ziel.

Wenn die Sowjetunion im Krieg liegt:
- 9 IPCs wenn die Sowjetunion „Novosibirsk“ kontrolliert. *Thema: Einheiten und Ressourcen, die von den östlichen Territorien abberufen werden, als Antwort auf die Bedrohung durch die Achse.*

- 5 IPCs wenn der Konvoi in der Seezone 125 frei von Kriegsschiffen der Achse ist, „Archangel“ von der Sowjetunion kontrolliert wird und sich keine Einheiten der anderen Alliierten in einem beliebigen Territorium, das ursprünglich von der Sowjetunion kontrolliert wurde, befinden. *Thema: Nationales Prestige und Zugang zu alliiertem Leih-Pacht Material.*

- 3 IPCs für jedes Territorium das ursprünglich unter der Kontrolle von Deutschland oder Italien oder Sympathisant der Achse war, dass die Sowjetunion kontrolliert. *Thema: Propagandawert und Erweiterung des Kommunismus.*

- 10 IPCs (einmalig) wenn die Sowjetunion zum ersten Mal „Germany“ (Berlin) kontrolliert. *Thema: Nationales Prestige.*

Die USA: *„Der schlafende Gigant“*
Wegen eines plötzlichen und gut durchdachten Angriffs auf „Pearl Harbor“ waren die USA mit Japan im Krieg. Deutschland und Italien erklärten ein paar Tage später den USA ebenfalls den Krieg. Zum Krieg gezwungen war das Ziel der USA klar: In Rekordzeit die größte Militärmacht mit den meisten Männern und Maschinen der Weltgeschichte aufzustellen und den Achsenmächten eine bedingungslose Kapitulation aufzuzwingen.

Wenn die USA im Krieg liegen:
- 20 IPCs wenn die USA die Territorien „Eastern United States“ und „Central United States“ kontrollieren. *Thema: Grundlegende nationale Souveränität.*

- 5 IPCs wenn die USA alle der nachfolgenden Territorien kontrollieren: „South Eastern Mexico“, „Central America“ und „West Indies“. *Thema: Verteidigungspakt und Handelsverpflichtungen.*

☆

England: *„Das britische Imperium“*
Beim Ausbruch des Krieges hatte England sein Imperium über die ganze Welt ausgedehnt. Aber das Imperium war zu groß und versuchte folglich seine Kontrolle über die alten Machtzentren zu sichern.

Wenn England im Krieg liegt:
- 5 IPCs wenn England alle seiner ursprünglich kontrollierten Territorien kontrolliert. *Thema: Als Aufrechterhaltung des Empires angesehenes wichtiges nationales Ziel.*

☆

Italien: *„Mare Nostrum“*
Unser Meer. Mussolini will die Größe des römischen Reiches neu etablieren. Dieser Wunsch würde am besten durch die Kontrolle des kompletten Mittelmeers verdeutlicht.

Wenn Italien im Krieg liegt:
- 5 IPCs wenn sich keine Alliierten Überwasserkriegsschiffe im Mittelmeer befinden (Seezone 92 – 99). *Thema: Propaganda und strategischer Vorteil.*

- 5 IPCs wenn die Achsenmächte mindestens 3 der nachfolgenden Territorien kontrollieren: „Gibraltar“, „Southern France“, „Greece“ und „Egypt“. *Thema: Ausgewiesenes Nationales Ziel – Großes Römisches Reich.*

- 5 IPCs wenn die Achsenmächte alle der nachfolgenden Territorien kontrollieren: „Morocco“, „Algeria“, „Tunisia“, „Libya“, „Tobruk“ und „Alexandria“. *Thema: Ausgewiesene afrikanische Militärziele.*

- 2 IPCs pro Territorium wenn Italien „Iraq“, „Perisa“ und oder „Northwest Persia“ kontrolliert. *Thema: Zugang zu strategischen Ölreserven.*

Das Spiel gewinnen

Zu Beginn jedes Zuges einer Achsenmacht wird überprüft, ob mindestens 8 Siegstädte, seit dem letzten Zug dieser Achsenmacht, konstant in der Kontrolle der Achsenmächte waren (dies müssen nicht die gleichen 8 Siegstädte gewesen sein). Ist dies der Fall, so wird überprüft ob mindestens 1 der Siegstädte die die Achsenmächte kontrollieren eine Hauptstadt der Achsenmächte ist („Berlin“ oder „Rome“). Wenn eine davon eine Hauptstadt der Achsenmächte ist, oder die Achsenmacht die gerade am Zug ist eine am Ende ihres Zuges befreit hat, hat die Achse das Spiel gewonnen.

Zu Beginn jedes Zuges einer Alliierten Nation wird überprüft, ob „Berlin“ und „Rome“ seit dem letzten Zug dieser Alliierten Nation, konstant in der Kontrolle der Alliierten war. Ist dies der Fall, so wird überprüft ob die Alliierten mindestens 1 Hauptstadt der Alliierten („Washington“, „London“, „Paris“ oder „Moscow“) kontrollieren. Ist dies der Fall, oder die Nation die gerade am Zug ist eine Hauptstadt der Alliierten am Ende ihres Zuges befreit hat, haben die Alliierten das Spiel gewonnen.

Einheitenprofile

Dieser Abschnitt enthält detaillierte Informationen für jede Einheit des Spiels. Jeder Eintrag enthält eine kurze Übersicht über die Kosten in IPCs, den Angriffswert, den Verteidigungswert und den Bewegungswert (wie viele Territorien oder Seezonen die entsprechende Einheit bewegt werden kann) der jeweiligen Einheit. Jede Einheit hat außerdem die folgenden Eigenschaften und Funktionen:

Fabriken, Flughäfen- und Häfen (Einrichtungen)

Fabriken, Flughäfen und Häfen haben unterschiedliche Funktionen aber auch mehrere Gemeinsamkeiten. Keine dieser Einrichtungen kann angreifen, verteidigen oder bewegt werden und sie werden nicht auf dem Kampfbrett platziert. Sie können sich jedoch alle gegen einen strategischen oder taktischen Bombenangriff verteidigen. Bevor Bomber die ausgewählte Einrichtung angreifen können, werden diese von der eingebauten Luftabwehr der Einrichtung beschossen. Der Besitzer der Einrichtung würfelt für jeden angreifenden Bomber einmal. Jede gewürfelte 1 ist ein Treffer und zerstört einen Bomber, der vom Angreifer ausgewählt wird.

Einrichtungen können nicht bewegt oder transportiert werden.

Wenn ein Territorium erobert wurde, gelten alle Einrichtungen darin auch als erobert. Der Eroberer (und im Falle von Flughäfen und Häfen auch dessen Verbündete) kann diese im Zug nach der Eroberung benutzen.

Neu gekaufte Fabriken, Flughäfen und Häfen werden während der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“ auf dem Spielbrett platziert. Sie können nicht in neu eroberten Territorien platziert werden. Ein Territorium muss einen Einkommenswert von 2 oder höher haben, damit eine Fabrik darin gebaut werden kann. Hauptfabriken können nur in Territorien gebaut werden, die man bereits zu Beginn des Spiels kontrolliert (nicht erobert) hat und die einen Einkommenswert von 3 oder höher haben. Fabriken können nicht auf Inseln gebaut werden (siehe „Inseln“, Seite 8). Flughäfen können in jedem von dir kontrollierten Territorium gebaut werden. Häfen können in jedem von dir kontrollierten Territorium, mit einer Küste und auf Inseln gebaut werden. In jedem Territorium kann nur eine Einrichtung jeden Typs (Fabrik, Flughafen und Hafen) stehen.

Beschädigte Fabriken, Flughäfen und Häfen: Fabriken, Flughäfen und Häfen können durch feindliche Bomber beschädigt werden (siehe „Strategischer und taktischer Bombenangriff“, Seite 16). Sie können niemals zerstört werden (ausgenommen Fabriken, die in befreiten chinesischen Territorien stehen). Sie können jedoch bis zu einem Punkt, an dem sie nicht mehr funktionsfähig sind, beschädigt werden. Um den Schaden anzuzeigen werden unter den Fabriken, Flughäfen und Häfen Plastikchips platziert. Für jede Einrichtung stehen bei den Einheiteneigenschaften die Folgen einer Beschädigung. Der maximale Schaden kann bei einer Hauptfabrik 20 und bei einer Fabrik 6 nicht übersteigen. Flughäfen und Häfen können nicht mehr als 6 Schadenspunkte erhalten.

Schadensmarker können für 1 IPC pro Marker entfernt werden. Für diese Reparaturen wird während der Phase „Einheiten kaufen und reparieren“ bezahlt (und die Schadensmarker werden dann entfernt).

Fabriken (Papp-Marker)

Kosten: Hauptfabrik 30, Fabrik 12
Angriff: -
Verteidigung: - (Selbstverteidigung bei Luftangriffen)
Bewegung: -

Einheiteneigenschaften
Fabriken: Fabriken sind der Startpunkt für alle gekauften Luft-, Land- und Marineeinheiten. Es gibt 2 Arten von Fabriken, Hauptfabriken und Fabriken. Auf den Markern der Hauptfabriken ist eine „10“ aufgedruckt. Jede dieser Hauptfabriken kann bis zu 10 Einheiten (Luft, Land oder See) pro Zug produzieren. Fabriken können bis zu 3 Einheiten pro Zug produzieren. Auf ihnen ist eine „3“ aufgedruckt. Für 20 IPCs kann eine Fabrik zu einer Hauptfabrik aufgerüstet werden. Die Fabrik die aufgerüstet werden soll, muss in einem Territorium (keine Insel) mit einem Einkommenswert höher als 3 stehen.

Du kannst deine neuen Einheiten nicht in einem Territorium setzen, das eine Fabrik eines Verbündeten enthält. Selbst wenn du ein Territorium mit einer Fabrik darin befreist, kannst du diese Fabrik nicht nutzen. Das kann nur der ursprüngliche Besitzer bei seinem nächsten Zug. Wenn du eine Fabrik eroberst, kannst du diese in deinem nächsten Zug nutzen. Du kannst eine Fabrik nur nutzen, wenn du sie schon zu Beginn deines Zuges kontrolliert hast.

Objekt, das beschädigt werden kann: Für jeden Schadensmarker unter einer Fabrik (siehe oben) kann diese Fabrik eine Einheit weniger mobilisieren. Fabriken können so viele Schadenspunkte oder mehr haben, wie sie Einheiten produzieren können. Ist dies der Fall, so kann bis zur Reparatur können keine neuen Einheiten an dieser Fabrik mobilisiert werden. Eine beschädigte Fabrik kann nicht aufgewertet werden, darum muss der Schaden an der Fabrik gleichzeitig mit einer Aufwertung repariert werden.

Flughäfen (Papp-Marker)

Kosten: 15
Angriff: -
Verteidigung: - (Selbstverteidigung bei Luftangriffen)
Bewegung: -

Einheiteneigenschaften
Erhöhung der Reichweite von Lufteinheiten: Lufteinheiten, die aus einem Territorium oder von einer Insel mit einem funktionsfähigen Flughafen gestartet werden, erhalten einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Somit können Jäger und taktische Bomber 5 Gebiete und strategische Bomber 7 Gebiete weit bewegt werden. Hinweis: Lufteinheiten auf Flugzeugträgern in einer Seezone, die zu einem Territorium oder einer Insel mit einem Flughafen benachbart ist, profitieren nicht von dieser Reichweiteerhöhung.

Aufsteigen: Du kannst Lufteinheiten auf einer Insel oder einem Küstenterritorium jeweils mit einem funktionsfähigen Flughafen zur Verteidigung der umgebenden Seezonen verwenden (siehe „Aufsteigen“, Seite 16 für mehr Details).

Objekt, das beschädigt werden kann: Ein Flughafen gilt als funktionsunfähig, wenn er 3 oder mehr Schadenspunkte hat. Er kann dann nicht mehr die Reichweite von Lufteinheiten erhöhen und ermöglicht auch kein Aufsteigen mehr.

Häfen (Papp-Marker)

Kosten: 15
Angriff: -
Verteidigung: - (Selbstverteidigung bei Luftangriffen)
Bewegung: -

Einheiteneigenschaften
Betreuung von Seezonen: Alle Seezonen, die an ein Territorium mit einem Hafen angrenzen, werden von diesem Hafen betreut. Seezonen, die von einem Hafen betreut werden, übertragen die Vorteile dieses Hafens auf alle verbündeten Marineeinheiten in diesen Seezonen.

Erhöhung der Reichweite von Marineeinheiten: Alle Schiffe, die ursprünglich aus einer Seezone bewegt werden die von einem funktionsfähigen Hafen betreut wird, erhalten einen zusätzlichen Bewegungspunkt. Marineeinheiten in einer solchen Seezone können 3 anstatt 2 Gebiete weit bewegt werden.

Reparaturen: Großkampfschiffe (Flugzeugträger und Schlachtschiffe) können repariert werden, indem sie zu einem eigenen oder verbündeten Hafen bewegt werden. Beschädigte Schiffe werden kostenlos während der Phase „Einheiten kaufen und reparieren“ im Zug des jeweiligen Besitzers repariert. Sie müssen sich dafür in einer Seezone befinden, die zu einem funktionsfähigen verbündeten Hafen benachbart ist. Ein in der Runde reparierter Seehafen zählt auch dazu.

Objekt, das beschädigt werden kann: Ein Hafen gilt als funktionsunfähig, wenn er mehr als 3 Schadenspunkte hat. Er kann dann keine Seezonen unterhalten, nicht die Reichweite von Marineeinheiten erhöhen oder Reparaturen durchführen.

Landeinheiten

Infanterie, Artillerie, motorisierte Infanterie, Panzer und Luftabwehrgeschütze können nur in Territorien angreifen und verteidigen. Nur Infanterie, Artillerie, motorisierte Infanterie und Panzer können feindliche Territorien erobern oder freundlich neutrale Landgebiete konvertieren. Alle Landeinheiten können von Transportschiffen transportiert werden.

Infanterie

Kosten: 3
Angriff: 1 (2 mit Artillerie-Unterstützung)
Verteidigung: 2
Bewegung: 1

Einheiteneigenschaften
Artillerieunterstützung: Wenn eine Infanterieeinheit zusammen mit einer Artillerieeinheit angreift, steigt der Angriffswert der Infanterie auf 2. Jede Infanterieeinheit muss jeweils von einer Artillerieeinheit unterstützt werden. Wenn die Anzahl der Infanterieeinheiten größer ist als die Anzahl der Artillerieeinheiten haben die überzähligen Infanterieeinheiten nur einen Angriffswert von 1. Beispiel: Wenn du mit 2 Artillerieeinheiten und 5 Infanterieeinheiten angreifst, haben 2 deiner Infanterieeinheiten einen Angriffswert von 2 und die restlichen Infanterieeinheiten einen Angriffswert von 1. Die Infanterie wird bei der Verteidigung nicht von der Artillerie unterstützt.

Artillerie

Kosten: 4
Angriff: 2
Verteidigung: 2
Bewegung: 1

Einheiteneigenschaften
Unterstützt Infanterie und motorisierte Infanterie: Wenn eine Infanterieeinheit oder eine motorisierte Infanterieeinheit zusammen mit einer Artillerieeinheit angreift, steigt deren Angriffswert auf 2. Jede Infanterie und/oder motorisierte Infanterieeinheit muss jeweils von einer Artillerieeinheit unterstützt werden. Bei der Verteidigung unterstützt die Artillerie die Infanterie- oder motorisierte Infanterieeinheit nicht.

Motorisierte Infanterie

Kosten: 4
Angriff: 1 (2 mit Artillerie-Unterstützung)
Verteidigung: 2
Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften
Blitzen: Eine motorisierte Infanterieeinheit muss normalerweise anhalten, wenn sie in ein feindliches Gebiet bewegt wird. Jedoch kann sie in Begleitung eines Panzers blitzen (siehe „Panzer“, Seite 29). Die Bewegung beider Einheiten muss im selben Territorium beginnen und im selben Territorium enden.

Artillerieunterstützung: Wenn eine motorisierte Infanterieeinheit zusammen mit einer Artillerieeinheit angreift, steigt deren Angriffswert auf 2. Jede motorisierte Infanterieeinheit muss jeweils von einer unterstützenden Artillerieeinheit begleitet werden. Wenn die Anzahl der motorisierten Infanterieeinheiten größer ist als die Anzahl der Artillerieeinheiten, haben die überzähligen motorisierten Infanterieeinheiten nur einen Angriffswert von 1.

Beispiel: Wenn du mit 2 Artillerieeinheiten und 5 motorisierten Infanterieeinheiten angreifst, haben 2 deiner motorisierten Infanterieeinheiten einen Angriffswert von 2 und die restlichen motorisierten Infanterieeinheiten einen Angriffswert von 1. Die motorisierte Infanterie wird bei der Verteidigung nicht von der Artillerie unterstützt.

Panzer

Kosten: 6
Angriff: 3
Verteidigung: 3
Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften
Blitzen: Panzer können „blitzen“, indem sie als Teil einer 2-Felder-Bewegung, die in einem freundlichen oder feindlichen Territorium enden kann, durch ein unbesetztes feindliches Territorium bewegt werden. Dieser komplette Zug muss während der Phase „Gefechtsbewegung“ durchgeführt werden. Das zweite Territorium kann freundlich, feindlich oder das Territorium sein, aus dem die Einheit gekommen ist. Ein Panzer kann durch kein Territorium blitzen, das feindliche Einheiten enthält, auch wenn dies nur ein Luftabwehrgeschütz, eine Fabrik, ein Flughafen oder ein Hafen ist.

Kombinierte Truppen: Panzer können mit taktischen Bombern oder motorisierter Infanterie kombiniert werden.

- Wenn ein Panzer mit einem taktischen Bomber kombiniert wird, steigt der Angriffswert des taktischen Bombers von 3 auf 4 (siehe „Taktische Bomber“, Seite 30).
- Jede motorisierte Infanterieeinheit, die mit einem Panzer kombiniert wird, kann zusammen mit ihm blitzen (siehe „motorisierte Infanterie“, oben).

Luftabwehrgeschütze

Kosten: 5
Angriff: -
Verteidigung: -
Bewegung: 1 (nur in der Phase „Kampflose Bewegung“)

Einheiteneigenschaften
Eingeschränkte Bewegung: Normalerweise kann diese Einheit nur währen der Phase „Kampflose Bewegung“ bewegt werden. Sie kann nicht während der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt werden (es sei denn, sie wird von einem Transportschiff transportiert, nachdem sie in einem vorangegangen Zug aufgeladen wurde).

Keine Kampfwerte: Obwohl ein Luftabwehrgeschütz allein oder zusammen mit anderen Einheiten verteidigen kann, hat es einen Verteidigungswert von 0. Dies bedeutet, dass ein Luftabwehrgeschütz während des Schritts „verteidigende Einheiten schießen“ nicht schießen kann. Jedoch kann es als Verlust ausgewählt werden. Wenn ein Territorium angegriffen wird, das nur Luftabwehrgeschütze und keine Kampfeinheiten enthält, gelten die Luftabwehrgeschütze automatisch als zerstört. Luftabwehrgeschütze können niemals angreifen.

Luftabwehr: Ein Luftabwehrgeschütz kann nur dann auf eine Lufteinheit schießen, wenn diese Lufteinheit Land- und/oder Lufteinheiten in dem Territorium angreift, in dem sich das Luftabwehrgeschütz befindet. Luftabwehrgeschütze schießen einmal vor der ersten Runde des Kampfes. Jedes Luftabwehrgeschütz im entsprechenden Territorium kann bis zu 3 Mal schießen, aber auf jede angreifende Lufteinheit kann nur einmal geschossen werden. Das heißt, die Anzahl der Würfel zur Verteidigung ist 3 Mal die Anzahl der Luftabwehrgeschütze oder die Anzahl der angreifenden Lufteinheiten, je nachdem welcher Wert niedriger ist. Beispiel: Wenn 5 Jäger ein Territorium angreifen, das 2 Luftabwehrgeschütze enthält, darf der Verteidiger 5 Mal würfeln. Wenn sich jedoch nur ein Luftabwehrgeschütz im angegriffenen Territorium befinden, darf nur 3 Mal gewürfelt werden.

Sobald die Anzahl der Würfel bestimmt ist, mit denen verteidigt werden darf, wird gewürfelt. Für jede 1, die gewürfelt wird, muss der Angreifer eine Lufteinheit als Verlust auswählen. Die Verluste werden sofort entfernt und nehmen nicht am darauffolgenden Kampf teil. Das Feuer durch die Luftabwehrgeschütze erfolgt sofort und bevor der normale Kampf in dem Territorium durchgeführt wird, in dem sich die Luftabwehrgeschütze befinden. Luftabwehrgeschütze verteidigen Einrichtungen nicht gegen strategische oder taktische Bombenangriffe. Einrichtungen haben ihre eigene eingebaute Luftabwehr (siehe „Fabriken, Flughäfen und Häfen (Einrichtungen)“, Seite 27).

Lufteinheiten

Jäger, taktische und strategische Bomber können in Territorien angreifen und verteidigen. Sie alle können auch Seezonen angreifen. Jäger und taktische Bomber, die auf Flugzeugträgern stationiert sind, können Seezonen verteidigen. Alle Lufteinheiten können nur in freundlichen Territorien landen. Jäger und taktischen Bomber können außerdem noch auf freundlichen Flugzeugträgern gelandet werden. Deine Lufteinheiten können nicht in soeben eroberten Territorien oder in Territorien die von freundlich Neutralen übernommen wurden, landen, egal ob sie am Kampf teilgenommen haben oder nicht. Lufteinheiten können über feindliche Territorien und Seezonen bewegt werden. Wenn sie ein feindliches Territorium angreifen, dass ein Luftabwehrgeschütz enthält, werden sie jedoch während des Kampfes dem Luftabwehrfeuer ausgesetzt. Wenn sie strategische oder taktische Bombenangriffe durchführen, sind die Bomber nur dem Luftabwehrangriff von der Einrichtung ausgesetzt, die sie angreifen, nicht jedoch von Luftabwehrgeschützen in dem entsprechenden Territorium.

Um die Bewegungsreichweite zu ermitteln, wird jedes Feld, in das die Lufteinheit nach dem Start bewegt wird, gezählt. Wenn sie von einem Küstengebiet oder einer Inselgruppe über Wasser bewegt wird, wird die erste Seezone als ein Feld gezählt. Wenn sie auf eine Inselgruppe bewegt wird, zählt die umgebende Seezone und die Inselgruppe selbst jeweils als 1 Feld. Wenn ein Jäger oder ein taktischer Bomber von einem Flugzeugträger starten, wird die Seezone mit dem Flugzeugträger nicht als Feld gezählt, der Flugzeugträger ist bereits in dieser Seezone. Das heißt, jedes Mal wenn eine Lufteinheit eine Grenze zwischen 2 Gebieten überfliegt, egal ob Territorium oder Seezone, kostet das einen Bewegungspunkt.

Lufteinheiten, die sich in einem Küstengebiet oder auf einer Insel befinden, können normalerweise benachbarte Seezonen nicht verteidigen. Eine Ausnahme sind jedoch Jäger und taktische Bomber in einem Territorium das einen funktionsfähigen Flughafen enthält. Diese Lufteinheiten können „Aufsteigen“ und bei einem Angriff in die benachbarten Seezonen bewegt werden. Strategische Bomber können nicht Aufsteigen (siehe „Aufsteigen“, Seite 16).

Du darfst deine Lufteinheiten nicht absichtlich in Kampfsituationen bringen, in denen diese nach dem Kampf keinen gültigen Landeplatz mehr erreichen können. In der Phase „Kampfabwicklung“ musst du vor irgendwelchen Kämpfen in der Lage sein, für alle deine angreifenden Lufteinheiten einen für diesen Zug möglichen Landeplatz aufzuzeigen (egal wie unwahrscheinlich diese Möglichkeit ist). Dies kann eine Kombination aus mehreren Kampfbewegungen, eine kampflose Bewegung von einem Flugzeugträger oder die Mobilisierung eines neuen Flugzeugträgers beinhalten.

Um zu zeigen, dass eine Lufteinheit einen sicheren Landeplatz haben KÖNNTE, kann man annehmen, dass beim Angriff alle Würfel Treffer sein werden und bei der Verteidigung alle Würfel keine Treffer sein werden. Jedoch darfst du KEINEN geplanten Rückzug eines beliebigen Flugzeugträgers als möglichen sicheren Landeplatz für irgendeinen Jäger oder taktischen Bomber anzeigen. Nachdem für alle angreifenden Lufteinheiten ein möglicher Landeplatz aufgezeigt wurde, bist du nicht verpflichtet diese Landeplätze für deine Lufteinheiten im Zuge des Kampfes zu garantieren. Flugzeugträger können zum Beispiel frei zurück gezogen oder als Verluste ausgewählt werden, auch wenn dadurch für Lufteinheiten ein Landeplatz nach dem Kampf verloren geht (diese Lufteinheiten werden am Ende der Phase „Kampflose Bewegung“ zerstört). Man muss jedoch nach der Abwicklung der Kämpfe während der Phasen „Kampflose Bewegung“ und „Mobilisierung neuer Einheiten“ für so viele Lufteinheiten wie möglich einen sicheren Landeplatz finden.

Wenn du erklärt hast, dass ein Flugzeugträger während der Phase „Kampflose Bewegung“ bewegt wird, um einen sicheren Landeplatz für einen Jäger oder einen taktischen Bomber zu ermöglichen, welcher in der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt wurde, dann musst du den Flugzeugträger in der Phase „Kampflose Bewegung“ in die angezeigte Seezone bewegen. Dies gilt nicht, wenn die Lufteinheit an einem anderen Ort sicher gelandet werden kann, zerstört wurde oder ein Befreiungskampf um die in Frage kommende Seezone verloren wurde. Wenn du erklärt hast, dass ein neuer Flugzeugträger in einer bestimmten Seezone mobilisiert wird, um einen sicheren Landeplatz für einen Jäger oder einen taktischen Bomber zu ermöglichen, muss dieser auch dann in der entsprechenden Seezone mobilisiert werden, wenn die Lufteinheit(en) anderswo sicher landen konnten oder zerstört wurden.

Lufteinheiten können U-Boote nur treffen, wenn ein verbündeter Zerstörer am Kampf teilnimmt.

Jäger

Kosten: 10
Angriff: 3
Verteidigung: 4
Bewegung: 4

Einheiteneigenschaften
Flugzeugträgereinsätze: Jäger können auf Flugzeugträgern landen und von ihnen starten (siehe „Flugzeugträger“, Seite 31).

Eskortierende Jäger und Abfangjäger: Jäger können an strategischen und taktischen Bombenangriffen als Eskorte oder als Abfangjäger teilnehmen. Einige oder alle verteidigenden Jäger in einem Territorium, das einem Bombenangriff ausgesetzt wird, können die ausgewählten Einrichtungen verteidigen. Eskortierende Jäger können die Bomber begleiten und beschützen und können abhängig von deren Reichweite aus jedem Territorium und jeder Seezone dazu stoßen (siehe „Strategische und taktische Bombenangriffe“, Seite 16).

Taktische Bomber

Kosten: 11
Angriff: 3
Verteidigung: 3
Bewegung: 4

Einheiteneigenschaften
Taktische Bomber repräsentieren Sturzflugbomber in Landeinsätzen und Torpedo- oder Sturzflugbomber in Marineeinsätzen.

Flugzeugträgereinsätze: Taktische Bomber können auf Flugzeugträgern landen und von ihnen starten (siehe „Flugzeugträger“, Seite 31).

Luftübermacht: Jäger können mit taktischen Bombern kombiniert werden. Eine Kombination aus einem Jäger und einem taktischen Bomber erhöht den Angriffswert des taktischen Bombers von 3 auf 4.

Kombinierte Truppen: Panzer können mit taktischen Bomber kombiniert werden. Eine Kombination aus einem Panzer und einem taktischen Bomber erhöht den Angriffswert des taktischen Bombers von 3 auf 4.

Taktischer Bombenangriff: Ein taktischer Bomber kann entweder an einem normalen Angriff teilnehmen oder er kann einen direkten Angriff auf einen feindlichen Flughafen oder Hafen durchführen. Ein Angriff auf eine Einrichtung ist ein taktischer Bombenangriff (siehe „Strategische und taktische Bombenangriffe“, Seite 16).

Strategische Bomber

Kosten: 12
Angriff: 4
Verteidigung: 1
Bewegung: 6

Einheiteneigenschaften
Strategischer Bombenangriff: Ein strategischer Bomber kann entweder an einem normalen Angriff teilnehmen oder er kann einen direkten Angriff auf eine feindliche Fabrik, einen feindlichen Flughafen oder Hafen durchführen. Solch ein Angriff auf eine Einrichtung ist ein strategischer Bombenangriff (siehe „Strategische und taktische Bombenangriffe“, Seite 16).

Marineeinheiten

Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Kreuzer, Zerstörer, Transportschiffe und U-Boote können nur in Seezonen angreifen, verteidigen und bewegt werden. Sie können nicht in Territorien bewegt werden. Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Kreuzer und Zerstörer sind Überwasserkriegsschiffe. Transportschiffe fallen nicht in die Kategorie der Kriegsschiffe. U-Boote sind Kriegsschiffe, aber keine Überwasserkriegsschiffe.

Alle Marineeinheiten können normalerweise bis zu 2 Seezonen weit bewegt werden. Eine Ausnahme sind Schiffe in einer Seezone, die von einem verbündeten funktionsfähigen Hafen unterhalten wird. Du kannst diese Schiffe 3 Seezonen weit bewegen, wenn sie aus der Seezone mit dem benachbarten Hafen starten (siehe „Häfen“, Seite 28). Sie können nicht durch feindliche Seezonen bewegt werden. Wenn feindliche Einheiten, ausgenommen Transportschiffe oder U-Boote, eine Seezone besetzen, ist diese Seezone feindlich und deine Marineeinheiten müssen anhalten und kämpfen. U-Boote sind eine Ausnahme. Sie können durch feindliche Seezonen durchgezogen werden, außer es befindet sich ein feindlicher Zerstörer in der jeweiligen Seezone (siehe „Zerstörer“, Seite 32).

Manche Marineeinheiten können andere Einheiten transportieren. Transportschiffe können nur Landeinheiten transportieren. Flugzeugträger können nur Jäger und/oder taktische Bomber transportieren, aber nie strategische Bomber.

Alle Überwasserkriegsschiffe und U-Boote können Konvoi-Unterbrechungen durchführen.

Schlachtschiffe

Kosten: 20
Angriff: 4
Verteidigung: 4
Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften
Großkampfschiff: Schlachtschiffe werden erst nach 2 Treffern zerstört. Wenn ein unbeschädigtes Schlachtschiff einmal getroffen wurde, auch bei einem Überraschungsangriff durch ein U-Boot, wird es auf die Seite gelegt, um den Schadenszustand anzuzeigen. Entferne keine Schlachtschiffe aus dem Spiel und stelle keine Schlachtschiffe hinter den Verluststreifen bevor diese nicht einen zweiten Treffer abbekommen haben. Wenn ein Schlachtschiff einen Kampf überlebt und dabei aber einen Treffer abbekommen hat, kann es repariert werden, indem es zu einem freundlichen funktionsfähigen Hafen bewegt wird (siehe „Häfen“, Seite 28).

Küstenbombardierung: Deine Schlachtschiffe (genauso wie deine Kreuzer) können während eines amphibischen Angriffs eine Küstenbombardierung durchführen (siehe „amphibische Angriffe – Schritt 2. Schlachtschiff und Kreuzer Bombardierung“, Seite 18).

Flugzeugträger

Kosten: 16
Angriff: 0
Verteidigung: 2
Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften
Großkampfschiff: Flugzeugträger werden erst nach 2 Treffern zerstört. Wenn ein unbeschädigter Flugzeugträger einmal getroffen wurde, auch bei einem Überraschungsangriff durch ein U-Boot, wird es auf die Seite gelegt, um den Schadenszustand anzuzeigen. Entferne keinen Flugzeugträger aus dem Spiel und stelle keinen Flugzeugträger hinter den Verluststreifen, bevor dieser nicht einen zweiten Treffer abbekommen hat. Wenn ein Flugzeugträger einen Kampf überlebt und dabei aber einen Treffer abbekommen hat, kann es repariert werden, indem es zu einem freundlichen funktionsfähigen Hafen bewegt wird (siehe „Häfen“, Seite 28).

Flugzeuge transportieren: Ein Flugzeugträger kann bis zu zwei Lufteinheiten transportieren, inklusive die eines Verbündeten (vorausgesetzt beide Nationen befinden sich im Krieg). Die Lufteinheiten können entweder Jäger oder taktische Bomber sein. Lufteinheiten auf dem Flugzeugträger eines Verbündeten werden immer als Fracht angesehen, wenn der Besitzer des Flugzeugträgers am Zug ist.

Auf Flugzeugträgern stationierte Flugzeuge bewegen sich unabhängig vom Flugzeugträger wenn sie am Zug sind. Wenn diese Flugzeuge jedoch einer anderen Nationen gehören, werden diese zusammen mit dem Flugzeugträger bewegt, wenn dessen Eigentümer am Zug ist. Die Lufteinheiten werden bewegt, bevor der Flugzeugträger bewegt wird, auch wenn die Lufteinheiten die Seezone nicht verlassen. Es ist möglich, dass der Flugzeugträger in der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt wird und die Flugzeuge zurücklässt. Die Flugzeuge könnten dann in der Phase „Kampflose Bewegung“ wieder zu dem Flugzeugträger bewegt werden.

Während der Phase „Kampflose Bewegung“ kann man für die Jäger und taktische Bomber die verbliebenen Bewegungspunkte benutzen, um diese in eine Seezone mit einem Flugzeugträger zu bewegen und auf diesem zu landen. Flugzeugträger können dafür auch bewegt werden, vorausgesetzt, sie wurden nicht während der Phase „Gefechtsbewegung“ bewegt oder haben an einem Kampf teilgenommen. Ein Flugzeugträger muss wenn möglich bewegt oder in seinem Territorium belassen werden, um einer Lufteinheit ohne Landeplatz eine Landemöglichkeit zu bieten. Das Landen findet nicht vor der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“ statt, daher müssen Lufteinheiten und Flugzeugträger ihre Bewegung in der gleichen Seezone beenden. Jegliche Lufteinheit, die am Ende der Phase „Kampflose Bewegung“ keinen gültigen Landeplatz gefunden hat, gilt als zerstört (achtet darauf, dass eine Seezone, in der ein neuer Flugzeugträger in der Phase „Mobilisierung neuer Einheiten“ platziert wird, ebenfalls ein gültiger Landeplatz ist).

Ein beschädigter Flugzeugträger kann keine Lufteinsätze durchführen, das heißt, dass keine Lufteinheit auf ihm gelandet oder von ihm gestartet werden kann. Jegliche Flugzeuge, die während der Beschädigung als Fracht an Bord des Flugzeugträgers waren, sind an Bord gefangen und können bis zur Reparatur des Flugzeugträgers nicht starten, angreifen oder verteidigen. Lufteinheiten, die auf diesem Flugzeugträger landen sollten, müssen bis zum Ende der Phase „Kampflose Bewegung“ einen anderen gültigem Landeplatz finden oder sind zerstört (Siehe Phase 4 „Kampflose Bewegung“, Seite 22).

Luftverteidigung: Wann immer ein unbeschädigter Flugzeugträger angegriffen wird, können dessen Flugzeuge (sogar die, die einem Verbündeten gehören) in der Luft verteidigen und normal kämpfen. Dies gilt auch, wenn nur U-Boote angreifen und die Lufteinheiten diese nicht treffen können weil kein verteidigender Zerstörer am Kampf beteiligt ist.

Lufteinheiten, die auf einem verteidigenden Flugzeugträger stationiert sind, müssen nach dem Kampf, möglichst auf dem gleichen Flugzeugträger landen.

Wenn der Flugzeugträger im Kampf zerstört oder beschädigt wurde, sollten die Lufteinheiten auf einem anderen verbündeten Flugzeugträger in dieser Seezone gelandet werden oder ein Feld weiter beweget werden, um auf einem verbündeten Flugzeugträger oder in einem freundlichen Territorium zu landen. Sollte man für die Lufteinheiten auf diesem Weg keinen gültigen Landeplatz finden, gelten sie als zerstört. Diese Bewegung erfolgt während der Phase „Kampflose Bewegung", bevor der aktive Spieler irgendwelche anderen „Kampflose Bewegungen" durchführt.

Wenn ein beschädigter Flugzeugträger angegriffen wird, gelten jegliche Flugzeuge auf ihm als Fracht und können nicht verteidigen. Wenn der Flugzeugträger zerstört wird, sind diese ebenfalls zerstört.

Kreuzer

Kosten: 12
Angriff: 3
Verteidigung: 3
Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften
Küstenbombardierung: Deine Kreuzer (genauso wie deine Schlachtschiffe) können während eines amphibischen Angriffs eine Küstenbombardierung durchführen (siehe „amphibische Angriffe – Schritt 2. Schlachtschiff und Kreuzer Bombardierung", Seite 18).

Zerstörer

Kosten: 8
Angriff: 2
Verteidigung: 2
Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften
U-Boot-Jäger: Zerstörer sind speziell für die U-Bootjagd ausgestattet. Darum können sie einige Eigenschaften von feindlichen U-Booten aufheben.

Ein Zerstörer hebt die Einheiteneigenschaft *„Feindliche Seezonen als freundlich behandeln"* von feindlichen U-Booten auf, die in die Seezone des Zerstörers bewegt werden. Das bedeutet, dass die Bewegung des U-Bootes sofort nach dem Zug in diese Seezone beendet werden muss egal ob in der Phase „Gefechtsbewegung" oder „Kampflose Bewegung". Wenn ein U-Boot in der Phase „Gefechtsbewegung" in eine Seezone mit einem feindlichen Zerstörer bewegt wird, kommt es zum Kampf.

Wenn ein Zerstörer am Kampf teilnimmt, hebt er die nachfolgenden Einheiteneigenschaften aller feindlichen U-Boote auf: *„Überraschungsangriff"*, *„Abtauchen"* und *„kann nicht von Lufteinheiten getroffen werden"*. Beachte, dass Zerstörer von einem Verbündeten in der umkämpften Seezone nicht am Kampf teilnehmen und deswegen auch keine der Fähigkeiten der verteidigenden U-Boote aufheben.

U-Boote

Kosten: 6
Angriff: 2
Verteidigung: 1
Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften
U-Boote haben mehrere Einheiteneigenschaften. Die meisten davon werden aufgehoben, wenn ein feindlicher Zerstörer präsent ist.

Überraschungsangriff: Angreifende und verteidigende U-Boote können jeweils einen Überraschungsangriff durchführen, indem sie in einer Seeschlacht vor irgendeiner anderen Einheit schießen. Wie auch detailliert in Schritt 2 des allgemeinen Kampfablaufs beschrieben (Seite 18), würfelt man für U-Boote vor allen anderen Einheiten, es sei denn, es befindet sich ein feindlicher Zerstörer im Kampf. Wenn keine Seite zu einem Überraschungsangriff berechtigt ist, gibt es keinen Schritt 2. Es wird dann direkt zu Schritt 3 des allgemeinen Kampfablaufs übergegangen.

Abtauchen: Ein U-Boot hat die Möglichkeit abzutauchen. Dies kann immer dann gemacht werden, wenn es ansonsten einen Überraschungsangriff machen würde. Diese Entscheidung muss von beiden Seiten immer vor dem Würfeln getroffen werden (der Angreifer entscheidet zuerst) und wird sofort angewendet. Wenn ein U-Boot abtaucht, wird es vom Kampfbrett genommen und zurück auf das Spielbrett gesetzt. In Folge dessen kann es nicht mehr schießen und keine Treffer mehr abbekommen. Ein U-Boot kann jedoch nicht abtauchen, wenn ein feindlicher Zerstörer am Kampf teilnimmt.

Auf Station: Jedes U-Boot in einer Seezone mit Konvoi-Symbol wird als „Auf Station" betrachtet. Dadurch verbringt es mehr Zeit in der Seezone und fokussiert sich auf die Lokalisierung und Zerstörung von Konvois. Während U-Boote „Auf Station" sind und ein Konvoi unterbrochen wird, kann für jedes U-Boot zweimal gewürfelt werden (siehe „Konvoi-Unterbrechung durchführen", Seite 24).

Feindliche Seezonen als freundlich behandeln: Ein U-Boot kann in der Phase „Gefechtsbewegung" und in der Phase „Kampflose Bewegung" durch Seezonen bewegt werden, die feindliche Einheiten enthalten. Wenn jedoch ein U-Boot in eine Seezone bewegt wird, in der sich ein feindlicher Zerstörer befindet, muss es dort anhalten. Wenn die Bewegung während der Phase „Gefechtsbewegung" in einer feindlichen Seezone beendet wird, kommt es zum Kampf.

Blockiert keine feindlichen Bewegungen: Die „Stealth"-Eigenschaft von U-Booten erlaubt es feindlichen Schiffen die Anwesenheit von U-Booten zu ignorieren. Jede Seezone mit ausschließlich feindlichen U-Booten blockiert nicht die Bewegung einer Marineeinheit. Ein Spieler, der die Bewegung seiner Marineeinheiten in einer Seezone mit ausschließlich feindlichen U-Booten beendet, kann wählen, ob er angreifen will oder nicht. Die Bewegung von Marineeinheiten kann auch während der Phase „Kampflose Bewegung" in einer Seezone mit ausschließlich feindlichen U-Booten beendet werden.

Kann keine Lufteinheiten treffen: Beim Angriff oder bei der Verteidigung können U-Boote keine Lufteinheiten treffen.

Kann nicht von Lufteinheiten getroffen werden: Beim Angriff oder der Verteidigung können Treffer, die durch Flugzeuge gemacht werden, nicht den U-Booten zugeteilt werden. Ausnahme: Im Kampf befindet sich ein mit den Flugzeugen verbündeter Zerstörer.

Transportschiffe

Kosten: 7
Angriff: 0
Verteidigung: 0
Bewegung: 2

Einheiteneigenschaften
Keine Kampfwerte: Obwohl ein Transportschiff allein oder zusammen mit anderen Einheiten angreifen und verteidigen kann, hat es keine Kampfwerte.

Das bedeutet, dass ein Transportschiff während der Schritte „angreifende Einheiten schießen“ und „verteidigende Einheiten schießen“ nicht schießen kann. Transportschiffe können nicht angreifen, wenn sie nicht mit mindestens einer Einheit mit einem Angriffswert kombiniert werden.

Blockiert keine feindlichen Bewegungen: Jede Seezone, die nur feindliche Transportschiffe enthält, blockiert nicht die Bewegung einer Marineeinheit. Luft- oder Marineeinheiten mit einem Angriffswert, deren Gefechtsbewegung in einer Seezone mit ausschließlich feindlichen Transportschiffen beendet wird, zerstören diese Transportschiffe automatisch (es sei denn, sie werden ignoriert, um einen amphibischen Angriff zu unterstützen). Das Zerstören der Transportschiffe zählt für diese Einheiten als Seeschlacht. Die Bewegung von Marineeinheiten kann auch während der Phase „Kampflose Bewegung“ in einer Seezone mit ausschließlich feindlichen Transportschiffen beendet werden, in diesem Fall findet dort kein Kampf statt.

Letzte Wahl: Transportschiffe können erst dann als Verlust ausgewählt werden, wenn es keine anderen Einheiten mehr zum Auswählen gibt. Normalerweise kommt es dazu nur, wenn nur noch Transportschiffe übrig sind. Es kann aber auch unter anderen Umständen dazu kommen. Beispiel: Wenn Lufteinheiten Transportschiffe und U-Boote angreifen, können die Lufteinheiten nur die Transportschiffe treffen, da sie ohne die Begleitung eines verbündeten Zerstörers die U-Boote nicht treffen können.

Landeinheiten transportieren: Ein Transportschiff kann eigene und verbündete Landeinheiten transportieren (vorausgesetzt beide Nationen sind im Krieg). Die Kapazität beträgt eine beliebige Landeinheit plus eine zusätzliche Infanterieeinheit. Folglich kann ein volles Transportschiff eine Infanterieeinheit und einen Panzer, eine motorisierte Infanterieeinheit, eine Artillerieeinheit oder ein Luftabwehrgeschütz oder aber zwei Infanterieeinheiten transportieren. Ein Transportschiff kann keine Fabrik, keinen Flughafen und keinen Hafen transportieren. Landeinheiten auf einem Transportschiff sind Fracht und können auf See nicht angreifen oder verteidigen und sind zerstört, wenn ihr Transportschiff zerstört wird.

Ein- und Ausladen: In ein Transportschiff kann in freundlichen Seezonen vor, während und nach der Bewegung Fracht eingeladen werden. Ein Transportschiff kann Fracht einladen, eine Seezone weit bewegt werden, weitere Fracht einladen, eine weitere Seezone weit bewegt werden und die Fracht am Ende der Bewegung ausladen. Es kann auch mit der Fracht an Bord auf See bleiben, wenn die Fracht an Bord in einem früheren Zug, im aktuellen Zug in der Phase „Kampflose Bewegung“ oder im aktuellen Zug für einen amphibischen Angriff, aus dem das Transportschiff zurückgezogen wurde, eingeladen wurde).
In ein Transportschiff einladen oder aus einem Transportschiff ausladen zählt als komplette Bewegung der Landeinheit. Die Landeinheit kann weder vor dem Einladen noch nach dem Ausladen bewegt werden. Platziere die Einheiten neben das Transportschiff in der Seezone. Wenn das Transportschiff während der Phase „Kampflose Bewegung“ bewegt wird, können beliebig viele der Einheiten an Bord in ein freundliches Territorium ausgeladen werden.
Landeinheiten, die einem Verbündeten gehören, müssen während des Zuges des Verbündeten eingeladen, während deines Zuges transportiert und in einem späteren Zug des Verbündeten ausgeladen werden. Dies gilt auch, wenn das Transportschiff in der gleichen Seezone bleibt.
Wenn ein Transportschiff auslädt, kann es während dieses Zuges nicht mehr bewegt werden. Wenn ein Transportschiff zurückgezogen wird, kann es in dem Zug nicht ausladen. Ein Transportschiff kann während eines Zuges weder in zwei Territorien ausladen noch kann es Fracht auf ein anderes Transportschiff laden. In einer feindlichen Seezone kann ein Transportschiff nicht ein- oder ausladen. Beachte, dass feindliche Seezonen feindliche Einheiten enthalten, aber bei der Ermittlung des Status der Seezone werden U-Boote und Transportschiffe nicht berücksichtigt.
Ein Transportschiff kann Einheiten ein- und ausladen ohne das es die freundliche Seezone, in der es sich befindet, verlässt (dies nennt man „überbrücken“). Jedes dieser Transportschiffe ist trotzdem an seine Frachtkapazität gebunden. Es kann nur in ein Territorium ausladen und kann anschließend in diesem Zug weder bewegt werden, noch ein- oder nochmal ausladen.

Amphibischer Angriff: Ein Transportschiff kann während der Phase „Kampfabwicklung“ beim Schritt „amphibischer Angriff“ teilnehmen. Dies ist der einzige Zeitpunkt, zu dem ein Transportschiff in ein feindliches Territorium ausladen kann.

Während eines „amphibischen Angriffs“ muss ein Transportschiff entweder alle Einheiten ausladen, die während der Phase „Gefechtsbewegung“ eingeladen wurden, oder es muss während der Seeschlachts zurückgezogen werden. Es kann auch eine beliebige Anzahl von eigenen Einheiten ausladen, die schon zu Beginn des Zugs an Bord waren.

Globale Regeln

Die Regeln in diesem Abschnitt beschreiben, wie man Axis & Allies *Europe 1940* mit Axis & Allies *Pacific 1940* kombinieren kann, um beide zusammen als eigenes Spiel spielen zu können: Axis & Allies Global *1940*. Diese Regeln ersetzen die entsprechenden Regeln aus *Europe 1940* und *Pacific 1940*.

Verwende die Regeln und Aufstellungen von *Europe 1940* und *Pacific 1940*, es sei denn, es wird in diesen Regeln anders beschrieben. Wende die grundlegenden Regeln aus dem *Europe 1940* Regelbuch an, einschließlich Gefechtsbewegung, Kampfabwicklung, kampflose Bewegung, Einheiteneigenschaften und so weiter. Wende die Regeln aus dem *Pacific 1940* Regelbuch an, wenn es um Dinge aus diesem Spiel geht, wie Kamikaze Angriffe, Regeln für China, und so weiter. Wenn du weißt, wie man die Spiele einzeln spielt, weißt du größtenteils auch wie man das kombinierte Spiel spielt.

Wie man den Krieg gewinnt

Die Achse gewinnt das Spiel, indem sie 8 beliebige Siegstädte auf der Europakarte oder 6 beliebige Siegstädte auf der Pazifikkarte für eine komplette Spielrunde kontrolliert, solange sie am Ende dieser Runde eine Hauptstadt der Achse („Berlin”, „Rome” oder „Tokyo”) kontrolliert.

Die Alliierten gewinnen das Spiel, indem sie „Berlin”, „Rome” und „Tokyo” für eine komplette Runde kontrollieren, solange sie am Ende dieser Runde eine Hauptstadt der Alliierten („Washington”, „London”, „Paris” oder „Moscow”) kontrollieren.

Anzahl der Spieler

Dieses Spiel kann von 2 bis 6 Spielern gespielt werden. Wenn du mehr als eine Nation spielst, musst du deren Einkommen und Einheiten getrennt halten. Du kannst zur gleichen Zeit immer nur für eine Nation Operationen durchführen. Teile die Kontrolle über die Nationen wie folgt unter den Spielern auf:

Zwei Spieler:
Spieler 1: Achse / *Spieler 2:* Alliierte

Drei Spieler:
Spieler 1: Achse / *Spieler 2:* Sowjetunion, USA und China / *Spieler 3:* England, ANZAC und Frankreich

Vier Spieler:
Spieler 1: Achse / *Spieler 2:* Sowjetunion und Frankreich / *Spieler 3:* USA und China / *Spieler 4:* England und ANZAC

Fünf Spieler:
Spieler 1: Deutschland und Italien / *Spieler 2:* Japan / *Spieler 3:* Sowjetunion und Frankreich / *Spieler 4:* USA und China / *Spieler 5:* England und ANZAC

Sechs Spieler:
Spieler 1: Deutschland / *Spieler 2:* Japan / *Spieler 3:* Italien / *Spieler 4:* Sowjetunion und Frankreich / *Spieler 5:* USA und China / *Spieler 6:* England und ANZAC

Aufstellung

Verbinde die linke Kante der *Pacific 1940* Karte mit der rechten Kante der *Europe 1940* Karte. Die linke und rechte Kante der zusammengelegten Karte grenzen aneinander an. Territorien und Seezonen der rechten Kante sind benachbart zu den Territorien und Seezonen der linken Kante (siehe „Bewegung zwischen den Karten“, unten).

Stelle die Einheiten gemäß den Aufstellungskarten von *Pacific 1940* und *Europe 1940* auf. Zusätzlich werden folgende Einheiten aufgestellt:
„Amur“: 6 sowjetische Infanterieeinheiten
„Sakha“: 6 sowjetische Infanterieeinheiten und 2 sowjetische Luftabwehrgeschütze
„Buryatia“: 6 sowjetische Infanterieeinheiten
„Egypt“: 2 ANZAC Infanterieeinheiten (dafür wird eine englische Infanterieeinheit entfernt)

Die Nationen beginnen mit den folgenden IPC-Guthaben und Einkommen:

Nation	Starteinkommen
Deutschland	30
Sowjetunion	37
Japan	26
USA	52
China	12
England Europa	28
England Pazifik	17
Italien	10
ANZAC	10
Frankreich	19

Um die Bewegungen der IPCs während des Spiels zu verfolgen, kannst du auch den IPC-Bewegungschart auf Seite 41 verwenden.

Spielreihenfolge

Verwende die nachfolgende Spielreihenfolge. Die Nationen werden machen ihre Züge in dieser Reihenfolge ungeachtet welcher Spieler sie kontrolliert.

1. Deutschland
2. Sowjetunion
3. Japan
4. USA
5. China
6. England
7. Italien
8. ANZAC
9. Frankreich

Globale England Regeln:

Eine Nation, zwei Wirtschaftssysteme:
England ist eine Nation mit zwei getrennten Wirtschaftssystemen Europa und Pazifik. Das Einkommen und die IPC-Guthaben der beiden Wirtschaftssysteme werden getrennt geführt. Die nationalen Marker mit dem „Union Jack“ sind dafür da, um das Einkommen des Wirtschaftssystems des Pazifiks aufzuzeigen.

Das Wirtschaftssystem in Europa umfasst alle Territorien die England auf der Europakarte kontrolliert. „London“ ist hier die regionale Hauptstadt. Das Wirtschaftssystem im Pazifik umfasst alle Territorien die England auf der Pazifikkarte kontrolliert.

„Calcutta“ ist hier die regionale Hauptstadt. Es gibt zwei Ausnahmen zu dieser Aufteilung. „West India” auf der Europakarte ist Teil des Wirtschaftssystems im Pazifik und die Territorien in Nordamerika auf der Pazifikkarte sind Teil des Wirtschaftssystems in Europa.

Forschung und Entwicklung
Beide Wirtschaftssysteme können einen Teil oder die kompletten Kosten bei der Durchführung von „Forschung und Entwicklung“ bezahlen. Die erforschten Technologien gelten für England als Ganzes und somit für beide Wirtschaftssysteme.

Kaufen und Reparieren
Beide Wirtschaftssysteme machen ihre eigenen Käufe und Reparaturen.

Gefechtsbewegung, Kampfabwicklung und kampflose Bewegung:
Alle Gefechtsbewegungen, Kämpfe und kampflose Bewegungen, die gemacht werden, werden wie bei jeder anderen Nation, also wie bei einer einzelnen Streitmacht, abgewickelt.

Mobilisierung neuer Einheiten
Der Spieler Englands mobilisiert seine neu gekauften Einheiten der zwei Wirtschaftssysteme an den Fabriken, die dem jeweiligen Wirtschaftssystem zugeteilt sind.

Einkommen einziehen
Die Einkommen der beiden Wirtschaftssysteme werden getrennt eingezogen und geführt. Dies gilt auch für jegliche Einkommensverluste aus Konvoi-Unterbrechungen oder für das Einkommen, das für das Erfüllen von nationalen Zielen erzielt wird.

Eroberung einer der regionalen Hauptstädte von England
Wenn eine der beiden Hauptstädte Englands von der Achse erobert wurde, muss der Spieler Englands die nicht ausgegebenen IPCs des entsprechenden Wirtschaftssystems dem Eroberer übergeben. Das Wirtschaftssystem, dessen Hauptstadt von der Achse kontrolliert wird, erhält kein Einkommen, kann keine IPCs ausgeben oder Einheiten reparieren. Die freie Hauptstadt kann niemals IPCs für Gebiete erhalten, die normalerweise an das andere Wirtschaftssystem gehen, selbst wenn diese Territorien wieder befreit wurden. Andere Alliierte Nationen können zeitweise die Kontrolle über die ursprünglichen englischen Territorien übernehmen, die sonst befreit werden würden, wenn deren Hauptstadt („London“ oder „Calcutta“) von der Achse erobert wurde.

Eroberung einer Hauptstadt einer Achsenmacht
Wenn „Berlin“ oder „Rom“ von England erobert wird, gehen die nicht ausgegebene IPCs der jeweiligen Nation an das Wirtschaftssystem in Europa. Wenn „Tokyo“ erobert wird, gehen die nicht ausgegebenen IPCs an das Wirtschaftssystem im Pazifik. Dies gilt auch dann, wenn die Hauptstadt des Wirtschaftssystems, das die IPCs erhält, von den Achsen kontrolliert wird.

Bewegung zwischen den Karten

Die rechte und die linke Kante der Karte bilden die Grenzen zwischen Territorien und Seezonen.

Die kanadische Provinz „Alberta/Saskatchewan/Manitoba“ auf der Europakarte ist benachbart zu „Yukon“ und „British Columbia“ auf der Pazifikkarte.

„Central United States“ ist benachbart zu „Western United States“.
„Southeastern Mexico“ ist benachbart zu „Mexiko“.

Die folgenden Seezonen grenzen aneinander an:

Seezone	**grenzt an**
11	64
28	64
51	64, 65 & 66
52	66
64	11, 28 & 51
65	51
66	51 & 52

Politische Situation, Nationale Ziele und Bonuseinkommen

Deutschland, Japan und Italien bilden die Achse. England (und Kanada), ANZAC, Frankreich und China die Alliierten. Die USA und die Sowjetunion sind neutral. Viele andere Länder haben ebenfalls versucht neutral zu bleiben, aber als der Krieg auf die ganze Welt ausgeweitet wurde, waren viele von ihnen gezwungen sich einer Seite anzuschließen.

Die nachfolgenden Regeln spiegeln das Entstehen und die Entwicklung der historischen Ereignisse ab 1940 wider. Diese Regeln ersetzen die Regeln für die politische Situation und Nationale Ziele & Bonuseinkommen von Axis & Allies *Pacific 1940* und Axis & Allies *Europe 1940*. Die Regeln für neutrale Territorien auf den Seiten 10 und 11 dieses Regelbuchs bleiben aber bestehen.

☆

Deutschland

Deutschland ist bereits in Holland und Belgien einmarschiert und bereit Frankreich anzugreifen. Die Reste der stolzen französischen Armee und ein paar gemischte Alliierte Einheiten sind alles, was zwischen den Deutschen und Paris steht. Mit dem Hauptteil seiner Armee und Luftwaffe in Belgien befindet sich Deutschland für den Moment, nicht in der Position, die Sowjetunion angreifen zu können.

Politische Situation: Deutschland liegt mit Frankreich, England und ANZAC im Krieg. Der Spieler Deutschlands kann in jedem seiner Züge zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ den USA, der Sowjetunion oder China den Krieg erklären. Eine Kriegserklärung zwischen Deutschland und einer dieser 3 Nationen hat keine Auswirkung auf die Beziehungen zwischen Deutschland und den anderen 2 Nationen.

Nationale Ziele & Bonuseinkommen: Deutschlands nationales Ziel ist „Lebensraum“. Zusätzlicher Platz wurde für das Wachstum des Deutschen Volkes für ein größeres Deutschland benötigt. Um dieses Ziel widerzuspiegeln, bekommt Deutschland immer in der Phase „Einkommen einziehen“ in den folgenden Situationen ein Bonuseinkommen.

Wenn Deutschland nicht mit der Sowjetunion im Krieg liegt:
- 5 IPCs, die Weizen und Öl von der Sowjetunion repräsentieren. *Thema: Vorteilhafter Handel mit der Sowjetunion.*

Wenn Deutschland mit der Sowjetunion im Krieg liegt:
- 5 IPCs pro Territorium wenn Deutschland „Novgorod“ („Leningrad“), „Volgograd“ („Stalingrad“) und/oder „Russia“ („Moskau“) kontrolliert. *Thema: Hoher strategischer und propagandistischer Wert.*
- 5 IPCs, wenn eine Achsenmacht „Caucasus“ kontrolliert. *Thema: Kontrolle über die lebensnotwendige sowjetische Ölproduktion.*

Wenn Deutschland mit England und Frankreich im Krieg liegt:
- 5 IPCs, wenn sich mindestens eine deutsche Landeinheit in „Egypt“ befindet und es von der Achse kontrolliert wird. *Thema: Zugang zu den Ölfeldern des mittleren Osten (hoher Propagandawert).*
- 5 IPCs, wenn Deutschland „Denmark“ und „Norway“ kontrolliert während „Sweden“ weder Sympathisant der Alliierten noch unter Kontrolle der Alliierten ist. *Thema: Zugang zu Eisenerz und anderen strategischen Ressourcen.*
- 2 IPCs pro Territorium wenn Deutschland „Iraq“, „Persia“ und/oder „Northwest Persia“ kontrolliert. *Thema: Zugang zu strategischen Ölreserven.*

☆

Sowjetunion

Das Land erholt sich gerade von Stalins großer Säuberungsaktion des Offizierskorps, die die Rote Armee bis auf ihren harten Kern reduziert hat. Kombiniert mit dem jüngsten militärischen Desaster in Finnland und der Sowjetunion kann nichts Besseres passieren, als ein geheimes Abkommen mit Deutschland. Dieses geheime Abkommen, bekannt als der „Molotov-Ribbentrop Pakt“, garantiert die Neutralität der Sowjetunion, wenn Deutschland in Europa den Krieg beginnt. Gleichzeitig erlaubt er beiden Nationen deren Einflussbereich in Osteuropa ohne Einmischung des Anderen zu vergrößern. Im Osten hat die Sowjetunion vor Kurzem zusammen mit „Mongolia“ einen Grenzkrieg mit Japan abgeschlossen (siehe unten), der in einer Waffenruhe endete.

Politische Situation: Die Sowjetunion liegt zu Beginn des Spiels mit niemandem im Krieg. Der Spieler der Sowjetunion darf vor dem vierten Zug keiner europäischen Achsenmacht den Krieg erklären. Ausnahme: Eine der europäischen Achsenmächte erklärt der Sowjetunion den Krieg zuerst oder „London“ wurde von einer Achsenmacht erobert. Die Sowjetunion darf Japan in jeder Runde zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ den Krieg erklären.

Auf Grund der separaten Verträge mit Deutschland und Japan ist die Sowjetunion in einer einzigartigen Situation bezüglich des Verhältnisses zu den Achsenmächten. Daher gelten noch immer die Einschränkungen auf der einen Karte für eine neutrale Nation, wenn die Sowjetunion mit einer Achsenmacht auf der anderen Karte im Krieg ist (siehe „Nationen, die nicht miteinander im Krieg liegen“, Seite 15). Das heißt, bei einem Krieg mit Japan werden nur die Einschränkungen für die Sowjetunion für die Pazifikkarte aufgehoben und bei einem Krieg mit Deutschland und/oder Italien werden nur die Einschränkungen für die Europakarte aufgehoben. Wenn die Sowjetunion noch nicht mit Japan im Krieg ist, darf sie, zusätzlich zu den normalen Einschränkungen, keine Einheiten nach China bewegen.
Nationale Ziele & Bonuseinkommen: Die Angst vor einer ausländischen Invasion wächst jeden Tag in Moskau. Das sowjetische Ziel ist die Errichtung eines Sicherheitspuffers durch ausländische Territorien. Um dieses Ziel widerzuspiegeln, bekommt die Sowjetunion immer in der Phase „Einkommen einziehen“ in den folgenden Situationen ein Bonuseinkommen.

Wenn die Sowjetunion in Europa im Krieg liegt:
- 5 IPCs, wenn der Konvoi in Seezone 125 frei von Kriegsschiffen der Achse ist, „Archangel“ von der Sowjetunion kontrolliert wird und sich keine Einheiten anderer Alliierter Nationen in Territorien befinden, die ursprünglich sowjetisch waren. *Thema: Nationales Prestige und Zugang zu Alliiertem Leih-Pacht-Material.*
- 3 IPCs für jedes Territorium unter sowjetischer Kontrolle, das ursprünglich deutsch, italienisch oder Sympathisant der Achse war. *Thema: Propagandawert und Ausbreitung des Kommunismus.*
- 10 IPCs (einmalig), wenn die Sowjetunion zum ersten Mal Deutschland (Berlin) kontrolliert. *Thema: Nationales Prestige.*

☆

Japan

Mit Japans Unterschrift ist der Dreierpakt mit Deutschland und Italien, der das Bündnis der Achse offiziell macht, abgeschlossen. Ebenfalls hat Japan einen Grenzkrieg mit der Sowjetunion und der Mongolei abgeschlossen (siehe oben), welcher in einer Waffenruhe endete.

Politische Situation: Zu Beginn des Spiels liegt Japan nur mit China im Krieg. Japan fasst die Bewegung von alliierten Einheiten nach China als eine Kriegserklärung auf. Wenn Japan noch nicht mit den USA im Krieg liegt, kann der Spieler Japans zusätzlich zu den normalen Einschränkungen (siehe „Nationen, die nicht miteinander im Krieg liegen“, Seite 15) die Bewegung seiner Marineeinheiten nicht innerhalb von zwei Seezonen zu den Territorien „Western United States“ und „Alaska“ beenden. Der Spieler Japans kann in jedem seiner Züge zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ England, ANZAC, den USA, Frankreich oder der Sowjetunion den Krieg erklären. Eine Kriegserklärung Japans gegen England oder ANZAC führt zu einer sofortigen Kriegserklärung zwischen Japan und diesen beiden Nationen. Eine Kriegserklärung zwischen Japan und Frankreich oder zwischen Japan und der Sowjetunion beeinflusst nicht das Verhältnis zwischen Japan und den USA und umgekehrt. Japan darf nur dann holländische Territorien angreifen, wenn es bereits England und ANZAC den Krieg erklärt hat.

Nationale Ziele & Bonuseinkommen: Japans nationales Ziel ist „Der große ostasiatische Wohlstandseinflussbereich“ (Asien für die Asiaten). Um dieses Ziel widerzuspiegeln, bekommt Japan immer in der Phase „Einkommen einziehen“ in den folgenden Situationen ein Bonuseinkommen.

Wenn Japan nicht mit den USA im Krieg liegt:

- 10 IPCs, wenn Japan nicht mit den USA im Krieg ist, „French Indo-China“ nicht angegriffen hat und keine „unprovozierte“ Kriegserklärung gegen England oder ANZAC ausgesprochen hat. *Thema: Strategischer Ressourcen-Handel mit den USA.*

Wenn Japan mit den westlichen Alliierten (USA, Enlgand / ANZAC, und/oder Frankreich) im Krieg liegt:

- 5 IPCs, wenn die Achsenmächte alle der nachfolgenden Territorien kontrollieren: „Guam”, „Midway”, „Wake Island”, „Gilbert Islands” und „Solomon Islands”. *Thema: Äußerer strategischer Verteidigungsgürtel.*
- 5 IPCs pro Territorium wenn die Achsenmächte „India” („Calcutta“), „New South Wales” („Sydney“), „Hawaiian Islands” („Honolulu“) und/oder „Western United States” („San Francisco“) kontrolliert. *Thema: Wichtige westliche Machtzentren.*
- 5 IPCs, wenn die Achsenmächte alle der nachfolgenden Territorien kontrolliert: „Sumatra”, „Java”, „Borneo” und „Celebes”. *Thema: Strategische Ressourcenzentren.*

☆

Die USA

Die USA wollten neutral bleiben, trotzdem haben sie starke Sympathien gegenüber den Alliierten. Durch zwei Ozeane von den Konflikten getrennt, wollen sie vor allem nicht schon wieder in einen Krieg in Europa hineingezogen werden wie bereits vor ca. 20 Jahren. Mit einem Militär, das im weltweiten Vergleich gerade mal auf Platz 12 bis 14 liegt, und einer ernsthaften Isolationsstimmung im Land, können die USA nur durch die Empörung ihres Volkes bei einem plötzlichen und absichtlichen Angriff einer Achsenmacht ihre Neutralität beenden und am Krieg teilnehmen. Jedoch zwingt die wachsende Gefahr durch das Erstarken der Achse die USA bald dazu, diese Haltung zu überdenken.

Politische Situation: Die USA liegt zu Beginn des Spiels mit niemandem im Krieg. Zusätzlich zu den normalen Einschränkungen (siehe „Nationen, die nicht miteinander im Krieg liegen“, Seite 15), darf der Spieler der USA keine Einheiten durch oder nach China bewegen oder die Bewegung seiner Marineeinheiten in Seezonen mit einer Grenze zu japanischen kontrollierten Landgebieten beenden, wenn die USA noch nicht mit Japan im Krieg liegen. Wenn die USA noch nicht mit Deutschland oder Italien im Krieg liegen, kann der Spieler der USA die Bewegung seiner Marineeinheiten auf der Europakarte nur in Seezonen beenden, die zu Territorien unter der Kontrolle der USA benachbart sind. Ausnahme: Kriegsschiffe der USA (keine Transportschiffe) dürfen Langstreckenpatrouillen in die Seezone 102 durchführen. Der Spieler der USA darf keiner Achsenmacht den Krieg erklären, außer eine Achsenmacht erklärt den USA den Krieg, erobert London beziehungsweise ein beliebiges Territorium in Nordamerika oder Japan erklärt „unprovoziert“ England oder ANZAC den Krieg. Das führt dazu, dass der Spieler der USA einer oder allen Achsenmächten im nachfolgenden Zug den Krieg erklären darf. Wenn die USA jedoch in ihrem dritten Zug in der Phase „Einkommen einziehen“ noch nicht im Krieg liegen, kann der Spieler der USA einer oder allen Achsenmächten zu Beginn dieser Phase den Krieg erklären. Dabei handelt es sich um eine Ausnahme zu den Kriegserklärungsregeln (siehe „Den Krieg erklären“, Seite 12), da dies ja normalerweise nur zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ möglich ist.

Nationale Ziele & Bonuseinkommen: Das nationale Ziel der USA ist es „Das Arsenal der Demokratie“ zu werden und die Achsenmächte zu besiegen. Um dieses Ziel widerzuspiegeln, bekommt der Spieler der USA in jeder seiner Phasen „Einkommen einziehen“ in den folgenden Situationen ein Bonuseinkommen:

Wenn die USA im Krieg liegen:

- 10 IPCs, wenn die USA alle der nachfolgenden Territorien kontrollieren: „Eastern United States”, „Central United States” und „Western United States”. *Thema: Grundlegende nationale Souveränität.*
- 5 IPCs, wenn die USA alle der nachfolgenden Territorien kontrollieren: „Alaska”, „Aleutian Islands”, „Hawaiian Islands”, „Johnston Island” und „Line Islands”. *Thema: nationale Angelegenheiten der Souveränität.*
- 5 IPCs, wenn die USA alle der nachfolgenden Territorien kontrollieren: „Mexico”, „South Eastern Mexico”, „Central America” und „West Indies”. Thema: *Verteidigungsabkommen und Handelsverpflichtungen.*
- 5 IPCs, wenn die USA die „Philippines” kontrollieren. *Thema: Zentrum des amerikanischen Einflusses in Asien.*
- 5 IPCs, wenn sich mindestens eine Landeinheit der USA in „France” befindet. *Thema: Zusammenarbeit der großen Allianz.*

China

Die japanische Ausbreitung nach China in den frühen 30er Jahren erfolgte nicht nur Zwecks der Kontrolle über Chinas Ressourcen, sondern auch, um den englischen, amerikanischen und sowjetischen Einfluss zu unterbinden. Japan wollte China von sämtlicher Hilfe von außen abschneiden.

Politische Situation: Zu Beginn des Spiels liegt China mit Japan im Krieg. Der Spieler Chinas kann keiner europäischen Achsenmacht den Krieg erklären, außer eine davon erklärt China den Krieg oder bewegt Einheiten in ein Territorium, in das chinesische Einheiten bewegt werden dürfen. Eine Kriegserklärung zwischen China und einer Achsenmacht hat keine Auswirkung auf die Beziehungen zwischen China und den anderen Achsenmächten.

Nationale Ziele & Bonuseinkommen: Chinas nationales Ziel ist der Ausbreitung Japans standzuhalten und die Unterstützung der anderen Nationen im Kampf gegen Japan zu etablieren. Um dieses Ziel widerzuspiegeln, bekommt China immer in der Phase „Einkommen einziehen“ in der folgenden Situation ein Bonuseinkommen:

Wenn China im Krieg liegt:

- 6 IPCs, wenn die „Burma Road“ komplett geöffnet ist. Die Alliierten müssen hierfür „India”, „Burma”, „Yunnan” und „Szechwan” kontrollieren. Wenn die „Burma Road” geöffnet ist, ist es China erlaubt Artillerie zu kaufen (repräsentiert durch US-Einheiten). *Thema: Chinesischer militärischer Unterstützungskorridor.*

☆

England

Englische sowie andere alliierte Einheiten haben gerade noch die Evakuierung von Dünkirchen geschafft. Eine Invasion in England zeichnet sich als echte Möglichkeit ab. Der Kampf um England beginnt.

Politische Situation: England liegt zusammen mit Frankreich zu Beginn des Spiels mit Deutschland und Italien im Krieg. Der Spieler Englands kann in jedem seiner Züge zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ Japan den Krieg erklären, was eine Kriegserklärung zwischen Japan und ANZAC zur Folge hat. Wenn England noch nicht mit Japan im Krieg liegt, darf es zusätzlich zu den normalen Einschränkungen (siehe „Nationen, die nicht miteinander im Krieg liegen“, Seite 15) keine Einheiten nach oder durch China bewegen. Jedoch darf es während der Phase „Kampflose Bewegung“ jederzeit Einheiten in holländische Territorien bewegen, solange diese Territorien noch nicht von einer Achsenmacht erobert wurden. Es kann sogar die Kontrolle von holländischen Territorien übernehmen (und dadurch deren IPCs erhalten), indem es Landeinheiten in diese Territorien bewegt. Zusätzlich werden Angriffe gegen holländische Territorien als Kriegshandlung gegen England angesehen. Sobald ein holländisches Territorium von einer Achsenmacht erobert wurde, kann es von jeder Nation erobert werden.

Nationale Ziele & Bonuseinkommen: Englands nationales Ziel ist „Das britische Imperium“ – das heißt, die Kontrolle über die alten Machtzentren zu behalten. Um dieses Ziel widerzuspiegeln, bekommen Englands Wirtschaftssysteme in Europa und im Pazifik (siehe „Globale Regeln für England“, Seite 34), immer in der Phase „Einkommen einziehen“ in den folgenden Situationen ein Bonuseinkommen.

Wenn England in Europa im Krieg liegt (Europäisches Wirtschaftssystem):

- 5 IPCs, wenn England alle eigenen ursprünglichen Territorien in Europa (siehe Seite 34) kontrolliert. *Thema: Aufrechterhaltung des Empires als wesentliches nationales Ziel.*

Wenn England mit Japan im Krieg liegt (Pazifisches Wirtschaftssystem):

- 5 IPCs, wenn England „Kwantung“ und „Malaya“ kontrolliert. *Thema: Aufrechterhaltung des Empires als wesentliches nationales Ziel.*

☆

Italien

Politische Situation: Zu Beginn des Spiels liegt Italien mit Frankreich, England und ANZAC im Krieg. Der Spieler Italiens kann jederzeit in einem beliebigen Zug zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung“ den USA, der Sowjetunion oder China den Krieg erklären. Eine Kriegserklärung zwischen Italien und einer dieser 3 Nationen hat keine Auswirkung auf die Beziehungen zwischen Italien und den anderen 2 Nationen.

Nationale Ziele & Bonuseinkommen: Italiens nationales Ziel ist „Mare Nostrum“ (unser Meer). Mussolini will die Größe des Römischen Reiches neu etablieren, was am besten durch die Kontrolle des kompletten Mittelmeers gezeigt werden würde. Um dieses Ziel widerzuspiegeln, bekommt Italien immer in der Phase „Einkommen einziehen“ in den folgenden Situationen ein Bonuseinkommen.

Wenn Italien im Krieg liegt:

- 5 IPCs, wenn die Achsenmächte mindestens 3 der folgenden Territorien kontrollieren: „Gibraltar”, „Southern France”, „Greece” und „Egypt”. *Thema: Festgelegtes nationales Ziel – großes Römisches Reich.*
- 5 IPCs, wenn sich keine alliierten Überwasserkriegsschiffe im Mittelmeer befinden (Seezone 92 bis Seezone 99). *Thema: Strategischer und propagandistischer Vorteil.*
- 5 IPCs, wenn die Achsenmächte alle der nachfolgenden Territorien kontrollieren: „Morocco”, „Algeria”, „Tunisia”, „Libya”, „Tobruk” und „Alexandria”. *Thema: Festgelegtes nordafrikanisches Militärziel.*
- 2 IPCs pro Territorium wenn Italien „Iraq”, „Persia” und/oder „Northwest Persia” kontrolliert. *Thema: Zugang zu strategischen Ölreserven.*

☆

ANZAC

Das Gefühl von Sicherheit der Australisch-Neuseeländischen Armee wird durch die Spannung und den Verdacht untergraben, dass Japan sich militärisch in Asien ausbreiten will.

Politische Situation: ANZAC liegt zu Beginn des Spiels mit Deutschland und Italien im Krieg, die beide auf der anderen Seite der Welt liegen. Der Spieler ANZACs kann in jedem seiner Züge zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung" Japan den Krieg erklären, was auch eine Kriegserklärung zwischen Japan und England zur Folge hat. Wenn ANZAC noch nicht mit Japan im Krieg liegt, darf es zusätzlich zu den normalen Einschränkungen (siehe „Nationen, die mit keiner anderen Nation im Krieg liegen", Seite 15) keine Einheiten nach oder durch China bewegen. Jedoch darf es während der Phase „Kampflose Bewegung" jederzeit Einheiten in holländische Territorien bewegen, solange diese Territorien noch nicht von einer Achsenmacht erobert wurden. Es kann sogar die Kontrolle von holländischen Territorien übernehmen (und dadurch deren IPCs erhalten), indem es Landeinheiten in diese Territorien bewegt. Zusätzlich werden Angriffe gegen holländische Territorien als Kriegserklärung gegen ANZAC angesehen.

Nationale Ziele & Bonuseinkommen: ANZACs nationales Ziel ist es, England militärisch zu unterstützen und die eigene Verteidigung von „Australia" und „New Zealand" zu gewährleisten. Um dieses Ziel widerzuspiegeln, bekommt ANZAC immer in der Phase „Einkommen einziehen" in den folgenden Situationen ein Bonuseinkommen.

Wenn ANZAC mit Japan im Krieg liegt:

- 5 IPCs, wenn eine Alliierte Nation „Malaya" kontrolliert und ANZAC alle eigenen ursprünglichen Territorien kontrolliert. *Thema: Malaysia als der strategische Eckstein zum fernen Britischen Empire.*
- 5 IPCs, wenn die Alliierten (ausgenommen Holland) „Dutch New Guinea", „New Guinea", „New Britain" und „Solomon Islands" kontrollieren. *Thema: Äußerer strategischer Verteidigungsgürtel.*

☆

Frankreich

Frankreich kämpft um seine Existenz. Wenn sich die Geschichte wiederholt, wird es durch eine erfolgreiche deutsche Invasion fallen.

Politische Situation: Frankreich liegt mit Deutschland und Italien im Krieg. Der Spieler Frankreichs kann jederzeit in einem beliebigen Zug zu Beginn der Phase „Gefechtsbewegung" Japan den Krieg erklären.

Spieler von Frankreich: Der Spieler Frankreichs wird alle Aktionen während der Züge anderer Nationen, die Frankreich betreffen, durchführen. Frankreich wird als eigenständige Nation behandelt einschließlich der Verwaltung der IPCs der französischen Wirtschaft. Dieses Spiel enthält nicht die Einrichtung des Vichy-Regimes in Frankreich.

Truppenbonus: Falls das Territorium „France" von den Alliierten befreit wird, platziert der Spieler Frankreichs sofort Einheiten seiner Wahl im Wert von bis zu 12 IPCs kostenlos in „France". Dies kann nur einmal im Spiel stattfinden. *Thema: Nationale Befreiung und nationales Prestige.*

Ergänzende Regeln:

Die Fabriken in „Eastern United States", „Central United States" und „Western United States" sind zu Beginn des Spiels Fabriken. Sie werden kostenlos zu Hauptfabriken aufgewertet, wenn die USA in den Kriegszustand wechseln und können sofort wie eine Hauptfabrik benutzt werden. Sie werden direkt zu diesem Zeitpunkt auf die normale Weise aufgerüstet.

„San Francisco" wird nicht als Hauptstadt angesehen. Daher verlieren die USA nicht ihre nicht-ausgegebenen IPCs wenn „Western United States" von einer feindlichen Nation erobert wird.

Sowjetischer-Mongolischer Verteidigungspakt: Wegen seines beidseitigen Grenzkonflikts mit Japan im Jahr 1939 haben die Sowjetunion und die Mongolei eine spezielle Beziehung. Die mongolischen Territorien („Olgiy", „Dzavhan", „Tsagaan-Olom", „Central Mongolia", „Ulaanbaatar" und „Buyant-Uhaa") werden nie Sympathisanten der Achse, außer ein oder mehrere der genannten Territorien werden von der Sowjetunion angegriffen. Wenn Japan ein beliebiges von der Sowjetunion kontrolliertes Territorium angreift, das zu einem mongolischen Territorium benachbart ist, übernimmt die Sowjetunion am Ende der Phase „Kampfabwicklung" von Japan, die Kontrolle über alle mongolischen Territorien die strikt neutral oder Sympathisanten der Alliierten sind oder auf die ein Angriff Japans fehlgeschlagen ist. Das passiert in der gleichen Art und Weise, wie wenn die Sowjetunion Landeinheiten in ein freundlich neutrales Territorium bewegt (siehe „freundliche Neutrale", Seite 10). In diesen Territorien wird dann ein sowjetischer nationaler Marker gelegt, ihre eigenen Armeen werden unter Verwendung sowjetischer Einheiten auf dem Spielbrett platziert und von da an vom Spieler der Sowjetunion kontrolliert. Dies geschieht ungeachtet des Stands der Beziehungen zwischen der Sowjetunion und Japan zum Zeitpunkt des Angriffs. Ausnahme: Wenn die Sowjetunion „Korea" oder etwaige von Japan kontrollierte Territorien mit einer Grenze zur Mongolei angreift, während die Mongolei immer noch strikt neutral ist, bleibt die Mongolei neutral und verbündet sich nicht mit der Sowjetunion.

Ansonsten und in allen anderen Fällen werden die mongolischen Territorien wie jedes andere strikt neutrale Territorium behandelt. Wenn zum Beispiel ein mongolisches Territorium von Japan angegriffen wird während es immer noch strikt neutral ist, werden alle anderen strikt neutralen mongolischen, Sympathisant der Alliierten.

Optionale Regel: Forschung & Entwicklung

Wenn du mit dieser Regel spielst, kannst du versuchen, verbesserte Militärtechnologien zu entwickeln. Wenn du dich entscheidest, „Forschung & Entwicklung“ zu benutzen, wird dies die neue Phase 1 des Spielablaufs, wodurch die anderen Phasen jeweils nach hinten verschoben werden.

China darf nicht forschen und entwickeln.

Ablauf von „Forschung & Entwicklung“
1. Forschungswürfel kaufen
2. Mit den gekauften Forschungswürfeln würfeln
3. Mit dem Entwicklungswürfel würfeln
4. Entwicklungen markieren

Schritt 1: Forschungswürfel kaufen
Jeder Forschungswürfel kostet 5 IPCs. Kaufe so viele, wie du willst (wenn du willst).

Schritt 2: Mit den gekauften Forschungswürfeln würfeln
Würfle mit jedem der gekauften Forschungswürfeln

Erfolg: Wenn du mindestens eine „6“ gewürfelt hast, hast du erfolgreich einen technologischen Durchbruch gemacht. Fahre mit Schritt 3 fort.

Fehlschlag: Wenn du keine „6“ würfelst, ist deine Forschung gescheitert.

Schritt 3: Mit dem Entwicklungswürfel würfeln
Wenn deine Forschung erfolgreich war, wähle eine der 2 Entwicklungsübersichten aus (unten und auf der nächsten Seite) und würfle einmal um zu sehen, welchen technologischen Vorteil du bekommst.

Schritt 4: Entwicklungen markieren
Wenn deine Forschung erfolgreich war, platziere eines deiner nationalen Marker in dem entsprechenden Kästchen auf dem Forschungs- und Entwicklungschart. Deine Entwicklung gilt ab sofort.

Eine beliebige Zahl von Nationen kann die gleiche Technologie entwickeln, aber die Nationen dürfen ihre Technologie nicht teilen.

Entwicklungsübersicht 1

1. Fortgeschrittene Artillerie: Jede deiner Artillerieeinheiten kann nun mehr Unterstützung geben. Eine Artillerieeinheit kann zwei Infanterieeinheiten und/oder motorisierte Infanterieeinheiten pro Angriff unterstützen. Bis zu zwei Infanterieeinheiten und/oder motorisierte Infanterieeinheiten haben einen Angriffswert von 2, wenn sie mit einer Artillerieeinheit kombiniert angreifen.

2. Raketen: Deine Flughäfen können nun Raketen abschießen. Wenn du während des Schritts Strategische oder Taktische Bombardierung in der Phase „Kampfabwicklung“ am Zug bist, kann jeder deiner funktionsfähigen Flughäfen einen Raketenangriff gegen eine feindliche Einrichtung durchführen, die nicht mehr als 4 Felder entfernt ist. Für diesen Angriff wird einmal gewürfelt und das Ergebnis entspricht dem Schaden an der Einrichtung. Raketen dürfen nicht über neutrale Territorien geschossen werden.

3. Fallschirmjäger: Bis zu 2 deiner Infanterieeinheiten eines Territoriums mit einem Flughafen können in ein feindliches Territorium bewegt werden, das bis zu 3 Gebiet weit weg ist und von deinen Landeinheiten von einem oder mehreren benachbarten Territorien und/oder durch einen amphibischen Angriff angegriffen wird. Bei der Bewegung haben Fallschirmjäger die gleichen Einschränkungen wie Lufteinheiten. Wenn sich in dem angegriffenen Territorium ein Luftabwehrgeschütz befindet, werden die Fallschirmjäger genau wie Lufteinheiten dem Luftabwehrfeuer ausgesetzt. Wenn sie zusammen mit Landeinheiten aus benachbarten Territorien angreifen, können die Fallschirmjäger mit diesen, wie sonst auch, zurückgezogen werden.

4. Erhöhte Produktionskapazitäten: Jede deiner Fabriken kann nun zusätzlich zu der normalen Produktionskapazität weitere Einheiten produzieren. Hauptfabriken können nun bis zu 12 Einheiten mobilisieren und Fabriken können bis zu 4 Einheiten mobilisieren. Zusätzlich kannst du bei der Reparatur von beschädigten Fabriken für 1 IPC zwei Schadensmarker entfernen (also zu den halben Kosten). Der maximale Schaden, der an deinen Fabriken verursacht werden kann, steigt nicht an.

5. Kriegsanleihe: Während deines Zuges, in der Phase „Einkommen einziehen“, darfst du einmal würfeln und erhältst das Würfelergebnis als zusätzliche IPCs.

6. Verbesserte motorisierte Infanterie: Wenn eine motorisierte Infanterie zusammen mit einem Panzer angreift, hat sie jetzt einen Angriffswert von 2. Außerdem kann jetzt deine motorisierte Infanterie ohne Begleitung eines Panzers blitzen.

Entwicklungsübersicht 2

1. Super U-Boote: Der Angriffswert deiner U-Boote ist jetzt 3 anstatt 2.

2. Kampfjets: Der Angriffswert deiner Jäger ist jetzt 4 anstatt 3. Außerdem treffen deine eskortierenden Jäger und deine Abfangjäger während eines Bombenangriffs bei einer „1“ und einer „2“ anstatt nur bei einer „1“.

3. Verbesserte Schiffswerften: Deine Marineeinheiten sind jetzt günstiger. Diese Kosten sind jetzt gültig:

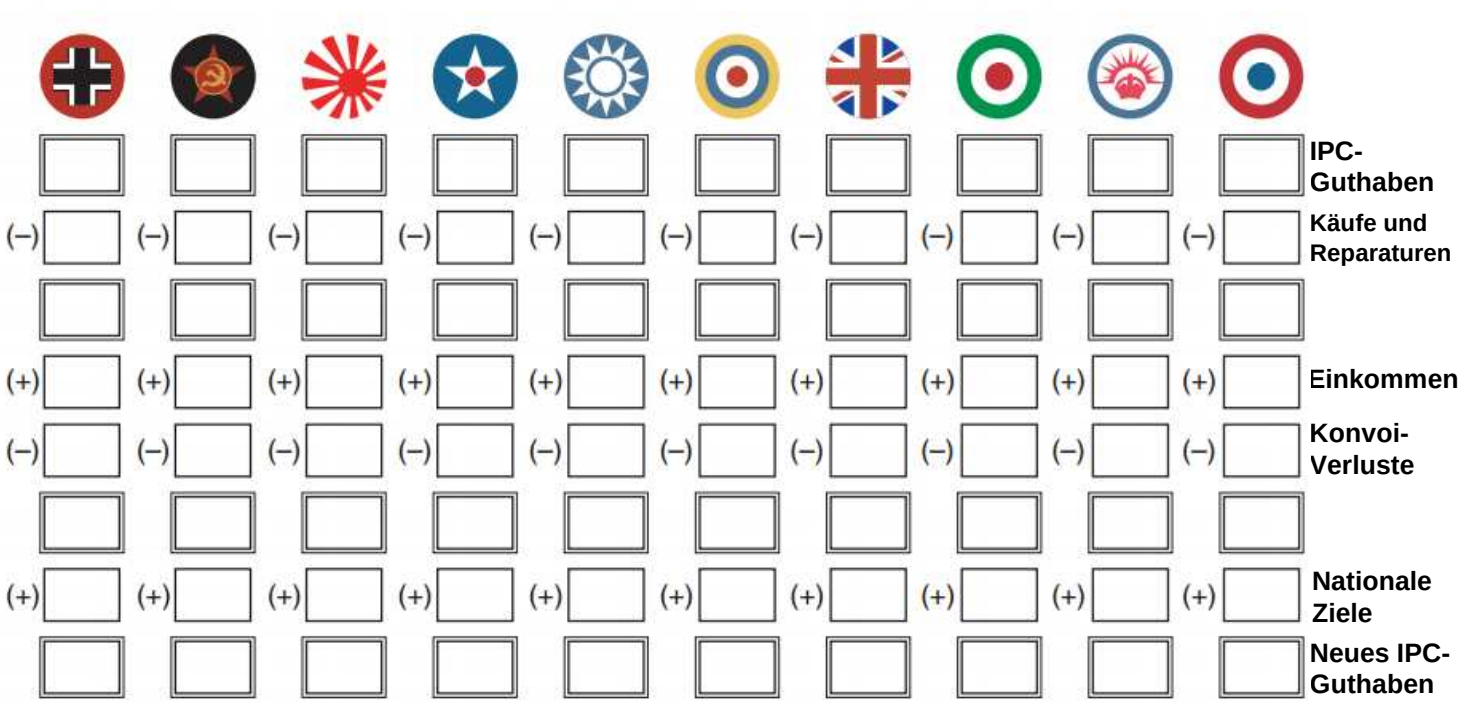
Einheit	IPC-Kosten
Schlachtschiff	17
Flugzeugträger	13
Kreuzer	9
Zerstörer	7
Transportschiff	6
U-Boot	5

4. Radar: Deine Luftabwehrgeschütze und deine Einrichtungen treffen jetzt bei einer „1“ und einer „2“ anstatt nur bei einer „1“.

5. Langstrecken-Flugzeuge: Die Reichweite all deiner Lufteinheiten erhöht sich um ein Gebiet.

6. Schwere Bomber: Deine strategischen Bomber sind jetzt schwere Bomber. Beim Angriff, egal ob im Kampf oder bei einer strategischen Bombardierung darfst du zweimal würfeln und das bessere Ergebnis auswählen.

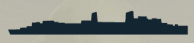
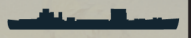
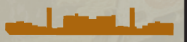
IPC Guthaben Tabelle



Axis & Allies Plastik-Miniaturen Verzeichnis

	Markierungs chip	Infanterie	Artillerie	Luftabwehr-geschütz	motorisierte Infanterie	Panzer	Jäger	Taktischer Bomber
USA			105mm Howitzer	M1 90mm	M5	Sherman	P-38	SBD
England			25 Pounder	QF 3.7 inch	Priest	Matilda II	Spitfire	Mosquito
Frankreich			wie USA	wie Sowjetunion	wie Sowjetunion	wie Sowjetunion	wie Sowjetunion	wie Sowjetunion
China			nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar
Sowjetunion			152mm Howitzer	M1939 85mm	ZIS 42 Halftrack	T-34	MiG 3	IL-2 Sturmovik
ANZAC			BL 5.5 inch	L/70 40mm	Ram-Kangaroo	AC 1 Sentinel	CA-12	TB.Mk.I
Deutschland			10.5cm Howitzer	Flak 41 8.8cm	sdkfz 251 Halftrack	Panther	BF-109	JU-87 Stuka
Italien			Cannone da 75/32	Cannone da 90/53	SPA Dovunque 35	M15/42	C.202	SM.79
Japan			Type 92 Howitzer	Type 88 75mm	Type 1	Type 95	A6M2 Zero	D3A1 Val

Gemeinsam			
	Fabriken	Flughäfen	Häfen

Strategischer Bomber	Schlachtschiff	Flugzeugträger	Kreuzer	Zerstörer	U-Boot	Transportschiff
B-17	Iowa	Wasp	Portland	Johnston	Ray	Liberty Ship
Halifax	Royal Oak	Illustrious	Kent	Saumarez	Truculent	wie USA
wie Sowjetunion	wie Sowjetunion	wie England	wie Sowjetunion	wie Sowjetunion	wie USA	wie USA
nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar	nicht verfügbar
Petlyakov PE-8	Gangut	wie England	Kirov	Gnevnyi	Srednyaya	Baltic Timber Ship
PV-1	Warspite	Majestic	wie England	Tribal	S	Monowai
JU-88	Bismarck	Graf Zeppelin	Hipper	 Zerstörer 1934	Type VII	 Hilfskreuzer
P.108	Littorio	Aquila	Zara	Soldati	Marconi	Iridio Mantovani
G4M2E Betty	Yamato	Shinano	Takao	Fubuki	I-class	 Hakusan-Maru