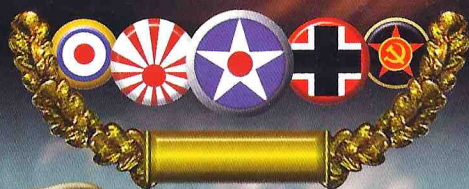


Axis & Allies



Axis & Allies

INHALTSVERZEICHNIS:

Installation	3
Das Spiel	4
Übersicht	4
Neuigkeiten: Die Regeln der 3. Auflage	5
Beginn eines neuen Spiels	6
Der Ablauf eines Zuges: Die sechs Phasen	11
Mehrspieler-Modi	18
Spielregeln	20
Phase 1: Waffenentwicklung / Einheiten kaufen	22
Phase 2: Kampfvorbereitung	24
Landeinheiten	26
Lufteinheiten	29
Marine-Einheiten	31
Phase 3: Kampf	35
Landgefechte	35
Seegefechte	37
Ergebnisse der Land- und Seegefechte	38
Phase 4: Truppenverlegung	39
Phase 5: Neue Einheiten platzieren	40
Phase 6: Einkommen kassieren	41
Voraussetzungen für den Sieg	41
Tabellen	42
Einheiten-Referenz	42
Waffenentwicklungs-Referenz	43

SYSTEMANFORDERUNGEN

Prozessor:	Pentium 100 MHz oder schneller
Betriebssystem:	Windows 95 oder höher
CD-ROM:	4fach oder schneller
Arbeitsspeicher:	16 MB RAM
Festplatte:	40 MB frei
Grafik:	Windows 95-kompatible SVGA-Grafikkarte
Sound:	Windows 95-kompatible Soundkarte
DirectX:	Treiber müssen kompatibel zu DirectX Version 5.0 (oder höher) sein

INSTALLATION

1. Starten Sie Windows.
2. Legen Sie die *Axis & Allies* CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Wenn der automatische Start aktiviert ist, erscheint der Installationsbildschirm. Falls dies nicht der Fall ist, doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Schreibtisch. Doppelklicken Sie anschließend auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks, um das Spiel zu installieren. Falls zu diesem Zeitpunkt der Installationsbildschirm immer noch nicht erscheint, suchen Sie die Datei „setup.exe“ auf der CD-ROM und starten Sie sie mit einem Doppelklick.
4. Sobald die Installation abgeschlossen ist, starten Sie das Spiel mit einem Doppelklick auf das entsprechende Symbol.

Hinweis: Die CD-ROM von *Axis & Allies* muß sich während des Spiels im Laufwerk befinden.

INSTALLATION VON DIRECT X

Axis & Allies benötigt für den Betrieb DirectX 5.0 oder höher. Falls auf Ihrem Rechner DirectX 5.0 oder höher noch nicht installiert ist, klicken Sie auf „Ja“ wenn Sie gefragt werden, ob Sie DirectX installieren möchten.

Die Datei LiesMich

Auf der CD-ROM von *Axis & Allies* befindet sich eine Datei namens LiesMich, der Sie neueste Informationen zum Spiel entnehmen können. Um diese Datei zu öffnen, doppelklicken Sie auf diese Datei im *Axis & Allies*-Verzeichnis Ihrer Festplatte. Alternativ können Sie die Datei auch über das Startmenü öffnen, wo sie unter den Einträgen „Hasbro Interactive“ und „*Axis & Allies*“ zu finden ist.

CHAT

Hasbro Interactive überwacht und kontrolliert den Inhalt von Textmeldungen, die mittels dieses Produktes übertragen werden nicht und lehnt jede Verantwortung dafür ab. Die Verwendung der Chat-Funktion erfolgt auf eigene Gefahr. Es wird sehr empfohlen, keine persönlichen Informationen über Chat-Mitteilungen zu verbreiten.

DAS SPIEL

ÜBERSICHT

Nach dem Lesen des folgenden Abschnitts sollten Sie die Tutorials durchspielen, die im Hauptmenü unter „Grundlagen“ zu finden sind. Diese Tutorials erklären das Spiel und einige grundlegende Strategien von *Axis & Allies*.

Einleitung:

Es ist der Frühling des Jahres 1942. Die Welt befindet sich im Krieg. Fünf Weltmächte kämpfen um die Vorherrschaft. Sie und Ihre Gegner bestimmen über das militärische und wirtschaftliche Schicksal eines oder mehrerer dieser Länder. Die Achsenmächte bestehen aus Deutschland und Japan. Deren Expansionsdrang stehen die alliierten Mächte von England, UdSSR und den Vereinigten Staaten gegenüber. Sie müssen mit dem Land / den Ländern Ihres Bündnisses im Team zusammenarbeiten. Während des Spiels werden Sie entdecken, daß die Kooperation ebenso wichtig ist wie taktische Manöver.

Strategische Grundlagen

Zu Beginn des Spiels sind die Achsenmächte militärisch stark, den Alliierten jedoch wirtschaftlich unterlegen. Die Achsenmächte verfügen über viele Truppen, aber wenig Kaufkraft. Die Alliierten ihrerseits verfügen über weniger Streitkräfte, stehen aber dank des gemeinsamen Einkommens wirtschaftlich wesentlich besser da, als die Achsenmächte.

Unter diesen Umständen sollten die Achsenmächte schnell angreifen, bevor die Alliierten ihre Land- und Seestreitkräfte aufbauen können. Die UdSSR muß deutsche Angriffe abwehren. Die Vereinigten Staaten müssen an zwei Fronten kämpfen: Im Pazifik gilt es, Japan zu ermüden, in Europa muß ein Brückenkopf auf dem Kontinent errichtet werden, um Deutschland angreifen zu können. England muß Deutschland nach Möglichkeit ständig angreifen, um Deutschland von einem massiven Angriff auf die UdSSR abzuhalten.

Die große Herausforderung

Während des Spiels werden Sie herausfinden, daß nur eine ausgewogene Kombination aus *militärischer Strategie* und *wirtschaftlicher Umsicht* zum Sieg führt. Führen Sie erfolgreiche Schlachten, um Territorien zu gewinnen. Jedes eingenommene Territorium erhöht Ihr Einkommen und erlaubt das Anschaffen neuer Truppen, so daß Sie auch weiterhin Schlachten führen und Territorien erobern können. Im Verlauf des Spiels wird Ihre Entscheidung darüber, wann, wo und wie stark zuzuschlagen, davon abhängen, wie groß Ihr Einkommen ist und viele Einheiten Sie kaufen und strategisch platzieren konnten.

Es besteht ein wichtiger Zusammenhang zwischen militärischen Siegen und wirtschaftlichen Erfolgen. Jedes Land beginnt mit einem bestimmten Einkommen, bestehend aus Industriellen Produktions-Zertifikaten (IPZs). Wenn Sie ein Territorium erobern, steigt Ihr Einkommen, wenn Sie ein Gebiet verlieren, sinkt Ihr Einkommen. Dieses wechselnde Einkommen wird auch als Nationales Produktionsniveau bezeichnet und gibt an, wie viele IPZs Sie am Ende eines Zuges erhalten.

Das Ziel

Um den Krieg zu gewinnen, müssen folgende Bedingungen erfüllt werden: Spielen Sie auf der Seite der *Alliierten*, muß Ihr Team *beide* Hauptstädte der Achsenmächte einnehmen. Die Vereinigten Staaten, UdSSR und England sind siegreich, wenn die Territorien Deutschland und Japan erobert wurden.

Die *Achsenmächte* können auf zwei unterschiedlichen Wegen gewinnen:

- (1) Ein militärischer Sieg wird erreicht, wenn zwei der drei alliierten Hauptstädte eingenommen werden: die Territorien Ostamerika, Rußland oder England.
- (2) Ein wirtschaftlicher Sieg ist erreicht, wenn das gemeinsame Produktionsniveau von Deutschland und Japan am Ende einer vollständigen Runde (jeder Spieler hat einen Zug gemacht) 84 IPZs beträgt. Zu Beginn des Spiels beträgt das japanische Einkommen 25 IPZs und das deutsche 32 IPZs – es fehlen also „nur“ noch 27 IPZs zum Sieg.

NEUIGKEITEN: DIE REGELN DER 3. AUFLAGE

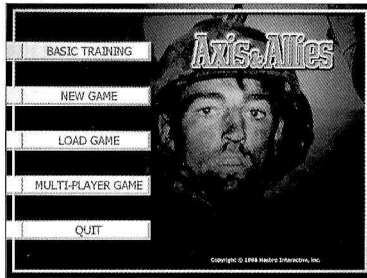
Wenn Sie mit dem Brettspiel von Axis & Allies vertraut sind werden Sie feststellen, daß sich die CD-ROM-Version in ihrer Grundeinstellung etwas anders spielt. Das liegt an einem neuen Regelwerk, das wir die Regeln der 3. Auflage nennen. Diese neuen Regeln beheben einige Probleme, die im Lauf der Jahre von Spielern des Brettspiels gefunden wurden. Ein **Hinweis**: Sie können das Spiel jederzeit auf die Regeln des Brettspiels umschalten, indem Sie im Optionsmenü die Regeln der 2. Auflage aktivieren. Es folgt eine Beschreibung der neuen Regeln:

Neue Features in den Regeln der 3. Auflage

- *Tauchende U-Boote*: Verteidigende U-Boote können während des Kampfes tauchen oder sich aus dem Kampf zurückziehen. Ein untergetauchtes U-Boot bleibt in der selben Seezone, bis es nach dem Kampf wieder auftaucht.
- *Lufteinheiten können sich von einem amphibischen Angriff zurückziehen*: Jäger und Bomber können sich von einem amphibischen Angriff zurückziehen, wenn die Dinge schlecht für den Angreifer stehen.
- *Mehrere Flaks auf einem Territorium*: Sie können jetzt mehrere Flaks auf einem Territorium plazieren. Allerdings kann während eines Zuges nur eine dieser Flaks feuern.
- *Neue Marine-Einheiten können in umstrittenen Seezonen plaziert werden*: Sie können jetzt Ihre Marine-Einheiten auch in Seezonen plazieren, die vom Feind besetzt sind. In diesem Fall findet der Kampf während des feindlichen Zuges statt, falls der Feind seine Einheiten nicht vor dem Kampf aus der Zone abzieht. **Hinweis**: Sie müssen Ihre Marine-Einheiten dennoch in unmittelbarer Nachbarschaft eines Ihrer Industriekomplexe plazieren.
- *Westkanada grenzt nicht mehr direkt an den Atlantik*: Dadurch wird verhindert, daß ein Spieler Einheiten vom Atlantik direkt nach Westkanada bewegen kann.

WICHTIG: Die Wahl der Regeln für die 2. Auflage entfernt alle obigen Regeln aus dem Spiel. Allerdings können diese auch nachträglich einzeln aktiviert werden.

Hauptmenü



Nach dem Start von Axis & Allies und dem Abspielen des Vorspanns gelangen Sie in den Bildschirm des Hauptmenüs. Dort stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

- **Grundlagen:** Ein Klick auf diesen Button bringt Sie zu den verschiedenen Tutorials, die in Axis & Allies enthalten sind.
- **Neues Spiel:** Hiermit starten Sie ein neues Spiel für einen Spieler.
- **Spielstand laden:** Mit diesem Button können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen.
- **Mehrspieler-Modus:** Über IPX-, TCP-, MODEM- oder SERIELLE Verbindungen können bis zu fünf menschliche Spieler gegeneinander antreten.
- **Ende:** Beendet das Spiel und bringt Sie zurück zum Desktop von Windows.

BEGINN EINES NEUEN SPIELS



Intelligenz des Rechners

Spielername

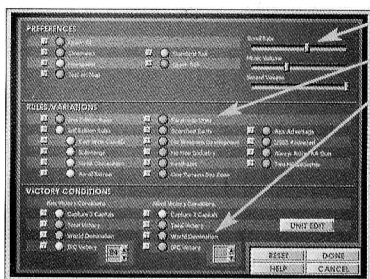
Spielstart-Menü

Durch das Anklicken des Buttons „Neues Spiel“ im Hauptmenü gelangen Sie in das Spielstart-Menü. Dort können Sie festlegen, welche Länder von menschlichen Spielern und welche vom Rechner gesteuert werden sollen. Weiterhin können Sie auch die Intelligenz der Computerspieler einstellen.

Spieler:

Um den Spieler für ein Land zu wechseln, klicken Sie auf die Pfeile neben den Namen unterhalb der Ländernamen. Computerspieler werden durch drei bis fünf Sterne bewertet, wobei drei Sterne den leichtesten, fünf Sterne den höchsten Schwierigkeitsgrad bedeuten. Menschliche Mitspieler werden als Spieler 1, Spieler 2 usw. angezeigt.

Optionen:



Regler für Optionen

Aufruf der Hilfe

Bedingungen für den Sieg

Ein Klick auf den Optionen-Button bringt Sie ins Optionsmenü. Dort können Sie Spieleinstellungen sowie die Regeln und Varianten ändern und den Einheiten-Editor aufrufen.

Beachten Sie die grünen Lämpchen neben jeder Option. Wenn ein Lämpchen hellgrün erscheint, ist die Option "an", wenn das Lämpchen dunkel erscheint, ist sie "aus". Zudem findet sich neben jeder Option ein Hilfe-Button. Klicken Sie ihn an und Sie erhalten eine kurze Beschreibung der jeweiligen Option.

Mit den Schieberegler im rechten, oberen Teil des Bildschirms können Sie einstellen, wie schnell die Karte scrollt sowie die Lautstärke von Musik und Soundeffekten regeln.

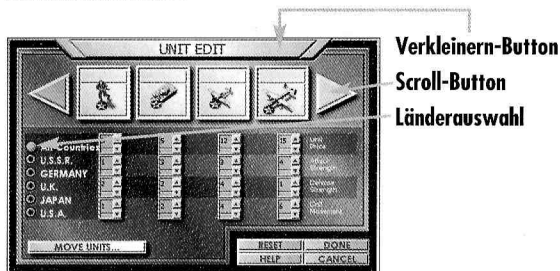
Hinweis: Diese Optionen können Sie auch während des Spiels ändern, indem Sie auf den Vorgaben-Button klicken.

In der unteren Mitte des Bildschirms befindet sich der Button, mit dem Sie den Einheiten-Editor aufrufen, Details hierzu folgen später.

Unten rechts befinden sich vier Buttons:

- **Reset:** Stellt alle Optionen auf ihren vorgegebenen Wert. Die wichtigste Vorgabe sind die Regeln für die 3. Auflage, die bei jedem Reset aktiviert werden.
- **Hilfe:** Ruft eine Hilfestellung für das Optionsmenü auf.
- **Abbruch:** Verläßt das Optionsmenü, ohne die bisherigen Änderungen zu übernehmen.
- **OK:** Übernimmt alle vorgenommenen Änderungen und kehrt ins vorige Menü zurück.

Einheiten-Editor

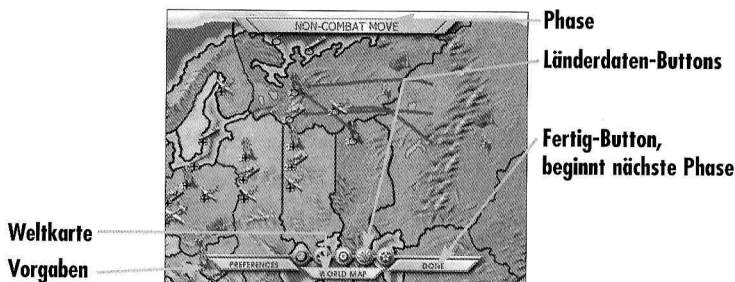


WARNUNG ! Es wird empfohlen, daß Sie Änderungen an Einheiten oder deren Platzierung erst dann vornehmen, wenn Sie mit dem Spielverlauf vertraut sind. Sämtliche Änderungen in diesem Bildschirm können die Ausgewogenheit des Spiels drastisch beeinflussen.

Mit dem Einheiten-Editor können Sie vier Eigenschaften einer Einheit verändern: Preis, Angriffsstärke, Verteidigungsstärke und Bewegung. Sie können diese Veränderungen individuell für jedes Land oder für alle Länder gleichzeitig vornehmen. Die großen Pfeil-Buttons oben links und rechts erlauben die Auswahl der im Spiel vorhandenen Einheiten. Es werden jeweils vier Einheiten und ihre Werte gleichzeitig dargestellt.

DIE SPIELKARTE

Bevor Sie das Spiel beginnen, sollten Sie sich mit den verschiedenen Elementen der Spielkarte vertraut machen:



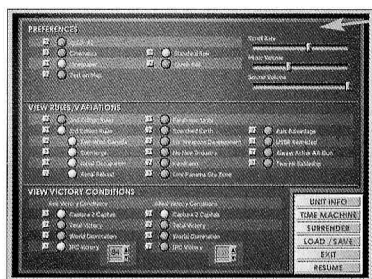
- **Phasen-Anzeige:** Hier wird angezeigt, in welcher Phase seines Zuges sich ein Spieler befindet. Im obigen Bild befindet sich der Spieler in der Truppenverlegungs-Phase. Manchmal erscheint die Phasen-Anzeige für sich allein wie in diesem Beispiel, sie kann aber auch einem Menü zugeordnet sein. In diesem Fall können Sie die Phasen-Anzeige anklicken, um das Menü verschwinden zu lassen. So wird ein besserer Blick auf die Karte möglich. Ein erneuter Klick auf die Anzeige lässt das Menü wieder erscheinen.
- **Länder-Überblick-Buttons:** Klicken Sie einen dieser Buttons an, und Sie erhalten einen Überblick über das betreffende Land. In unserem Beispiel zeigt die Maus auf den Überblicks-Button der USA. Wenn Sie ihn anklicken, wird der Überblicks-Bildschirm der USA eingeblendet. Hier finden Sie Informationen zu den IPZs, dem Produktionsniveau sowie der Waffenentwicklung.
- **OK-Button:** Mit diesem Button wird die aktuelle Phase beendet und die neue begonnen. Sollte es sich um die letzte Phase Ihres Zuges handeln, wird damit Ihr Zug beendet.
- **Weltkarte:** Ein Klick auf diesen Button ruft die Weltkarte auf, Details hierzu folgen.
- **Vorgaben:** Ein Klick auf diesen Button ruft den Bildschirm für die Voreinstellungen auf, Details hierzu folgen.



Weltkarte

Die Weltkarte zeigt das Weltgeschehen auf einen Blick. Wenn Sie auf ein bestimmtes Gebiet klicken, so wird die Detaildarstellung für dieses Gebiet aktiviert.

Vorgaben



Optionsregler

Im Bildschirm für die Vorgaben können Sie zahlreiche Optionen verändern:

- **Schnelle KI:** Wenn diese Option aktiv ist, werden die Computerspieler ihre Züge möglichst schnell abwickeln und nur wenige Meldungen über ihre Aktionen anzeigen.
- **Videos:** Schaltet die Videos an oder aus.
- **Zeitung:** Schaltet die Zusammenfassung am Ende einer Runde an oder aus.
- **Text auf Karte:** Bei aktivierter Option werden die Namen der Territorien und ihr IPZ-Wert auf der Karte angezeigt.
- **Normales Würfeln:** Bei aktivierter Option rollen die Würfel und die Einheiten feuern ihre Waffen ab.
- **Schnelles Würfeln:** Die zusätzlichen Würfelanimationen entfallen bei aktivierter Option.

Über die Schieberegler können Sie die Scrollgeschwindigkeit der Karte sowie die Lautstärke für Musik und Soundeffekte einstellen.

Im unteren, rechten Teil des Bildschirms befinden sich sechs Buttons:

Der Button **Einheiten-Info** zeigt Informationen über alle Einheiten im Spiel und zeigt, welche Veränderungen mit dem Einheiten-Editor vorgenommen wurden.

Der Button **Zeitmaschine** ruft einen Bildschirm auf, in dem Sie sich rückwärts oder vorwärts bis zum aktuellen Zeitpunkt durch das bisherige Geschehen bewegen können. Sie können sich phasen-, runden- oder zugweise bewegen. Ein Klick auf SPIELEN setzt das Spiel an der markierten Stelle fort.



Mit dem Button **Aufgeben** können Sie sich aus dem Spiel zurückziehen. Wenn Sie der einzige menschliche Mitspieler sind, gewinnt dadurch die Allianz der Computerspieler.

Der Button **Spielstände** erlaubt das Abspeichern des aktuellen Spielstands oder das Laden eines zuvor gespeicherten Spiels.

Mit dem Button **Beenden** beenden Sie das aktuelle Spiel und kehren zum Hauptmenü zurück.

Über den Button **Spiel fortsetzen** gelangen Sie zurück ins Spiel, wobei alle vorgenommenen Änderungen übernommen werden.

DER ABLAUF EINES ZUGES: DIE SECHS PHASEN

Während eines Zuges müssen Sie eine aus sechs Phasen bestehende Aktionssequenz absolvieren. Nach dem Beenden der sechsten Phase ist Ihr Zug vorüber. Es folgt die Aktionssequenz des nächsten Spielers. Haben alle Spieler ihren Zug beendet, ist eine Runde des Spiels vorüber. Es können viele Runden notwendig sein, um den Sieger eines Spieles zu bestimmen.

WICHTIG: Es ist durchaus akzeptabel, während eines Zuges nicht alle Phasen auszuschöpfen. Wenn Sie allerdings Einheiten kaufen (Phase 1), müssen Sie diese auch auf der Karte platzieren. Und wenn Sie in den Kampf ziehen (Phase 2), müssen Sie diese Kämpfe natürlich auch austragen (Phase 3).

Aktionssequenz

1. Waffenentwicklung, Kauf von Einheiten.
2. Kampfvorbereitung.
3. Kampf.
4. Truppenverlegung.
5. Einheiten platzieren.
6. Einkommen kassieren.

Jede dieser einzelnen Aktionen wird auf den folgenden Seiten genauer beschrieben. Dabei wird jede Aktion durch ein Beispiel eines deutschen Angriffs auf ein englisches Gebiet dokumentiert.

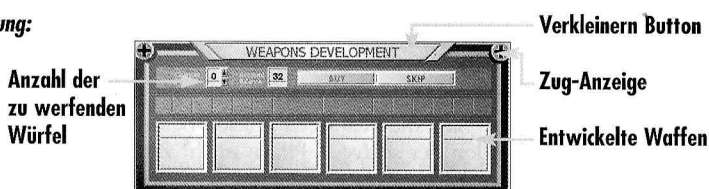
Phase 1: Waffenentwicklung und/oder Kauf von Einheiten:

In dieser Phase kaufen Sie Einheiten für zukünftige Angriffe. Zu den Einheiten, die Sie kaufen können, gehören: Infanterie, Panzer, Flugzeuge, Schiffe, Fabriken (Industrie) und Flak-Stellungen. Berücksichtigen Sie bei Ihren Einkäufen, wen Sie wann angreifen möchten.

In dieser Phase können Sie auch besondere Waffen wie Raketen, Düsenantrieb und ähnliches entwickeln. Diese Waffenentwicklung ist zwar teuer, verhilft aber auch zu mächtigen defensiven und offensiven Fähigkeiten.

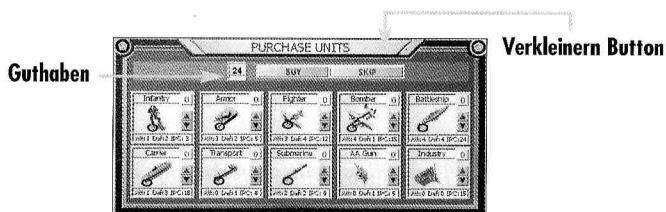
Beispiel Phase 1: Deutschland entscheidet, keine Waffen zu entwickeln. Deutschland verfügt derzeit 28 IPZs und kauft zwei Transporter und zwei Panzer für einen Seeangriff auf den Kaukasus über das Schwarze Meer. Dieser Angriff findet erst in der nächsten Runde statt, doch das Ziel steht fest und benötigten Waffen werden jetzt gekauft. (Deutschlands Plan bleibt natürlich geheim.) Die beiden Panzer und Transporter kosten 26 IPZs. Deutschland kauft die Einheiten, platziert sie aber erst am Ende des Zuges und verfügt nach der Transaktion noch über 2 IPZs.

Waffenentwicklung:



In diesem Bildschirm können Sie Würfel kaufen, um Chancen für die Entwicklung neuer Waffentechnologien zu erhalten. Jede Chance kostet 5 IPZs, der entsprechende Betrag wird von Ihrem Guthaben abgezogen. Nachdem die gewünschte Anzahl von Chancen gekauft wurde, klicken Sie auf den Button Kaufen. Es wird für jede gekaufte Chance ein Würfel geworfen. Um eine neue Waffe zu entwickeln, müssen Sie eine „6“ würfeln. Für jede gewürfelte „6“ wird ein neuer Würfel geworfen der bestimmt, welche Waffe entwickelt wird. Die entwickelten Waffen sind sofort verfügbar und können noch im gleichen Zug eingesetzt werden. ANMERKUNG: Sie können auch den Überspringen-Button anklicken, wenn Sie keine neuen Waffen entwickeln möchten.

Einheiten kaufen:



In diesem Bildschirm legen Sie fest, welche Einheiten Sie kaufen möchten, um sie am Ende Ihres Zuges zu platzieren. Mit den Pfeilen neben den Einheiten können Sie die Anzahl der zu kaufenden Einheiten wählen. Während Sie Ihre Auswahl treffen, werden die Auswirkungen auf Ihr Guthaben angezeigt. Ein Klick auf KAUFEN, um die Transaktion abzuschließen und zur nächsten Phase überzugehen.

Phase 2: Kampfvorbereitung

In dieser Phase bewegen Sie Ihre Einheiten in vom Feind besetzte Territorien oder Seezonen, um einen Kampf vorzubereiten.

Zu den Eigenschaften einer Einheit gehören ihr Bewegungsradius über Territorien und Seezonen (ein bis sechs Felder) und ihre militärische Stärke (Angriff und Verteidigung, die Würfelzahlen entsprechen). Diese Eigenschaften bestimmen, ob eine Einheit in den Kampf ziehen kann oder nicht. **SEHR WICHTIG:** Sie können beliebig viele Angriffe in einem Zug planen, sei es zu Land oder zur See. Weiterhin können Sie auch Einheiten aus mehreren benachbarten Gebieten in den Kampf schicken. Es empfiehlt sich immer, mit ausreichender Unterstützung anzugreifen, falls Sie Ihre Einheiten entsprechend bewegen können.

Beispiel Phase 2: Deutschland will sich nur auf einen kleinen Konflikt in Nordafrika einlassen. Während der Angriffsplanung bewegt Deutschland einen Panzer und eine Infanterie-Einheit in den von England besetzten Sudan. England verteidigt das Gebiet mit einem Panzer und einer Infanterie-Einheit – es kommt zum Konflikt.



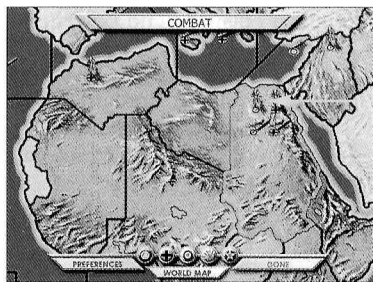
Bewegungs-Pfeile

Einheiten werden dadurch bewegt, daß Sie zunächst auf die zu bewegende Einheit und anschließend auf das Gebiet, in das sie sich bewegen soll, klicken. Es wird ein Pfeil vom Start- zum Zielgebiet gezogen, die erscheinende Zahl gibt die Anzahl der Felder an, die diese Bewegung umfaßt, wenn sie am Ende des Zuges durchgeführt wird. Befinden sich dabei mehrere Einheiten im Stapel, wird mit jedem Mausklick eine Einheit im Zielgebiet stationiert. Um die Verlagerung abzuschließen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Stapel. Sie können auch STRG gedrückt halten und mit der linken Maustaste klicken, um einen kompletten Stapel Einheiten zu bewegen. Sollten Sie es sich anders überlegen, können Sie durch einen Rechtsklick auf verlagerte Einheiten die Bewegung wieder rückgängig machen.

Einheiten mit Transportern bewegen: Um Einheiten mit einem Transporter zu bewegen, platzieren Sie die Einheiten so auf einem Transporter, wie Sie sie auch auf ein Territorium bewegen würden. Wenn Sie mehrere Transporter in einer Seezone haben werden Sie gefragt, auf welchem Transporter die Einheiten stationiert werden sollen. Sobald Sie einen Transporter beladen haben, können Sie ihn innerhalb seines Radius (zwei Felder) bewegen. Um einen Transporter zu entladen, klicken Sie auf ihn und Sie werden gefragt, ob Sie den Transporter bewegen oder entladen möchten. Wenn Sie Entladen wählen, können Sie die Einheiten in jedem Territorium platzieren, das an die Seezone des Transporters anschließt. Wenn Sie mehrere Transporter in der gleichen Seezone haben, werden Sie gefragt, welchen Transporter Sie entladen möchten.

Wenn Sie alle Truppen bewegt haben, klicken Sie auf OK, um in die nächste Phase überzugehen.

Phase 3: Kampf



Umkämpftes Territorium

In dieser Phase müssen alle Kämpfe ausgetragen und Konflikte aufgelöst werden. Alle Territorien und Seezonen, in denen Kämpfe anstehen, werden rot hervorgehoben. Klicken Sie auf die markierten Gebiete, um mit den Kämpfen zu beginnen. Und so finden die Kämpfe statt:

Symbol des Angreifers

Ein Klick auf die Einheiten markiert sie als Verluste

Symbol des Verteidigers

Spalte kennzeichnet die Angriffsstärke

Spalte kennzeichnet die Verteidigungsstärke

Verluste des Angreifers stehen hier

Verluste des Verteidigers stehen hier

-
- A. Alle Einheiten werden auf dem Schlachtfeld gemäß ihren Werten für Angriff und Verteidigung platziert. Angreifende Einheiten werden links platziert, verteidigende rechts. Die Zahl am unteren Ende einer Spalte gibt die Werte für Angriff und Verteidigung einer Einheit an. Wenn ein Wurf für eine Spalte kleiner oder gleich dieser Zahl ist, erleidet der Gegner einen Treffer und verliert somit eine Einheit. Der Spieler, der den Treffer einsteckt entscheidet, welche Einheit er verlieren möchte.
- B. Die angreifenden Einheiten würfeln zuerst, für jede Einheit einer Spalte wird ein Würfel geworfen. Die Würfe erfolgen spaltenweise. Jeder erzielte Treffer wird im unteren Teil des Verteidiger-Bildschirms vermerkt. Nachdem der Angreifer seinen Zug abgeschlossen hat, markiert der Verteidiger seine Verluste durch Anklicken. Jeder Treffer entspricht einem Verlust. Soll eine getroffene Wahl rückgängig gemacht werden, erfolgt dies durch einen Rechtsklick. Die Trefferanzeige erscheint wieder im unteren Teil des Bildschirms und muß einer anderen am Kampf beteiligten Einheit zugeordnet werden.
- C. Der Verteidiger würfelt nun, wie der Angreifer, seinen Gegenschlag aus. *Die Verluste eines Verteidigers nehmen auch am Gegenschlag teil, da der Kampf simultan stattfindet.* Mit jedem Treffer werden Verluste auf der Seite des Angreifers markiert. Nachdem der Verteidiger für alle seine Spalten gewürfelt hat, weist der Angreifer analog zu Schritt B seine Verluste aus. Nach dem Gegenschlag werden alle Verluste vor dem Beginn der nächsten Runde aus dem Spiel entfernt.
- D. Soweit die erste Runde des Kampfes. Sind immer noch Einheiten auf dem Schlachtfeld vorhanden, wird der Kampf so lange fortgesetzt, bis eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
- (1) Angreifer zieht sich zurück – in diesem Fall behält der Verteidiger das Gebiet!
 - (2) Angreifer wird zerstört – in diesem Fall behält der Verteidiger das Gebiet!
 - (3) Verteidiger wird zerstört – in diesem Fall erobert der Verteidiger das Gebiet!
 - (4) Verteidiger und Angreifer werden zerstört – in diesem Fall behält der Verteidiger das Gebiet!

Eroberung eines Gebietes: Wenn der Angreifer ein Territorium erobert, erhält dieses Territorium die Farbe des entsprechenden Landes. Das Produktionsniveau des Angreifers steigt um den Wert des eroberten Territoriums, das des Verteidigers sinkt entsprechend.
WICHTIG: Nur Infanterie und Panzer können ein Territorium erobern.

Kampfbeispiel: Um den Konflikt im Sudan aufzulösen, werden die beiden deutschen Einheiten in die entsprechenden Spalten des Angreifer-Feldes platziert, die englischen Einheiten kommen auf die Seite der Verteidiger.

Angreifer feuert

Deutschland wirft einen Würfel für die Infanterie und wirft eine „4“ – Fehlschlag. Deutschland wirft einen Würfel für den Panzer und erzielt mit „2“ einen Treffer. England entscheidet sich für den Verlust der Infanterie und klickt sie an (es erscheint ein Kreuz über der Einheit).

Verteidiger feuert

England wirft zwei Würfel (einen für die Infanterie, die zwar als Verlust markiert ist, aber immer noch am Gegenschlag teilnimmt, und einen für den Panzer). Die Ergebnisse sind „4“ und „5“, beides keine Treffer. Die englische Infanterie wird nun vom Schlachtfeld genommen.

Angreifer feuert

Deutschland würfelt eine „1“ für die Infanterie und erzielt einen Treffer. England muß somit seinen Panzer als Verlust abschreiben.

Verteidiger feuert

England würfelt für den verlorenen Panzer eine „2“ und erzielt einen Treffer. Deutschland entscheidet sich für den Verlust der Infanterie.

Das Ergebnis des Kampfes

Der Kampf ist vorüber. Deutschland hat den Sudan eingenommen, ein Territorium, das 2 IPZs wert ist. Der deutsche Panzer wird im Sudan stationiert, das Territorium erhält die Farbe Deutschlands (grau) und Deutschlands Produktionsniveau steigt um 2. Entsprechend sinkt Englands Produktionsniveau um 2.

Phase 4: Truppenverlegung

In dieser Phase der Truppenverlegung können Sie jene Truppen neu platzieren, die nicht in Kampfhandlungen verwickelt waren. Einzige Ausnahme: Flugzeuge, die in Kämpfe verwickelt waren, müssen in einem Territorium landen, das zu Beginn Ihres Zuges verbündet war. Die Truppenverlegung funktioniert analog zur Kampfvorbereitung, allerdings dürfen Sie keine Verlegungen vornehmen, die zu einem Kampf führen würden.



Beispiel Phase 4: Deutschland verfügt über zwei Transporter im Mittelmeer, auf denen sich jeweils zwei Infanterie-Einheiten befinden. Für einen zukünftigen Angriff auf den Kaukasus über das Schwarze Meer schickt Deutschland einen Transporter ins Schwarze Meer, der andere Transporter landet in Libyen und verstärkt die Landstreitkräfte in Nordafrika.

Phase 5: Gekaufte Einheiten auf der Karte platzieren

Alle militärischen Einheiten, die Sie in Phase 1 Ihres Zuges gekauft haben, müssen nun auf der Karte platziert werden. Sie müssen dort platziert werden, wo Sie ZU BEGINN IHRES ZUGES Industriekomplexe hatten:

- Platzieren Sie Landeinheiten (Infanterie, Panzer) und Lufteinheiten (Jäger und Bomber) in jenen Territorien, in denen Sie (nicht ihre Verbündeten) zu Beginn Ihres Zuges Industriekomplexe hatten.
- Platzieren Sie amphibische Einheiten in Seezonen, in deren umliegenden Gebieten Sie (nicht ihre Verbündeten) zu Beginn Ihres Zuges Industriekomplexe hatten. Sind diese Seezonen vom Feind besetzt, kommt es während des nächsten Zuges des Feindes zu Kämpfen, sofern der Feind seine Einheiten nicht aus dieser Zone abzieht.
- Platzieren Sie neue Industriekomplexe in beliebigen Territorien, die Ihnen seit Beginn Ihres Zuges gehörten.

Plazierte Einheiten zeigen



Verkleinern-Button

Alle Einheiten zeigen

Um Einheiten zu plazieren, klicken Sie auf zunächst auf die zu plazierende Einheit. Klicken Sie anschließend auf das gewünschte Territorium. Sollten Sie es sich anders überlegen, können Sie wie Wahl durch einen Rechtsklick aufheben. Über die beiden Buttons können Sie auswählen, ob nur alle in dieser Phase plazierten Einheiten angezeigt werden sollen oder alle im Spiel befindlichen Einheiten. **Hinweis:** Sie können neue Einheiten nur in einem Territorium plazieren, das sich in Ihrem Besitz befindet und auf dem zu Beginn Ihres Zuges eine Fabrik war.

Klicken Sie nach dem Plazieren auf OK, um das Einkommen zu kassieren.

Beispiel Phase 5: In Phase 1 hat Deutschland zwei Transporter und zwei Panzer gekauft, um sie für einen zukünftigen amphibischen Angriff auf den Kaukasus zu verwenden. Deutschland verfügt über je einen Industriekomplex in Deutschland und Südeuropa. Deutschland plaziert beide Transporter in der Seezone neben Südeuropa und plaziert die beiden Panzer im Territorium von Südeuropa.

Phase 6: Einkommen kassieren

Nachdem Sie alle neuen Einheiten plaziert haben, erhält Ihr Land eine Anzahl von IPZs, die dem Nationalen Produktionsniveau entspricht. Ihr Zug ist damit beendet!

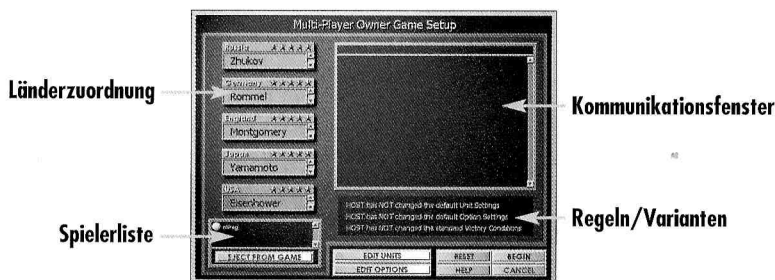
MEHRSPIELER-MODI

Über den Button Mehrspieler-Modi des Hauptmenüs können Sie ein Mehrspieler-Spiel starten. Sie können zwischen folgenden vier Verbindungsarten wählen:

- **IPX:** Für Netzwerke mit dem IPX-Protokoll. Axis & Allies wird automatisch versuchen, anderen Spielen beizutreten, die in Ihrem Netzwerk mit dem IPX-Protokoll laufen.
- **TCP:** Für Netzwerke mit dem TCP-Protokoll. Axis & Allies wird automatisch versuchen, anderen Spielen beizutreten, die in Ihrem Netzwerk mit dem TCP-Protokoll laufen.

- **MODEM:** Sie werden gefragt, ob Sie einen Anruf tätigen oder auf einen Anruf warten möchten. Wenn Sie einen Anruf tätigen möchten, müssen Sie die gewünschte Nummer eingeben. Axis & Allies verwaltet eine Liste häufig verwendeter Telefonnummern, der Sie auf Wunsch neue Einträge hinzufügen können. An einem Modem-Spiel können nur zwei Personen teilnehmen.
- **SERIELL:** Verwenden Sie diese Option, um über eine serielle Direktverbindung zu spielen. Sie werden gefragt, ob Sie ein Spiel austragen oder einem Spiel beitreten möchten. An einem seriellen Spiel können nur zwei Personen teilnehmen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um eine serielle Verbindung aufzubauen.

Wenn Sie ein Spiel austragen wollen, erscheint folgender Bildschirm:



Dieser Bildschirm liefert folgende Informationen:

- **Spieler-Liste:** Diese Spieler wollen Ihrem Spiel beitreten, darunter befindet sich auch Ihr Name.
- **Aus Spiel werfen:** Hiermit können Sie Spieler auswählen, die nicht am Spiel teilnehmen sollen.
- **Länder-Zuordnung:** Hier wählen Sie, welcher Spieler welches Land übernimmt. Falls nicht genügend Mitspieler vorhanden sind, können Sie auch die Künstliche Intelligenz der Computerspieler einstellen.
- **Regeln/Varianten:** Hier können Sie die aktuellen Regeln und Varianten einsehen.
- **Kommunikationsfenster:** Hier können Sie mit andern Mitspielern kommunizieren.
- **Einheiten-Editor:** Dieses Feature entspricht dem Einheiten-Editor im Einspieler-Modus.
- **Optionen:** Hier können Sie, ähnlich wie im Einspieler-Modus, Optionen einstellen.
- **Reset:** Setzt alle Optionen auf ihre Voreinstellung zurück.
- **Start:** Beginnt das Spiel mit allen Einstellungen, die vom Ausrichter festgelegt wurden.

Chatten im Mehrspieler-Modus

Im Mehrspieler-Modus können Sie Nachrichten an andere Mitspieler verschicken. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie Taste „C“, um das Chat-Fenster zu öffnen.
2. Geben Sie die gewünschte Nachricht ein.
3. Drücken Sie „Enter“, um die gewünschte Nachricht zu senden.
4. Drücken Sie „Esc“, um das Chat-Fenster zu schließen.

SPIELREGELN

Dieser Abschnitt enthält die genauen Regeln von Axis & Allies. Falls Sie mit dem Spielverlauf noch nicht vertraut sind, sollten Sie diesen Abschnitt gründlich durchlesen.

Einstellungen

Die Einstellungen für das Spiel erfolgen automatisch, sobald Sie im Hauptmenü ein neues Spiel starten. Wenn Sie zuvor Einheiten editiert oder die Plazierung von Einheiten verändert haben, werden diese Einstellungen automatisch übernommen.

Zugreihenfolge

UdSSR

Deutschland

England

Japan

Vereinigte Staaten

Die Karte

Das Spiel findet auf einer Weltkarte statt. Zu Beginn des Spiels werden militärische Einheiten auf der Karte platziert, die die jeweiligen Länder in diesen Regionen repräsentieren. Diese Platzierung entspricht der militärischen und politischen Lage des Frühlings 1942.

- Die Karte ist in Felder unterteilt, die entweder Territorien oder Seezonen repräsentieren. Schwarze Linien um Territorien und Seezonen kennzeichnen diese als eigene Spielfelder. Einheiten werden von einem benachbarten Feld auf das nächste bewegt. Einige Einheiten können nur ein Feld überqueren, andere dagegen bis zu sechs Felder. *Benachbarte Felder sind jene, die eine gemeinsame Grenze haben.* Beachten Sie, daß die Ukraine und der Kaukasus benachbart sind, nicht jedoch der Kaukasus und Osteuropa.
- Alle Territorien werden durch eine Farbe gekennzeichnet, die die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Land widerspiegelt. Für die meisten Territorien erscheint eine Bewertung zwischen 1 und 12, wenn die entsprechende Option aktiviert wurde. Dies ist der IPZ-Wert für den jeweiligen Eigentümer. Einige Territorien, wie etwa Gibraltar oder die Salomon Inseln, verfügen über keinen IPZ-Wert.

Neutrale Territorien wie Türkei oder Mongolei und andere Gebiete werden in hellem Beige dargestellt. Zu Beginn des Spiels kontrolliert kein Land ein neutrales Gebiet. Neutrale Gebiete haben keinen IPZ-Wert.

- Inseln sind Territorien innerhalb von Seezonen. Eine Gruppe von Inseln wird als zusammenhängendes Territorium betrachtet. Es ist daher nicht möglich, Landeinheiten auf verschiedene Inseln der Gruppe aufzuteilen.
- Panama ist in zwei Abschnitte aufgeteilt, um die Verbindung zwischen Atlantik und Pazifik anzudeuten. Diese beiden Abschnitte gelten als ein Territorium. Der Kanal verbindet zwei getrennte Seezonen. Ihre Einheiten können nicht von einer in die andere Seezone verlegt werden oder dort angreifen, wenn Sie oder Ihre Verbündeten nicht zu Beginn des Zuges im Besitz des Territoriums Panama sind.
- Der Suezkanal verbindet die Seezone des Mittelmeers mit der Seezone des Indischen Ozeans. Wenn Sie oder ein Verbündeter *beide* Nachbarländer (Sudan und Syrien/Irak) kontrollieren, können Ihre amphibischen Einheiten von Zone zu Zone wechseln und angreifen. WICHTIG: Sudan und Syrien/Irak gelten als benachbarte Territorien, also können Land- und Lufteinheiten den Kanal in einem Zug überqueren und brauchen nicht per Schiff überzusetzen.
- Karelrien hat zwei benachbarte Seezonen: die Ostsee und Nord-Karelrien. Daher kann ein Spieler der UdSSR amphibische Einheiten in beiden Seezonen platzieren.

Plazierung von Einheiten

Zu Beginn eines Spieles werden die Einheiten eines Landes automatisch plaziert. Diese Einheiten werden immer in den gleichen Territorien plaziert, sofern Sie eine Änderungen im Optionsmenü vorgenommen haben. Es sollte beachtet werden, daß amphibische Einheiten immer in Seezonen plaziert werden und sich immer "auf See" und nicht „im Hafen“ befinden – obwohl Transporter be- und entladen werden können.

PHASE 1: WAFFENENTWICKLUNG / EINHEITEN KAUFEN

Betrachten Sie diese Phase des Spiels als Aufrüstungsphase, in der Sie folgende Aktionen tätigen können:

- Investieren Sie IPZs, um verbesserte Waffen zu entwickeln, die Ihnen für diesen Zug und den Rest des Spieles zur Verfügung stehen.
- Investieren Sie IPZs in zusätzliche militärische Einheiten, die für zukünftige Aktionen verwendet werden.
- Investieren Sie IPZs in beide Aktivitäten.

Die Qual der Wahl: Die Entwicklung neuer Waffen ist etwas riskant, da sie so viele IPZs verschlingen kann, daß Sie später kein Geld für dringend benötigte Einheiten mehr haben. Dazu kommt noch, daß diese Investition noch nicht einmal erfolgreich sein muß. Das Geld wird in die Forschung investiert. Sie müssen eine bestimmte Augenzahl würfeln, um die Waffen tatsächlich zu entwickeln. Falls es aber doch klappt, könnten diese Waffen den Krieg zu Ihren Gunsten entscheiden. Sie haben die Wahl! Gehen Sie das Risiko ein und investieren Sie Ihr gesamtes Guthaben in die Waffenentwicklung – oder auch nur einen Teil davon und geben den Rest für normale Einheiten aus. Oder Sie verzichten ganz auf die Waffenentwicklung und setzen auf etablierte Techniken. *Wenn Sie das Risiko der Waffenentwicklung eingehen wollen, müssen Sie dies vor dem Kauf von Einheiten tun.*

DIE ENTWICKLUNG VON WAFFEN: So investieren Sie in Forschung und Entwicklung:

1. Kaufen Sie Würfel. Jeder Würfel kostet 5 IPZs. Kaufen Sie so viele, wie Sie wollen.
 2. Lassen Sie die Würfel über den KAUFEN-Button rollen. Wenn Sie auf einem Würfel eine „6“ würfeln, haben Sie einen technologischen Durchbruch erzielt.
 3. Es wird erneut gewürfelt, diesmal geht es um die Technologie, die Sie entwickelt haben. Sollten Sie über diese Technologie bereits verfügen, so wird erneut gewürfelt. Details zu den einzelnen Technologien finden Sie in der Waffenentwicklungs-Referenz.
 4. Die technologische Entwicklung wird in die Länderzusammenfassung aufgenommen.
- WICHTIG:** *Erfolgreiche Waffenentwicklung ist ein individueller Vorgang, an dem kein anderes Mitglied Ihres Bündnisses teilhaben kann.*

KAUF MILITÄRISCHER EINHEITEN: Der Kauf militärischer Einheiten ist eine der größten Herausforderungen von *Axis & Allies*, da Sie sich dabei *jetzt* für *zukünftige* Angriffe ausrüsten müssen. Beachten Sie bei Ihren Einkäufen, wen Sie wann angreifen möchten. Versuchen Sie auch, die Züge Ihrer Feinde vorzusehen und Einheiten zu kaufen, die bei der Abwehr von Angriffen helfen.

Alle in der Einheiten-Referenz des Tabellenteils aufgeführten Einheiten können jederzeit gekauft werden. Die Anschaffungskosten sind in der Tabelle zu finden.

Kleiner Einkaufsführer: Bevor Sie ans Einkaufen gehen sollten Sie sich mit den Eigenschaften einer jeden Einheit vertraut machen: ihren Stärken, ihren Schwächen, ihrer Kampfweise und der Interaktion mit anderen Einheiten. Entsprechende Details finden Sie in den folgenden Kapiteln, hier zunächst einige allgemeine Einkaufstips ...



Kämpfe zu Land – Infanterie-Einheiten empfehlen sich besonders für die Defensive, da sie nur 3 IPZs kosten und sich gegen einen Wurf von 2 oder weniger verteidigen. Panzer sind teurer als Infanterie und besitzen den gleichen Verteidigungswert, so daß sie für die landgestützte Verteidigung nur zweite Wahl sind. Der Vorteil von Panzern liegt im Angriff: Sie sind nicht nur wesentlich beweglicher, sondern verfügen mit 3 über einen wesentlich besseren Angriffswert als die Infanterie mit 1.



Kämpfe zur See – Schlachtschiffe sind sehr schlagkräftig – kein Wunder bei Angriffs- und Verteidigungswerten von 4 oder weniger. Einziger Nachteil: der recht hohe Preis von 24 IPZs! U-Boote sind da wesentlich billiger (8 IPZs das Stück), der Wert 2 bei Angriff und Verteidigung überzeugt auf den ersten Blick nicht unbedingt. Ihre Stärke liegt jedoch im tödlichen Erstschatz und der Fähigkeit zum Rückzug.

Andere Überlegungen: Teure Flugzeugträger verfügen über eine starke Verteidigung und bieten eine Start- und Landemöglichkeit für Ihre Jäger. Mit Transportern können Sie Infanterie und Panzer in unkämpfte Gebiete bringen, mangelnde Angriffsoptionen und eine schwache Verteidigung verleihen der Sache doch einen gewissen Nervenkitzel.



Kämpfe in der Luft – Jäger machen sich gut in Angriff und Verteidigung. Ihre Reichweite ist auf vier Felder beschränkt. Bomber können weiter fliegen und besondere strategische Bombenangriffe durchführen, sind aber teurer als Jäger.



Andere Anschaffungen – Industriekomplexe sind wichtig, da sie das Tor für die Plazierung neuer Einheiten auf der Karte bilden. Es gibt zwei Arten von Industriekomplexen: Jene, mit denen Sie ursprünglich das Spiel beginnen, und jene, die Sie im Verlauf des Spiels errichten oder einnehmen. Neue Fabriken können nur in jenen Territorien errichtet werden, die schon zu Beginn eines Zuges in Ihrem Besitz waren.

Die ursprünglichen Industriekomplexe erlauben eine unbegrenzte Produktion – in einem Territorium mit einer solchen Anlage können Sie beliebig viele Einheiten plazieren.

Neue Fabriken verfügen nur über eine begrenzte Kapazität pro Zug – der IPZ-Wert des entsprechenden Territoriums bestimmt die Anzahl der Einheiten, die Sie dort plazieren können. Wenn Sie beispielsweise in der Rolle der Vereinigten Staaten einen Industriekomplex in Sinkiang besitzen, können Sie dort nur zwei neue Einheiten plazieren, da der IPZ-Wert des Territoriums 2 beträgt.

Denken Sie immer daran, daß Sie neue Einheiten nur in jenen Territorien plazieren können, in denen Sie schon zu Beginn Ihres Zuges einen Industriekomplex hatten.



Flak-Stellungen bieten eine besondere Verteidigung gegen Luftangriffe. Sie sind lebenswichtig, wenn Sie strategische Bombenangriffe abwehren wollen.

Nun kennen Sie zumindest einige Vor- und Nachteile beim Kauf von Einheiten. Hier noch einmal die einzelnen Schritte in der Zusammenfassung ...

Drei Schritte zum Kauf von Einheiten

1. Wählen Sie die Einheiten, die Sie kaufen möchten
2. Der Computer führt Buch über die anfallenden Kosten
3. Bestätigen Sie Ihren Kauf durch einen Klick auf den entsprechenden Knopf

PHASE 2: KAMPFVORBEREITUNG

In dieser Phase bewegen Sie Ihre Einheiten in Territorien oder Seezonen, die von feindlichen Einheiten besetzt sind, um diese in Kämpfe zu verwickeln. Klicken Sie dazu auf Ihre Einheiten und ziehen Sie sie in die benachbarten, vom Feind besetzten Gebiete. *Zur Beachtung:* Als *verbündete* Territorien werden Territorien bezeichnet, die von einem Mitglied Ihres Bündnisses besetzt oder kontrolliert werden.

Vom Feind besetzte Gebiete: Jede Seezone, in der sich eine feindliche Einheit befindet, wird als besetzt betrachtet. Zu den besetzten Territorien gehören die folgenden:

- Territorien, die ursprünglich von Ihnen oder Ihren Verbündeten kontrolliert wurden und jetzt vom Feind besetzt sind.
- Territorien, die ursprünglich vom Feind besetzt oder kontrolliert sind.
- Neutrale Territorien, die jetzt vom Feind besetzt sind.

Hinweis: Besetzte Territorien erscheinen auf der Karte in der Farbe des Landes, das sie kontrolliert. Wenn die UdSSR beispielsweise die Ukraine kontrolliert, so erscheint das Territorium in Rot.

Unterschied zwischen besetzten und kontrollierten Territorien: Territorien, in denen sich Einheiten befinden, gelten als besetzt. Kontrollierte Territorien sind unbesetzt, werden aber in der Farbe des Besitzers dargestellt. Die Bewegung in ein vom Feind kontrolliertes Gebiet gilt als Kampfvorbereitung, die Bewegung in ein von Verbündeten besetztes oder kontrolliertes Gebiet gilt dagegen als Truppenverlegung.

Wieviele Kämpfe können Sie vorbereiten? Sie können beliebig viele Kämpfe *in einem Zug* vorbereiten! Japan kann beispielsweise Landgefechte mit der UdSSR und Seegefechte im Pazifik gegen die Vereinigten Staaten in der gleichen Phase vorbereiten.

Wieviele Einheiten ziehen in den Kampf? Die Einheiten, die Sie als angreifende Einheiten auswählen, können aus verschiedenen Territorien und Seezonen in das unkämpfte Territorium einfallen. Berücksichtigen Sie den Bewegungsradius der Einheiten und stellen Sie sicher, daß sie das Kampfgebiet über benachbarte Felder erreichen können. Dabei sollten Sie möglichst immer mit viel Unterstützung angreifen. Wenn Sie beispielsweise ein Küstenterritorium angreifen, bewegen Sie Flugzeuge aus einem Territorium sowie Landeinheiten aus einem anderen Territorium auf den Schauplatz und unterstützen Sie den Vormarsch durch einen amphibischen Angriff mit beladenen Transportern und Schlachtschiffen in der benachbarten Seezone. **WICHTIG:** *Jede angreifende Einheit kann nur an einem Kampf pro Runde teilnehmen.*

Verstärkungen – Sie können keine zusätzlichen Einheiten in das unkämpfte Gebiet schicken, nachdem der Angriff begonnen hat. Nur Einheiten, die während der Kampfvorbereitung zum Schauplatz bewegt wurden, können am Kampf teilnehmen. Wenn beispielsweise Deutschland in der ersten Runde den Sudan mit einem Panzer aus Libyen angreift und die Infanterie in Libyen läßt, kann die Infanterie in diesem Zug nicht mehr in den Sudan verlegt werden, nachdem der Kampf begonnen hat.

Angriff auf feindlich kontrollierte Gebiete: Kampfvorbereitung ohne Kampf!

Während der Kampfvorbereitung Ihres Zuges können Sie Einheiten in benachbarte feindlich kontrollierte Territorien verlegen und so die Kontrolle ohne Kampf übernehmen. Diese feindlich kontrollierten Gebiete sind nicht von Einheiten besetzt und werden in der Farbe des Gegners dargestellt. Dabei ist zu beachten, daß es sich bei einem solchen Zug um eine KAMPFVORBEREITUNG und nicht um eine TRUPPENVERLEGUNG handelt. Wenn Sie sich mit Landeinheiten in ein feindlich kontrolliertes Gebiet begeben, nehmen Sie es entweder ein oder befreien es ohne Kampfhandlungen. Siehe hierzu auch den Abschnitt „Ergebnisse der Land- und Seegefechte“.

Um die Einheiten optimal bewegen zu können, müssen Sie mit Bewegungsradius, Angriffs- und Verteidigungswerten sowie den Interaktionsmöglichkeiten der einzelnen Einheiten vertraut sein. Im folgenden Abschnitt finden Sie alle Details.

Landeinheiten



INFANTERIE: Infanterie kann nur Territorien angreifen und verteidigen. Sie kann allerdings über Transporter durch Seezonen an Kampfschauplätze gebracht werden.

Bewegung

Auf dem Land – 1 benachbartes Territorium.

Auf dem Meer – Ein bis zwei Infanterie-Einheiten können an Bord eines Transporters für einen *amphibischen Angriff* bis zu zwei Seezonen an ein Küstenterritorium oder eine Insel gebracht werden. Bei dieser Art von Angriff ist das Be- und Entladen ein Bestandteil des Zuges. Es wäre unzulässig, wenn die Einheiten vor oder nach dem Be- und Entladen über ein Territorium bewegt werden würden.

Auf dem Seeweg kann Infanterie auch in verbündete Küstenterritorien oder Inseln verlegt werden, um verwundbare Territorien zu stärken oder bereits vorhandene Truppen zu verstärken. Hierbei handelt es sich um eine Truppenverlegung, die später noch besprochen wird. Bei einer Truppenverlegung auf dem Seeweg bewegt sich die Infanterie wie bei einem amphibischen Angriff oder kann an Bord bleiben und im nächsten Zug an Land gehen.

Kampf

Infanterie kann nur in Territorien kämpfen. Sie kann in Kämpfe mit Infanterie, Panzern, Jägern und Bombern verwickelt werden. Sie greifen mit „1“ an und verteidigen sich mit „2“ oder weniger. An Bord eines Transporters kann Infanterie weder angreifen noch verteidigen. Sie gilt als Fracht!



PANZER: Panzer können nur Territorien angreifen und verteidigen. Sie können allerdings über Transporter durch Seezonen an Kampfschauplätze gebracht werden.

Bewegung

Auf dem Land – 1 oder 2 benachbarte Territorien. Wird ein Panzer über zwei Territorien bewegt, muß das erste ein verbündetes sein, sofern Sie keinen Blitzangriff führen.

Blitzangriff – Ein *kampfvorbereitender Zug* über zwei Territorien: Wenn das erste Territorium feindlich kontrolliert, aber nicht besetzt ist, können Sie es im Blitzangriff einnehmen. Das eroberte Territorium geht in Ihren Besitz über, die Eigentums- und IPZ-Verhältnisse ändern sich entsprechend. Das zweite Territorium des Zuges kann entweder feindlich kontrolliert, feindlich besetzt, verbündet oder neutral sein.

Kein Blitzangriff: Wenn das erste Territorium neutral oder feindlich besetzt ist, hat der Panzer eine normale Kampfvorbereitung getroffen und muß in diesem Gebiet bleiben und sich dem Kampf stellen. Wenn Sie den Kampf gewinnen, kann der Panzer in dieser Runde nicht noch ins nächste Territorium vordringen.

Wenn das erste Territorium Ihnen oder Ihren Verbündeten gehört, kann der Panzer weiter auf ein benachbartes feindliches Territorium ziehen, um dort zu kämpfen. Dies gilt als reguläre Kampfvorbereitung, nicht als Blitzangriff.

Auf dem Meer – Ein Panzer kann an Bord eines Transporters für einen *amphibischen Angriff* bis zu zwei Seezonen an ein Küstenterritorium oder eine Insel gebracht werden. Bei dieser Art von Angriff ist das Be- und Entladen ein Bestandteil des Zuges. Wie beim Transport von Infanterie ist es nicht erlaubt, den Panzer vor oder nach dem Transport über ein Territorium zu bewegen, auch wenn sich Panzer normalerweise über zwei Felder bewegen kann.

Auch Panzer können, ähnlich wie Infanterie, während der Truppenverlegung auf dem Seeweg zu verbündeten Küstenregionen oder Inseln gebracht werden. Bei einer Truppenverlegung auf dem Seeweg bewegt sich ein Panzer wie bei einem amphibischen Angriff oder kann an Bord bleiben und im nächsten Zug an Land gehen!

Kampf

Panzer können nur in Territorien kämpfen. Sie können in Kämpfe mit Infanterie, Panzern, Jägern und Bombern verwickelt werden. Sie greifen mit „3“ an und verteidigen sich mit „2“ oder weniger. An Bord eines Transporters können Panzer weder angreifen noch verteidigen. Sie gelten als Fracht!



FLAK: Flaks sind besondere Landeinheiten. Sie können nicht wie Infanterie und Panzer angreifen, sondern sind eine Verteidigungswaffe gegen feindliche Flieger während der Kampfvorbereitung. Sie können nur Flugzeuge bekämpfen. Sie können nur auf Territorien platziert werden. Sie

können in andere verbündete Territorien verlegt werden, können aber nicht Bestandteil eines Angriffs sein. Wie Infanterie und Panzer können sie mit Transportern durch Seezonen transportiert werden.

Bewegung

Auf dem Land – 1 benachbartes Territorium.

Auf dem Meer – Eine Flak kann an Bord eines Transporters über zwei Seezonen an eine verbündete Küste gebracht werden oder an Bord bleiben, um später entladen zu werden. Beim Transport zur See ist das Be- und Entladen legaler Bestandteil des Zuges. Wie Infanterie und Panzer darf auch eine Flak vor nicht zusätzlich über ein Territorium bewegt werden.

Kampf

Luftverteidigung ist die Stärke der Flak. Wenn während der Kampfvorbereitung feindliche Flugzeuge über ein Territorium fliegen, in dem Sie eine Flak haben, wird für jedes Flugzeug der Staffel ein Würfel geworfen. Jede gewürfelte „1“ führt zum Abschuss eines Flugzeugs, welches ohne Möglichkeit zum Gegenangriff aus dem Spiel entfernt wird. Nachdem die Flak geschossen hat, ist sie nicht mehr an Landgefechten beteiligt.

Flaks erobern

Wenn nach einem Kampf ein Territorium vom Feind erobert wird, so erobert er auch die Flak und kann sie bei späteren Angriffen verwenden. Flaks sind unzerstörbar.



INDUSTRIEKOMPLEXE: Hierbei handelt es sich um besondere Landeinheiten, die weder angreifen noch sich verteidigen oder bewegen. Sie dienen dazu, neue militärische Einheiten auf die Karte zu bringen.

Drei wichtige Regeln zu Industriekomplexen: (1) Zu Beginn eines Zuges neu gekaufte Einheiten können nur in Territorien platziert werden, in denen Sie zu Beginn des Zuges eine Fabrik hatten. (2) neue Industriekomplexe können nur auf Territorien errichtet werden, die zu Beginn des Zuges Ihnen gehörten. (3) Ursprüngliche Industriekomplexe (jene, mit denen Sie das Spiel begonnen haben) verfügen über unbegrenzte Kapazität, wodurch dort beliebig viele Einheiten platziert werden. Bei neuen oder eroberten Fabriken wird die Kapazität durch den IPZ-Wert des Territoriums, auf dem sie steht, festgelegt. ANMERKUNG: Neue Fabriken auf Territorien ohne IPZ-Wert wie etwa Gibraltar oder neutrale Territorien lassen die Platzierung von einer Einheit pro Runde zu.

Andere Regeln zu den Industriekomplexen:

- Auf jedem Territorium kann nur ein Industriekomplex errichtet werden.
- Industriekomplexe können nicht bewegt oder zerstört werden.
- Mit der Eroberung eines Territoriums wird auch der darauf enthaltene Industriekomplex erobert. Ab dem nächsten Zug kann der Industriekomplex vom neuen Eigentümer zum Platzen von Einheiten verwendet werden.
- Industriekomplexe können von Verbündeten benutzt werden. Selbst wenn Sie ein Territorium mit einem Industriekomplex befreien, der früher einem Verbündeten gehörte, kann nur der ursprüngliche Eigentümer die Anlage ab dem nächsten Zug nutzen. AUSNAHME: Wenn die Hauptstadt eines Verbündeten erobert wurde und dieser die Anlage nicht nutzen kann, können Sie sie solange benutzen, bis die Hauptstadt des Verbündeten befreit wurde.

Industriekomplexe können ein besonderes Ziel für Bomber sein. Details hierzu finden Sie im Abschnitt „Strategische Bombardierung“.

Lufteinheiten



JÄGER: Jäger können in Territorien und Seezonen angreifen und verteidigen. Sie starten während der Kampfvorbereitung Ihres Zuges und müssen während der Truppenverlegung wieder landen. Sie können nur auf verbündeten Territorien oder Flugzeugträgern landen. *Auf jedem Flugzeugträger können*

nur zwei Jäger landen!

WICHTIG: Jäger können nicht auf Territorien landen, die gerade erst erobert wurden.

Bewegung

Jäger haben eine Reichweite von 4 benachbarten Territorien oder Seezonen. Auf ihrem Flug zu einem vom Feind besetzten Gebiet können Jäger auch über feindlich besetzte oder neutrale Gebiete fliegen. In diesem Fall sind sie aber dem Feuer eventuell vorhandener Flaks ausgesetzt.

Die Reichweite von vier Feldern beinhaltet den Flug in das feindlich besetzte Gebiet während der Kampfvorbereitung und die Rückkehr auf verbündete Territorien oder Flugzeugträger während der Truppenverlegung. Soll beispielsweise ein Jäger von einem Territorium starten und dort auch wieder landen, können Sie zwei Felder weit fliegen, angreifen und zwei Felder zurück fliegen. Sie können nicht vier Felder fliegen, angreifen und vier Felder zurück fliegen!

Besondere Regeln für Jäger auf Flugzeugträgern:

- Beim Start von einem Flugzeugträger gilt die Seezone, in der sich der Flugzeugträger befindet, nicht als Feld, da sich der Jäger bereits in der Seezone befindet. So kann beispielsweise ein Jäger von einem Flugzeugträger in der Seezone von Hawaii die Midway-Inseln anfliegen und wieder zum Flugzeugträger zurückkehren..
- Wenn ein Jäger von einem Flugzeugträger aus startet, muß er dort starten, wo sich der Flugzeugträger zu Beginn des Zuges befindet. Es ist nicht möglich, den Flugzeugträger in benachbarte Seezonen zu bewegen und von dort aus zu starten.

Kampf

Jäger können sowohl in Territorien als auch in Seezonen angreifen und verteidigen (in Seezonen verteidigen sie nur auf Flugzeugträgern).

WICHTIG: Jäger auf einer Insel können nicht eine sie umgebende Seezone verteidigen. Wenn beispielsweise in der ersten Runde die deutschen Lufteinheiten die englischen Seeverbände angreifen, können die beiden Jäger im England-Territorium nicht in den Kampf eingreifen.

Über Territorien oder Inselgruppen können Jäger in Kämpfe mit Infanterie, Panzern, Jägern und Bombern verwickelt werden, über Seezonen in Kämpfe mit Schlachtschiffen, U-Booten, Transportern, Flugzeugträgern, Jägern und Bombern.

Jäger greifen mit „3“ oder weniger an und verteidigen mit „4“ oder weniger. **WICHTIG:** Wird während eines Kampfes ein Flugzeugträger, auf dem ein Jäger stationiert war, zerstört, wird damit nicht automatisch der Jäger mit zerstört, sondern verteidigt in der Luft. Wenn der Jäger den Kampf überlebt, muß er in der gleichen Seezone landen, in der der Kampf stattfand – sei es auf einer Insel oder einem anderen Flugzeugträger. Ist dies nicht möglich, gilt die Einheit als verloren und wird aus dem Spiel genommen!



BOMBER: Bomber sind ebenfalls Lufteinheiten. **WICHTIG:** Wie Jäger können auch sie nicht in Territorien landen, die gerade erst erobert wurden.

Die Eigenschaften entsprechen im wesentlichen denen der Jäger, bis auf folgenden Ausnahmen:

- Bomber können nicht auf Flugzeugträgern landen.
- Bomber greifen mit „4“ oder weniger an und verteidigen mit „1“.
- Bomber besitzen eine Reichweite von 6 benachbarten Territorien oder Seezonen. Wenn Sie also am Ausgangspunkt wieder landen wollen, können Sie drei Felder hin- und drei zurück fliegen.
- Bomber können einen besonderen Angriff fliegen, den Jäger nicht beherrschen. Dabei handelt es sich um einen strategischen Bombenangriff, der einen feindlichen Industriekomplex als Ziel hat. Während eines Kampfes kann ein Bomber entweder einen normalen Angriff oder einen strategischen Bombenangriff fliegen, nicht jedoch beides.

Durchführung eines strategischen Bombenangriffs:

1. Bewegen Sie einen oder mehrere Bomber auf ein Territorium mit einem feindlichen Industriekomplex.
2. Sie werden gefragt, ob Sie einen strategischen Bombenangriff durchführen oder eventuell vorhandene feindliche Einheiten bekämpfen möchten. Sie können entweder alle Bomber die gleiche Arbeit erledigen lassen oder ihre Gruppe aufteilen, falls sie mehr als einen Bomber umfaßt. Für die Bomber, die normal angreifen, erfolgt die normale Kampfphase. Bei einem strategischen Bombenangriff kommt es zu folgenden Aktionen:
3. Falls der Gegner über eine Flak verfügt, wird sie abgefeuert.
4. Für jeden überlebenden Bomber verliert der Feind zwischen 1 und 6 IPZs als Schaden. Beachten Sie, daß Industriekomplexe nicht zerstört werden können.

Marine-Einheiten



SCHLACHTSCHIFFE: Schlachtschiffe eignen sich für Angriff und Verteidigung in Seezonen. Sie können nicht auf Territorien bewegt werden. Sie können jedoch dazu verwendet werden, während eines amphibischen Angriffs feindliche Küstenterritorien oder Inseln anzugreifen.

Bewegung

Schlachtschiffe bewegen sich über 1 oder 2 benachbarte Seezonen. Bei einem Zug über zwei Zonen darf die erste nicht von feindlichen Einheiten besetzt sein, da es sonst zu Kampfhandlungen kommt.

Kampf

Schlachtschiffe sind die Herrscher der Meere. Ihr Angriffs- und Verteidigungswert ist „4“ oder weniger. Sie können in Kämpfe mit Schlachtschiffen, U-Booten, Flugzeugträgern, Jägern Bomber und Transportschiffen verwickelt werden.

AMPHIBISCHE ANGRIFFE

Ein amphibischer Angriff ist ein Angriff auf ein feindliches Territorium oder eine Insel durch Landeinheiten, die auf Transportern zum Einsatzort gebracht wurden. Schlachtschiffe können ein wirkungsvoller Bestandteil eines amphibischen Angriffs sein obwohl es nicht unbedingt nötig ist, jeden amphibischen Angriff mit einem Schlachtschiff zu begleiten.

Wenn ein Schlachtschiff einen Transporter bei einem amphibischen Angriff begleitet, erhält es als besonderes Feuerprivileg einen einzelnen Unterstützungsschuß. Das bedeutet, daß jedes beteiligte Schlachtschiff einen Schuß auf die verteidigenden Einheiten der Küstenregion abfeuert. Jede verteidigende Einheit mit einem Wurf von „4“ oder weniger gilt als Verlust, der sich aber noch am Gegenschlag beteiligt. Die beteiligten Schlachtschiffe und Transporter sind jedoch keine Ziele für den Gegenschlag und werden daher als immun betrachtet.

WICHTIG: Befinden sich während eines amphibischen Angriffs feindliche Marine-Einheiten in der Seezone neben dem Küstenterritorium, müssen alle angreifenden Schiffe alle feindlichen Einheiten in dieser Zone besiegen, bevor mit dem Entladen der Einheiten begonnen werden kann. Sie müssen während der Kampfvorbereitung angeben, welche Einheiten entladen werden sollen, da dies während des Kampfes nicht möglich ist. Sobald die Zone frei ist, können die Transporter entladen werden und der Kampf um das Territorium beginnt.

ANMERKUNG: Das Spiel wird Sie darauf aufmerksam machen, wenn vor dem Kampf um das Territorium noch Konflikte auf See aufgelöst werden müssen. Weiterhin können Schlachtschiffe ihren Unterstützungsschuß nicht einsetzen, wenn vorher noch Seegefechte abzuwickeln sind. Alle am Seegefecht beteiligten Jäger können im gleichen Zug nicht am Landgefecht teilnehmen.

Das Landgefecht läuft wie jeder andere Kampf ab, mit der Ausnahme, daß die Landeinheiten keine Option zum Rückzug mehr haben. Flugzeuge können sich jedoch zurückziehen.



FLUGZEUGTRÄGER: Flugzeugträger werden in Seezonen eingesetzt. Sie können nicht auf Territorien bewegt werden. Sie können keine Landeinheiten transportieren, dafür aber bis zu zwei Jäger. Verbündete Jäger können verbündete Flugzeugträger benutzen!

Bewegung

Flugzeugträger bewegen sich über 1 oder 2 benachbarte Seezonen. Bei einem Zug über zwei Zonen darf die erste nicht von feindlichen Einheiten besetzt sein, da es sonst zu Kampfhandlungen kommt.

Kampf

Flugzeugträger greifen nur mit „1“ an, verteidigen aber mit „3“ oder weniger. Bei jedem Angriff auf einen Flugzeugträger wird angenommen, daß die auf ihm stationierten Jäger in der Luft verteidigen. Dadurch ist es möglich, daß bei einem Treffer nicht der Flugzeugträger, sondern einer der Jäger als Verlust geführt wird. Ausnahme: Wird der Flugzeugträger während eines U-Boot-Kampfes getroffen, gilt er als Verlust und die Jäger müssen ihren eigenen Angriff fliegen, da U-Boote nicht auf Flugzeuge schießen können. Siehe hierzu auch den Abschnitt „U-Boote“.



TRANSPORTER: Transporter sind besondere Marine-Einheiten, die Landeinheiten von einem Küstenterritorium zum anderen transportieren können. Transporter können nicht wie Schlachtschiffe, U-Boote oder

Flugzeugträger angreifen. Allerdings können sie Landeinheiten transportieren, die an einem amphibischen Angriff teilnehmen. Weiterhin läßt sich ihr Verlust in Seegefechten leichter verschmerzen, da sie im Vergleich zu den 24 IPZs eines Schlachtschiffes nur 8 IPZs kosten. Transporter verfügen über keinen Angriffswert und verteidigen mit „1“. Landeinheiten, die an Bord eines Transporters sind, können nicht feuern und sind verloren, wenn der Transporter getroffen wird.

Bewegung

Transporter bewegen sich über 1 oder 2 benachbarte Seezonen. Bei einem Zug über zwei Zonen darf die erste nicht von feindlichen Einheiten besetzt sein, da es sonst zu Kampfhandlungen kommt.

Ein Transporter kann folgende Frachten transportieren:

- 1 oder 2 Infanterie-Einheiten
- 1 Flak
- 1 Panzer

Ein Transporter kann in einem Zug Fracht aufnehmen, sich 1 bis 2 Seezonen bewegen und die Fracht wieder entladen. Die Fracht kann vor, während oder nach der Bewegung des Transportes aufgenommen oder abgesetzt werden. Ein Transporter kann beispielsweise eine Infanterie-Einheit aufnehmen, sich ein Feld bewegen, eine weitere Infanterie-Einheit aufnehmen, sich ein Feld bewegen und beide Einheiten absetzen. Die Fracht muß allerdings nicht entladen werden. Wird die Fracht jedoch entladen, endet die Bewegung des Transporters!

Kampf

Transporter verfügen über keinen Angriffswert, können aber dennoch am Kampf teilnehmen. Sie können sowohl bei Seegefechten als auch bei amphibischen Angriffen als „Kanonenfutter“ dienen, um den Verlust wertvollerer Einheiten zu vermeiden. Wird allerdings ein Transporter mit Fracht versenkt, so ist auch die Fracht verloren!

Einige wichtige Regeln für Transporter:

- Siehe hierzu auch den Abschnitt „Amphibische Angriffe“. Wenn Sie einen solchen Angriff starten und die Seezone neben dem Küstenterritorium von feindlichen Einheiten besetzt ist, müssen alle Ihre schwimmenden Einheiten am Seegefecht teilnehmen, bevor der amphibische Angriff stattfinden kann. Nun kann folgendes passieren:
 - Wenn die Zone befreit ist und die Transporter überleben, können die Transporter die Einheiten entladen und das Landgefecht beginnt. Die Transporter sind nicht Bestandteil dieses Gefechtes und können nicht beschossen werden. Einmal entladene Landeinheiten können sich nicht mehr zurückziehen.
 - Wenn die Zone nicht befreit werden konnte, können Sie den Angriff nicht fortsetzen und müssen sich zurückziehen.

Denken Sie stets daran, daß bei einem amphibischen Angriff Land- und Seegefecht in der gleichen Runde stattfinden können!

- Ihre Transporter können Einheiten von Verbündeten transportieren. Die Einheiten müssen während des Zuges des Verbündeten an Bord gehen, sie bewegen sich während Ihres Zuges und müssen während des nächsten Zuges des Verbündeten abgesetzt werden.
- Wenn ein einzelner Transporter in ein Gefecht gerät, kann er nicht angreifen und muß eine Runde Feindfeuer aushalten, bevor Sie ihn zurückziehen können.



U-BOOTE: U-Boote können nur in Seezonen kämpfen. Sie können nicht auf Territorien plaziert werden. Sie können keine Land- oder Lufteinheiten transportieren. U-Boote verfügen über besondere Fähigkeiten, die andern Marine-Einheiten vorbehalten bleiben. Sie können einen tödlichen Erstschatz ausführen und sich nach jedem beliebigen Feuerwechsel aus einem Kampf zurückziehen.

Bewegung

U-Boote bewegen sich über 1 oder 2 benachbarte Seezonen. Bei einem Zug über zwei Zonen darf die erste nicht von feindlichen Einheiten besetzt sein, da es sonst zu Kampfhandlungen kommt.

Kampf

Die Angriffs- und Verteidigungswerte von U-Booten sind mit „2“ oder weniger eher schwach. Sie können sich jedoch an feindliche Schiffe anschleichen und einen Schuß auf den Gegner abfeuern, ohne daß ein Gegenangriff erfolgt. Diese Erstschläge sind nur für angreifende U-Boote möglich und können in jeder Runde des Kampfes ausgeführt werden. Bei einem Wurf von „2“ oder weniger wird ein feindliches Schiff zerstört und ohne Möglichkeit zum Gegenangriff aus dem Spiel genommen. Allerdings können die anderen verteidigenden Schiffe und Flugzeuge natürlich zurückschlagen.

Besondere Rückzugsfähigkeit: Während eines Kampfes können sich sowohl angreifende als auch verteidigende U-Boote nach einem Feuerwechsel zurückziehen. So wird es gemacht:

Wann: Nachdem der Verteidiger zurückgeschlagen und die Verluste abgehakt hat, können sich U-Boote zurückziehen.

Wer: Angreifende U-Boote können sich zuerst zurückziehen, dann verteidigende U-Boote.

Wohin: Angreifende U-Boote müssen sich in eine Seezone zurückziehen, die neben jener Zone liegt, aus der der Angriff begonnen wurde. Verteidigende U-Boote müssen sich in eine benachbarte freie oder verbündete Zone zurückziehen. Ist dies nicht möglich, können sich diese U-Boote nicht zurückziehen, sondern müssen abtauchen. Verteidigende U-Boote können auch in der umkämpften Zone abtauchen und nach der Kampfphase des Angreifers wieder auftauchen. Hinweis: Wenn sich dann immer noch feindliche Einheiten in der Seezone befinden, kommt es in der nächsten Runde zum Kampf. Weiterhin kann ein U-Boot von Feinden angegriffen werden, die sich vor Ihrem nächsten Zug in die entsprechende Seezone bewegen. Die Option zum Untertauchen ist insbesondere bei Angriffen durch feindliche Flieger sehr praktisch., da U-Boote nicht auf Flieger feuern können.

WICHTIG: Die Rückzugsoption der U-Boote unterscheidet sich von denen aller anderen angreifenden Einheiten in den folgenden Punkten:

- Auch verteidigende U-Boote können sich zurückziehen – eine Option, die andere verteidigende Marine-Einheiten nicht haben.
- Angreifende U-Boote können sich vor allen anderen Einheiten zurückziehen und brauchen sich nicht auf den einen, bestimmten Punkt zurückziehen, auf den sich die anderen Einheiten zurückziehen müssen.

U-Boote können gegen feindliche U-Boote, Schlachtschiffe, Flugzeugträger und Transporter antreten, nicht jedoch gegen Jäger und Bomber. Setzt ein Angreifer nur Flugzeuge ein, kann ein U-Boot das Feuer nicht erwidern. Nach dem Angriff kann das U-Boot, wenn es nicht getroffen wurde, abtauchen oder sich zurückziehen. Hier ist ein Beispiel für den Angriff eines U-Boots auf einen Flugzeugträger mit einem Jäger an Bord. Das U-Boot würfelt eine „2“ für einen Treffer. Da der Jäger nicht getroffen werden kann, muß der Flugzeugträger als Verlust genommen werden. Der Flugzeugträger, der durch den Erstschlag zerstört wurde, kann er nicht zurückschlagen. Der Jäger verteidigt mit „4“. Leider würfelt er eine „5“ – daneben. Das U-Boot zieht sich durch Abtauchen zurück, da es nicht auf Flugzeuge feuern kann. Der Kampf ist vorbei, aber der Jäger muß noch landen. Befindet sich eine verbündete Insel in der Seezone, kann er dort landen – ansonsten stürzt er ab und wird aus dem Spiel genommen.

Verletzung der Neutralität

Wenn der Feind ein neutrales Territorium besetzt hat und Sie marschieren in dieses Territorium ein, kommt es zum Konflikt.

Sind Sie jedoch der erste Spieler, der Landeinheiten in ein neutrales Gebiet verlegt oder es mit Flugzeugen überfliegt, nehmen sie das Territorium kampflos ein. Allerdings haben Sie eine Kampfvorbereitung gemacht und werden nun für die Verletzung der Neutralität bestraft.

Das passiert bei einer Verletzung der Neutralität:

- Wenn Sie ein neutrales Territorium mit Landeinheiten betreten, endet dort der Zug für alle Einheiten. Panzer können keinen Blitzangriff über ein neutrales Territorium führen. Wird neutrales Gebiet überflogen, beendet das zwar nicht die Bewegung der Flugzeuge, gilt aber auch als Verletzung der Neutralität!
- Sie verlieren automatisch 3 IPZs aus Ihrem Guthaben und das Territorium erhält die Farbe Ihres Landes. Die Strafe wird nur einmal bezahlt, und zwar durch den Spieler, der die Neutralität verletzt hat. Alle weiteren Züge über das verletzte Gebiet gelten in Zukunft als normale Züge. **WICHTIG:** Nach der Verletzung der Neutralität ist dieses Gebiet nicht länger neutral und wird wie jedes andere besetzte Gebiet behandelt.

PHASE 3: KAMPF

In diesem Teil Ihres Zuges werden alle offenen Konflikte per Würfel aufgelöst. Es gibt eine bestimmte Reihenfolge, die bei Land- und Seegefechten eingehalten werden muß. Alle Kampfvorbereitungen müssen abgeschlossen sein, bevor die Kämpfe beginnen. Sobald die Kampfphase begonnen hat, dürfen keine neuen Einheiten als Verstärkung platziert werden. *Jede einzelne Konfliktsituation in einem Territorium oder einer Seezone wird einzeln aufgelöst..*

Landgefechte

Wenn Land- und Lufteinheiten in ein vom Feind besetztes Territorium eindringen, kommt es zu folgenden Aktionen.

1. *Der Kampfbildschirm erscheint.* Angreifende Einheiten werden auf der linken Seite des Bildschirms platziert, die Verteidiger auf der rechten. Die Einheiten werden in Spalten angeordnet, die den Angriffswert für die Angreifer und den Verteidigungswert für die Verteidiger repräsentieren. Die Zahl unter jeder Spalte gibt die maximal benötigte Zahl für einen Treffer an – wird diese Zahl oder eine kleinere gewürfelt, wird ein Treffer gutgeschrieben!
2. *Flak feuert.* Falls der Verteidiger über eine Flak verfügt und der Angreifer Flugzeuge einsetzt, tritt die Luftabwehr in Aktion. Für jedes Flugzeug wird ein Würfel geworfen. Für jede „1“ muß der Angreifer ein Flugzeug für den Abschuß wählen. Das Flugzeug kann nicht zurückschlagen. Dies ist das einzige mal, das die Flak feuert. Sie feuert nur einmal pro Kampf.
3. *Angreifer feuert.* Für jede angreifende Einheit wird ein Würfel geworfen. Die Kämpfe werden zuerst in Spalte 1 aufgelöst, dann in Spalte 2 usw. Stehen in Spalte 1 vier Infanterie-Einheiten, werden vier Würfel eingesetzt. Infanterie greift mit „1“ an, somit bedeutet jede gewürfelte „1“ einen Treffer. Die Treffer werden am unteren Rand der Bildschirmhälfte des Verteidigers markiert. nachdem der Angreifer fertig ist, muß der Verteidiger die getroffenen Einheiten ausweisen. Diese sind damit aber noch nicht aus dem Spiel, da der Kampf in Axis & Allies simultan abläuft.
4. *Verteidiger feuert.* Für jede verteidigende Einheit (inklusive der markierten Verluste) wird ein Würfel geworfen, der Kampf wird wie für den Angreifer aufgelöst. Bei diesem Gegenschlag werden die markierten Verluste des Angreifers sofort aus dem Spiel entfernt. Es handelt sich dabei um sofortige Verluste, weil sie bereits gefeuert haben. Die Wahl der Verluste bleibt aber dem Angreifer überlassen.

-
5. *Alle Verluste werden entfernt.* Nach dem Gegenangriff des Verteidigers werden alle Verluste vom Kampfbildschirm entfernt.
 6. *Schritte 3, 4 und 5 werden wiederholt, bis...*
 - A. *Angreifer zieht sich zurück – Die Rückzugsoption – Das Privileg des Angreifers:*
Der Angreifer kann sich zurückziehen, indem er alle Einheiten auf ein benachbartes, verbündetes Territorium zurückzieht. Der Angreifer kann sich nicht auf ein jenseits des umkämpften Territoriums liegendes Territorium zurückziehen, wenn von dort kein Angreifer am Kampf teilgenommen hat. Ein Beispiel: In der ersten Runde könnten sich die Einheiten der UdSSR, die von den Territorien Jakutsk und Sowjetischer Ferner Osten die von Japan gehaltene Mandschurei angegriffen haben, nicht nach China zurückziehen. Statt dessen müssen sie sich entweder nach Jakutsk oder Sowjetischer Ferner Osten zurückziehen.
Der Rückzug ist nur ein Privileg für den Angreifer. Alle Einheiten des Angreifers müssen sich gemeinsam auf ein Territorium zurückziehen!
 - B. *Angreifer wird zerstört* – Werden alle angreifenden Einheiten vom Verteidiger zerstört, ist der Kampf vorbei.
 - C. *Verteidiger wird zerstört* – Werden alle verteidigenden Einheiten vom Angreifer zerstört, ist der Kampf vorbei.
 - D. *Angreifer und Verteidiger werden zerstört* – Werden alle Einheiten zerstört, ist der Kampf vorbei.

Besondere Angriffs- und Verteidigungssituationen:

- *Amphibischer Angriff mit Schlachtschiffen:* Wenn Schlachtschiffe vorhanden sind, kommt es zu folgenden Aktionen:
 - (1) Alle angreifenden Schlachtschiffe feuern zuerst ihren Unterstützungsschuß. Für jedes Schlachtschiff wird einmal gewürfelt, „4“ oder kleiner bedeutet einen Treffer. Die vom Verteidiger als Verluste ausgewiesenen Einheiten feuern beim Gegenangriff mit.
 - (2) Anschließend feuern die Land- und Lufteinheiten des Angreifers und der Verteidiger erwidert das Feuer.

WICHTIG: Angreifende Schiffe eines amphibischen Angriffs sind nicht in das anschließende Landgefecht verwickelt!

- *Mehrspieler-Streitmacht:* Wenn sich mehrere Einheiten des selben Bündnisses in einem Territorium befinden, spricht man von einer Mehrspieler-Streitmacht. Solche Streitmächte können sich gemeinsam verteidigen, sie können jedoch nicht gemeinsam angreifen. Hier sind die Details:

Gemeinsam verteidigen – Wenn eine Mehrspieler-Streitmacht angegriffen wird, feuert der Angreifer wie gewohnt zuerst. Werden Treffer erzielt, wählt der Spieler, in dessen Besitz sich das umkämpfte Territorium befindet, die Verluste aus. Beim Gegenangriff wird für alle verteidigenden Einheiten gleichzeitig gewürfelt.

Getrennt angreifen – Wollen Einheiten einer Allianz vom gleichen Ort aus den gleichen Feind angreifen, so muß dies jeder Angreifer mit seinen Einheiten während seines Zuges machen.

Seegefechte

Wenn sich Marine- und Lufteinheiten in eine vom Feind besetzte Seezone bewegen, kommt es zu folgenden Aktionen.

1. *Der Kampfbildschirm erscheint.* Die Einheiten werden auf die gleiche Weise angeordnet wie bei Landgefechten. Angreifende Transporter erscheinen in Spalte 0, da sie über keinen Angriffswert verfügen.
2. *Angreifende U-Boote feuern.* Wenn der Angreifer U-Boote verwendet, feuern diese als erste Einheiten ihren Erstschat. Für jedes beteiligte U-Boot wird einmal gewürfelt. Bei einem Ergebnis von „2“ oder weniger wird ein Treffer verbucht. Der Verteidiger wählt die Verluste aus, wobei Flugzeuge als Verluste nicht zulässig sind, da sie nicht von U-Booten angegriffen werden können.
3. *Verluste durch U-Boote werden entfernt.* Nach dem Erstschat der U-Boote werden die vom Verteidiger markierten Verluste sofort aus dem Spiel entfernt, da sie keine Chance für einen Gegenangriff haben!
4. *Angreifer feuert.* Wie bei Landgefechten wird für jede angreifende Einheit ein Würfel verwendet. Die Kämpfe werden zuerst in Spalte 1 aufgelöst, dann in Spalte 2 usw. Die Treffer werden am unteren Rand der Bildschirmhälfte des Verteidigers markiert. Nachdem der Angreifer fertig ist, muß der Verteidiger die getroffenen Einheiten ausweisen. Diese sind aber noch nicht aus dem Spiel, da sie beim Gegenangriff mitmachen dürfen.
5. *Verteidiger feuert.* Für jede verteidigende Einheit (inklusive der markierten Verluste) wird ein Würfel geworfen, der Kampf wird wie für den Angreifer aufgelöst. Bei diesem Gegenschlag werden die markierten Verluste des Angreifers sofort aus dem Spiel entfernt. Es handelt sich dabei um sofortige Verluste, weil sie bereits gefeuert haben. Die Wahl der Verluste bleibt aber dem Angreifer überlassen! **WICHTIG:** Der Angreifer kann Transporter als Verluste ausweisen, aus diesem Grund erscheinen sie auch auf dem Kampfbildschirm, obwohl sie nicht angreifen können.
6. *Alle Verluste werden entfernt.* Nach dem Gegenangriff des Verteidigers werden alle Verluste vom Kampfbildschirm entfernt.
7. *U-Boote können sich zurückziehen.* Angreifende und verteidigende U-Boote können nun von ihrer besonderen Rückzugsoption Gebrauch machen. Angreifende U-Boote müssen sich in eine Seezone zurückziehen, die neben jener Zone liegt, aus der der Angriff begonnen wurde. Verteidigende U-Boote müssen sich in eine benachbarte freie oder verbündete Zone zurückziehen. Ist dies nicht möglich, können sich diese U-Boote nicht zurückziehen, sondern müssen abtauchen. Verteidigende U-Boote können auch in der umkämpften Zone abtauchen und nach der Kampfphase des Angreifers wieder auftauchen.
8. *Schritte 2 bis 7 werden wiederholt bis...*
 - A. *Angreifer zieht sich zurück – Die Rückzugsoption – Das Privileg des Angreifers:* Der Angreifer kann sich zurückziehen, indem er alle Einheiten in eine benachbarte, verbündete Seezone zurückzieht. Der Angreifer kann sich nicht in eine jenseits der umkämpften Seezone liegende Seezone zurückziehen, wenn von dort kein Angreifer am Kampf teilgenommen hat..

-
- B. *Angreifer wird zerstört* – Werden alle angreifenden Einheiten vom Verteidiger zerstört, ist der Kampf vorbei.
 - C. *Verteidiger wird zerstört* – Werden alle verteidigenden Einheiten vom Angreifer zerstört, ist der Kampf vorbei.
 - D. *Angreifer und Verteidiger werden zerstört* – Werden alle Einheiten zerstört, ist der Kampf vorbei

Besondere Angriffs - und Verteidigungssituationen:

- *Mehrspieler-Streitmächte* – Siehe hierzu den entsprechenden Abschnitt unter „Landgefechte“. Die gleichen Situationen gelten auch für Seegefechte!

Ergebnisse von Land- und Seegefechten

Bei Landgefechten (Kämpfe um Territorien oder Inseln) werden diese Gebiete entweder vom Verteidiger gehalten oder vom Angreifer erobert. In Seegefechten werden keine Territorien erobert, sondern Flottenverbände dezimiert.

So können Landgefechte ausgehen:

- *Zieht sich der Angreifer zurück, hält der Verteidiger das Territorium.*
- *Werden Angreifer und Verteidiger zerstört, hält der Verteidiger das Territorium.*
- *Wird der Angreifer zerstört, hält der Verteidiger das Territorium.*
- *Wird der Verteidiger zerstört, erobert der Angreifer das Territorium. *Mit einer Ausnahme.*

Wenn ein Territorium erobert wird, werden die überlebenden Einheiten aus dem Kampfbildschirm auf dem neu eroberten Territorium platziert und das Territorium erhält die Farbe der siegreichen Nation. Das Nationale Produktionsniveau des Eroberers wird um den IPZ-Wert des eroberten Territoriums erhöht, das des Verlierers wird entsprechend verringert. Eventuell auf dem Territorium vorhandene Flaks und Industriekomplexe fallen an den Angreifer, können aber erst ab der nächsten Runde verwendet werden. *Bitte beachten Sie:* Wenn das eroberte Gebiet zu Beginn des Spiels einem Verbündeten gehörte, werden Sie nicht als Eigentümer anerkannt, obwohl der Angriff erfolgreich war. Sie sind nur der Befreier! Ihr Verbündeter, der das Territorium ursprünglich besaß, ist jetzt wieder der Eigentümer und genießt die Einkünfte aus diesem Gebiet. *AUSNAHME:* Befindet sich die Hauptstadt des ursprünglichen Eigentümers in der Hand des Feindes, kassiert der Befreier die Einkünfte aus dem Territorium, bis die Hauptstadt des ursprünglichen Besitzers befreit wurde. (Zu diesem Zeitpunkt werden auch die Produktionsniveaus wieder angepaßt.)

* **WICHTIGE AUSNAHME: TERRITORIEN KÖNNEN NICHT DURCH LUFTEINHEITEN EROBERT WERDEN:** Selbst wenn ein Angreifer den Verteidiger besiegt kann es vorkommen, daß das Territorium nicht erobert wird. Ein Territorium kann nur erobert werden, wenn es nach erfolgreichem Kampf mit überlebenden Landeinheiten besetzt werden kann. Hat der Angreifer nur Flugzeuge übrig, kann das Territorium nicht erobert werden, da die Flugzeuge das Territorium nach dem Kampf verlassen müssen. Denken Sie daran: Flugzeuge starten während der Kampfvorbereitung und müssen während der Truppenverlegung landen. Ihre angreifenden Flugzeuge können nicht in einem Territorium bleiben, das Sie gerade erobert haben. Wenn der Angreifer ein erobertes Gebiet nicht mit überlebenden Landeinheiten besetzen kann, gilt es als vom Verteidiger gehalten.

Eroberung eines Territoriums mit einer feindlichen Hauptstadt:

Als Eroberer: Wenn Sie eines der Territorien mit einer feindlichen Hauptstadt (Ostamerika, Rußland, England, Deutschland, Japan) erobern, gelten zunächst die üblichen Regeln für die Eroberung eines Territoriums. Zusätzlich erhalten Sie alle IPZs, die der ehemalige Eigentümer des Territoriums zu diesem Zeitpunkt hat. Weiterhin erhalten Sie den IPZ-Wert des eroberten Hauptstadt-Territoriums und aller anderen Territorien, die Sie erobert haben – allerdings nicht für jene, die Sie nicht erobert haben.

Als ehemaliger Eigentümer der Hauptstadt: Das Spiel ist für Sie noch nicht vorbei, allerdings können Sie aus Territorien, die Sie noch besitzen, kein Einkommen erzielen. Weiterhin können Sie keine neuen Einheiten kaufen, da alle IPZs konfisziert wurden. Dieser Zustand ändert sich erst, wenn Ihre Hauptstadt befreit wird.

Besondere Kampfsituation – Strategischer Bombenangriff

Bomber verfügen über die besondere Fähigkeit zum strategischen Bombenangriff gegen feindliche Industriekomplexe. Solche Angriffe schwächen die Wirtschaft des Gegners enorm, da sie ihn wertvolle IPZs kosten. Und so starten Sie einen strategischen Bombenangriff:

1. Bewegen Sie einen oder mehrere Bomber auf ein Territorium mit einem feindlichen Industriekomplex.
2. Sie werden gefragt, ob Sie einen strategischen Bombenangriff durchführen oder eventuell vorhandene feindliche Einheiten bekämpfen möchten. Sie können entweder alle Bomber die gleiche Arbeit erledigen lassen oder ihre Gruppe aufteilen, falls sie mehr als einen Bomber umfaßt. Für die Bomber, die normal angreifen, erfolgt die normale Kampfphase. Bei einem strategischen Bombenangriff kommt es zu folgenden Aktionen:
3. Falls der Gegner über eine Flak verfügt, wird sie abgefeuert.
4. Für jeden überlebenden Bomber verliert der Feind zwischen 1 und 6 IPZs als Schaden. Beachten Sie, daß Industriekomplexe nicht zerstört werden können.

PHASE 4: TRUPPENVERLEGUNG

In dieser Phase können Sie jene Truppen verlegen, die NICHT in der Kampfvorbereitung bewegt wurden. In welchem Umfang Sie davon Gebrauch machen, ist Ihnen bis auf eine Ausnahme freigestellt.

Es ist ratsam, Ihre Truppen zu diesem Zeitpunkt in starke defensive oder offensive Stellungen zu bringen, um die Verteidigung verwundbarer Territorien zu stärken oder die Einheiten an der Front zu verstärken.

Beachten Sie bei der Planung Ihrer Züge stets den Bewegungsradius der jeweiligen Einheiten.

Verlegungsmöglichkeiten:

- Landeinheiten können in jedes verbündete Territorium verlegt werden, sei es nun besetzt oder unbesetzt. Sie können nicht auf feindlich besetzte, feindliche oder neutrale Territorien bewegt werden. In dieser Phase können Flak-Einheiten auf verbündetes Gebiet bewegt werden. Falls Sie über das Raketen-Upgrade verfügen, sollten Sie Ihre Flak drei Felder an einen feindlichen Industriekomplex heranbringen.
- Lufteinheiten können auf beliebigen verbündeten Territorien landen, nicht aber in feindlichen oder neutralen Territorien. Jäger können auch auf jedem verbündeten Flugzeugträger landen. Flugzeuge dürfen in dieser Phase nicht über neutrale Territorien fliegen.
- Amphibische Einheiten können in jede besetzte oder unbesetzte verbündete Seezone verlegt werden. Sie können nicht in feindlich besetzte Seezonen verlegt werden. Leere oder beladene Transporter können in verbündete Küstenregionen bewegt werden um dort be- oder entladen zu werden.

* **BEWEGUNGSZWANG:** Lufteinheiten, die in Kämpfe verwickelt waren und überlebt haben, müssen nun aus dem Kampfgebiet gebracht werden. Sie müssen in verbündeten Gebieten landen – allerdings nicht in Regionen, die Sie gerade erobert haben. Jäger können auf allen verbündeten Flugzeugträgern landen, Bomber können das nicht! Denken Sie daran, daß der jeweilige Bewegungsradius der Flugzeuge schon durch die Kampfvorbereitung verringert sein könnte.

PHASE 5: NEUE EINHEITEN PLAZIEREN

Alle Einheiten, die Sie in der ersten Phase Ihres Zuges erworben haben, müssen nun auf der Karte platziert werden.

Und so wird es gemacht:

- Plazieren Sie neue Land- und Lufteinheiten in Territorien, in denen Sie schon zu Beginn Ihres Zuges eine Fabrik hatten. Gerade eroberte Regionen mit Fabriken sind unzulässig. **WICHTIG:** Neue Jäger können in dieser Phase nicht auf Flugzeugträgern und neue Infanterie-Einheiten nicht auf Transportern platziert werden.
- Plazieren Sie neue Marine-Einheiten in Seezonen, in deren Nachbarschaft Sie seit Beginn Ihres Zuges eine Fabrik hatten. Gerade eroberte Regionen mit Fabriken sind unzulässig.
- Plazieren Sie Industriekomplexe in Territorien, die schon zu Beginn des Zuges Ihnen gehörten. Eine Ansiedlung in gerade eroberten Gebieten ist unzulässig. **WICHTIG:** Auf jedem Territorium kann es nur einen Industriekomplex geben.

Andere Überlegungen:

Produktionskapazität von Industriekomplexen: Ursprüngliche Fabriken (mit denen die Spieler das Spiel beginnen) verfügen über eine unbegrenzte Kapazität – in einem Territorium mit einem solchen Komplex lassen sich beliebig viele andere Einheiten unterbringen. Neue, gerade gekaufte und platzierte Fabriken haben nur eine begrenzte Kapazität pro Runde. Die Anzahl der Einheiten, die platziert werden können, entspricht dem IPZ-Wert des jeweiligen Territoriums.

Verwendung verbündeter Fabriken: Sie können keine neuen Einheiten bei einer verbündeten Fabrik plazieren. AUSNAHME: Sie können die Fabrik eines Verbündeten benutzen, wenn Sie das Gebiet gerade befreit haben und sich die Hauptstadt dieses Verbündeten zu Beginn Ihres Zuges in Feindeshand befindet.

Neue Einheiten können nicht plziert werden: Alle Einheiten, die nicht in Industriekomplexen plziert werden können, sind verloren.

PHASE 6: EINKOMMEN KASSIEREN

Dies ist das Ende Ihres Zuges. Nun erhalten Sie Ihr Einkommen gemäß Ihrem nationalen Produktionsniveau. Je mehr Territorien Sie erobert haben, desto größer ist Ihr Einkommen!

WICHTIG:

- Sie können Ihre IPZs nicht an Verbündete verleihen oder verschenken.
- Sie können nur ein Einkommen erhalten, wenn das Territorium Ihrer Hauptstadt nicht besetzt ist.

VORAUSSETZUNGEN FÜR DEN SIEG

SIEG DER ALLIIERTEN

Diese Voraussetzungen entsprechen dem Ausgang des Zweiten Weltkriegs – die vollständige und bedingungslose Kapitulation der Achsenmächte. Das bedeutet, daß Sie und Ihre Verbündeten die Hauptstädte von Japan und Deutschland einnehmen müssen. *HINWEIS:* Das Spiel endet am Ende des Zuges, in dem die zweite Hauptstadt fällt.

SIEG DER ACHSENMÄCHTE

Die Achsenmächte gewinnen durch die Erfüllung einer der folgenden Bedingungen:

Militärischer Sieg: Die Achsenmächte müssen zwei der drei alliierten Hauptstädte (Ostamerika, Rußland oder England) einnehmen.

HINWEIS: Das Spiel endet am Ende des Zuges, in dem die zweite Hauptstadt eingenommen wird.

Wirtschaftlicher Sieg: Die Achsenmächte müssen genügend Territorien kontrollieren, um ein gemeinsames Produktionsniveau von 84 zu erreichen. Dieses Ziel muß am Ende einer Runde erreicht sein, nachdem alle Spieler ihren Zug gemacht haben.

Anmerkung: In den Optionen können Sie auch andere Bedingungen für einen Sieg festlegen.

TABELLEN

EINHEITEN-REFERENZ <i>(Details zu den Einheiten finden Sie in den Spielregeln)</i>				
Art	Bewegungs -rate	Angriffs -wert	Verteidigungs -wert	Spezialfähigkeit
Infanterie	1	1	2	
Panzer	2	3	2	Blitzangriff
Jäger	4	3	4	
Bomber	6	4	1	Strategischer Bombenangriff
Flugzeugträger	2	1	3	Transportiert Jäger
Transporter	2	0	1	Transportiert Panzer, Infanterie und Flak
U-Boot	2	2	2	Erstschlag
Schlachtschiff	2	4	4	Küstenangriff
Flak	1	0	1	

WAFFENENTWICKLUNGS-REFERENZ

Wurf	Waffen	Stärke
1	DÜSENANTRIEB	Der maximale Verteidigungswert Ihrer Jäger steigt von 4 auf 5.
2	RAKETEN	Ein zusätzlicher Raketenangriff pro Runde! Wählen Sie eine Flak (darf sich maximal 3 Felder vom Ziel entfernt befinden) und starten Sie einen Raketenangriff auf eine feindliche Fabrik. Der Wert des Wurfes wird vom IPZ-Konto des Opfers abgezogen
3	SUPER-U-BOOTE	Der Angriffswert Ihrer U-Boote erhöht sich von 2 auf 3.
4	LANGSTRECKEN-FLUGZEUGE	Die Reichweite Ihrer Flugzeuge erhöht sich. Jäger können von nun an 6 anstatt 4 Felder pro Zug überbrücken, die Reichweite der Bomber steigt von 6 auf 8 Felder.
5	INDUSTRIE-TECHNOLOGIE	Fortgeschrittene Produktionstechniken! Die Anschaffungskosten aller Einheiten sinken um 1 IPZ.
6	SCHWERE BOMBER	In einer normalen Kampfsituation mit militärischen Zielen greift jeder Bomber mit drei Würfeln an und erhält so die Möglichkeit, drei Treffer zu erzielen. Bei einem strategischen Bombenangriff mit einem Industriekomplex als Ziel greift jeder Bomber, der das Flak-Feuer überlebt, mit drei Würfeln an. Die Summe der Würfel ergibt die Anzahl an IPZs, die dem betroffenen Spieler abgezogen wird.

HASBRO INTERACTIVES WEB-SITES

Zu *Axis & Allies* gibt es eine Web-Site mit stets aktuellen Informationen, durch die Sie mehr von Ihrem Spiel haben und Ihre Software auf dem neuesten Stand halten können. Besuchen Sie sie unter:

<http://www.axisandallies.de>

Auf der Site finden Sie:

- Technische Unterstützung
- Tips & Tricks
- Kontakt zu anderen Spielern
- Software-Updates
- Demos
- Interaktion
- Interviews
- Wettbewerbe
- Chats
- Daten zum Download
- und vieles mehr ...

Diese Site wird ständig aktualisiert und erweitert. Schauen Sie also öfters mal vorbei.

AKTUELLE UND ZUKÜNFTIGE HASBRO-PRODUKTE

Mehr Informationen über aktuelle und zukünftige Hasbro-Produkte finden Sie auf unserer zentralen Web-Site:

<http://www.hasbro-interactive.de>

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie Probleme mit dem Installieren dieses Produktes haben, lesen Sie bitte die Readme-Datei. Sollte dies nicht zum Erfolg führen und Sie weitere Hilfe benötigen, so steht Ihnen unsere Hotline in folgenden Zeiten zur Verfügung :

Montags bis Sonntags von	15.00 bis 20.00 Uhr
unter folgender Telefonnummer :	01805-2021-50
oder per Fax :	01805-2021-51
oder per E-Mail :	hilfe@hiuk.com

Außerhalb der o.a. Zeiten steht Ihnen unser Sprachcomputer zur Verfügung.

Angaben über Marke, Modell, Peripheriegeräte, Grafik- und Soundkarte, Speicher und Festplattengröße sowie Informationen über Ihre CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT helfen uns weiter, Ihr Problem schnell zu lösen. Oder schreiben Sie direkt an : HASBRO Interactive GmbH, Abt. Konsumentenberatung, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld.

GARANTIEHINWEIS

1. LIZENZ

Die Software und sämtliches Bild - und Tonmaterial wie Fotografien, Animationen, Videos, Audio -, Musik- und Textmaterial etc. der beiliegenden CD-ROM sowie dieses Handbuch und alle anderen Teile dieses Produkts sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht ist geistiges Eigentum von oder wurde lizenziert an HASBRO Interactive Limited, 2 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge, UB11 1AZ, England.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von HASBRO Interactive Limited darf kein Teil dieses Handbuchs, der Software oder eines anderen auf dieser CD-ROM enthaltenen Elements oder des Produkts als solchen vervielfältigt, reproduziert, übersetzt, modifiziert, auf elektronische Form reduziert oder sonstwie verändert oder weitergegeben werden.

Sie sind berechtigt, die CD-ROM für Ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Es ist jedoch verboten, Kopien des Handbuchs, der Software oder eines anderen Elements auf der CD-ROM zu verkaufen oder zu übertragen. Es ist untersagt, das Produkt, die CD-ROM oder andere Teile des Produktes zu vermieten oder zu verleasen.

2. GARANTIE

HASBRO Interactive Limited garantiert hiermit ausschließlich dem Erstkäufer dieses Produktes, daß die Leistungen der beiliegenden CD-ROM im Wesentlichen den Angaben in diesem Handbuch entsprechen und daß die Original-CD-ROM frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Diese Garantie gilt für sechs Monate ab Kaufdatum. Innerhalb dieses Zeitraums erhalten Sie, sofern die CD Mängel aufweist, kostenlosen Ersatz. Dazu senden Sie die CD-ROM mit dem datierten Kaufbeleg, einer kurzen Beschreibung des Defekts und Ihrem Absender an Hasbro Interactive GmbH, Abt. Konsumentenberatung, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld. Diese Garantie gilt nicht für Mängel, die durch Mißbrauch, Beschädigung oder Überbeanspruchung verursacht wurden. Bezüglich der CD-ROM wird keine weitere Garantie übernommen. HASBRO Interactive Limited haftet nicht für Schäden, die durch Mißbrauch, Mangel an Pflege, falsche Anwendung, Veränderung, Reparatur, Überanspruchung oder sonstige durch äußere Einwirkung entstehen. Diese Garantie berührt in keiner Weise Ihre gesetzlich festgelegten Rechte.

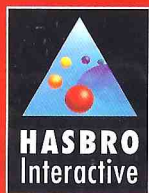
3. HAFTUNG

Mit Ausnahme der unter 2. aufgeführten Sachverhalte sind mit diesem Produkt keinerlei Garantien, Bedingungen, Vertragsabsprachen, Verpflichtungen oder ähnliches verbunden, weder ausdrücklicher noch implizierter, gesetzlicher oder irgend einer anderen Natur.

Hasbro kommt unter keinen Umständen für mehr als den ursprünglichen Kaufpreis des Produkts auf. Hasbro übernimmt keinerlei Haftung für indirekte oder Folgeschäden jeder Art, die durch den Gebrauch des Produkts möglicherweise entstehen können. Hierzu zählen unter anderem auch entgangene Profite oder Einkünfte, Schäden an Soft- oder Hardware oder Kosten, die durch den Ausgleich verlorener Zeit, Daten oder aus irgend einem anderen Grund entstehen.

Nichts vom oben Angeführten begrenzt oder schließt Hasbros Haftung im Falle von durch Hasbro direkt verschuldet entstandene körperliche Verletzungen aus. Hier greifen die gesetzlichen Bestimmungen.

Wenn Sie mit diesen Bestimmungen nicht einverstanden sind, geben Sie das Produkt unverzüglich, vollständig und unbenutzt an Hasbro zurück - zusammen mit dem Kaufbeleg.



www.axisandallies.com

44101.100