

Axis&Allies Pacific

Regelwerk für das Brettspiel

Was ist unterschiedlich zwischen Axis&Allies Pacific und Axis&Allies

Diejenigen, welche die klassische Version von Axis&Allies gespielt haben werden bemerken, das der größte Teil der Regeln mit der klassischen Version identisch ist. Eine Übersicht über veränderte Regeln findet sich in der folgenden Liste:

- Bomber können während strategischer Bombenangriffe durch eigene Jäger begleitet werden und durch gegnerische Abfangjäger bekämpft werden, ehe die Bombardierung durchgeführt wird.
- Schlachtschiffe und U-Boote haben neue Kampfwerte und Eigenschaften.
- Es gibt 3 neue Arten von Einheiten – Zerstörer, Artillerie und US Marines.
- Einkommen in Form von IPC können in Konvoirouten und Konvoizentren angegriffen werden.
- Es gibt keine Waffenentwicklung.
- Die Spielreihenfolge hat sich verändert.
- Jäger können in eine Seezone bewegt werden um Luftpatrouillen durchführen zu können.
- In wichtigen Landgebieten wurden Marinebasen integriert. Diese unterstützen die Bewegung der eigenen Seestreitkräfte.
- In wichtigen Landgebieten wurden Flugplätze integriert. Diese unterstützen die Bewegung der eigenen Luftstreitkräfte.
- Japan verfügt während des ersten Zuges über besondere Angriffsfähigkeiten.
- Japan kann Attacken mit Kamikaze durchführen.

Strategie – ein kleiner Überblick

Japan kann das Spiel nur Gewinnen, indem es sein Territorium schnellstens über den Pazifik hinweg ausdehnt, und lange genug gegen die Alliierten hält, um genügend Siegpunkte zu erhalten, damit Japan das Spiel gewinnt.

England muß simultan Indien und Australien zu halten versuchen und Möglichkeiten finden verlorengangenes Terrain wiederzuerobern.

Amerika muß sehr schnell reagieren um einen Gegenangriff zu organisieren. Mit einer sehr starken Wirtschaft hinter seinem Rücken muß der amerikanische Spieler doch effektiv planen um erfolgreich sein zu können.

Die Alliierten können U-Boote mit großer Effektivität einsetzen um die japanischen Konvoirouten von den wertvollen Holländisch-Ostindischen Inseln zur japanischen Landmasse zu unterbrechen. Sowohl See-, als auch Luft- und Landstreitkräfte sind notwendig um Japan zu besiegen.

Während des Spieles wird jeder Spieler entdecken, das er sowohl ein kluger Taktiker, als auch ein geschickter Wirtschaftsökonom sein muß, um zu gewinnen. Einerseits können etliche Landgebiete das eigene Einkommen beträchtlich erhöhen, andererseits ist die Kontrolle über die eigenen Konvoirouten unerlässlich um wirtschaftlich stark zu bleiben. Während das Spiel abläuft hängt die Fähigkeit des Spielers, verlustreiche Angriffe über mehrere Runden durchstehen zu können, von der Planung des Nachschubes an neuen Einheiten über mehrere Spielrunden hinweg ab.

Inhaltsverzeichnis	3
<u>Spielaufstellung und Zubehör</u>	3
<u>Industrielle Produktions-Zertifikate</u>	5
<u>Spielbrett</u>	5
<u>Spielfiguren</u>	7
<u>Ziel des Spieles</u>	8
<u>Durchführung eines Spielzuges</u>	9
Phase 1: Produktion von Einheiten	9
Phase 2: Luftpatrouillen müssen landen	9
Phase 3: Bewegungen von Einheiten, die ins Gefecht gehen	9
Phase 4: Durchführung des Kampfes	12
Amphibische Landung	16
Multinationale Verbände	18
Strategische Bombenangriffe	19
Kamikaze	20
Phase 5: Stellen der Marker auf der Einkommenskarte mit möglichen Verlusten durch Konvoirouten	21
Phase 6: Bewegung von Einheiten, welche an keinem Gefecht beteiligt waren	23
Luftpatrouille	24
Phase 7: Aufstellung der neu produzierten Einheiten	25
Phase 8: getauchte U-Boote, beschädigte Schlachtschiffe	25
Phase 9: Kassieren des Einkommens	25
Japanische Siegpunkte	
<u>Beschreibung der Einheiten</u>	25

Spielaufstellung und Zubehör

1. Wahl eines Staates

Es existieren in diesem Spiel 3 Großmächte:

Japan

Groß Britannien, welches die Staaten Indien und Australien kontrolliert

Amerika welches auch China kontrolliert

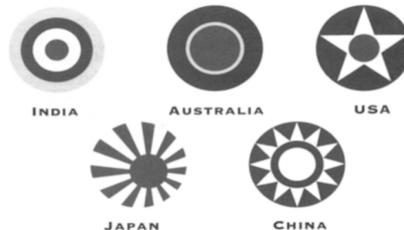
2. Verteilung der Nationalen Referenzkarten

Jeder Staat verfügt über seine eigene Referenzkarte, die einen schnellen Überblick über die Startaufstellung, die Gefechtswerte und Produktionskosten aller eigenen Einheiten bietet. Dazu ist noch der Ablauf eines kompletten Spielzuges mit allen Phasen abgebildet.

3. Verteilung der Hoheitszeichen

Bei der Herausstrennung der Hoheitszeichen aus den Kartonbogen ist mit Vorsicht vorzugehen.

Jeder Staat verfügt, wie abgebildet über seine eigenen Farben auf den Abzeichen.



Hoheitszeichen werden genutzt, um anzuzeigen welches Landgebiet in Händen welcher Großmacht ist, welche Konvoirouten und Center von wem kontrolliert werden, und um das Einkommen des jeweiligen Staates auf der Nationalen Produktionskarte anzuzeigen.

4. Aufstellung von Hoheitszeichen auf der Nationalen Produktionskarte

Je ein Hoheitszeichen wird auf den IPC Einkommenswert gelegt, der auf der Karte mit den Landesfarben des jeweiligen Staates markiert ist. Dieser Wert zeigt das Starteinkommen der jeweiligen Großmacht an.

Zusätzlich ist ein Hoheitszeichen auf das Feld mit den Britischen Farben zu legen um das Einkommen aus den Britischen Konvoizentren anzuzeigen.

Des Weiteren ist ein Japanisches Hoheitszeichen auf das Feld „0“ in der Liste für die japanischen Siegpunkte zu platzieren.

Ein Spieler sollte zu „Einkommenswächter“ bestimmt werden, da sich gezeigt hat, dass Fehler entstehen, wenn mehrere Spieler ihre Einkommen korrigieren.

Industrielle Produktions Zertifikate (IPC)

Der „Einkommenswächter“ sollte zugleich den Job als Bankverwalter übernehmen und die IPC verwalten.

Starteinkommen

Zu Beginn des Spieles verteilt der Bankverwalter die IPC an die Spieler wie auf der Nationalen Produktionskarte angegeben. Alle verbleibende IPC werden in der „Bank“ deponiert.

Britische Konvoizentren

Der Spieler, welcher England spielt ist verpflichtet, das IPC Einkommen Australiens und Indiens getrennt zu halten. Zusätzlich erhält dieser Spieler 12 IPC aus den 3 Konvoizentren in Seezone 15, 49 und 52. Diese 12 IPC müssen an Indien oder Australien in jeder beliebigen Weise verteilt werden, ein aufsparen für die nächste Runde ist nicht möglich.

<u>Land</u>	<u>Starteinkommen</u>
Amerika	75
Indien	15
Australien	20
Britische Konvoizentren	12
Japan	19
China erhält kein Einkommen	

Spielbrett

Das Spielbrett zeigt den Pazifik am 7. Dezember 1941. 5 große Wirtschaftszentren werden durch die nationalen Symbole Amerikas, Japans, Indiens, Australiens und Chinas dargestellt.

Alle Länder werden auf der Karte durch eine eigene Farbe dargestellt:

- China ist Sandfarben
- Japan ist braun
- Chinesisches Territorium unter japanischer Kontrolle ist braun mit Chinesischen Hoheitszeichen
- Indien ist dunkelgrün
- Australien ist hellgrün
- Holländisch Ostindien ist violett und wird von Australien kontrolliert
- Amerika ist blau

Das Spielbrett teilt sich in Landgebiete und Seezonen auf.

Seezonen

Jede Seezone besitzt eine einmalig vergeben Nummer zur Identifizierung. Eine weiße Linie bildet die Begrenzung. Für die Anzahl von Einheiten in einer Seezone gibt es keine Limitierung.

Konvoirouten

13 Seezonen beinhalten Konvoirouten – dargestellt durch blaß gezeichnete Hoheitszeichen von Japan, Indien und Amerika und einer zugehörigen Bezeichnung dieser Route.

Konvoizentren

Es gibt 5 Seezonen mit Konvoizentren – dargestellt durch rechteckige Bereiche in denen britische bzw. amerikanische Hoheitszeichen abgebildet sind. Die weißen Ziffern bei jedem Konvoizentrum zeigen den IPC Wert des einzelnen Center an. Konvoizentren repräsentieren die Nachschublinien der Alliierten aus der ganzen Welt in den Pazifik. All diese Konvoizentren können durch japanische U-Boote oder Kriegsschiffe angegriffen werden.

Landgebiete

Landgebiete umfassen das Festland sowie sämtliche Inseln bzw. Inselgruppen. Die weißen Ziffern in diesen zeigen den jeweiligen IPC Einkommenswert an, über den das entsprechende Landgebiet verfügt. Auch hier bildet eine weiße Linie die Begrenzung. Für die Anzahl von Luft- und Landeinheiten in einem Landgebiet gibt es keine Limitierung.

Sowjet Union und Himalaja

Es existieren 2 beige Landgebiete auf dem Spielbrett, welche die Sowjet Union und den Himalaya darstellen. Diese Landgebiete dürfen von keinerlei Einheiten betreten oder überflogen werden.

China

Alliierte Streitkräfte können chinesisches Gebiet ohne Einschränkungen betreten.

Inseln

Inseln können in ihrer Größe sehr unterschiedlich sein. Zum Beispiel sind sowohl Wake als auch Borneo eine Insel. Einige Seezonen beinhalten mehr als eine Insel. Um Inseln zu unterscheiden sind diese – ebenso wie auch Inselgruppen die zueinander gehören – durch eine weiße Linie umfaßt und mit einem Namen versehen. Für die Anzahl von Luft- und Landeinheiten auf einer Insel gibt es keine Limitierung.

Beispiel: Seezone 25 beinhaltet die Inselgruppe der Marianen und Guam. Beides sind eigenständige Landgebiete die sich nur dieselbe Seezone teilen.

Marinebasen und Flugplätze

Einige Landgebiete beinhalten Marinebasen und/oder Flugplätze. Diese Einrichtungen unterstützen die Bewegung der eigenen oder alliierter Einheiten.



Spielfiguren

Jede Nation verfügt über Spielfiguren in unterschiedlichen Farben

- England spielt mit den hellbraunen Figuren
- Amerika spielt mit den hellgrünen Figuren, zusätzlich gelten die dunkelgrünen Figuren als Marineinfanterie
- China spielt mit den dunkelbraunen Figuren
- Japan spielt mit den roten Figuren

Flak und Industriekomplexe sind Einheitlich grau gefärbt, da diese von allen Spielern gleichermaßen genutzt werden.

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von Einheiten:

- **Bodeneinheiten** (Infanterie, Panzer, Marineinfanterie, Artillerie und Flak)
- **Lufteinheiten** (Jäger und Bomber)
- **Marineeinheiten** (Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Zerstörer, Transporter und U-Boote)

Plastik Chips

Diese dienen der Repräsentation mehrerer Einheiten desselben Typs in einer Land- oder Seezone, um einer Überfüllung des Spielbrettes vorzubeugen. Ein grauer Chip entspricht einer, ein roter Chip fünf Einheiten des Typs, welcher auf dem Chip(s) obenauf gestellt wird.

Task Force Marker und Karten

Sollte sich während des Spieles eine größere Anzahl von Schiffen zu einer Flotte zusammenfinden, so ist es effizient, diese Schiffe durch einen Task Force Marker zu ersetzen und die Schiffe außerhalb des Spielbretts auf die Task Force Karte zu legen, welche dieselbe Nummer hat wie der Marker.

Um sich einen Task Force Marker zu sicher muß man den Marker mit seinem eigenen Hoheitszeichen versehen, den Marker anstelle eigener Einheiten auf dem Spielbrett plazieren und die dadurch ersetzen Einheiten auf der Task Force Karte aufstellen.

Aufstellung von Einheiten zu Spielbeginn

Jeder Spieler hat sich bei der Aufstellung seiner Einheiten nach der Nationalen Referenzkarte zu richten. Dort ist der Typ, die Anzahl und das Gebiet exakt definiert, wo ein Spieler seine Einheiten aufzustellen hat.

Siehe dazu als Beispiel die Referenzkarte des Britischen Spielers:

Kampfkarte

Dem Spiel ist eine Karte beigegefügt, auf welcher die Angriffs- und Verteidigungswerte aller Einheiten grafisch dargestellt werden. Im Falle eines Gefechts müssen die Spieler ihre Einheiten je nach Abbildung und Zustand (Angreifer oder Verteidiger) auf der Kampfkarte plazieren.

Das Spielen

Ziel des Spieles

Die Alliierten und Japan haben unterschiedliche Ziele um das Spiel zu gewinnen.

Japan muß eine Alliierte Hauptstadt (Indien, New South Wales oder die USA) erobert und zu Beginn des nächsten eigenen Zuges immer noch kontrollieren. Dazu ist es noch vonnöten, Japan in Besitz zu haben.

Oder:

Erringen von 22 Siegpunkten. Für je 10 IPC Einkommen pro Runden erhält der japanische Spieler 1 Siegpunkt gutgeschrieben.

Beispiel: falls Japan 12 IPC Einkommen erhält, so wird der Siegpunktezähler um 1 erhöht. Erhält Japan 29 IPC Einkommen, so wird der Siegpunktezähler um 2 erhöht.

Die Alliierten gewinnen, wenn eine Seite Japan erobert und zu Beginn seines nächsten eigenen Zuges immer noch kontrolliert. Dazu ist es allerdings auch notwendig, alle eigenen Hauptstädte zu kontrollieren.

Oder:

Japan vom Erringen weiterer Siegpunkte abhalten, indem man das japanische Einkommen auf unter 10 IPC reduziert.

Durchführung eines Spielzuges

Der Spielzug jedes Spielers gestaltet sich für jede Runde gleich. Es sind insgesamt 9 verschiedene Phasen des Zuges durchzuführen, ehe der Nächste Spieler am Zug ist. Ist jeder Spieler an der Reihe gewesen, so ist eine Runde des Spieles vorbei. Man kann schnell erkennen, das es mehr als nur eine Runde benötigt um festzustellen, wer sich im Moment im Vorteil befindet. Von einer möglichen Entscheidung ganz zu schweigen.

Spielreihenfolge:

Japan beginnt jede Runde mit seinem Zug

Der englische Spieler folgt als zweiter (Indien und Australien ziehen zeitgleich)

Amerika folgt als drittes (Die USA und China können zeitgleich gezogen werden)

Diese Reihenfolge ist bis Spielende zwingend beizuhalten.

Phasen eines Zuges

Während eines Zuges sind die Spieler an die Reihenfolge der Durchführung der einzelnen Phasen gebunden, dies wären:

Phase 1 Kauf der neu aufzustellenden Einheiten

Jeder Spieler kann während Phase 1 für seine IPC auf der Hand (dem Einkommen aus der vorigen Runde) neue Kampfeinheiten produzieren. Diese neuen Einheiten werden nicht vor Phase 7 auf dem Spielbrett aufgestellt. Die Preise für die einzelnen Einheiten finden sich auf den Referenzkarten der jeweiligen Staaten unter „Cost“.

Zum Beispiel kostet ein Jäger 12 IPC, eine Infanterie 3 IPC.

Es ist nicht notwendig, sämtliches Einkommen in einer Runde zu verbrauchen. Man kann sich IPC auch für spätere Runden aufsparen.

Zur Beachtung:

- nur Amerika kann Marineinfanterie und neue Industriekomplexe produzieren.
- Großbritannien kontrolliert Indien und Australien. Dabei sind die violetten Landgebiete von holländisch Ostindien teil des australischen Einkommens. Während die Einheiten beider Staaten gemeinsam ziehen und kämpfen, sind die Einkommen und Neukäufe getrennt zu behandeln. Australien kann für australisches Einkommen nur in Australien, Indien für indisches Einkommen nur in Indien bauen.
- China verfügt im Gegensatz zu allen anderen Staaten über kein Einkommen! Es erhält nur für jedes Landgebiet mit IPC Wert, welches sich unter chinesischer Kontrolle, befindet 1 Infanterie. Diese werden in *Szechwan* aufgestellt. Zusätzlich erhält China 1 Infanterie extra, solange sich die *Burma Road* (die rot markierte gewundene Linie zwischen Indien und *Szechwan*) vollständig in den Händen der Alliierten befindet.
- Chinesische Infanterie verhält sich exakt wie jede andere Infanterie im Spiel, sie dürfen nur nicht in alliierte Transporter geladen werden.

Phase 2 Landgestützte Jäger auf Luftpatrouille

Luftpatrouillen sind bei Axis&Allies Pacific in besonderes Feature, welches sich ausschließlich auf Jäger bezieht. Luftpatrouillen werden während Phase 6 des eigenen Zuges gestartet. Diese enden während Phase 2 des nächsten Zuges. Jäger auf Patrouille können in jedem befreundeten (alliierten)Landgebiet, auf jeder befreundeten Insel oder jedem befreundeten Flugzeugträger landen. Kann ein Jäger aufgrund widriger Umstände nirgends landen, so geht er verloren und wird sofort aus dem Spiel genommen. Nach der Landung kann der Jäger wieder normal eingesetzt werden. Die exakte und detaillierte Beschreibung dieses Features wird im Regelwerk später angesprochen.

Phase 3 Bewegung aller Einheiten, die ins Gefecht gehen

In dieser Phase werden sämtliche Einheiten, die an Kämpfen teilnehmen sollen, in Land- oder Seezonen bewegt, in welchen sich gegnerische Einheiten aufhalten, bzw. vom Gegner kontrolliert werden.

Landgebiete

Ein Spieler kontrolliert Landgebiete, Inseln und Inselgruppen, wenn am Ende einer Runde dort Landeinheiten stehen (nach einer Eroberung) oder die Gebiete ihm selber gehören oder bereits durch Hoheitszeichen als eigene markiert sind. Ein erobertes Gebiet bleibt auch dann unter Kontrolle des Spielers wenn er im späteren Verlauf des Spieles alle Einheiten aus diesem Gebiet entfernt hat.

Seezonen

Ein Spieler kann eine Seezone durch Gefechte weder erobern noch kontrollieren, d.h. nach Abzug der eigenen Schiffe ist eine Seezone wieder als allen Spielern zugänglich zu betrachten. Davon ausgenommen sind die Konvoizentren und Konvoirouten, die Teil einer Seezone sind und erfolgreich durch Angreifer erobert oder durch Verteidiger gehalten werden können. Konvoizentren sorgen für zusätzliches Einkommen für den britischen und amerikanischen Spieler. Konvoizentren und Konvoirouten werden später noch ausführlich beschrieben.

Das Bewegen von Einheiten in Gebiete, in denen gegnerische Einheiten stehen, führt unweigerlich zu einem Gefecht. Während Phase 3 können beliebig viele Gefechtsberührungen entstehen, aber jede einzelne Einheit darf nur an einem Gefecht teilnehmen. Zu keiner Zeit können alliierte Einheiten gegeneinander ins Gefecht ziehen.

Wichtig: alle Bewegungen, die zu Gefechten führen müssen durchgeführt werden, ehe man die Kämpfe in Phase 4 austrägt.

Bewegungen auf dem Spielbrett

- Bewegungen erfolgen nur während Phase 3 und Phase 6 als Teil eines Spielzuges.
- Manche Einheiten können nur ein Feld weit bewegt werden, andere hingegen 6 Felder weit. Diese Reichweite ist aus den Referenzkarten der jeweiligen Staaten ersichtlich.
- Landeinheiten können sich nur zwischen Landgebieten bewegen, ausgenommen man bewegt sie mittels Transportern zu Inseln und Inselgruppen.
- Lufteinheiten können sich über sämtliche Land- und Seezonen hinweg bewegen. Dabei gilt die Überschreitung jeder weißen Trennlinie zwischen Landgebieten, Inseln und Seezonen als ein Schritt.

Beispiel: Die Bewegung von Burma in den Shan State entspricht einem Schritt.

Beispiel: das fahren von Seezone 34 in Seezone 38 entspricht ebenfalls einem Schritt.

- Land- und Marineeinheiten müssen ihren Zug beenden, wenn sie ein Seegebiet betreten, in welchem feindliche Einheiten stehen.
- Lufteinheiten können hingegen jedes Gebiet durchqueren, unabhängig davon, welche Art von Einheiten (dies gilt auch für Flugzeuge) des Gegners dort stehen.

Beispiel: Die Bewegung eines Flugzeuges von Yunnan nach Sumatra zählt als eine Bewegung innerhalb eines Spielzuges. Von Yunnan nach French-Indochina gilt als ein Schritt. Weiter in die Seezone 46 zählt als zweiter Schritt. Von Seezone 46 nach Seezone 47 ist ein dritter Schritt. Von dort nach Sumatra ist der vierte und letzte Schritt. Siehe auch folgende Grafik:

Die folgenden Regeln lassen sich für die Bewegungen zum Kampf zusammenfassen:

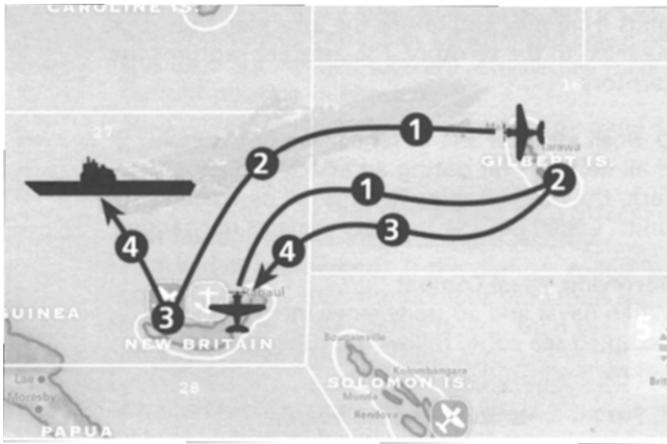
- Wenn Landeinheiten in gegnerische Gebiete vorrücken, in denen sich keine Einheiten oder nur gegnerische Flak und Industriekomplexe aufhalten, so werden diese Gebiete ohne Kampf erobert.
- Marineeinheiten können aus Seezonen, in welchen gegnerische Marineeinheiten stehen, hinaus bewegt werden, vorausgesetzt sie befanden sich bei Zugbeginn bereits in dieser Seezone, eben um Seegefechte zu verhüten.
- Transporter können in Seezonen, in denen sich gegnerische Marineeinheiten aufhalten weder be- noch entladen werden. Die einzige Ausnahme gilt für den Fall, das sich in der betreffenden Seezone nur noch gegnerische U-Boote aufhalten, die nach einem Angriff getaucht sind. In leeren oder durch Alliierte Kräfte kontrollierten Seezonen gibt es keinerlei Einschränkungen zum be- und entladen.
- Wenn während dieser Phase Flugzeuge bewegt werden, so ist zu beachten, das sie innerhalb ihrer Reichweite auf Alliierten Inseln oder Flugzeugträgern landen können, ansonsten dürfen sie nicht bewegt werden.
- Jegliche Lufteinheiten, die während dieser Phase ein oder mehrere Landgebiete mit Flak überfliegen, können durch diese unter Beschuß genommen werden.
- Einheiten, die eine Amphibische Landungsoperation durchführen, sind auch während dieser Phase zu bewegen.
- Lufteinheiten, welche zu strategischen Bombenangriffen eingesetzt werden, sind ebenfalls während dieser Phase des Zuges zu ziehen.

Flugplätze

Wie bereits erwähnt, geben Flugplätze befreundeten Lufteinheiten einen Bewegungsbonus. Flugzeuge, welche von oder zu einem Flugplatz fliegen haben einen, in dieser Runde, einmaligen Bewegungsvorteil – die Bewegung von einem Landgebiet oder einer Insel auf eine angrenzende Seezone kostet keinen Bewegungspunkt. Gegnerische Flugzeuge hingegen haben diesen Bewegungspunkt von ihrer Gesamtreichweite zu subtrahieren.

Beispiel: Ein Jäger, der auf Neu Britannien stationiert ist, kann zur Seezone 16 fliegen und benötigt dazu nur einen Bewegungspunkt. Dann weiter zu den Gilbert Inseln (ein weiterer Bewegungspunkt) um einen möglichen Kampfauftrag durchzuführen. Die Rückkehr erfolgt auf selbe Art und weise, ein Bewegungspunkt für die Seezone 16, ein weiterer bis zur Landung auf Neu Britannien.

Im Gegenzug kann ein Jäger von den Gilbert Inseln niemals neu Britannien angreifen, da er einen Bewegungspunkt zu Seezone 16, einen zweiten zur Seezone 27 und einen dritten nach Neu Britannien benötigt. Ein Angriff wäre also nur dann durchführbar, wenn in Seezone 27 ein eigener oder Alliiertes Flugzeugträger steht, auf dem der Jäger als vierten Bewegungspunkt landen könnte. Siehe auch die nachfolgende Zeichnung:



Phase 4 Durchführung aller Gefechte

Alle Bewegungszüge müssen durchgeführt sein, ehe man nun die Gefechte der Reihe nach durchführt. Der Kampf wird mit 6seitigen Würfeln ausgetragen. Während eines Gefechtes können keinerlei neue Einheiten als „Verstärkung“ hinzugezogen werden. Jedes Gefecht wird einzeln durchgeführt, Seezone für Seezone, Landgebiet für Landgebiet, in der gewünschten Reihenfolge des Angreifers. (Strategische Bombenangriffe müssen als erstes durchgeführt werden)

Durchführen eines Landkampfes

Nachdem eigene Boden- und/oder Lufteinheiten in ein feindlich besetztes Landgebiet gezogen wurden, wird der Kampf in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. Die kämpfenden Einheiten werden auf der Kampfkarte plaziert

Beide Spieler (Angreifer und Verteidiger) plazieren ihre Einheiten aus einem Gefecht (ein Landgebiet) gemäß den Zeichnungen auf der Kampfkarte auf der jeweiligen Seite des Angreifers bzw. Verteidigers. Die Angriffs- bzw. Verteidigungswerte aller Einheiten sind ebenfalls auf der Kampfkarte abgebildet (aufgeteilt in die Sektionen 1 – 4).

2. Flak feuert auf jedes angreifende Flugzeug

Normalerweise beginnt der Angreifer eine Kampfrunde. Befindet sich aber eine Flak in dem angegriffenen Landgebiet, so hat nun der Verteidiger als erstes mit seiner Flak auf jedes angreifende Flugzeug zu schießen. Dies gilt auch für gegnerische Flugzeug die während einer Bewegung zum Gefecht ein Landgebiet mit einer Flak überfliegen. Der verteidigende Spieler setzt seine Flak nach folgender Regel ein:

- A. Der Verteidiger wirft für jedes angreifende oder überfliegende Flugzeug einen 1W6.
- B. Für jede 1 wird ein Flugzeug nach Wahl des Angreifers unverzüglich aus dem Spiel genommen. Getroffene Flugzeuge kommen nicht mehr zum Schuß.
- C. Es kann pro Flugzeug nur einmal in einem Landgebiet gewürfelt werden, unabhängig davon, ob nur einen oder sogar mehrere Flak in einem Gebiet stationiert sind.

Der weitere Kampf wird nun – wie unten beschrieben – durchgeführt.

3. Der Angreifer feuert

Der Angreifer eröffnet den Kampf. Dazu ist zu beachten, das die Kampfkarte in insgesamt vier Sektionen unterteilt ist. Die Schüsse werden pro Sektion abgefeuert (gilt auch für Verteidiger), anschließend Sektion für Sektion die anderen. Der Angreifer wirft für jede Einheit einen Würfel.

Beispiel: Für jede angreifende Infanterie in Sektion 1 wird ein 1W6 geworfen. Bei jeder „1“ wird ein Treffer gegen den Verteidiger erzielt. In Sektion 3 wird für jeden angreifenden Panzer oder Jäger ein 1W6 geworfen. Für jede „1“, „2“ oder „3“ wird ein Treffer gegen den Verteidiger erzielt.

Nachdem alle Treffer von Seiten des Angreifers festgestellt wurden, entscheidet der Verteidiger, welche Einheiten er als Verluste nimmt. Da die Kämpfe als zeitgleiches Ereignis zu betrachten sind, können alle Einheiten des Verteidigers, also auch die bereits ausgewählten Verluste, einmal pro Einheit auf den Angreifer schießen. Wichtig: Flak und Industriekomplexe können nicht als Verluste geltend gemacht werden.

4. Der Verteidiger feuert

Nachdem der Angreifer in seiner ersten Kampfrunde mit sämtlichen Einheiten gefeuert hat, kommt nun der Verteidiger an die Reihe. Für jede Einheit ist ein 1W6 zu werfen. Dies gilt auch für Einheiten, die der Verteidiger als Verlust markiert hat.

Beispiel: Für jede Infanterie in Sektion 2 wird ein 1W6 geworfen. Bei jeder „1“ oder „2“ wird ein Treffer gegen den Angreifer erzielt.

Japan's erster Zug

Nur während des ersten Zuges von Japan haben die japanischen Einheiten normale Gefechtswerte, alle alliierte Einheiten sich nur mit einer „1“ auf einem 1W6 verteidigen. (Überraschungsangriff)

Ausnahme: Alle alliierten Einheiten auf chinesischem Gebiet verteidigen sich mit normalen Gefechtswerten.

5. Entfernung aller Verluste von der Kampfkarte

Jetzt haben sowohl der Verteidiger als auch der Angreifer alle erlittenen Verluste (1 Einheit pro Treffer) von der Kampfkarte zu entfernen. Diese Verluste nehmen am Spiel nicht mehr teil.

6. Wiederholung von Schritt 3 bis 5

Der Kampf wird nun weitergeführt bis eine der folgenden 4 Situationen eintritt:

- A. Der Angreifer zieht sich zurück
 - B. Alle Einheiten des Angreifers sind vernichtet worden
 - C. Alle Einheiten des Verteidigers sind vernichtet worden
 - D. Alle Einheiten beider Seiten wurden vernichtet
- A. Der Angreifer zieht sich zurück:
Der Angreifer muß mindestens eine Kampfrunde durchführen. Nachdem beide Seiten gewürfelt haben, bleibt es dem Angreifer überlassen zu entscheiden, ob er seine überlebenden Einheiten aus dem Kampf zurückzieht. In diesem Falle wird der Kampf abgebrochen und sämtliche noch vorhandenen Einheiten des Angreifers ziehen sich in ein Landgebiet zurück, aus welchem der Angriff vorgetragen wurde. Alle Einheiten ziehen sich gemeinsam zurück und werden in nur ein Landgebiet zusammengezogen. Flugzeuge können sich in jedes befreundete Landgebiet, auf eine Insel oder einen Flugzeugträger innerhalb ihrer Reichweite zurückziehen.
- B. Alle Einheiten des Angreifers sind vernichtet worden:
Hat der Verteidiger sämtliche angreifenden Einheiten vernichtet, so finden die Kämpfe ein Ende. Alle vernichteten Einheiten werden aus dem Spiel genommen, alle überlebenden Einheiten des Verteidigers werden wieder auf dem Spielbrett aufgestellt. Der Verteidiger behält die Kontrolle über das Landgebiet.
- C. Alle Einheiten des Verteidigers sind vernichtet worden:
Hat ein Angreifer alle verteidigenden Einheiten vernichtet, so übernimmt der Angreifer die Kontrolle über das angegriffene Gebiet. Alle Bodeneinheiten, die den Kampf überlebt haben, rücken nun in das angegriffene Landgebiet ein.
- D. Alle Einheiten beider Seiten wurden vernichtet:
Wenn sich beide Seiten gegenseitig aufgerieben haben, so findet der Kampf zwangsläufig ein Ende. Das Landgebiet verbleibt unter der Kontrolle des Verteidigers.

Durchführen eines Seegefechtes

Nachdem eigene See- und/oder Lufteinheiten in eine feindlich besetzte Seezone gezogen wurden, wird der Kampf in folgender Reihenfolge durchgeführt:

1. Die kämpfenden Einheiten werden auf der Kampfkarte plaziert

Beide Spieler (Angreifer und Verteidiger) platzieren ihre Einheiten aus einem Gefecht (eine Seezone) gemäß den Zeichnungen auf der Kampfkarte auf der jeweiligen Seite des Angreifers bzw. Verteidigers. Die Angriffs- bzw. Verteidigungswerte aller Einheiten sind ebenfalls auf der Kampfkarte abgebildet (aufgeteilt in die Sektionen 1-4).

2. Angreifende U-Boote eröffnen ihren „Erst Schuß“ oder tauchen

Angreifende U-Boote beginnen immer ein Seegefecht. Diese wird als „Erst Schuß Attacke“ bezeichnet. Um eine solche Attacke durchzuführen muß der Angreifer für jedes angreifende U-Boot mit einem 1W6 würfeln. Bei einer „1“ oder „2“ wird ein Treffer erzielt. Solchermaßen getroffene Schiffe gelten als sofort versenkt. Sie werden also von der Kampfkarte entfernt ohne das sie noch zu irgendeiner Art des Schießens kommen.

Hinweis: die Anwesenheit eines Zerstörers bei einer Flotte nimmt den U-Boote die Fähigkeit einer „Erst Schuß Attacke“. Alle getroffenen Schiffe haben in diesem Fall noch die Möglichkeit zurück zu schießen.

U-Boote können nicht auf Flugzeuge schießen und Flugzeuge können niemals als Verluste für U-Boot Treffer hergenommen werden.

U-Boote können anstelle eines Angriffs auch tauchen. Solchermaßen getauchte U-Boote werden dadurch gekennzeichnet, das man sie auf ihre Seite legt. Diese U-Boote können während des weiteren Verlaufs des Gefechtes weder beschossen noch als Verlust genommen werden. Getauchte U-Boote werden während Phase 8 eines Spielzuges wieder in aufrechte Position gebracht.

3. Der Angreifer feuert

Der Angreifer eröffnet den Kampf. Dazu ist zu beachten, das die Kampfkarte in insgesamt vier Sektionen unterteilt ist. Die Schüsse werden pro Sektion abgefeuert (gilt auch für Verteidiger), anschließend Sektion für Sektion die anderen. Der Angreifer wirft für jede Einheit einen Würfel.

Nachdem alle Treffer von Seiten des Angreifers festgestellt wurden, entscheidet der Verteidiger, welche Einheiten er als Verluste nimmt. Da die Kämpfe als zeitgleiches Ereignis zu betrachten sind, können alle Einheiten des Verteidigers, also auch die bereits ausgewählten Verluste, einmal pro Einheit auf den Angreifer schießen.

Hinweis: wird ein beladener Transporter als Verlust genommen, so gehen auch alle eingeladenen Bodentruppen verloren.

Ein Schlachtschiff benötigt 2 Treffer ehe es versenkt wird.

Zusätzlich zu ihren sehr guten Angriffs- und Verteidigungswerten benötigt ein Schlachtschiff 2 Treffer ehe es versenkt wird. Um einen ersten Treffer anzuzeigen wird das Schlachtschiff auf die Seite gedreht. Bei einem Zweiten Treffer innerhalb eines Spielzuges geht das Schlachtschiff verloren. Wird hingegen kein zweiter Treffer erzielt, so bleibt das Schlachtschiff beschädigt, bis es in Phase 8 des Spielzuges wieder aufgerichtet wird, da die Besatzung inzwischen Reparaturen durchgeführt hat und das Schlachtschiff wieder voll einsatzbereit ist.

4. Der Verteidiger feuert oder taucht

Nachdem der Angreifer in seiner ersten Kampfrunde mit sämtlichen Einheiten gefeuert hat, kommt nun der Verteidiger an die Reihe. Für jede Einheit ist ein 1W6 zu werfen. Dies gilt auch für Einheiten, die der Verteidiger als Verlust markiert hat. Verteidigende U-Boote können anstelle von Gegenfeuer zu eröffnen auch tauchen. Solchermaßen getauchte U-Boote werden dadurch gekennzeichnet, das man sie auf ihre Seite legt. Diese U-Boote können während des weiteren Verlaufs des Gefechtes weder beschossen noch als Verlust genommen werden. Getauchte U-Boote werden während Phase 8 eines Spielzuges wieder in aufrechte Position gebracht.

5. Entfernung aller Verluste von der Kampfkarte

Jetzt haben sowohl der Verteidiger als auch der Angreifer alle erlittenen Verluste (1 Einheit pro Treffer, ausgenommen Schlachtschiffe) von der Kampfkarte zu entfernen. Diese Verluste nehmen am Spiel nicht mehr teil.

6. Wiederholung von Schritt 2 bis 5

Der Kampf wird nun weitergeführt bis eine der folgenden 4 Situationen eintritt:

- A. Der Angreifer zieht sich zurück
- B. Alle Einheiten des Angreifers sind vernichtet worden
- C. Alle Einheiten des Verteidigers sind vernichtet worden
- D. Alle Einheiten beider Seiten wurden vernichtet
- E. Alle überlebenden Einheiten sind nicht in der Lage sich gegenseitig zu bekämpfen

- A. Der Angreifer zieht sich zurück:
Der Angreifer muß mindestens eine Kampfrunde durchführen. Nachdem beide Seiten gewürfelt haben, bleibt es dem Angreifer überlassen zu entscheiden, ob er seine überlebenden Einheiten aus dem Kampf zurückzieht. In diesem Falle wird der Kampf abgebrochen und sämtliche noch vorhandenen Einheiten des Angreifers ziehen sich in eine angrenzende Seezone zurück, aus welcher der Angriff vorgetragen wurde. Alle Einheiten ziehen sich gemeinsam zurück und werden in nur einer Seezone zusammengezogen. Flugzeuge können sich in jedes befreundete Landgebiet, auf eine Insel oder einen Flugzeugträger innerhalb ihrer Reichweite zurückziehen.
- B. Alle Einheiten des Angreifers sind getaucht oder vernichtet worden:
Hat der Verteidiger sämtliche angreifenden Einheiten vernichtet und etwaige überlebende U-Boote des Angreifers getaucht, so finden die Kämpfe ein Ende. Alle vernichteten Einheiten werden aus dem Spiel genommen, alle überlebenden Einheiten des Verteidigers werden wieder auf dem Spielbrett aufgestellt. Die Seezone bleibt unter der Kontrolle des Verteidigers.
- C. Alle Einheiten des Verteidigers sind getaucht oder vernichtet worden:
Hat ein Angreifer alle verteidigenden Einheiten vernichtet oder zum tauchen gezwungen, so übernimmt der Angreifer die Kontrolle über die angegriffene Seezone. Alle Einheiten, die den Kampf überlebt haben, werden nun in die Seezone auf dem Spielbrett gestellt die sie angegriffen haben.
- D. Alle Einheiten beider Seiten wurden vernichtet oder sind getaucht:
Wenn sich beide Seiten gegenseitig aufgerieben haben oder getaucht sind, so findet der Kampf zwangsläufig ein Ende. Alle vernichteten Einheiten werden entfernt und alle verbliebenen Einheiten werden in die Seezone auf dem Spielbrett gestellt, um die gekämpft wurde. Die Seezone verbleibt unter der Kontrolle des Verteidigers.
- E. Sollten nur noch U-Boote auf der einen Seite und Flugzeuge auf der anderen Seite übrigbleiben, so können sich diese Einheiten nicht mehr weiter bekämpfen. Der Kampf kommt zum Erliegen und alle verbliebenen Einheiten werden in die Seezone auf dem Spielbrett gestellt, um die gekämpft wurde.

Amphibische Landungsoperation

Eine Amphibische Landungsoperation ist ein Angriff auf eine Insel, Inselgruppe oder ein Landgebiet an der Küste unter dem Einsatz eigener Seestreitkräfte, welche mindestens eine Bodeneinheit zum Angriff ausladen.

Japanische Zerstörer

Ein Japanischer Zerstörer kann bei diesem Spiel eine einzelne Infanterie transportieren. Er verhält sich bei dieser Gelegenheit wie ein normaler Transporter. Sollte er versenkt werden, so würde auch die eingeladene Infanterie vernichtet werden.

Bewegung

Während Phase 3 eines Zuges hat der Spieler anzugeben, gegen welches Landgebiet er eine Amphibische Landungsoperation durchführen möchte. Das einmal festgelegte Ziel kann nicht mehr geändert werden, statt dessen ist ein Abbruch der Operation allerdings möglich.

Jeder Transporter kann seine eingeladenen Bodeneinheiten nur an einer Küste ausladen. Mehrere Transporter hingegen können auch mehrere Landgebiete, die an dieselbe Seezone angrenzen, zeitgleich angreifen. Außerdem kann eine Amphibische Landung gegen ein und dasselbe Landgebiet auch von mehreren Seezonen aus, natürlich dann mit mehreren Transportern, zeitgleich durchgeführt werden.

Bodeneinheiten in angrenzenden Landgebieten können ebenfalls ihren Anteil an einer Landungsoperation haben. Luftstreitkräfte können, ebenso wie Schlachtschiffe und Zerstörer die in derselben Seezone wie ausladende Transporter sind, an einer Amphibischen Landungsoperation teilnehmen.

Eine Landungsoperation wird genauso gehandhabt wie ein normales Landgefecht, allerdings haben die Angreifenden Kräfte (inklusive den Einheiten, die möglicherweise aus angrenzenden Landgebieten heraus angreifen) keinerlei Rückzugsoption. Angreifende Lufteinheiten können sich in gewohnter Manier nach dem Durchführen von mindestens einer Kampfrunde aus dem Angriff zurückziehen. Bodeneinheiten in oder aus einem Transporter zu laden gilt als ein vollständiger Zug der Landeinheit, unabhängig davon ob sie noch über ungenutzte Bewegungspunkte verfügt oder nicht.

Transporter die an einem Gefecht beteiligt waren, können nach dessen Beendigung Bodeneinheiten aus- oder einladen (nicht beides!!!). Beladene Transporter, die sich aus einem Gefecht zurückziehen, können in diesem Zug ihre Bodeneinheiten nicht mehr ausladen.

Durchführung einer Amphibischen Landungsoperation

Sämtliche Einheiten beider Seiten, die an einer Invasion beteiligt sind werden auf der Kampfkarte plaziert und folgender Prozedur unterworfen:

1. der Landung vorausgehende Seegefechte

Sollten sich irgendwelche gegnerischen Seestreitkräfte in einer Seezone aufhalten, in welcher eine Amphibische Landung durchgeführt werden soll, so sind diese zu vernichten oder zum tauchen zu zwingen, ehe die Landung durchgeführt werden kann. Bei diesem Gefecht werden alle verfügbaren Schiffe (inklusive Transporter) eingesetzt. Sollten Transporter oder auch beladene Zerstörer (Japan) im Kampf verloren gehen, so sind auch die eingeladenen Bodeneinheiten verloren.

Wenn es gelingt die Seezone für die angreifenden Transporter freizumachen so kann die Landung durchgeführt werden. Sollten Lufteinheiten im vorangegangenen Seegefecht eingesetzt worden sein, so können sie während der Landung nicht mehr verwendet werden.

Hinweis: nach einem Seegefecht ist dem Angreifer erlaubt, die geplante Landung abzusagen, er darf die Landung jedoch nicht gegen ein anderes Landgebiet - als das ursprünglich geplante - durchführen.

2. angreifende Kriegsschiffe begleiten eine Landung mit Schiffsartillerie

Nur wenn der Landung kein Seegefecht vorausgeht, so kann der Angreifer Schlachtschiffe und Zerstörer einsetzen um verteidigende Bodeneinheiten im angegriffenen Landgebiet mit Schiffsartillerie zu beschießen. Sie können dies nur, wenn sie sich in derselben Seezone aufhalten wie die ausladenden Transporter. Dieses Küstenbombardement wird durch einen einmaligen „Schuß“ jedes Schlachtschiffes bzw. Zerstörers dargestellt. Dazu hat der Angreifer für jedes unterstützende Schiff einem 1W6 zu werfen. Ein Schlachtschiff erzielt bei einer „4“ oder weniger einen Treffer, ein Zerstörer bei „2“ oder weniger (dies ist ein Unterschied zum normalen Gefechtswert von „3“ eines jeden Zerstörers). Der Verteidiger bestimmt seine Verluste und stellt sie in den Bereich „Verluste“ auf der Kampfkarte. Solchermaßen getroffene Einheiten haben – ebenso wie normale Verluste – noch die Möglichkeit sich zu wehren, ehe sie ganz aus dem Spiel genommen werden. Japanische Zerstörer, die Infanterie landen können kein Küstenbombardement durchführen.

Nachdem alle unterstützenden Schiffe einmal gefeuert haben, entfernt sie der Angreifer von der Kampfkarte und stellt sie auf dem Spielbrett in die Seezone aus welcher die Landung heraus erfolgt.

3. die Flak des Verteidigers feuert

Eventuell vorhandene Flakbatterien des Verteidigers eröffnen nun das Feuer auf alle Lufteinheiten des Angreifers (siehe auch Durchführung eines Landgefechtes).

4. durchführen des Landgefechtes

Der Angreifer eröffnet nun mit allen verbliebenen Einheiten das Feuer auf alle noch vorhandenen Einheiten des Verteidigers. Der Verteidiger wehrt sich in der üblichen Weise.

5. Wiederholung von Schritt 4 bis zur Entscheidung

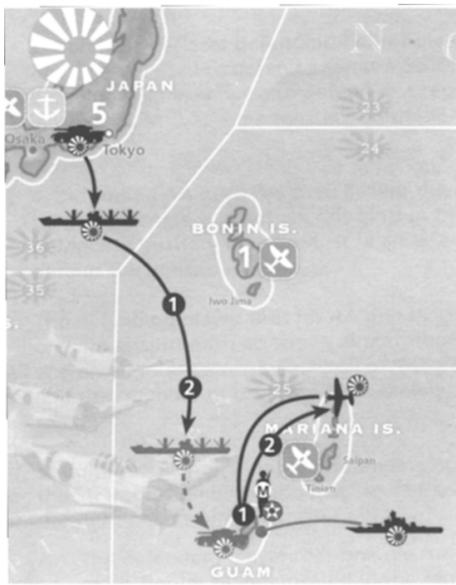
Das Landgefecht wird durchgeführt bis der Angreifer oder der Verteidiger vollständig vernichtet wurde da es für den Angreifer keine Rückzugsmöglichkeit mehr gibt, ausgenommen seine Luftstreitkräfte, welche sich nach mindestens einer durchgeführten Kampfunden aus der Landungsoperation zurückziehen können.

Beispiel 1:

Während des Japanischen Zuges entschließt sich der Japanische Spieler Guam anzugreifen. Er lädt dazu einen Panzer in Japan in einen, in Seezone 36 stehenden, Transporter ein und bewegt diesen bis zur Seezone 25. Um dem Angriff mehr Chancen zu geben, entschließt sich der Japanische Spieler, zusätzlich einen Jäger, welcher auf den Marianen stationiert ist, zum Angriff einzusetzen, ebenso einen Zerstörer, der in Seezone 25 steht.

Der Zerstörer kann ein Küstenbombardement durchführen, da er sich in derselben Seezone aufhält wie der ausladende Transporter und während dieses Zuges noch keinerlei Tätigkeit durchgeführt hat. Ein 1W6 wird geworfen – es fällt eine „3“ – nicht getroffen (ein Zerstörer trifft bei einem Küstenbombardement nur mit einer „2“ oder „1“). Der japanische Spieler würfelt nun für den angreifenden Panzer und Jäger. Beide male fällt die „5“ – immer noch kein Treffer.

Als nächstes wirft der amerikanische Spieler einen 1W6 für die verteidigende Marines Einheit auf Guam. Es fällt eine „2“ – ein Treffer. Der japanische Spieler entscheidet sich für den Panzer als Verlust. Mit dem Wegfall der angreifenden Bodeneinheit ist eine Amphibische Landungsoperation nicht mehr durchführbar und der japanische Spieler entschließt sich zum Rückzug. Der Jäger landet wieder auf den Marianen und die Schlacht ist vorbei.

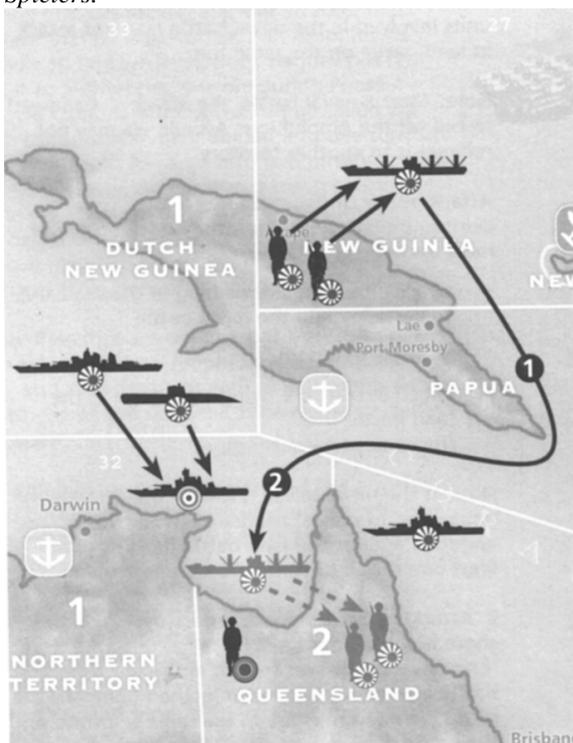


Beispiel 2:

Japan versucht eine Amphibische Landungsoperation in Queensland auf Australien. Hierzu werden 2 Infanterien in einen Transporter in Sezone 27 geladen. Der Transporter wird nun in Sezone 32 bewegt, ebenso ein Schlachtschiff und ein U-Boot, welche gemeinsam in Sezone 33 standen.

In der ersten Kampfrunde des Seegefechtes beginnt das japanische U-Boot seinen Angriff. Der Japanische Spieler würfelt auf einem 1W6 eine „2“ – ein Treffer. Da es sich bei dem angegriffenen Schiff aber um einen Zerstörer handelt gibt es für U-Boote keinen Überraschungsangriff, der Zerstörer hat also die Möglichkeit zurück zu schießen. Der englische Spieler würfelt auf einem 1W6 ebenfalls eine „2“ – ein Treffer. Der japanische Spieler entscheidet sich nun klugerweise dafür, sein Schlachtschiff zu beschädigen und dreht dieses auf die Seite.

Nun führt die japanische Infanterie ihren Angriff gegen Queensland durch, ein Zielwechsel z.B. auf „Northern Territory“ ist nicht erlaubt, ebenso kann das Schlachtschiff kein Küstenbombardement durchführen das es bereits in einem Seegefecht gekämpft hat. Auch kann der japanische Zerstörer in Sezone 29 kein Küstenbombardement durchführen, da er sich nicht in derselben Sezone wie der Transporter aufhält. Es stehen sich nun also zwei japanische und eine englische Infanterie gegenüber. Der japanische Spieler eröffnet das Feuer. „4“ und „5“ – kein Treffer. Im Gegenzug erzielt der englische Spieler mit einer „2“ einen Treffer und eine japanische Infanterie geht verloren. Nun würde der japanische Spieler gerne einen Rückzug durchführen, kann aber nicht, sondern muß den Angriff fortsetzen. In der zweiten Kampfrunde erzielt er eine „1“ – ein Treffer. Die englische Infanterie erzielt mit einer neuerlichen „2“ einen weiteren Treffer. Nun sind die Einheiten beider Seiten vernichtet und der Kampf beendet. Queensland verbleibt unter der Kontrolle des englischen Spielers.



Multinationale Verbände

Wenn sich Einheiten alliierter Staaten zu einer Gruppe bestehend aus Boden- Luft- oder Seestreitkräften formieren, so bilden sich sogenannte Multinationale Verbände. Solche Verbände werden sich im Bedarfsfalle gemeinsam gegen angriffe wehren, allerdings werden sie niemals gemeinsam einen Angriff durchführen. Als einziges sind davon australische und indische Einheiten ausgenommen, da zwischen ihnen nicht unterschieden wird – es sind letztendlich alles britische Einheiten.

Gemeinsames Verteidigen

Sollten Multinationale Verbände angegriffen werden und einen Treffer einstecken müssen, so haben sich die alliierten Spieler zu einigen, welche Einheit beschädigt oder vernichtet wird. Sollten sich die Spieler nicht einigen können, so bestimmt der Angreifer die Einheit, welche den Treffer einzustecken hat. Wenn die Verteidiger das Feuer erwidern, so hat jeder Spieler für seine eigenen Einheiten zu würfeln. Alliierte Zerstörer verhindern den Überraschungsangriff von U-Booten und ermöglichen sämtlichen angegriffenen Flugzeugen einen Gegenangriff auf angreifende U-Boote.

Einzelnes Angreifen

Wenn alliierte Einheiten in derselben Seezone oder Landgebiet angreifen möchten, so muß jeder Spieler dies nur mit seinen eigenen Einheiten während seines eigenen Zuges tun. Es ist allerdings möglich eine Seezone, in der gegnerische und alliierte Schiffe stehen, mit eigenen Schiffe anzugreifen. In diesem speziellen Falle können die alliierten Schiffe zwar nicht am Gefecht teilnehmen, wohl aber als Verluste gezählt werden.

Transport von Multinationalen Verbänden

Ein Spieler kann auf seinen Transportern Bodeneinheiten von alliierten Staaten transportieren (ausgenommen chinesische Infanterie). Dazu muß aber beachtet werden das die Einheiten nur immer während des Zuges des jeweiligen Spielers ziehen können. Daraus ergibt sich beim Transport Multinationaler Verbände ein 3 Schritte Zyklus:

1. Spieler A lädt während seines Zuges seine Bodentruppen in den Transporter von Spieler B.
2. Spieler B bewegt seinen Transporter während seines Zuges über die Seezonen.
3. Spieler A kann im folgenden Zug seine Bodeneinheiten aus dem Transporter von Spieler B ausladen.

Dieser Zyklus gilt auch für den Fall das der Transporter nicht bewegt wird. Ein sogenanntes „Bridgen“, d.h. ein- und ausladen im selben Zug über ein- und dieselbe Seezone hinweg ist mit alliierten Transportern nicht möglich.

Strategische Bombenangriffe

Ein Strategischer Bombenangriff wird gegen einen gegnerischen Industriekomplex angesetzt um die Wirtschaftskapazität des Gegners zu schwächen. Das Ziel sind die Industriellen Produktionszertifikate kurz IPC.

Nur Bomber können Strategische Angriffe durchführen, gleichwohl können sie von eigenen Jägern eskortiert werden.

Hier folgt nun der Ablauf eines Strategischen Bombenangriffes:

1. **Bewegung und Bekanntgabe:** Während Phase 3 jedes Zuges kann ein Spieler einen oder mehrere Bomber über ein Landgebiet mit einem Industriekomplex bewegen und bekanntgeben, das er einen Strategischen Bombenangriff durchführen möchte.
2. **Geleitschutz:** Jäger können Bomber (n) als Eskorte während ihres Angriffes dienen. Diese Geleitjäger werden zusammen mit den angreifenden Bomber (n) zum Ziel bewegt (Reichweite beachten). Sämtliche Jäger und Bomber, die an Strategischen Bombenangriffen beteiligt sind, können im selben Zug an keinen anderen Gefechte mehr teilnehmen.
3. **Verteidiger bestimmt Abfangjäger:** Jegliche Jäger die der Verteidiger zur Abwehr eines Strategischen Bombenangriffes abstellt (müssen sich im selben Landgebiet befinden, wie der Bombardierte Industriekomplex), können in keinem weiteren Gefecht (auch zur eventuellen Verteidigung des Landgebietes in welchem sie stationiert sind) teilnehmen.
4. **Verteidigende Flak feuert zuerst:** Bevor der Bombenangriff durchgeführt werden kann, hat eventuell in dem Angegriffenen Landgebiet aufgestellte Flak, das Feuer auf die angreifenden Flugzeuge zu eröffnen. Hierzu hat der Verteidiger für jedes angreifende Flugzeug (Jäger und Bomber) einen 1W6 zu werfen. Mit jeder gewürfelten „1“ wird ein Treffer erzielt und ein Flugzeug nach Wahl des Angreifers sofort aus dem Gefecht entfernt.
5. **Luftkampf:** Jäger die gegen einen Strategischen Luftkampf eingeteilt wurden verwickeln nun die Angreifenden Flugzeuge in einen Luftkampf.

6.

- A. Der verteidigende Spieler wirft für jeden seiner eingeteilten Jäger einen 1W6. Für jede geworfene „1“ oder „2“ wird ein Treffer erzielt. Diese werden zunächst addiert.
- B. Die Geleitjäger des Angreifers erwidern nun das Feuer auf die Jäger des Verteidigers indem für jeden Jäger ein 1W6 geworfen wird. Jede geworfene „1“ markiert einen Treffer. Auch diese Treffer werden addiert.
- C. Beide Seiten entfernen nun ihre Verluste an Flugzeugen je nach Wahl deren Besitzers.

Wichtig: der Luftkampf ist nun (nach nur einer Kampfunde) vorüber.

7. **Der Strategische Bombenangriff findet statt:** Nachdem die angreifenden Bomber das Sperrfeuer der Flak und die Angriffe der Abfangjäger überstanden haben, können sie nun ihren Angriff auf den Industriekomplex einleiten. Hierzu ist für jeden angreifenden Bomber ein 1W6 zu werfen. Die Summe aller geworfenen Augen ist der Schaden, der dem Verteidiger in Form von verlorengegangenen bzw. zerstörten IPC, zugefügt wird. Diese IPC sind unverzüglich an die Bank abzuführen. Sollte der Verteidiger nicht genug IPC auf der Hand haben um die Verluste zu decken so hat er alles abzugeben. Der „Schadensüberschuß“ verfällt.

Strategische Bombardierung von Japanischen Industriekomplexen.

Für je 10 IPC Schaden, den Alliierte Bomber bei einer Strategischen Bombardierung verursachen, verliert Japan zusätzlich einen Siegpunkt.

Beispiel: Japan verfügt über ein Einkommen von 19 IPC. Ein Amerikanischer Strategischer Bombenangriff verursacht einen Schaden von 25 IPC. In diesem Falle übergibt der japanische Spieler seine 19 IPC an die Bank und er verliert einen Siegpunkt.

Wichtig: Japan kann keine Strategischen Bombenangriffe gegen Chinesische Industriekomplexe durchführen, da China kein Einkommen erhält. Sollte aber Japan den Industriekomplex in Szechwan oder einen neu gebauten US Komplex in China erobern, so können die Alliierten auf diese Komplexe Strategische Bombenangriffe durchführen.

Während Phase 6 müssen alle angreifenden Jäger und Bomber innerhalb ihrer Reichweite, auf alliiertem Territorien landen (Jäger können dies auch auf Trägern).

Abfangjäger müssen in dem Landgebiet landen, welches sie verteidigt haben. Sollte dieses Landgebiet infolge eines Angriffes jedoch vom Gegner erobert werden, so haben sie keine Möglichkeit zu landen und gehen verloren.

Beispiel für einen Strategischen Bombenangriff:

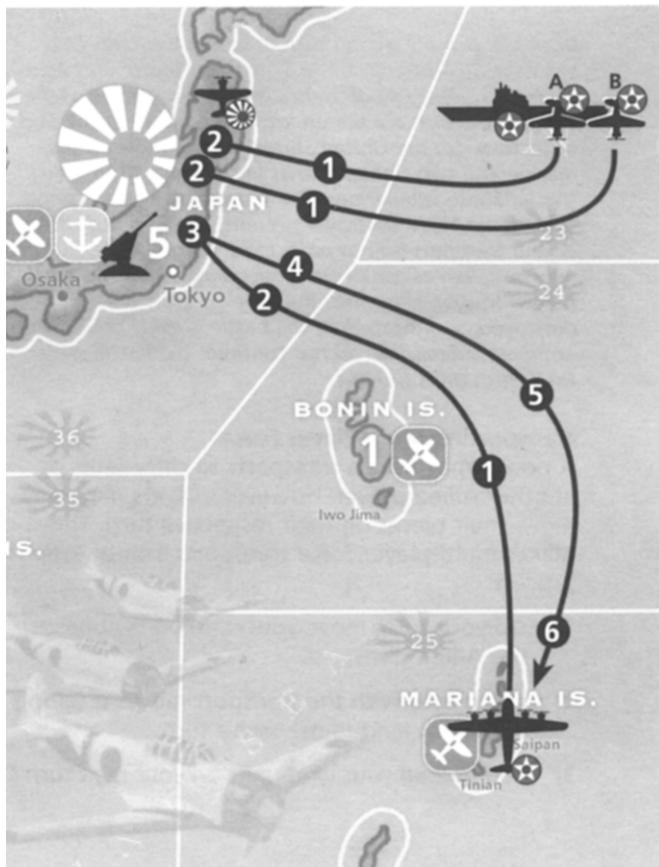
Der amerikanische Spieler gibt einen Strategischen Bombenangriff gegen Japan bekannt. Hierzu bewegt er einen Bomber von den Marianen und zwei Jäger, die auf einem Träger in Sezone 23 stationiert sind über das Landgebiet von Japan.

Zuerst eröffnet der japanische Spieler mit seiner Flak in Japan das Feuer auf die angreifenden amerikanischen Flugzeuge. Er wirft einen 1W6 pro Flugzeug, im ganzen also 3 Stück. Es fallen eine „1“, eine „3“ und eine „4“. Das entspricht also einem Treffer, den der amerikanische Spieler einem Jäger zuweist.

Als nächstes setzt der japanische Spieler einen Jäger der in Japan stationiert ist, als Abfangjäger ein. Für diesen würfelt der japanische Spieler im nun folgenden Luftkampf eine „2“. Ein weiterer Treffer! Der amerikanische Spieler erwidert nun das Feuer, er würfelt aber nur eine „3“, also keinen Treffer. Der japanische Jäger übersteht den Luftkampf unversehrt, während der amerikanische Spieler seinen zweiten Jäger als Verlust aus dem Spiel nimmt.

Nun kann der amerikanische Bomber seinen Angriff auf die japanische Fabrik durchführen. Der amerikanische Spieler würfelt eine „6“. Japan hat nun 6 IPC unverzüglich an die Bank abzuführen.

Während Phase 6 seines Zuges kehrt der amerikanische Bomber zu den Marianen zurück, da er noch über ein Reichweite von 3 Feldern verfügt.



Kamikaze (nur für Japan)

Dem japanischen Spieler ist es gestattet während des gesamten Spieles insgesamt 6 Kamikaze Attacken mit beliebig vielen Flugzeugen jeglicher Art gegen Alliierte Schiffe durchzuführen. Diese sind allerdings auf die Seezonen mit dem Kamikaze Symbol (Nr. 23, 24, 25, 35, 36, 37) beschränkt. In allen anderen Seezonen dürfen keine Kamikaze eingesetzt werden. Kamikaze Attacken können während *jedes beliebigen* Kampfzuges durchgeführt werden. Sollte also ein alliierter Spieler Schiffe in eine der oben genannten Seezonen einfahren lassen, so kann der japanische Spieler nach Beendigung aller Gefechtsbewegungen des alliierten Spielers, aber noch vor der Durchführung irgendeines Gefechtes des alliierten Spielers einen Kamikaze Angriff gegen eine Seezone starten. Kamikaze suchen sich bei ihrem Angriff die Ziele heraus (es sind keine U-Boote als Ziele möglich) und können somit kampfkraftige Schiffe aus einem Flottenverband regelrecht herausstanzen. Hierzu hat der japanische Spieler anzugeben mit wieviel Flugzeugen er in welcher Seezone welche Schiffe anzugreifen wünscht. Kamikaze erzielen einen Treffer mit einer „1“ oder „2“ auf einem 1W6. Erzielte Treffer werden den vorher angesagten Zielen unverzüglich zugewiesen.

Das Japanische Hoheitszeichen auf dem Zähler für alle durchgeführten Kamikaze Angriffe (findet sich auf den Nationalen Einkommenskarte wieder) wird nun um 1 Feld herunter gestellt.

Sollte Japan einen Kamikaze Angriff während eines alliierten Zuges ansetzen, so gilt dieser Angriff als eine reguläre Seeschlacht, d.h. die alliierten Schlachtschiffe und Zerstörer können kein Küstenbombardement durchführen. Jedes Schiff, das durch Kamikaze versenkt wird kann sich noch wehren. Dabei dürfen Kamikaze nicht als mögliche Verluste des Angreifers (Japan) gewertet werden, da diese nach ihrem Angriff, egal ob getroffen wurde oder nicht, als verloren zu gelten haben.

Phase 5 Ergänzung bzw. Entfernung von Hoheitsabzeichen, Korrektur des Einkommens auf der Produktionskarte für alle Nationen

Nachdem sämtliche Gefechte ausgeführt worden sind, werden Hoheitsabzeichen von der Karte entfernt bzw. neu plaziert um das möglicherweise geänderte Besitzrecht eines Landgebietes anzuzeigen.

Landgebiete

Ein Landgebiet kann entweder von Verteidiger gehalten oder vom Angreifer erobert werden, wenn

- sich der Angreifer zurückzieht, so behält der Verteidiger sein Landgebiet unter Kontrolle
- der Angreifer aufgegeben wird, so behält der Verteidiger sein Landgebiet unter Kontrolle
- beide Seiten aufgegeben werden, so behält der Verteidiger sein Landgebiet unter Kontrolle
- der Verteidiger aufgegeben wird, so übernimmt der Angreifer die Kontrolle über das Landgebiet wenn mindestens eine angreifende Bodeneinheit das Gefecht überlebt hat. Sollten nur Flugzeuge des Angreifers das Gefecht überlebt haben, so behält der Verteidiger sein Landgebiet unter Kontrolle

Luftstreitkräfte: Es ist unmöglich, nur mit Luftstreitkräften ein Landgebiet zu erobern, da sie nicht in soeben eroberten oder freigekämpften Landgebieten landen können.

Erobern eines Landgebietes

Um ein gegnerisches Landgebiet unter seine Kontrolle zu bringen ist folgendes zu beachten:

- A.** Das Hoheitszeichen des Verteidigers wird entfernt und gegen das des erfolgreichen Angreifers ersetzt. Sollte es sich um ein Landgebiet handeln, das dem ursprünglichen Besitzer weggenommen wurde, so ist ein Hoheitszeichen über das Hoheitszeichen, welches auf das Spielbrett gedruckt ist, zu legen.

Befreiung alliierter Landgebiete: sollte ein alliierter Spieler Landgebiete erobern, die zu Spielbeginn einem verbündetem Spieler gehörten, so wird dieses Gebiet nur befreit und kehrt in den Besitz des ursprünglichen Spielers zurück.

Hinweis: Konvoi Routen, welche zu einem Landgebiet gehören, verbleiben unter der Kontrolle des Gegners, sofern die betreffende Seezone nicht durch ein Gefecht die Kontrolle gewechselt hat.

- B.** Alle Einheiten die das Gefecht überlebt haben werden von der Kampfkarte genommen und in den soeben eroberten Landgebiet plaziert.
- C.** Jegliche Flak und Industriekomplexe, die in einem Landgebiet verbleiben, gehen in den Besitz der Eroberers über (Ausnahme: bei Befreiung durch alliierte Streitkräfte gehen diese Einheiten in den Besitz des ursprünglichen Spielers über).
- D.** Die Einkommen der betroffenen Spieler werden auf der Nationalen Produktionskarte überprüft und neu gestellt

Manchuria, Shantung, Korea: sollten diese Landgebiete durch alliierte Spieler erobert werden, so gehen diese Landgebiete in den Besitz des chinesischen Spielers über.

Siam, French Indo-China: sollten diese Landgebiete von alliierten Spielern erobert werden, so ist folgendes zu beachten:

- erobert der englische Spieler eins dieser Landgebiete so werden sie immer mit dem Hoheitszeichen von Indien versehen.
- Sollten diese Landgebiete durch amerikanische und chinesische Truppen gleichzeitig erobert werden (was ja möglich ist), so hat der amerikanische Spieler zu entscheiden, welcher Staat die Kontrolle über diese Landgebiete übernimmt.

Konvoi Routen und Konvoi Zentren

Wie bereits beschrieben, können Seezonen nicht erobert, sondern nur durch das Ergebnis einer Seeschlacht unter Kontrolle gebracht werden (ausgenommen U-Boote). Allerdings können Konvoi Zentren und Konvoi Routen erfolgreich von einem Verteidiger gehalten werden oder ebenso gezielt angegriffen werden.

Wenn während Phase 3 eines Zuges, Kriegsschiffe (keine Transporter) in oder durch eine leere Seezone mit Konvoi Route oder Konvoi Zentrum gezogen werden, die unter gegnerischer Kontrolle steht, so übernimmt der ziehende Spieler die Kontrolle über diese Seezone.

Hinweis: U-Boote, die ihren Zug in einer leeren Seezone mit einer Konvoi Route oder Konvoi Zentrum beginnen, können einen Bewegungspunkt dazu nutzen um diese Seezone unter ihre Kontrolle zu bekommen, ehe sie mit ihren zweiten Bewegungspunkt in eine angrenzende Seezone weiterfahren.

Auswirkung einer Seeschlacht

- Wenn sich der Angreifer zurückzieht, taucht oder im Gefecht aufgerieben wird, so treten keinerlei Veränderungen in der Kontrolle der Konvoi Route bzw. Konvoi Zentrum auf.
- Wenn Angreifer und Verteidiger sich gegenseitig aufreiben, so treten keinerlei Veränderungen in der Kontrolle der Konvoi Route bzw. Konvoi Zentrum auf.
- Sollte der Angreifer das Gefecht gewinnen, so übernimmt er die Kontrolle über die Seezone, vorausgesetzt, mindestens ein Kriegsschiff (kein Transporter) überlebt das Gefecht. Sollten nur Flugzeuge, Transporter oder getauchte U-Boote das Gefecht überstehen, so treten keinerlei Veränderungen in der Kontrolle der Konvoi Route bzw. Konvoi Zentrum auf.
- Sind nach einem Gefecht nur noch Einheiten auf beiden Seiten verblieben, die sich nicht gegenseitig angreifen können (Flugzeuge und U-Boote) so übernimmt der Angreifer die Kontrolle über die Seezone wenn er über mindestens ein – nicht getauchtes – U-Boot verfügt.

Kontrolle über Konvoi Route oder Zentrum

Um die Kontrolle über eine Konvoi Route oder Konvoi Zentrum zu übernehmen, hat der angreifende Spieler während Phase 5 seines Zuges folgendes zu tun:

- A. Entfernung von eventuell vorhandenen Hoheitszeichen des Verteidigers. Sollte es sich um eine Seezone handeln, das dem ursprünglichen Besitzer weggenommen wurde, so ist ein Hoheitszeichen über das Hoheitszeichen, welches auf das Spielbrett gedruckt ist, zu legen (außer natürlich die Seezone war ursprünglich unter Kontrolle des angreifenden Spielers).
- B. Alle Einheiten die das Gefecht überlebt haben werden von der Kampfkarte genommen und in der Seezone plaziert.
- C. Die Einkommen der betroffenen Spieler werden auf der Nationalen Produktionskarte überprüft und neu gestellt.

Stellen des Einkommens

Obwohl kein Spieler vor Phase 9 seines Zuges Einkommen erhält ist es unerlässlich, die Ergebnisse aller Gefechte unverzüglich auf den Nationalen Produktionskarte festzuhalten. Dies verhält sich –je nach kontrollierter Seezone – unterschiedlich:

Konvoi Zentrum

Sollte Japan ein alliiertes Konvoi Zentrum kontrollieren, so hat der betreffende alliierte Spieler den IPC Wert, der auf dem Spielbrett für das entsprechende Konvoi Zentrum aufgedruckt ist, unverzüglich von dem Wert seines IPC Zählers zu subtrahieren und auf der Nationalen Produktionskarte zu stellen.

Zu keinem Zeitpunkt erhält Japan für die Kontrolle von Alliierten Konvoi Zentren ein höheres Einkommen, es kann nur das Einkommen der alliierten Spieler reduzieren.

Konvoi Route

Wird eine Konvoi Route kontrolliert, so kann ein gegnerischer Spieler, welcher das zu dieser Konvoi Route zugehörige Landgebiet kontrolliert, dieses IPC Einkommen nicht einbringen. Es geht somit verloren und auch hier ist eine Neustellung des IPC Zählers auf der Nationalen Produktionskarte durchzuführen, ebenso wenig geht das Einkommen an den Spieler über, der die Seezone kontrolliert.

Wird eine Seezone mit einer Konvoi Route kontrolliert und ist das zugehörige Landgebiet unter eigener oder alliierter Kontrolle, so erhält der Spieler, der das Landgebiet kontrolliert das IPC Einkommen gutgeschrieben.

Landgebiete

Hat ein Verteidiger das Gefecht verloren und das verlorengegangene Landgebiet verfügt über einen IPC Wert, so erhöht sich das IPC Einkommen des erobernden Spielers um diesen Wert. Diese Veränderung ist unverzüglich auf der Nationalen Produktionskarte zu stellen. Wird hingegen das Landgebiet durch einen alliierten Spieler nur befreit, so wird das Einkommen des betreffenden Landgebietes dem ursprünglichen Besitzer zugeordnet.

Eroberung einer gegnerische Hauptstadt

Man sollte sich immer daran erinnern, das ein Ziel von Axis&Allies Pacific die Eroberung der gegnerischen Hauptstadt ist. Die Eroberung einer Hauptstadt (zu erkennen am Nationalen Hoheitszeichen, das auf das Spielbrett gedruckt ist) erfolgt in derselben Art und Weise wie die Eroberung eines beliebigen Landgebietes – die gegnerischen Einheiten müssen vernichtet werden und mindestens eine Bodeneinheit muß die Hauptstadt besetzen. Unmittelbar nach der Eroberung einer Hauptstadt ist auch der Einkommenszähler auf der Nationalen Produktionskarte für beide Spieler zu korrigieren. Zugleich mit einem erhöhten Einkommen erbeutet der siegreiche Angreifer das *gesamte* Einkommen des Verteidigers, welches dieser gerade auf der Hand hat.

Sollte Japan eine alliierte Hauptstadt nehmen, so wird zum Ende des japanischen Zuges auch das zusätzliche Einkommen an erbeuteten IPC mit weiteren Siegpunkten (je einer für 10 IPC Einkommen) verrechnet.

Hinweis: sollte Japan den chinesischen Industriekomplex bei Szechwan erobern, so kann der japanische Spieler keinerlei IPC erbeuten, da China kein reguläres Einkommen erhält. Andererseits kann der chinesische Spieler solange keine weiteren Infanterieverbände ausheben, solange sich sein Industriekomplex in japanischer Hand befindet.

Wird Japan durch einen Alliierten Spieler erobert, so verliert der japanische Spieler für je 10 IPC, die er als Beute an den Eroberer abzugeben hat, einen Siegpunkt.

Um das Spiel zu gewinnen, muß der Spieler, der die gegnerische Hauptstadt kontrolliert zu Beginn seines nächsten Zuges sowohl die gegnerische Hauptstadt, als auch seine eigene(n) unter Kontrolle haben.

Ein Spieler, dessen Hauptstadt verloren ging, bleibt immer noch im Spiel. Er kann seine Einheiten nach wie vor ziehen und ins Gefecht schicken. Gelingt es ihm, seine Hauptstadt zu befreien, so erhält er wieder sein reguläres Einkommen. Ansonsten bekommt er zu jedem Zug nichts.

Befreiung einer Hauptstadt

Gelingt es einem Spieler, eine Hauptstadt seines Verbündeten, die an den Gegner verloren ging, zurückzuerobern, so gilt er nicht als neuer Eroberer, sondern vielmehr als Befreier. Die Hauptstadt wird dem ursprünglichen Besitzer zuerkannt und auf der Nationalen Produktionskarte auch sein Einkommen korrigiert.

Phase 6 Bewegung aller Einheiten, die an keinem Gefecht teilgenommen haben

Landung eingesetzter Flugzeuge

Sämtliche Flugzeuge, die während Phase 3 bewegt und in Phase 4 gekämpft haben, gelten noch als „in der Luft“ und müssen nun auf eigenem oder alliierten Landgebieten, innerhalb ihrer zulässigen Reichweite, landen. Es ist zu beachten, das die Flugzeuge während Phase 3 bereits Bewegungspunkte verbraucht haben. Diese sind von der Reichweite abzuziehen.

Bewegung von Einheiten

Nun darf der Spieler sämtliche noch nicht bewegten Einheiten (während Phase 3) ziehen, er muß aber nicht.

Bodeneinheiten dürfen in jedes eigene oder alliierte Landgebiet einrücken, auch in solche, die während Phase 4 erst erobert wurden, nicht jedoch in neutrale oder feindlich kontrollierte Landgebiete. Es können jetzt auch Flak verlegt werden, nicht jedoch solche die während des Zuges von Gegner erbeutet wurden. Für alle diese Züge unterliegen die Einheiten ihrer Reichweitenbegrenzung.

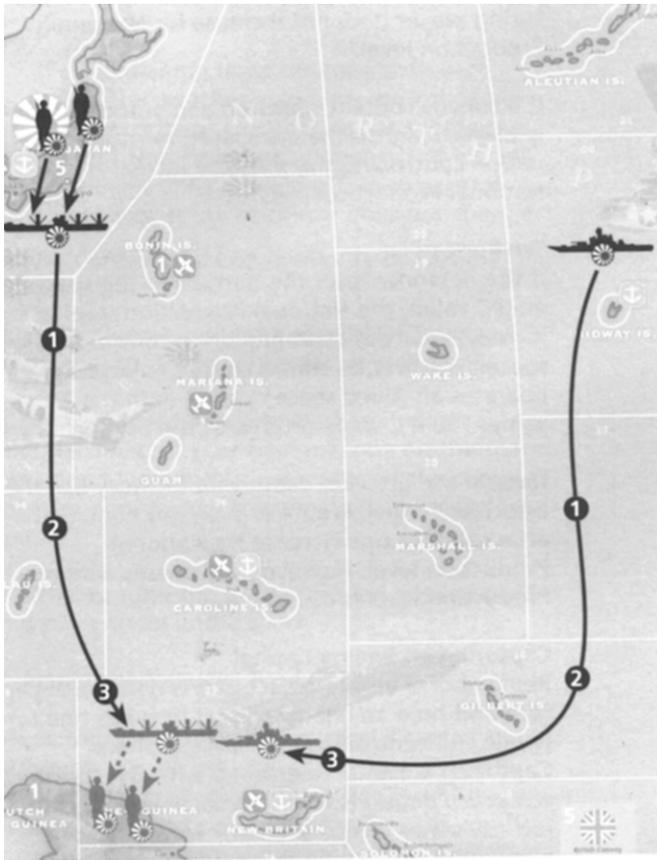
Lufteneinheiten dürfen in jedem eigenen oder alliierten Landgebiet landen, nicht jedoch in solchen, die erst während des Zuges erobert wurden. Jäger (keine Bomber) können nun auch auf eigene oder alliierte Flugzeugträger überführt werden. Für alle diese Züge unterliegen die Einheiten ihrer Reichweitenbegrenzung.

Marineeinheiten können in jede leere oder durch eigene oder alliierte Streitkräfte kontrollierte Seezone verlegt werden. Dies gilt auch für Seezonen in denen sich gegnerische U-Boote aufhalten die getaucht sind. Seezonen, in denen sich gegnerische Schiffe aufhalten dürfen nicht betreten oder durchfahren werden. Seezonen, die gegnerisch kontrollierte Konvoi Zentren oder Konvoi Routen enthalten können betreten werden, jedoch wird die Kontrolle von Gegner beibehalten. Transporter können nun diverse eingeladenen Einheiten an eigenen oder alliierten Küstengebieten anlanden.

Marinebasen

Während Phase 6 des eigenen Zuges kann ein Spieler mit Hilfe von Marinebasen, die sich unter seiner oder alliierter Kontrolle befinden, die Reichweite seiner Marineeinheiten vom maximal 2 Felder auf 3 Felder pro Zug steigern, wenn die Ausgangsseezone und Zielseezone je eine eigene oder alliierte Marinebasis enthalten.. Dies gilt auch für Marinebasen, die erst während Phase 3 dieses Zuges erobert wurden.

Beispiel: zu Beginn seines Zuges hat der japanische Spieler eine Zerstörer in Seezone 20 und einen Transporter in Seezone 36, die beide nicht während Phase 3 eingesetzt wurden. Während des japanische Zuges wurde New Britain und Midway von japanischen Truppen erobert. Während seines Zuges kann der japanische Spieler in Phase 6 diese Schiffe jeweils 3 Felder weit bewegen, da er auf die Unterstützung der eroberten Marinebasis New Britain und Midway zurückgreifen kann. Der Transporter hat also die Möglichkeit, 2 Infanterien in Japan einzuladen, sich in die Seezone 27 zu bewegen und diese Einheiten in New Guinea als Verstärkung auszuladen, da dieses Landgebiet während eines früheren Zuges des japanischen Spielers erobert wurde. Um seinen Transporter vor eventuellen Angriffen zu schützen zieht der japanische Spieler außerdem seinen Zerstörer in die Seezone 27.



Zuweisen von Luftpatrouillen

Das zuweisen von Luftpatrouillen zu Jägern ist ein besonderes Feature in diesem Spiel. Während dieser Phase kann jeder Spieler, allen Jägern, die während des eigenen Zuges weder gekämpft noch sich bewegt haben, eine Luftpatrouille zuweisen. Diese Patrouillen können nur über Seezonen geflogen werden, und auch nur in solchen Seezonen, in denen sich keine gegnerischen Marineeinheiten aufhalten. Während des Zuges des gegnerischen Spielers verhindern Luftpatrouillen, dass gegnerische Marineeinheiten (ausgenommen U-Boote) sich durch solchermaßen abgesicherte Seezonen hindurch bewegen können. Eine Bewegung in die Seezone mit anschließendem Kampf ist aber erlaubt. Eine Luftpatrouille stellt für gegnerische Flugzeuge kein Hindernis dar, das durchqueren einer Seezone mit zugewiesener Luftpatrouille ist also möglich, z.B. um eine Inselgruppe innerhalb eines Patrouillengebietes anzugreifen. Ebenso können Flugzeuge gezielt eingesetzt werden um Luftpatrouillen anzugreifen.

Wie bereits vorher angesprochen, müssen Jäger auf Luftpatrouille während Phase 2 des nächstfolgenden Zuges landen. Hierzu kann jedes eigene oder alliierte Landgebiet oder auch jeder eigene oder alliierte Flugzeugträger dienen. Kann ein Jäger aufgrund widriger Umstände nirgends landen, so geht er verloren und wird sofort aus dem Spiel genommen. Nach der Landung kann der Jäger wieder normal eingesetzt werden.

Phase 7 Neu gekaufte Einheiten werden bei den Industriekomplexen aufgestellt

Neue Einheiten werden immer bei den eigenen Industriekomplexen aufgestellt. Die maximale Anzahl von Einheiten (egal welchen Typs), die bei einem Industriekomplex aufgestellt werden dürfen, bezieht sich auf den IPC Wert des Landes, auf welchen der Industriekomplex steht. Pro IPC darf eine Einheit aufgestellt werden. Dieses Limit gilt nicht für Industriekomplexe, die sich zu Spielbeginn bereits auf dem Spielbrett befunden haben.

Boden- und Lufteinheiten werden direkt in das Landgebiet gestellt, in welchem sich ein Industriekomplex befindet. Neu aufzustellende Jäger können nicht direkt auf Flugzeugträgern (egal ob neu gebaut oder bereits vorhanden) platziert werden.

Marineeinheiten dürfen nur in Seezonen, die an Landgebiete mit Hauptstädten grenzen, aufgestellt werden. Dies ist auch möglich, falls sich dort gegnerische Marineeinheiten befinden. Dies führt während Phase 4 des nächsten Zuges des Gegners zu einem Seegefecht, ausgenommen, er zieht seine dort stehenden Einheiten während Phase 3 zurück.

Industriekomplexe können nur durch den amerikanischen Spieler in Landgebieten aufgebaut werden, die sich bereits zu Beginn seines aktuellen Zuges unter seiner Kontrolle befunden haben. Es ist nicht möglich, mehr als einen Industriekomplex pro Landgebiet zu bauen.

Phase 8 getauchte U-Boote, beschädigte Schlachtschiffe

Alle U-Boote und Schlachtschiffe, die während des aktuellen Zuges auf die Seite gedreht wurden, werden nun wieder aufgerichtet. Das bedeutet, dass sich nun wieder alle U-Boote an der Wasseroberfläche befinden und sämtliche beschädigten Schlachtschiffe wieder repariert sind.

Phase 9 das Einkommen wird kassiert

Dies ist nun der letzte Teil eines Zuges. Der Spieler ermittelt auf der Nationalen Produktionskarte sein aktuelles Einkommen und erhält den Wert in Form von IPC von der Bank. Es muß immer darauf geachtet werden, dass für jeden Staat ein Hoheitsabzeichen auf der Produktionskarte für das Einkommen plazierte ist (Ausnahme: China). Der englische Spieler muß zudem folgendes beachten:

Alles Einkommen, das er für Australien und Indien erhält muß voneinander getrennt aufbewahrt und ausgegeben werden. Australisches Einkommen darf nur in Australien, indisches Einkommen nur in Indien für neu zu kaufende Einheiten ausgegeben werden. Ein aufsparen für kommende Runden ist möglich. Das Einkommen, das er aus den Britischen Konvoi Zentren erhält, kann er beliebig zwischen Australien und Indien aufteilen, jedoch muß dieses Einkommen vollständig ausgegeben werden. Ein aufsparen ist nicht möglich.

Japanische Siegpunkte

Sollte der japanische Spieler seinen Zug nun beenden, so ist der Zähler für Siegpunkte auf der nationalen Produktionskarte zu korrigieren. Für je 10 IPC Einkommen (dazu zählen auch eventuell erbeutete IPC) erhält der japanische Spieler 1 Siegpunkt zugesprochen.

Beschreibung der Einheiten

Bodeneinheiten

Infanterie

Bewegung: 1 Feld

Angriffswert: 1

Verteidigungswert: 2

Produktionskosten: 3 IPC

Beschreibung

Diese Einheiten sind eine gute Anschaffung für defensive Positionen, da sie für nur 3 IPC Produktionskosten über einen Verteidigungswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6 verfügen.

Besonderheit:

- Für jede Artillerie die an einem Angriff teilnimmt erhält je eine Infanterie einen Angriffswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6.

U.S. Marineinfanterie

Bewegung: 1 Feld

Angriffswert: 1 oder 2

Verteidigungswert: 2

Produktionskosten: 4 IPC

Beschreibung

Nur die Vereinigten Staaten haben die Möglichkeit Marineinfanterie auszuheben. Diese werden durch die dunkelgrünen Spielfiguren dargestellt. In normalen Landgefecht hat Marineinfanterie denselben Angriffswert wie Infanterie, nämlich „1“ auf einem 1W6. Dafür sind sie aber beim Einsatz während Amphibischer Landungsoperationen effektiver

Besonderheit:

- Eine Marineinfanterie verfügt über einen Angriffswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6 sobald sie bei einer Amphibischen Landungsoperation eingesetzt wird. Dies gilt auch bei einem Angriff von einem Landgebiet in ein anderes, vorausgesetzt, dass angegriffene Landgebiet wird zur selben Zeit durch eine Landungsoperation angegriffen.
- Für jede Artillerie die bei einem normalen Landgefecht beteiligt ist, erhält je eine Marineinfanterie einen Angriffswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6.
- Für jede Artillerie, die während einer Amphibischen Landungsoperation zum Einsatz kommt, erhöht sich der Angriffswert je einer Marineinfanterie auf „3“ oder weniger auf einem 1W6.

Panzer

Bewegung: 2 Felder

Angriffswert: 3

Verteidigungswert: 2

Produktionskosten: 5 IPC

Beschreibung

Panzer kosten bedeutend mehr als Infanterie, haben aber dieselben Verteidigungswerte, nämlich „2“ oder weniger auf einem 1W6. Dies macht sie zur Verteidigung ineffektiv. Aber als Angriffswaffe sind sie bedeutend besser als jede Infanterie, da sie mit „3“ oder weniger auf einem 1W6 einen Treffer erzielen. Zudem können sie sich 2 Felder weit bewegen und haben die Möglichkeit einen sogenannten „Blitz“ durchzuführen.

Ein Panzer kann sich also durch ein eigenes oder alliiertes Landgebiet bewegen um ins Gefecht zu kommen. Ebenso kann er durch ein oder zwei gegnerisch kontrollierte aber nicht besetzte Landgebiete fahren. Dies ist dann ein „Blitz“.

Der „Blitz“

1. Der Panzer bewegt sich in ein unbesetztes aber vom Gegner kontrolliertes Landgebiet.
2. Ein eigenes Nationales Hoheitszeichen wird auf diesem Landgebiet plaziert.
3. Der Counter für das Einkommen auf der Nationalen Produktionskarte wird korrigiert.
4. Der Panzer bewegt sich in ein weiteres gegnerisches Landgebiet, das entweder ebenfalls unbesetzt ist (fortfahren mit Punkt 2), oder von gegnerischen Einheiten besetzt ist so das dort ein Gefecht durchgeführt wird. Ebenso kann sich der Panzer auch wieder auf eigenes oder alliiertes Landgebiet zurückziehen bzw. weiterfahren.

Hinweis: Ein gegnerischer Landgebiet, das nichts weiter als eine Flak enthält, gilt als besetzt. Ein Blitz durch dieses Landgebiet ist nicht gestattet. Der Spieler, der den Panzer befiehlt übernimmt aber die Kontrolle über das Landgebiet, ohne das ein Gefecht durchgeführt werden muß, d.h. Kampflös.

Beispiel für einen „Blitz“:

Eine japanische Infanterie und Artillerie greifen von der Mandschurei aus Suiyan an. Ein Panzer der ebenfalls in der Mandschurei stationiert ist, erhält denselben Befehl, soll aber während des Angriffes noch die Provinz Anhwe erobern, ein chinesisches Landgebiete, das unbesetzt ist. Der japanische Panzer erobert Anhwe ohne Kampf sozusagen im vorbeigehen und kann danach den Angriff auf Suiyan unterstützen.

Marineeinheiten

Es gibt bei Axis&Allies Pacific 5 unterschiedliche Schiffstypen: Transporter, Schlachtschiffe, Flugzeugträger, Zerstörer, U-Boote. Alle diese Einheiten können sich 1 – 2 Seezonen weit pro Zug bewegen. Jeder Schiffstyp verfügt über anderer Kampfwerte und Eigenschaften.

Transporter

Bewegung: 2 Seezonen

Angriffswert: 0

Verteidigungswert: 1

Produktionskosten: 8 IPC

Beschreibung

Ein Transporter kann Bodeneinheiten einladen und über beliebig viele Seezonen hinweg transportieren, ehe er sie wieder auslädt. Mit seiner Ladekapazität kann er entweder einen Panzer oder 2 beliebige andere Bodeneinheiten (inklusive Flak) in jedweder Kombination mitnehmen.

Transporter laden ihre Fracht an eigenen oder alliierten Küsten während Phase 6 des eigenen Zuges aus. Das landen an gegnerischen Küsten gilt hingegen als Amphibische Landungsoperation und hat während Phase 3 des eigenen Zuges zu erfolgen.

Ein Transporter kann 0, 1 oder 2 Seezonen weit bewegt werden und kann Bodeneinheiten im selben Zug in beliebiger Reihenfolge einladen. Es ist nur folgendes zu beachten: hat ein Transporter ausgeladen, so kann er sich nicht mehr bewegen, sein Zug ist vorbei. Er kann auch nicht an zwei unterschiedlichen Küsten ausladen, auch wenn diese an dieselbe Seezone angrenzen. Einladen aus unterschiedlichen Landgebieten zur selben Seezone hin ist hingegen ist möglich. Auch müssen Transporter nicht ihre gesamte Fracht ausladen.

Bodeneinheiten werden in dieselbe Seezone auf dem Spielbrett gestellt wie der Transporter in dem sie transportiert werden. Transporter können auch alliierte Bodeneinheiten mitnehmen (ausgenommen chinesische Infanterie), aber dies entspricht dann einer Bewegung über 3 Schritte:

1. Die Bodeneinheiten von Spieler A werden während seines Zuges auf den Frachter des alliierten Spielers B verlegt.
2. Spieler B bewegt während seines Zuges seinen Frachter in Richtung Ziel. Die Bodeneinheiten von Spieler A verbleiben an Bord.
3. Während seines nächsten Zuges kann Spieler A seine Bodentruppen aus dem Frachter entladen und einsetzen.

Folgende Regeln sind für den Einsatz von Transportern zu beachten:

- Bodeneinheiten können nur während desselben Zuges ein und/oder ausgeladen werden, wenn die Bodeneinheiten und der Transporter zur selben Staatsmacht gehören und der Transporter nicht in irgendein Gefecht verwickelt war, noch ehe er geladen hat.
- Ein- und ausladen zählt als ein voller Bewegungszug einer Bodeneinheit. Ein Panzer kann somit nach dem Ausladen nicht noch ein weiteres Feld weit ziehen, noch kann er von einem Landgebiet ins nächste ziehen um anschließend auf einen Transporter verladen zu werden.
- Ein Verlegen von Bodeneinheiten von einem Transporter zu einem anderen Transporter ist nicht direkt, also als Umladen auf See, möglich.
- Hat ein Transporter an einem Seegefecht teilgenommen, so kann er nach dem Gefecht Bodeneinheiten entweder ein- oder ausladen, jedoch nicht beides. Er darf sich in diesem Fall auch nicht mehr in anderer Seezone hinein bewegen.
- Ein Transporter der seinen Zug in einer Seezone beginnt, in welcher gegnerische Seestreitkräfte stehen, kann dort weder ein- noch ausladen, außer es findet in dieser Seezone eine Amphibische Landungsoperation statt. Ein Transporter kann eine solche Seezone aber während Phase 6 seines Zuges verlassen und in angrenzenden Seezonen ganz normal be- oder entladen werden. Allerdings kann dieser Transporter in dieser Runde an keinem Angriff mehr teilnehmen.
- Ein Transporter kann Bodeneinheiten immer nur in ein und dasselbe Landgebiet ausladen. Ein aufteilen ist nicht möglich.
- Transporter können während eines Seegefechtes nicht selber angreifen, aber sich zumindest verteidigen.
- Eingeladenen Bodeneinheiten können während eines Seegefechtes nicht schießen. Sollte der Transporter versenkt werden, so gehen die eingeladenen Bodeneinheiten mit dem Transporter verloren.

Beispiel für Transportbewegungen:

Der englische Spieler entschließt sich während seines Zuges, mehrere Transporter einzusetzen. Der Transporter bei Queensland in Seezone 29 übernimmt 2 Infanterien als Fracht und wird über 2 Seezonen hinweg bis in Seezone 33 bewegt. Ein weiterer Transporter steht in Seezone 28 in welcher ein japanisches U-Boot präsent ist. Er kann in dieser Seezone Bodeneinheiten weder ein- noch ausladen und wird deshalb in die Seezone 32 verlegt. Dort lädt er je eine Infanterie aus Queensland und den Northern Territory ein und bewegt sich weiter in die Seezone 33. Dort kann er – zusammen mit dem ersten Transporter – insgesamt 4 Infanterien in Dutch New Guinea ausladen.

Ein anderer Transporter befindet sich zur gleichen Zeit in Seezone 43, die ebenfalls durch ein japanisches U-Boot kontrolliert wird. Er zieht nun in Seezone 47 und vereinigt sich dort mit 2 englischen Zerstörern, die mit einem dort befindlichen weiteren japanischen U-Boot in Seegefecht beginnen. Das Gefecht endet für den englischen Spieler sehr erfolgreich, da das U-Boot ohne eigene Verluste versenkt werden konnte. Da die Seezone 47 nun feindfrei ist kann eine Infanterie aus Malaya in den Transporter verladen werden, allerdings darf sie nicht mehr ausgeladen werden (auch nicht in Sumatra). Der Transporter darf auch nicht mehr ziehen, da er an einem Seegefecht teilgenommen hat.

Schlachtschiff

Bewegung: 2 Seezonen

Angriffswert: 4

Verteidigungswert: 4

Produktionskosten: 24 IPC

Beschreibung

Schlachtschiffe kämpfen nur in Seezonen. Diese mächtigen (und teureren) Schiffe verfügen über einen Angriffs- und Verteidigungswert von „4“ oder weniger auf einem 1W6 und müssen im selben Seegefecht 2 mal getroffen werden, ehe sie untergehen. Mit nur einem Treffer gilt das Schlachtschiff als beschädigt. Um dies anzuzeigen wird das Schiffsmodell auf die Seite gedreht, kämpft aber mit den normalen Werten weiter. Sollte es erneut getroffen werden, so geht es verloren. Wird hingegen kein zweiter Treffer erzielt, so wird das Schlachtschiff bis in Phase 8 des eigenen Zuges repariert und zur Anzeige dessen wieder in aufrechte Position gebracht.

Schlachtschiffe können während einer Amphibischen Landungsoperation die eigenen Bodeneinheiten mit einem Küstenbombardement unterstützen. Sie haben dazu allerdings nur einen Schuß frei.

Hinweis: wird ein Schlachtschiff durch einen Überraschungsangriff eines U-Bootes beschädigt, so feuert es mit seinen normalen Verteidigungswert zurück. Erst bei einem zweiten U-Boot Treffer gilt das Schlachtschiff als sofort versenkt und kann nun nicht mehr zurück schießen.

Flugzeugträger

Bewegung: 2 Seezonen

Angriffswert: 1

Verteidigungswert: 3

Produktionskosten: 18 IPC

Beschreibung

Flugzeugträger verfügen über einen recht anständigen Verteidigungswert von „3“ oder weniger auf einem 1W6, jedoch ist der Angriffswert mit „1“ auf einem 1W6 als eher schmachlich zu betrachten. Flugzeugträger kämpfen nur in Seezonen.

Ein Flugzeugträger kann maximal 2 eigenen bzw. alliierte Jäger in seinen Hangars unterbringen und versorgen. Alliierte Jäger können auf jedem alliierten Flugzeugträger innerhalb ihrer Reichweite landen. Flugzeugträger können während Phase 6 bewegt werden um im Kampf eingesetzten Jägern, sie sonst außerhalb ihrer eigenen Flugreichweite operieren würden, das landen auf ihren Decks zu ermöglichen. Flugzeugträger und Jäger bewegen sich zusammen, falls die Jäger nicht eingesetzt werden. Diese Bewegung gilt immer als Bewegung des Flugzeugträgers.

Der Flugzeugträger während des Zuges:

Um Jäger, die auf einem Flugzeugträger stationiert sind, während desselben Zuges wie den Flugzeugträger einsetzen zu können, müssen sie zur selben Staatsmacht gehören wie der Flugzeugträger. Um die Jäger einsetzen zu können müssen sie Starten, ehe der Flugzeugträger bewegt wird. Verbleiben sie an Bord so werden sie als Fracht behandelt und können während des eigenen Zuges nicht mehr eingesetzt werden, also nicht fliegen, nicht kämpfen und auch nicht als Verlust dienen.

Ein alliierter Jäger kann während des Zuges des Flugzeugträgers nicht eingesetzt werden, da es nicht sein Zug ist.

Sollte ein Jäger auf einem Flugzeugträger landen, so darf der Flugzeugträger anschließend für den rest des eigenen Zuges nicht mehr bewegt werden.

Der Flugzeugträger während des gegnerischen Zuges:

Sollte ein Flugzeugträger Ziel eines Angriffes sein, so werden sämtliche (auch alliierte) Jäger auf seinem Deck zur Verteidigung eingesetzt, die auch als Verlust dienen können. Von dieser Regelung ist einzig ein erfolgreicher U-Boot Angriff ausgenommen. Wird der Flugzeugträger versenkt, so haben die darauf befindlichen Jäger noch eine reduzierte Reichweite von einem Feld, um auf einem weiteren Flugzeugträger (kann auch alliiert sein), einer Insel, Inselgruppe oder auch Landgebiet, das sich seit Rundenbeginn unter eigener oder alliierter Kontrolle befindet, zu landen. Haben die Jäger keinerlei solche Möglichkeit, so gehen sie verloren.

Beispiel für den Einsatz eines Flugzeugträgers:

Der amerikanische Spieler möchte 2 Jäger an Bord eines eigenen Flugzeugträgers in Seezone 10 gegen einen japanischen Transporter und ein japanisches U-Boot in Seezone 24 einsetzen. Die Jäger bewegen sich also 3 Felder weit bis in Seezone 24 um ihren Angriff durchzuführen.

Während der ersten Kampfrunde erzielen die amerikanischen Jäger eine „2“ und eine „4“. Das bedeutet einen Treffer zugunsten der Jäger. Japan muß nun einen Verlust zuweisen; da U-Boote von allein eingesetzten Flugzeugen nicht angegriffen werden können, muß also der Transporter als Verlust genommen werden. Die beiden eingeladenen Infanterien gehen zusammen mit dem Transporter verloren. Der japanische Transporter erzielt bei seinem Gegenfeuer keinen Treffer, so das der Kampf nun beendet ist, da sich U-Boote und Flugzeuge nicht gegenseitig bekämpfen können.

Nun müssen die amerikanischen Jäger einen Platz zum landen finden. Um dies zu ermöglichen, bewegt der amerikanische Spieler seinen Flugzeugträger während Phase 6 seines Zuges in die Seezone 19. Nun können die Jäger die nur noch über eine Reichweite von einem Feld verfügen auf dem Flugzeugträger landen.

Während des folgenden japanischen Zuges beschließt der japanische Spieler, den Flugzeugträger mit seinem U-Boot aus Seezone 24 anzugreifen. Mit seinem Überraschungsschuß erzielt das U-Boot auch einen Treffer, mit welchen der Flugzeugträger sofort versenkt wird (das Zuweisen des Treffer s auf einen Jäger ist nicht möglich). Zurück bleiben die beiden Jäger die automatisch zu Beginn des Angriffes gestartet sind und nun versuchen innerhalb ihrer reduzierten Reichweite von einem Feld einen Landeplatz zu finden. Da dies aber nicht möglich ist (Wake befindet sich unter japanischer Kontrolle und es ist kein anderer Flugzeugträger in angrenzenden Seezonen), geht beiden Jägern der Treibstoff aus. Sie gehen also auch verloren.

Zerstörer

Bewegung: 2 Seezonen

Angriffswert: 3

Verteidigungswert: 3

Produktionskosten: 12 IPC

Beschreibung

Zerstörer kämpfen ausschließlich in Seezonen, dabei verfügen sie über einen Angriffs- und Verteidigungswert von „3“ oder weniger auf einem 1W6. Sie verfügen außerdem über die Option, bei Amphibischen Landungsoperationen ein Küstenbombardement durchzuführen.

Zerstörer sind die einzige effektive Waffe gegen U-Boote, da sie einerseits durch ihre Anwesenheit bei einem Flottenverband einen überraschenden Angriff durch U-Boote (Erstschuß) verhindern, andererseits die einzige Möglichkeit für Flugzeuge bieten, U-Boote anzugreifen.

Sollten während eines Seegefechtes alle Zerstörer verloren gehen, so verlieren etwaige vorhandene Flugzeuge die Fähigkeit, ihr Feuer auf U-Boote zu lenken, zudem verfügen U-Boote wieder über ihren „Erstschuß“.

Sollten Zerstörer ein Küstenbombardement durchführen, so reduziert sich ihr Angriffswert von „3“ auf „2“ oder weniger auf einem 1W6.

Japanische Zerstörer

Der japanische Spieler hat die Möglichkeit, eine Infanterie auf einen Zerstörer zu verladen um mit diesem eine Amphibische Landungsoperation oder auch nur eine Verlegung durchzuführen. Während des Transportes unterliegt der Zerstörer den folgenden Regeln:

- Ein japanischer Zerstörer kann nur eine einzelne Infanterie (keine anderen Bodeneinheiten) an Bord nehmen und an einer anderen Küste ausladen.
- Eine Verlegung einer Infanterie mittels eines Zerstörers kann nur während Phase 6 des eigenen Zuges erfolgen.
- Wird eine Infanterie während Phase 2 des eigenen Zuges an einem gegnerischen Landgebiet ausgeladen, so entspricht das einer Amphibischen Landungsoperation. Zerstörer, die Infanterie landen, können kein Küstenbombardement durchführen., wohl aber an einem vorausgehenden Seegefecht teilhaben und anschließend ausladen (siehe Transporter).
- Ein Zerstörer kann 0, 1 oder 2 Seezonen weit bewegt werden und eine Infanterie im selben Zug ein- und/oder ausladen. Während des Zuges werden eingeladene Infanterien direkt beim transportierenden Zerstörer in der Seezone auf dem Spielbrett aufgestellt.
- Sowie ein japanischer Zerstörer seine Infanterie ausgeladen hat, gilt sein Zug als beendet.
- Das ein- oder ausladen einer Infanterie gilt als ein vollständiger Zug der Infanterie, nicht des Zerstörers.
- Ein umladen auf See von einem Zerstörer zu einem anderen oder zu einem Transporter ist nicht möglich.

- Ein Zerstörer, der an einem Seegefecht beteiligt war, kann eine Infanterie ein- oder ausladen, nicht beides! Er kann sich auch nicht mehr bewegen.
- Ein Zerstörer, der seinen Zug in einer Seezone beginnt, in welcher gegnerische Seestreitkräfte stehen, kann dort weder ein- noch ausladen, außer es findet in dieser Seezone eine Amphibische Landungsoperation statt. Ein Zerstörer kann eine solche Seezone aber während Phase 6 seines Zuges verlassen und in angrenzenden Seezonen ganz normal be- oder entladen werden. Allerdings kann dieser Zerstörer in dieser Runde an keinem Angriff mehr teilnehmen.
- Eingeladenen Bodeneinheiten können während eines Seegefechtes nicht schießen. Sollte der Zerstörer versenkt werden, so gehen die eingeladenen Bodeneinheiten mit dem Zerstörer verloren.

U-Boote

Bewegung: 2 Seezonen

Angriffswert: 2

Verteidigungswert: 2

Produktionskosten: 8 IPC

Beschreibung

U-Boote kämpfen nur in Seezonen, einerseits recht billig in der Produktion, haben sie andererseits auch nur recht geringe Kampfwerte. Angriffs- und Verteidigungswert liegen bei „2“ oder weniger auf einem 1W6.

Für den Einsatz von U-Booten gelten folgende Regeln:

- Angreifende U-Boote verfügen über einen überraschenden „Erstschuß“, d.h. ein solchermaßen getroffenes gegnerisches Schiff wird sofort versenkt. Es kann sich nicht mehr wehren. Dieser Effekt kann nur durch die Anwesenheit eines Zerstörers aufgehoben werden. Sich verteidigende U-Boote haben keine Möglichkeit zu einem „Erstschuß“.
- Flugzeuge können ein gegnerisches U-Boot nur angreifen, wenn sich ein eigener Zerstörer in derselben Seezone aufhält, wie das angegriffene U-Boot. Dieses hat keine Möglichkeit sich gegen angreifende Flugzeuge zur Wehr zu setzen, kann sich dem Angriff aber (nach einer Kampfrunde) durch tauchen entziehen.
- Sowohl angreifende als auch verteidigende U-Boote haben die Möglichkeit, während eines Seegefechtes zu tauchen um dem Kampf auszuweichen. Ein getauchtes U-Boot wird dadurch gekennzeichnet, das man das Modell des U-Bootes auf die Seite dreht. In diesem Zustand verbleibt es bis in Phase 8 des eigenen Zuges. Bis dahin kann das U-Boot an keinem Gefecht teilnehmen oder auch nur verlegt werden. Wieder aufgetauchte U-Boote werden in aufrechte Position gebracht.
- Sich verteidigende U-Boote sind die einzigen Seefahrzeuge, die ein Seegefecht (durch tauchen) abbrechen können.
- Getauchte U-Boote gelten bis zum auftauchen als nicht vorhanden. Das bedeutet, das gegnerische Seestreitkräfte eine Seezone die ein getauchtes U-Boot beinhalten ohne Schwierigkeiten während Phase 6 ihres Zuges durchqueren können. Ebenso können Transporter in solchen Seezonen Bodeneinheiten ein- und/oder ausladen.

Japanische U-Boote gegen alliierte Schiffe

Sollte ein japanisches U-Boote von einem alliierten Spieler angegriffen werden und sich in der Seezone auch Schiffe anderer alliierter Spieler befinden, so haben die alliierten Spieler untereinander abzumachen welches Schiff verloren geht, falls das japanische U-Boot einen Treffer erzielt.

Lufteinheiten

In diesem Spiel existieren 2 Arten von Flugzeugen – Jäger und Bomber. Kein Flugzeug ist in der Lage, gegnerisches Landgebiet zu erobern, kann sich aber zu einem Gefecht einfinden und anschließend woanders landen. Flugzeuge sind die einzigen Einheiten die sowohl über See als auch über Land eingesetzt werden können.

Jäger

Bewegung: 4 Felder

Angriffswert: 3

Verteidigungswert: 4

Produktionskosten: 12 IPC

Beschreibung

Jäger verfügen über einen hervorragenden Verteidigungs- („4“ oder weniger auf einem 1W6) und einen durchschnittlichen Angriffswert („3“ oder weniger auf einem 1W6), haben aber nur eine Reichweite von maximal 4 Feldern pro Runde. Jäger die während Phase 3 zu einem Gefecht geflogen werden, müssen während Phase 6 desselben Zuges landen. Jäger können auch Bomber während Strategischer Bombenangriffe eskortieren.

Hinweis: die Modelle der amerikanischen Hellcat entsprechen in allen werten denen der Lightning. Beides sind Jäger und operieren in derselben Art und Weise.

Luftpatrouille

Ein Jäger kann während Phase 6 zu einer Luftpatrouille herangezogen werden, allerdings darf er vorher an keinerlei Gefecht beteiligt gewesen sein.

Für den Einsatz von Jägern gelten folgende Regeln:

- Jäger, die auf einer Insel oder Inselgruppe stationiert sind, nehmen an einem Seegefecht, das in der angrenzenden oder umgebenden Seezone stattfindet, nicht teil.
- Jäger können nicht zu „Selbstmordangriffen“ herangezogen werden. Um an einem Gefecht teilnehmen zu können, müssen sie immer einen möglichen Landeplatz innerhalb ihrer Reichweite finden, so kann z.B. auch ein Flugzeugträger, der in Phase 6 nachrückt, als Landeplatz dienen. Sollte der Flugzeugträger aber während eines Gefechtes verloren gehen und die Jäger haben keine Möglichkeit mehr innerhalb ihrer Reichweite zu landen, so gehen sie verloren.
- Bevor Jäger an einem Angriff teilnehmen können muß geklärt werden wo jeder einzelne nach dem Gefecht landen kann. Es ist nicht möglich mehr Jäger ins Gefecht zu schicken als nach dem Gefecht landen können, in der Absicht, Verluste gezielt Jägern zuzuweisen um Landeplätze zu sparen.
- Wenn Jäger am Ende ihrer Reichweite (4 Felder) in ein Gefecht geschickt werden mit der Absicht, in der umkämpften Seezone auf einem Flugzeugträger landen zu können, so können sie sich im falle eines Mißerfolges des Angriffs (Rückzug des Angreifers) nicht mit anderen Einheiten zusammen zurückziehen, sondern sie gehen verloren.
- Auf einem Flugzeugträger können nur Jäger (maximal 2 Stück) landen. Soll ein Jäger einen Angriff durchführen so startet er in der Seezone in welcher der Flugzeugträger seit Beginn des eigenen Zuges steht. Der Start eines Jägers von einem Flugzeugträger in die umgebende Seezone gilt nicht als Bewegungspunkt.

Hinweis: es gibt noch weitere Regeln für den Einsatz von Jägern welche sich im Kapitel über Flugzeugträger finden lassen.

Bomber

Bewegung: 6 Felder

Angriffswert: 4

Verteidigungswert: 1

Produktionskosten: 15 IPC

Beschreibung

Bomber erzielen bei einem Angriff mit einer „4“ oder weniger auf einem 1W6 einen Treffer, in der Verteidigung hingegen nur mit einer „1“. Sie verfügen über die größte Reichweite aller Einheiten in den Spiel, kosten aber mehr als Jäger. Bomber die während Phase 3 zu einem Gefecht oder Strategischem Bombenangriff fliegen, müssen während Phase 6 desselben Zuges landen. Dies ist nur auf eigenem oder alliierten Landgebieten (Inseln oder Inselgruppen, keine Flugzeugträger) möglich, die sich seit Beginn der aktuellen Runde in eigenen oder alliierten Händen befinden.

Bomber können nicht zu „Selbstmordangriffen“ herangezogen werden. Um an einem Gefecht teilnehmen zu können, müssen sie immer einen möglichen Landeplatz innerhalb ihrer Reichweite finden.