

## Aksemagterne & De Allierede

Dansk oversættelse af Avalon Hill's Axis & Allies 4th Edition Revised 2004

Anvend det originale regelsæt, samtidig med denne oversættelse, til at se henvisninger på figurer.

### VERDEN I KRIG

Foråret 1942: Flåden ved Pearl Harbor bliver genopbygget fra ruinerne. Briterne kan se over Kanalen til det besatte Frankrig. Vest for Moskva graver russiske tropper sig ud fra en brutal vinter på den russiske front. Nyudklækkede amerikanske soldater forlader deres fødested for første gang, usikre på om de vil se hjemmets arne igen. De står ansigt til ansigt med en verden i krig.

Deres skæbne er i dine hænder. Du og dine sammensvorne verdens ledere behersker skæbnen for millioner af soldater. Den ene side er Aksemagterne: Tyskland og Japan. Som udfordrere til deres verdensudvidelse er De Allierede: Sovjetunionen (USSR), England (UK) og USA (US). I skal arbejde som et hold inden for jeres alliance, og koordinere og forhandle mod jeres mål. Efterhånden som I genskaber den største krig verden nogensinde har set, vil den ene side bringe sejr, og historien bliver aldrig den samme.

### Hvordan vindes krigen

Aksemagterne & De Allierede kan spilles af 2 til 5 spillere. Hver af jer kontrollerer en eller flere verdensmagter. På din tur skal producere, gruppere, manøvrere, og kommandere hærdivisioner, luftvåben og flådestyrker for at fravriste dine fjenders fodfæste i deres territorier. På dine modstanderes tur, vil de sende deres tropper imod dig. Jo flere territorier du har, desto flere tropper kan du producere & og desto stærkere bliver disse styrker.

I starten af spillet skal I beslutte om I vil spille efter en mindre sejr, stor sejr eller total sejr (afhængigt af hvor lang tid I vil spille). På verdenskortet er der 12 strategisk vigtige byer, kaldet Victory Cities (VC). I starten af spillet kontrollerer hver side 6 af disse byer. De Allierede starter med at kontrollere Washington, London, Leningrad, Moscow, Calcutta og Los Angeles. Aksemagterne starter spillet med at kontrollere Berlin, Paris, Rome, Shanghai, Manila og Tokyo. Ved afslutningen af en hel spille omgang, når den ene side kontrollerer et aftalt antal VC, er krigen vundet. (se figur på side 4, midterste kolonne).

### Hvilke sejrs betingelser skal vi vælge?

Det afhænger af hvor lang tid I vil spille. Du kan ofte opnå en mindre sejr på en time eller to, hvorimod total sejr kræver adskillige timer. Beslut i gruppen hvor lang tid I vil spille, og fastsæt derefter antallet af VC for at opnå sejr.

### De kæmpende parter

En eller flere deltagere skal spille Aksemagterne og en eller flere deltagere skal spille De Allierede. I et spil med 5 deltagere skal hver spiller kontrollere en verdensmagt. Hvis færre deltagere, vil nogle kontrollere mere end en verdensmagt.

### VIGTIGT:

Hvis du kontrollerer mere end en verdensmagt, skal du holde disse verdensmagters økonomi og tropper adskilt. Du kan kun operere med en verdensmagt ad gangen.

### 2-deltagere spil

se på side 4 højre kolonne, hvordan fordelingen af verdensmagter er, i forhold til hvor mange deltagere der er i et spil.

Hvilken verdensmagt skal jeg spille?

USSR: er økonomisk dårligt stillet og står overfor trusler på flere fronter. USSR har dog en stærk startposition og kan foretage gode erobringer tidligt i spillet. Hvis du ønsker at føre massiv landkrig, er USSR et godt valg.

Tyskland: er økonomisk stærk, men er omringet på alle sider. Tyskland starter tæt på mange VC, og kan vinde meget tidligt, hvis ikke de tyske styrker bliver slået tilbage. Hvis du vil spille en verdensmagt som er konstant i fokus, bør du vælge Tyskland.

UK: er den verdensmagt der har flest territorier i verden, men styrkerne er meget spredt. UK står ansigt til ansigt med angreb fra land, luft og søen men kan samtidig selv levere disse typer angreb mod fjenden. Hvis du vil spille en verdensmagt med balancerede styrker, bør du vælge UK.

Japan: starter med at beherske det meste af Stillehavet med fodfæste i Asien. Japans massive flådestyrker kan rette angreb mod alle tre allierede verdensmagter men skal passe på ikke at sprede sine tropper for meget. Hvis du vil bruge dine kræfter på en stærk luft- og søkrigsførelse er Japan et godt valg.

USA: er den økonomisk stærkeste verdensmagt men begynder med et svækket militær. USA skal op i gear for at mobilisere sine styrker for ikke at blive afskåret fra omverdenen. Hvis du ønsker at spille tålmodigt men med store styrker er USA det bedste valg.

Overordnet begynder Aksemagterne militært overlegent men økonomisk underlegent i forhold til De Allierede. De starter med mange styrker i spillet, men sammenlignet med en mindre købekraft i forhold til De Allierede. De Allierede har individuelt færre tropper men deres samlede økonomi og ressourcer er stærkere end Aksemagternes.

Under disse forudsætninger bør Aksemagterne angribe hurtigt i starten af spillet for at styrke deres økonomi, inden De Allierede kan nå at opbygge deres hære, flåder og luftvåben. USSR må afværge de tyske angreb. UK må fastholde London og samtidig kæmpe for at fastholde sine territorier rundt om i verden. USA er tvunget til at kæmpe på to fronter: i Stillehavet hvor angreb fra de japanske styrker skal afværges; og i Europa for at få fodfæste på kontinentet for senere at angribe Tyskland.

## STARTOPSTILLING

Når I har besluttet hvem der skal spille hvilke verdensmagter, skal spillet forberedes til start. Det indeholder følgende bestanddele:

### Spillepladen

Spillepladen er et kort over verden, fra foråret 1942. det er opdelt i felter, enten territorier (på land) eller søzoner, adskilt af grænselinier. Placer spillepladen på midten af evt. dit spisebord. De Allierede spillere skal sidde ved spillepladens top (nordlige kant) og Aksemagternes spillere skal sidde ved bunden (sydlige kant).

### Kamppladen og terninger

Kamppladen (Battle Board) er en stor tavle med kolonner, der viser de angribende og forsvarende troppers kampstyrke. Når kamp opstår, skal de involverede parter placere deres styrker på kamppladen. Kampenes udfald afgøres ved at kaste terninger. Placer kamppladen centralt ved spillepladens venstre side (vestlige kant) og terningerne ved siden af kamppladen.

### Kontrollflag

Kontrollflag (control markers) tilkendegiver status i spillet. De markerer erobrede territorier og viser andre informationer på spillets forskellige kort, plader og tavler.

Tryk kontrollflagene ud af skabelonen og fordel dem til de respektive verdensmagter (se side 5, hvor flagene er vist ud for hver verdensmagt).

## Victory Cities kort

Dette kort viser hvilke byer hver verdensmagt kontrollerer. For hver verdensmagt du spiller skal du placere et kontrolflag på hver af de matchende cirkler. Ejerforholdet kan skifte i løbet af spillet.

## National Produktionstavle

Denne pointtavle holder styr på økonomien for hver enkelt verdensmagt i løbet af spillet. Placer tavlen centralt ved spillepladens højre side (østlige kant). For hver verdensmagt du spiller skal du placere et kontrolflag på det matchende felt på pointtavlen. Dette viser denne nations økonomiske start niveau. (Det viser det samlede tal for alle de indcirklede tal i hver verdensmagts territorier). Udpeg en spiller til at styre denne pointtavle i hele spillet.

## Industri Produktions Certifikater (IPC)

Dette er pengene, som repræsenterer kapaciteten for militær produktion i spillet. Opdel pengene i 3 bunker (med 1, 5 og 10 IPC'er). Uddel et antal penge til hver nation, svarende til hver nations samlede økonomiske kapacitet (se side 6 midterste kolonne, nederst) og placer de resterende penge ved siden af national produktionstavlen. Udpeg en spiller til at være bankør i hele spillet.

## Våbenudviklingstavle

Denne tavle viser hver nations teknologiske fordele og våbensystemer. Når du udvikler nye våbentyper, skal du placere et kontrolflag ud for det respektive våben på tavlen.

## Reference kort (skema)

Tag det referencekort der tilhører din nation. Skemaet viser navnet på nationen, dennes allierede, troppernes farve, kontrolflag, og spiller rækkefølgen. Det viser også de respektive tropper og deres kampegenskaber samt antal og placering i starten af spillet.

## Kamptropperne

Tag alle tropperne som hører til din nation &ndash; de er farvekodet således:

- USSR rød
- Tyskland: grå
- UK: sand
- Japan orange
- USA grøn

To andre slags enheder, luftværnskanon og fabrik, er lysegrå og derfor ikke farvekodet til nogen bestemt nation. De kan skifte hænder i løbet af spillet.

Dit referencekort fortæller dig type, antal og placering af dine enheder i territorier og søzoner i starten af spillet. På eksemplet med Tysklands referencekort (se side 7) kan du se at den første boks viser 3 infanteri divisioner i territoriet &rdquo;Germany&rdquo;. Placer alle de viste enheder som vist. Den skyggede linie med ordene: SEA UNITS viser numrene på søzonerne. Placer dine flådestyrker i forhold til skemaet i de respektive søzoner.

Fra side 24 kan du se en profil af hver enhed med detaljeret information om hvordan enheden kæmper og bevæger sig m.m.

## Plastik chips

Brug disse til at spare plads i overfyldte territorier og søzoner. Grå chips (i nogle spil er de hvide) repræsenterer 1 enhed hver og røde

chips repræsenterer 5 enheder hver. Eksempel: hvis du vil placere 7 infanteri i et territorium, skal du stable 1 grå + 1 rød chip og 1 infanteri på toppen. Det kan hænde, at du løber tør for chips eller enheder, i løbet af et spil, som følge af oprustning m.m. &ndash; det bedste råd er at købe yderligere et komplet spil, for at få flere brikker.

## System Cirkler og kort

Tryk disse ud af deres skabelon og placer dem ved siden af spillepladen. Når du vil placere flere enheder i et felt end der er plads til, så placer i stedet en af system cirklerne med et nummer på, i feltet. Placer så dine enheder på det tilsvarende system kort, ved siden af spillepladen. Enhederne betragtes som at være tilstede i feltet med den matchende cirkel.

## Felter på spillepladen

Se figur på side 7, nederst.

Farverne på territorierne på spillepladen viser hvilken nation de tilhører fra starten af spillet. Hver nation har sin egen farve, således:

- USSR: rødbrun
- Tyskland: grå
- UK: sand
- Japan: orange
- USA: grøn

Alle andre felter er neutrale og tilhører ikke nogen bestemt nation.

De fleste territorier har en økonomisk værdi fra 1 til 12. det svarer til det antal IPC de producerer til ejeren i hver omgang. Nogle få territorier, såsom Gibraltar (tilhører UK), har ingen økonomisk værdi.

Enheder kan bevæge sig mellem tilstødende felter (det er felter, som har fælles grænse). Spillepladen er &rdquo;foldet sammen&rdquo; horisontalt. Territorier og søzoner i højre side af spillepladen støder op til territorier og søzoner i venstre side af spillepladen &ndash; svarende til de matchende bogstaver i siderne af pladen &ndash; A støder op til A, B til B osv.). top og bund af spillepladen støder ikke op til hinanden.

Alle territorier betragtes på en af følgende måder:

Venligtsindet: kontrolleret af dig eller dine allierede

Fjendtlige: kontrolleret af en fjendtligt nation.

Neutral: ikke kontrolleret af nogen nation. Kontrol over neutrale territorier skifter aldrig.

Søzoner er enten venligtsindet (indeholder venligtsindede enheder) eller fjendtlige (indeholder fjendtlige enheder). De er aldrig neutrale. En ubesat søzone er venligtsindet for alle.

## Neutrale territorier

Neutrale territorier (såsom Tyrkiet, Mongolia eller Sahara) er farvet lysegrå. De repræsenterer områder som er uforenelige, af politiske eller geografiske årsager. Du må ikke angribe neutrale territorier eller flyve over dem, passere ind i eller igennem dem.

Neutrale territorier har ingen økonomisk værdi.

## Øer

Øer er territorier som ligger i en søzone. En søzone kan indeholde maksimalt en gruppe af øer, disse betragtes alle som et territorium. Det er ikke muligt at opdele sine landbaserede enheder så de er placeret på forskellige øer i samme gruppe.

## Kanaler

Der er to kanaler på spillepladen. Kunstige vandveje som forbinder to større have. Panama kanalen forbinder søzone 20 i Stillehavet (Pacific Ocean) med søzone 19 i Atlanterhavet (Atlantic Ocean), mens Suez kanalen forbinder søzone 15 i Middelhavet (Mediterranean Sea) med søzone 34 i Det Indiske Ocean (Indian Ocean). En kanal er ikke et felt, så det reducerer ikke antallet af felter en enhed kan bevæge sig. En kanal blokerer ikke bevægelser på land: landbaserede enheder kan frit bevæge sig mellem Trans-Jordan og Anglo-Egypt.

Hvis du vil flytte flådestyrker gennem en kanal, skal du eller dine allierede kontrollere territorierne på begge sider af kanalen fra starten af runden. Du kan ikke sejle gennem kanalen i samme omgang du erobrer den. Panama kanalen kontrolleres af den nation der kontrollerer Panama. Suez kanalen kontrolleres af den side der kontrollerer både Anglo-Egypt og Trans-Jordan. Hvis Aksemagterne kontrollerer f.eks. Anglo-Egypt og De Allierede kontrollerer Trans-Jordan, kan ingen af siderne sejle gennem Suez kanalen.

## Rækkefølger i spillet

Axis & Allies spilles i omgange. En omgang består i, at hver nation gennemfører en tur og derefter kontrollerer om en af siderne har vundet spillet.

## Spillerrækkefølger

1. USSR
2. Tyskland
3. UK
4. Japan
5. USA
6. se efter om den ene side har vundet

Din nations tur består af syv faser, i en bestemt rækkefølge. Du skal modtage penge men alle de andre faser på din tur er frivillige. Når du har afsluttet fasen hvor du modtager penge, er din tur slut. Spillet fortsætter derefter til den næste verdensmagt. Når alle verdensmagter har gennemført hver en tur, og såfremt ingen af siderne har vundet, påbegyndes en ny omgang. Det kan tage mange omgange før den ene side har vundet.

På din tur skal du gennemføre faserne i denne rækkefølge:

1. Våbenudvikling
2. Købe/producere enheder
3. Angreb
4. Kamp
5. Omrokering
6. Placere nye enheder
7. Modtage penge

Fase 1: udvikle våben (se figur på side 10)

I denne fase kan du udvikle sofistikerede våbensystemer til brug i samme omgang og således i resten af spillet. Du gør det ved at købe forsknings terninger som giver dig chancen for at foretage et teknologisk gennembrud. Hver forsknings terning du kaster giver dig yderligere mulighed for at udvikle nye våben. Alle nationer kan få muligheden for at udvikle de samme våbensystemer, men nationerne kan ikke dele hinandens teknologi. Hver forskningsterning du køber koster 5 IPC.

Våbenudviklings trin

1. Vælg hvilken type udvikling
2. Køb forskningsterning
3. Kast terningen
4. Marker udviklingen

Trin 1: vælg hvilken type udvikling

Se på våbenudviklingstavlen og beslut hvilken type våben du ønsker at forske i (som f.eks. Super Ubåde). Du kan kun vælge en type våbenudvikling i hver omgang.

Trin 2: køb forskningsterning

Hver terning koster 5 IPC. Køb så mange terninger du ønsker. Forskningsterninger kan ikke gemmes til senere omgange.

Trin 3: kast forskningsterning

Kast alle dine forskningsterninger samtidigt, og tjek våbenudviklingstavlen. Hvis bare en af dine terninger viser det antal øjne der svarer til nummeret på den valgte våbenudvikling, har du opnået et teknologisk gennembrud. (F.eks. hvis du vil udvikle Super Ubåde skal du kaste "3" med en terning). Hvis ikke du kaster en terning med det antal øjne der behøves, er din forskning slået fejl, og du må vente til din næste tur med at prøve igen.

Trin 4: marker våbenudviklingen

Hvis din forskning lykkedes, skal du placere et kontrolflag på våbenudviklingstavlen, ud for det respektive våben. Fra nu af (inklusive denne tur) vil enhver af dine enheder i denne våbenkategori blive påvirket af din udvikling.

Våbenudvikling

1. Jetjagere: dine jagerfly er nu jetjagere &ndash; de forsvare sig med "5";.
2. Raketter: dine luftværnskanoner er nu raketkastere. I tillæg til deres normale kampfunktion, kan de nu reducere fjendens industriproduktion. Se specielle angreb under Fase 4: Kamp.
3. Super Ubåde: dine ubåde er nu Super Ubåde &ndash; de angriber nu med "3";.
4. Langdistance fly: dine jagerfly og bombemaskiner er nu langdistancefly. Dine jagerfly kan flyve 6 felter og dine bombemaskiner kan flyve 8 felter.
5. Kombineret bombardement: ligesom slagskibene kan dine destroyere nu også skyde ind på land, ved en sølandsætning (de skyder med "3";).
6. Tunge bombefly: dine bombefly er nu tunge bombefly. De kaster to terninger i angreb og strategisk bombing (se specielle angreb i Fase 4: Kamp). Men stadig kun 1 terning i forsvar.

Bør jeg bruge IPC'er på våbenudvikling?

Det er risikabelt at forsøge med våbenudvikling. Det kan koste dig så mange IPC at du ikke har råd til at producere det fornødne antal tropper til fremtidige kampe. Hvad mere vigtigt er: en investering i forskning giver ikke garanti for resultat. Pengene du betaler er kun til forskningen i sig selv. Du er nødsaget til at kaste en terning med det påkrævede antal øjne, svarende til netop den våbentype du har valgt. Dog, såfremt du formår at udvikle våbensystemerne, kan det vende krigslykken til din fordel.

Beslutningen er din egen: tag chancen og brug en del af dine IPC til forskning &ndash; eller undlad at forske og brug alle dine IPC til at masseproducere tropper.

## Fase 2: købe/producere enheder

I denne fase kan du bruge dine IPC til at producere enheder til brug for fremtidige kampe. Du kan producere alle de forskellige enheder, som er vist på dit skema. Prisen for hver enkelt enhed er noteret i kolonnen Cost, ved siden af enhedens navn.

Se fra side 24, for en komplet beskrivelse af enhederne og deres egenskaber.

## Producere enheder

1. nævn de enheder du vil producere
2. betal for enhederne
3. placer enhederne i mobiliseringszonen på spillepladen

## Trin 1: nævn de enheder du vil producere

Tag de enheder frem som du vil producere. Du kan købe ligeså mange enheder af hver slags, som du har råd til, uanset hvilke enheder du startede spillet med.

## Trin 2: betal for enhederne

Betal med dine IPC summen af dine enheder. Du behøves ikke bruge alle dine IPC.

## Trin 3: placer de nye enheder i mobiliseringszonen

Placer de nye enheder i mobiliseringszonen på spillepladen (placeret i det sydlige Atlanterhav). Du kan ikke bruge disse enheder med det samme, men skal placere dem senere på denne tur.

## Hvilke enheder bør jeg producere?

At producere nye enheder er en af de store udfordringer i spillet, fordi du her skal opruste til fremtidige kampe. Du skal overveje hvilken nation du vil angribe og hvornår. Forsøg at forudsige din fjendes træk, og producer således enheder til at afværge fjendens angreb.

Landenheder: infanteri er et godt køb til defensive stillinger, de koster kun 3 hver og scorer en træffer ved &rdquo;2&rdquo; eller derunder i forsvar (kaldes: forsvarer med &rdquo;2&rdquo;). Kampvogne (panserdivisioner) koster mere end infanteri (5 IPC) men angriber med &rdquo;3&rdquo;. De kan også flytte længere end andre landenheder. Artilleri, med en pris på 4 IPC, udligner forskellen, ved at angribe og forsvare med &rdquo;2&rdquo;. Artilleri som støtter et angreb med infanteri, opgraderer infanteriets angrebsfaktor til &rdquo;2&rdquo;. Luftværnskanoner koster 5 IPC og har særlige forsvarsegenskaber mod angribende fly.

Fabrikker koster 15 IPC &ndash; det er enheder, men ikke kampenheder. De kan ikke angribe eller bevæge sig, men de er porten til at placere nye enheder på spillepladen. Hver fabrik tillader dig at placere et antal enheder i hver omgang, svarende til territoriets værdi hvor fabrikken er placeret.

Luftvåben: jagerfly koster 10 IPC &ndash; de er stærke i angreb og forsvar, men har en begrænset rækkevidde på 4 felter. Bombefly kan flyve længere (op til 6 felter) og kan foretage specielle strategiske bombninger, for at reducere fjendens produktion, men de koster 15 IPC og er meget svagere i forsvar end jagerfly.

Flådestyrker: slagskibe er slagkraftige, de angriber og forsvarer med &rdquo;4&rdquo; &ndash; og skal træffes 2 gange før de er sænket. Men de koster 24 IPC hver! Destroyere koster kun det halve (12 IPC) og angriber og forsvarer med &rdquo;3&rdquo; og

begrænser fjendtlige ubådes egenskaber. Billige ubåde (8 IPC) angriber og forsvare med "2", men de har et dødbringende åbningsskud og kan sejle gennem fjendtlige søzoner. Hangarskibe, som koster 16 IPC er stærke i forsvar og tillader dine jagerfly at lande på dem. Fragtskibe koster 8 IPC og fragter landenheder til kampzonerne, men er sårbare overfor fjendtlige angreb.

### Fase 3: angreb

I denne fase skal du flytte så mange af dine enheder ind i fjendtlige territorier og søzoner som du ønsker. For at gøre dette, skal du flytte dine angribende enheder ind i de valgte felter på spillepladen; disse kan være besat (indeholder fjendtlige tropper) eller fjendtligt kontrolleret men ubesat. Du skal foretage et angreb for at komme ind i et ubesat fjendtligt felt. Angribende enheder kan komme fra flere forskellige felter og angribe ind i det samme felt, så længe de kan nå frem på legal vis.

En enhed må bevæge sig op til dens maksimale rækkevidde. De fleste enheder skal stoppe når de kommer ind i et fjendtligt felt. En enhed med en rækkevidde på 2 kan flytte ind i et venligtsindet felt og derefter ind i et fjendtligt felt eller blot ind i et fjendtligt felt.

Du kan flytte enheder ind i venligtsindede felter og videre ind i fjendtlige felter, men du kan kun afslutte dit træk ind i et venligtsindet felt i omrokeringsfasen. Husk at enheder kan aldrig bevæge sig ind i eller igennem neutrale territorier. På intet tidspunkt kan en nation angribe andre nationer i samme alliance. Enheder fra samme side (alliance) kan dele felter med hinanden.

Undtagelse: i denne fase må du flytte dine enheder ud af felter som indeholder fjendtlige enheder som var der fra starten af din tur. (Dette forekommer normalt kun i søzoner). Ved at gøre dette, kan du afslutte enhedernes træk i et felt der ikke indeholder fjendtlige enheder. Enheder som bliver i et felt med fjendtlige enheder, udløser kamp i den næste fase.

Generelt kan hver enhed kun involveres i en kamp i hver tur. (Der er visse undtagelser til denne regel, såsom et fly der bliver beskudt af flere luftværnskanoner under dets angreb). Alle angreb betragtes som at ske samtidigt: du kan ikke angribe og kæmpe med en enhed og så flytte den igen i denne fase. Af samme årsag kan du ikke foretage en sølandsætning med det samme fragtskib ind i to forskellige fjendtlige territorier. Du kan ikke flytte yderligere enheder ind i et felt, når først angrebet er begyndt.

### Bør jeg angribe?

Generelt bør du angribe, når du mener at kunne erobre og fastholde det du har erobret. Hvis du kan overvælde fjendens landbaserede forsvar og erobre territoriet, vil du tjene flere IPC i slutningen af din tur.

Af og til kan det svare sig at angribe, selvom du ikke kan vinde. At nedkæmpe nogle af fjendens enheder forstyrrer muligvis din modstanders strategi. Hvis du trækker dig tilbage og har nedkæmpet flere fjendtlige tropper end du selv har mistet, har angrebet sandsynligvis været en succes.

Når du har mulighed for det, bør du foretage strategisk bombing eller raketangreb mod dine modstanderes fabrikker. Det IPC tab som fjenden lider, formindsker produktionen i din modstanders næste tur.

### Specielle angreb

En række enheder kan foretage særlige træk og angreb i denne fase. Disse er beskrevet i detaljer nedenfor.

### Luftvåben

Jagerfly og bombemaskiner kan over fjendtlige felter, som hvis de var venligtsindede, men de er underlagt følgende særlige regler.

Luftværnskanoner kan ikke flytte i denne fase; de kan kun foretage omrokering. De kan dog foretage et specielt angreb i denne fase. Så snart et fly flyver ind i et fjendtligt territorium, som indeholder en luftværnskanon, får kanonen en chance for at nedskyde flyet. Flyets ejer plottes dets kurs ved at bruge de nummererede brikker (se figur side 13) – det første felt er 1, det andet er 2 osv. Så



snart et fly passerer en fjendtlig kanon skal kanonen skyde med det samme, inden flyet kan flyve videre (hvis flyet overlever). Hver gang en luftværnskanon bliver overfløjet, skal den afgive et skud mod hvert fly der passerer den. (Kun 1 luftværnskanon pr. territorium kan skyde). Hvis kanonen skyder ved siden af, kan flyet fortsætte.

Hangarskibe kan flytte i denne fase, men først skal de sende de jagerfly af sted som skal i kamp på denne tur. (Du behøves ikke at sende alle dine jagerfly fra hangarskibet af sted i angreb). Jagerflyene kan så foretage et angreb fra hangarskibets søzone. Jagerfly som du ikke sender af sted i et angreb fra hangarskibet, før du flytter hangarskibet, betragtes som last (oftest drejer dette sig om jagerfly fra en af dine allierede). Last kan ikke deltage i kamp, så hvis hangarskibet går tabt i kamp, mistes lasten også. Uanset om hangarskibet flytter i angrebsfasen eller omrokeringsfasen, må venligtsindede jagerfly lande på det, i den søzone hvor hangarskibet stopper sit træk.

Ubåde må sejle gennem fjendtlige søzoner som hvis de var venligtsindede, og de behøver ikke foretage angreb i disse zoner. Dog vil en ubåd som slutter sit angrebstræk i en søzone med fjendtlige fartøjer komme i kamp. I tillæg vil tilstedeværelsen af en destroyer i samme zone slutte ubådens træk.

Kampvogne og Blitz. Kampvogne kan flytte ind i to tilstødende fjendtlige territorier (&rdquo;blitz&rdquo;), men kun hvis det første er ubesat. Den erobrer det første territorium (placer et kontrolflag der) før den flytter videre ind i det næste felt. Husk at justere pointtavlen, efterhånden som du blitzer. En kampvogn som møder fjendtlige styrker i det første territorium den kører ind i, skal stoppe i dette territorium, selvom den fjendtlige enhed er en luftværnskanon eller fabrik.

Fragtskibe må når som helst i angrebsfasen laste eller losse landtropper. Dog, så snart et fragtskib støder på fjendtlige flådestyrker eller losser sine tropper skal det stoppe sit træk. Et fragtskib som losser sine landtropper ind i et fjendtligt territorium, iværksætter en sølandsætning.

Et fragtskib må gerne stoppe sit træk og stadig have tropper ombord, men disse betragtes som last indtil de bliver losset. Last kan ikke deltage i kamp og går derfor tabt, hvis fragtskibet bliver sænket. Et fragtskib må ikke landsætte tropper i et territorium fra en søzone der indeholder fjendtlige fartøjer, medmindre disse fartøjer udelukkende består af neddykkede ubåde.

## Fase 4: kamp

I denne fase afvikler du kamphandlerne i hvert af de felter der nu indeholder dine egne samt fjendtlige styrker. Gennemfør alle angreb (fase 3) før du begynder at afvikle kampene (fase 4). (En undtagelse er sølandsætning hvor søkrig kan være påkrævet før tropperne kan landsættes).

Du afvikler kamphandlerne ved at kaste terninger (kaldes &rdquo;affyring&rdquo;) i forhold til en standard rækkefølge. Alle kampe finder sted på samme tid, men hvert af de involverede territorier eller søzoner afvikles separat. Angriberen bestemmer rækkefølgen. Ingen nye tropper må træde ind i kampen, når først slagene er begyndt.

Angribende og forsvarende enheder skyder på samme tid, men for nemheds skyld kastes terningerne således: angriberen kaster først, dernæst forsvarende. Nogle få enheder får en &rdquo;ildåbningsfase&rdquo; som kan nedkæmpe fjendtlige enheder før de kan

skyde tilbage.

Når en enhed skyder, kaster du en terning. En angribende enhed scorer en træffer hvis du kaster en terning med dens faktor eller derunder. En forsvarende enhed scorer træffer på samme vis. F. eks. En forsvarende enhed med faktor "2" scorer en træffer ved at kaste "1" eller "2"; den forsvarer jo på "2".

Når en af dine enheder scorer en træffer, bestemmer modstanderen selv hvilken enhed der træffes. De fleste enheder bliver nedkæmpet ved en enkelt træffer, og bliver dermed offer. Den modstridende part kan selv vælge sine ofre i en uvilkårlig rækkefølge.

I hvilken rækkefølge bør jeg udkæmpe mine slag?

Generelt er det en fordel først at udkæmpe de slag der er vigtigst for dig. Hvis du er uheldig i et nøgleslag, kan du bedre træffe beslutning om, hvor hårdt du skal presse dine andre angreb igennem.

Du skal afgøre alle kampe med fly, der passerer luftværnskanoner (se fase 3). F. eks. Hvis en gruppe bombemaskiner møder en luftværnskanon og dernæst gennemfører strategisk bombing skal du gennemføre begge disse kampe i rækkefølge før du går videre til andre kampe.

Ved en sølandsætning skal søslag udkæmpes før fragtskibene kan landsætte deres tropper.

Kampens rækkefølge

1. placer enhederne på Battle Board (kamppladen)
2. foretag ildåbningsfase (ubåde og luftværnskanoner)
3. fjern ofre fra ildåbningsfasen
4. angribende enheder skyder
5. forsvarende enheder skyder
6. alle ofre fjernes
7. fortsæt angrebet eller foretag tilbagetrækning
8. erobre territorium

Trin 1: placer enhederne på Battle Board

Kamppladen har 2 sider markeret med "Attacker" (angriber) og "Defender" (forsvarer). Placer alle de angribende enheder på den respektive side at kamppladen i de markerede kolonner (se silhetterne). Nummeret i kolonnen viser enhedens angrebs- eller forsvarsfaktor.

Trin 2: ildåbningsfase

Enkelte enheder kan skyde før alle andre. Kun disse specielle enheder må skyde i dette trin. Der er ingen retur ild i dette trin.

Luftværnskanoner

Hvis forsvareren har en luftværnskanon tilstede og angriberen har fly med i angrebet, skal luftværnskanonen skyde i dette trin. Forsvareren kaster en terning (kun 1 luftværnskanon må skyde) for hvert angribende fly. For hvert terningekast med "1" bliver et fly nedkæmpet; ejeren af flyet fjerner det og placerer det i Casualty Zone på kamppladen. Hvis der ikke deltager fly i angrebet, skal du blot se bort fra dette trin.

Du kan også angribe fjendens produktion med din luftværnskanon i dette trin, hvis du har raket udvikling.

(se figurene side 15 midterste kolonne og øverst i højre kolonne):

- øverste figur: to US jagerfly og et bombefly flyver ind i et tysk territorium med en luftværnskanon. Placer alle enhederne på

kamppladen.

- nederste figur: ved ildåbningsfasen skal forsvareren kaste en terning for hvert fly der angriber. For hver &rdquo;1&rdquo; forsvareren kaster, nedkæmpes et fly.

- øverste figur højre kolonne: en enkelt luftværnskanon kan skyde på flere fly i flere forskellige grupper. Kast en terning for hvert fly. Den skyder på hvert fly i hver gruppe, hver gang den bliver overfløjet. Kun en luftværnskanon i hvert territorium kan skyde.

Ildstøtte fra slagskibe

Ved en sølandsætning hvor fragtskibe sætter tropper i land, kan slagskibe i samme søzone skyde ind på land. Hvert slagskib kan affyre et skud mod tropperne i territoriet hvor sølandsætningen finder sted (ikke et skud mod hver af tropperne i land &ndash; men udelukkende en enkelt terning). Hvis der ikke er nogle fjendtlige tropper i territoriet, så se bort fra dette trin og lad slagskibet blive på spillepladen.

(Dette trin kan kun bruges i tilfælde af at der finder en sølandsætning sted. Et slagskib som har deltaget i et søslag forud for sølandsætningen, kan ikke yde ildstøtte ind på land ved sølandsætningen).

Hvis du har udviklet kombineret ildstøtte kan dine destroyere også skyde ind på land i dette trin, samme regler gældende som for slagskibe.

Ubåde

Både angribende og forsvarende ubåde skyder i dette trin. Hvis der er ubåde tilstede på begge sider, skal de skyde samtidigt. Kast terninger for angribende ubåde før forsvarende ubåde. Ubåde kan kun skyde på flådefartøjer.

Trin 3: fjern ofre for ildåbningsfasen

Alle enheder der befinder sig i Casualty Zonerne skal fjernes fra kamppladen &ndash; og udgår af spillet. (Læg dem retur i ejernes kasser). Returner alle luftværnskanoner til spillepladen, såvel som slagskibe der har ydet ildstøtte. Flyt ikke ubåde fra kamppladen

Destroyer og ubåds ofre

Hvis en destroyer er tilstede i kamp med ubåde, springer destroyerens ejer over dette trin. Ubådenes ofre kan skyde tilbage på normal vis i kampfasen. (Destroyernes tilstedeværelse i søzonen har alarmeret andre skibe tids nok til at de kan besvare ilden fra ubådene).

Trin 4: angribende enheder skyder

Alle enhederne på angriberens side skal skyde i dette trin. Kast en terning for hver angribende enhed. Kast alle terningerne for enheder med samme faktor på en gang. For hver træffer, skal forsvareren vælge en enhed og flytte den til Casualty Zone. Disse enheder er ikke ude af spillet endnu. De er i stand til at skyde tilbage.

Trin 5: forsvarende enheder skyder

Alle enhederne på forsvarerens side skyder i dette trin. Kast en terning for hver forsvarende enhed (inklusive dem i Casualty Zone). Kast alle terninger for enheder med samme faktor på en gang. For hver træffer skal angriberen flytte en enhed til sin Casualty Zone.

Trin 6: fjern alle ofre

Ryd begge Casualty Zoner, og returner enhederne til ejernes kasser.

Hvilke enheder bør jeg ofre?

Normalt fjerner du tropperne med den dårligste kampegenskab først, for at gemme de stærkeste til sidst: infanteri før artilleri, artilleri før kampvogne, ubåde før destroyere, destroyere før slagskibe, og jagerfly før bombefly.

Dette er dog langt fra en stålfast regel. Du kan vælge at ofre en dyr bombemaskine i stedet for en infanteri division, hvis du behøver den sidste infanteri for at erobre et territorium. Du kan vælge at ofre en destroyer i stedet for et fragtskib som transporterer tropper til en sølandsætning. Du kan vælge at miste bombefly i stedet for jetjagere. Det afhænger alt sammen af situationen.

Husk også at slagskibe skal træffes 2 gange før de er sænket. Derfor bør du i alle søslag lade dit slagskibe tage en træffer før du vælger at miste andre enheder. (Men tænk dig godt om før du vælger at tage din anden træffer).

Trin 7: fortsæt angrebet eller foretag tilbagetrækning

Kampen fortsætter automatisk indtil et af følgende sker:

- a) angriberen trækker sig tilbage
- b) angriberen mister alle sine enheder
- c) forsvareren mister alle sine enheder
- d) begge sider mister alle sine enheder

Så længe kampen fortsætter, gentages trin 2-6 (enheder som tidligere er placeret tilbage på spillepladen kan ikke genindsættes i kampen.) Hver sådan et sæt trin konstituerer en kampcyklus.

Angriberen trækker sig tilbage

Angriberen (aldrig forsvareren) kan trække sig tilbage i dette trin. Flyt alle angribende land- og flådeenheder i kampen tilbage til et og samme tilstødende felt, hvorfra mindst en af enheder kom. Alle sådanne enheder skal trække sig tilbage til det samme territorium, uanset hvorfra de hver især kom.

Luftvåben

Fly kan trække sig tilbage til et vilkårligt venligtsindet territorium indenfor deres resterende rækkevidde. Et jagerfly kan trække sig tilbage til et hangarskib eller en søzone, såfremt et hangarskib i omrokeringsfasen flytter ind i den zone (du skal erklære at hangarskibet vil flytte ind i zonen på dette tidspunkt). Tilbagetrækkende fly bliver udsat for skydning fra fjendtlige luftværnskanoner i de territorier de passerer.

Sølandsætning

Kun fly kan trække sig tilbage fra landkrigen i en sølandsætning. Alle landtropper skal fortsætte kampen.

Ubåde

Ubåde på begge sider kan trække sig tilbage ved at dykke ned. Returner ubådene til spillepladen og læg dit kontrolflag under den, for at markere at den er neddykket. Den forbliver neddykket indtil omrokeringsfasen er overstået. (Neddykkede ubåde kan ikke forhindre fjendtlige fartøjer i at passere gennem søzonen).

Angriber eller forsvarer mister alle sine enheder

Så snart enhederne på begge sider er nedkæmpet, slutter kampen. Hvis den ene spiller har tropper tilbage, vinder denne spiller kampen. Hvis forsvareren har tropper tilbage så flyt dem tilbage til det respektive felt på spillepladen.

Trin 8: erobre territorium

Hvis du som angriber vinder slaget i et territorium og du har en eller flere landtropper tilbage der, overtager du kontrollen af territoriet. Hvis alle enheder på begge sider bliver nedkæmpet, er der ingen vinder og territoriet skifter ikke hænder. Flådestyrker kan ikke erobre territorier &ndash; de skal blive til havs.

Fly kan aldrig erobre et territorium. Hvis din angrebsstyrke kun har fly tilbage kan du ikke erobre det territorium du har angrebet, selvom der ikke er flere fjendtlige tropper i territoriet. De skal returnere til et venligtsindet felt. Jagerfly kan returnere til et venligtsindet

hangarskib eller venligtsindet søzone, såfremt der flytter et hangarskib ind i zonen i omrokeringsfasen. (du skal tilkendegive med det samme at hangarskibet flytter derind, i omrokeringsfasen).

Flyt de overlevende landtropper fra kamppladen ind i det erobrede territorium, placer dit kontrolflag der og juster pointene på pointtavlen. Din national indkomst stiger med den værdi det erobrede territorium har; tilsvarende falder taberens nationalindkomst.

Enhver luftværnskanon eller fabrik der står i det erobrede territorium skal blive der, og tilhører nu dig. (Hvis du har erobret en fabrik, må du først bruge den på din næste tur).

#### Afslutte flyenes træk

Fly må kun lande i territorier der var venligtsindede fra starten af din tur &ndash; de kan ikke lande i et fjendtligt eller netop erobret territorium. Et jagerfly kan lande på et venligtsindet hangarskib i en søzone i det øjeblik hangarskibet sejler derind i omrokeringsfasen. Hvis et jagerfly ikke har noget sted at lande i slutningen af omrokeringsfasen, går det tabt og fjernes fra spillet.

Du skal have et hangarskib til at opsamle et jagerfly som ender sit træk i kampfasen i en søzone. Du må ikke sende jagerfly ud i kamp i en søzone, hvis ikke du kan forudsige hvor det skal lande (kamikaze angreb). Dog, såfremt det hangarskib der skal opsamle jagerflyet, bliver nedkæmpet før det kan opsamle jagerflyet, går jagerflyet tabt.

#### Befri et territorium

Hvis du erobrer et territorium, som fra starten af spillet tilhører et medlem af din alliance, befrier du dette. Du kan ikke tage kontrollen over det; i stedet får den oprindelige indehaver pointene for det.

Hvis dette territoriums oprindelige indehaver har mistet sin hovedstad til fjenden, og du befrier det, må du modtage pointene og økonomien for dette territorium og kan bruge fabrikken (hvis der er nogen) indtil den oprindelige indehavers hovedstad er befriet.

#### Eobre og befri hovedstæder

Hvis du erobrer et territorium som har en fjendtlig hovedstad (Washington, Moscow, London, Berlin eller Tokyo), følger du samme procedure som ved erobring af et territorium. Tilføj territoriets værdi til dine point på pointtavlen. I tillæg erobrer du alle de IPC som den oprindelige indehaver har tilbage. F. eks. Hvis de tyske tropper erobrer Moscow og USSR har 18 IPC tilbage, udleveres disse øjeblikkeligt til den spiller der kontrollerer Tyskland.

Den tidligere ejer af den erobrede hovedstad er stadig med i spillet, men kan ikke modtage indkomst fra de territorier stadig kontrollerer og kan ikke købe nye enheder før hovedstaden er befriet. Spilleren undlader alle faser, undtagen angrebs-, kamp- og omrokeringsfaserne. Hvis denne verdensmagt eller en fra dens side tilbageerobrer (befrier) hovedstaden, kan den oprindelige ejer igen modtage indkomst fra de territorier han eller hun kontrollerer, og fra de territorier som nu er &rdquo;besat&rdquo; af venligtsindede enheder. Dog, trods alt, kan spilleren endnu ikke producere nye enheder, før på næste tur. Det er en lang og hård vej tilbage, efter at have mistet sin hovedstad.

#### Erobring af en Victory City (VC)

Når du erobrer en VC med en fjendtlig VC, erstat denne spillers kontrolflag på VC tavlen med et af dine egne. Hvis din side, ved slutningen af omgangen, kontrollerer nok VC til at opfylde sejrsvilkårene som blev aftalt ved spillets start, vinder din side krigen.

#### Behøver jeg bruge Battle Board (kamppladen)?

(se figur side 18)

Kampfasen som er vist på side 18 tager forudsætning i, at kampen afvikles på Battle Board. Dog kan rutinerede spillere ofte afvikle enkle kampscener på selve spillepladen. Hvis det er nemmere at afvikle kampene på selve spillepladen, bør I vælge dette. Dog, såfremt den ene spiller ønsker at benytte Battle Board bør I gøre dette.

## Eksempel på kamp

Tyskerne angriber englænderne i India, som indeholder VC, Calcutta.

### Trin 1: placer enhederne på kamppladen

Tyskland er angriberen. Dets infanteri, kampvogne og jagerfly placeres i de respektive kolonner på angriberens side af kamppladen (henholdsvis 1, 3 og 3). Englands kampvogn, infanteri og luftværnskanon placeres i de respektive kolonner på kamppladen (henholdsvis 3, 2 og 1).

### Trin 2: begynd ildåbningsfasen

Den engelske luftværnskanon skyder på den tyske jager. Englands spiller kaster en terning med "1" – en træffer! Tysklands spiller flytter jageren til angriberens Casualty Zone, og Englands spiller flytter luftværnskanonen tilbage på spillepladen.

### Trin 3: fjern ofre for ildåbningsfasen

Det tyske jagerfly er nedkæmpet og fjernes fra kamppladen.

### Trin 4: angribende enheder skyder

Tysklands spiller kaster en terning for infanteri og får "4", en forbier, men kaster en terning for kampvognen som bliver "2" – en træffer! Den engelske spiller vælger at miste en infanteri og flytter den til forsvarerens Casualty Zone.

### Trin 5: forsvarende enheder skyder

Den engelske spiller kaster en terning for kampvognen som forsvarer med "3", og en for infanteri som forsvarer med "2" (selvom den er placeret i Casualty Zone. Den engelske spiller kaster "4" og "5" – begge forbier.

### Trin 6: fjern ofre

Den engelske infanteri er nu nedkæmpet.

### Trin 7: forsæt angrebet eller foretag tilbagetrækning

Den tyske spiller ønsker ikke at trække sig tilbage, så en ny kampcyklus starter igen ved trin 2. Der er dog ingen aktivitet ved trin 2 og 3, da der ikke er nogen enheder tilbage med ildåbningsfordel.

### (næste) trin 4: angribende enheder skyder

Tyskland kaster en terning for infanteri og laver "1" – en træffer! Englands sidste enhed, kampvognen, må blive ramt. Tyskland kaster ikke sin terning for sin kampvogn, da der ikke er flere fjendtlige enheder tilbage at skyde på.

### (næste) trin 5: forsvarende enheder skyder

Den engelske spiller kaster nu for kampvognen (som nu er ramt og står i Casualty Zone) og scorer "2" – en træffer! Den tyske spiller vælger at ofre infanteri divisionen.

### (næste) trin 6: fjern ofre

Den engelske kampvogn og den tyske infanteri er nu begge nedkæmpet og fjernes fra spillet.

### (næste) trin 7: fortsæt angreb eller foretag tilbagetrækning

Den engelske spiller har mistet alle sine enheder, så Tyskland vinder og kampen er ovre.

## Trin 8: erobre territorium

Tyskland har erobret India, et territorium med en værdi på 3. Tyskland placerer sin kampvogn ved siden af den erobrede luftværnskanon i territoriet, og placerer sit kontrolflag der. Tysklands kontrolflag på pointtavlen flyttes op med 3; Englands kontrolflag på pointtavlen flyttes ned med 3. Tyskland har således erobret Calcutta. Den tyske spiller fjerner det engelske kontrolflag ved feltet med Calcutta på VC tavlen. Aksemagterne er nu et skridt tættere på sejren.

## Specielle kampe

Nogle specielle kampsituationer finder sted i denne fase. De er beskrevet i detaljer nedenfor.

## Sølandsætning

I en sølandsætning afskibes landtropper fra et fragtskib for at angribe et fjendtligt kystterritorium (et der grænser op til en søzone) eller en øgruppe. Angriberen skal i angrebsfasen tilkendegive hvilket territorium der angribes. I kampfasen kan angriberen afbryde landsætningen, men kan ikke omdirigere tropperne til et andet territorium.

## Søslag

Hvis der er fjendtlige flådestyrker i søzonen hvor fragtskibene vil landsætte tropper, opstår der et søslag først. Dette håndteres på samme vis som andre kampe, bortset fra at kun skibe og fly kan deltage. Alle dine skibe (inklusive fragtskibe) angriber hele fjendens flåde og jagerfly i denne søzone. Hvis du rydder søzonen for fjendtlige enheder, kan dine overlevende fragtskibe landsætte deres angribende landtropper. Således begynder nu sølandsætningen.

Hvis et søslag finder sted, skal dine slagskibe skyde samtidigt med andre angribende enheder, ikke i ildåbningsfasen. De kan ikke støtte de angribende landstyrker.

(se øverste figur på side 20): i denne sølandsætning må det japanske slagskib yde ildstøtte til de angribende landtropper i ildåbningsfasen, fordi der ikke er fjendtlige skibe i søzonen. På et terningekast med "4" eller mindre, nedkæmpes en US infanteri.

(se nederste figur på side 20): men i denne, skal alle de japanske flådestyrker først kæmpe mod det amerikanske hangarskib, derfor kan det japanske slagskib ikke skyde i ildåbningsfasen. De angribende landtropper kan ikke trække sig tilbage, selvom jagerflyet kan.

## Landkamp

Kampen på land afvikles på samme vis som andre kampe, bortset fra at angribende landtropper ikke kan trække sig tilbage (heller ikke selvom de kom fra et tilstødende territorium eller fra andet territorium). Hvis der ikke er noget søslag kan slagskibene yde ildstøtte ind i territoriet. Hvert slagskib kan affyre et skud ind i det fjendtlige territorium.

## Luftvåben

Et fly kan deltage enten i søslaget eller i kampene på land i sølandsætningen – det samme fly kan ikke deltage begge steder. Angriberen skal give til kende hvilke fly der kæmper i søslaget og hvilke der kæmper på land – og de kan ikke skifte opgave i løbet af kampen. Angribende fly må trække sig tilbage uanset om de kæmper til søs eller på land, jf. normale regler. Forsvarende jagerfly ombord på hangarskibe kan kun forsvare i søslaget. Forsvarende jagerfly i kampen på land kan kun forsvare i kampen på land.

## Artilleri støtter infanteri

Når en infanteri angriber sammen med en artilleri, opgraderes infanteriets angrebsfaktor til "2". Hver infanteri skal suppleres med en-til-en artilleri: hvis du har flere infanteri end artilleri, angriber de overskydende infanteri med deres normale faktor

&rdquo;1&rdquo;.

## Slagskibe tager skade

Til forskel fra andre enheder, skal slagskibe træffes to gange før de sænkes. Hvis et slagskib bliver truffet, skal du placere et af dine kontrolflag under det, for at markere at det er beskadiget &ndash; men det skal ikke flyttes til Casualty Zone før det er truffet for anden gang. Hvis et beskadiget slagskib overlever kampfasen, fjernes kontrolflaget som ligger under det med det samme, og slagskibet er nu repareret og det er klar til fuld indsats i næste kamp igen.

## Multinationale styrker

Enheder fra samme side kan dele et territorium eller en søzone, og skaber således en multinational styrke. Sådanne styrker kan forsvare sig sammen, men de kan ikke angribe sammen.

## Multinationalt forsvar

Når et felt med multinationale styrker bliver angrebet, forsvare alle dets enheder sig sammen. Angriberen skyder som normalt. Hvis der scores en træffer skal forsvarerne i fællesskab vælge hvilke enheder der skal ofres: hvis de ikke kan blive enige, vælger angriberen hvilke enheder der skal ofres. Hver forsvarer kaster selv sine terninger for sine egne enheder.

## Multinationalt angreb

En multinational styrke kan ikke angribe det samme felt, sammen. Hver angribende nation flytter og skyder med sine egne enheder på sin egen tur. Et jagerfly må gerne lette fra et venligtsindet hangarskib men hangarskibet må ikke flytte før det er dets ejers tur. Ligeledes kan et hangarskib sejle med et jagerfly som last, men jagerflyet må ikke lette og angribe før det er dets ejers tur. En landenhed kan angribe et kyst territorium fra et venligtsindet fragtskib &ndash; og landenheden går fra borde på sin ejers tur (såfremt fragtskibet ligger i den tilstødende søzone).

## Transport af multinationale styrker

Fragtskibe som tilhører en venligtsindet nation kan laste og losse dine landenheder. Dette er en tre-delt proces.

1. dine landenheder går ombord på det venligtsindede fragtskib på din tur.
2. fragtskibets ejer flytter (eller flytter ikke) det på sin egen tur
3. du lader dine troppe gå fra borde på din næste tur

## Raketangreb

Hvis du har udviklet raketter, kan dine luftværnskanoner fungere som raketkastere. Du kan foretage raketangreb mod fjendtlige fabrikker for at reducere fjendens IPC. I angrebsfasen nævner du hvilke luftværnskanoner der skal foretage raketangreb. Der er intet forsvar mod raketangreb. Du skal vælge en fjendtlig fabrik indenfor en radius af 3 felter og kaste en terning for hver kanon; dog kan hver kanon ikke reducere fjendens IPC med mere end det pågældende territoriums værdi. Modstanderen skal give til banken det antal IPC svarende til raketangrebet (eller alle sine IPC hvis der ikke er IPC nok).

## Strategisk bombing

Strategisk bombing er et økonomisk angreb mod en fjendtlig fabrik for at ødelægge IPC. Kun bombemaskiner kan foretage strategisk bombing.

Foretage strategisk bombing på samme måde som alm. Kamp. Dog involverer det kun angribende bombemaskiner og forsvarende luftværnskanoner, selvom du også foretager andre konventionelle angreb mod samme territorium i denne tur. Du kan ikke bruge de samme bombemaskiner til det strategisk bombing og andre angreb om samme territorium i en tur.

I ildåbningsfasens 4 trin skal en fjendtlig luftværnskanon syde mod hver enkelt angribende fly. Enhver bombemaskine som overlever



må angribe fabrikken. Kast en terning for hver overlevende bombemaskine; dog kan hver bombemaskine ikke reducere flere IPC end territoriets værdi. Modstanderens skal give så mange IPC til banken, svarende til angrebet (eller så mange som spilleren har alt efter hvilket beløb der er størst).

Således slutter den strategiske bombing. Flyt alle bombefly som er involveret i angrebet fra kamppladen. De kan ikke deltage i andre kampe i det territorium. Bombemaskinerne skal returnere til et venligtsindet territorium.

## Fase 5: Omrokeringsfase

I denne fase kan du flytte de enheder der ikke har været i kamp. Dette er et godt tidspunkt at samle dine enheder på enten for at styrke udsatte territorier eller for at forstærke enhederne ved fronten. Du kan ikke flytte ind i fjendtlige territorier i denne fase.

Hvor kan enhederne flytte hen?

Landenheder: Landenheder kan flytte ind i venligtsindede territorier. De kan aldrig flytte ind i fjendtlige territorier (også selv og disse ikke indeholder fjendtlige enheder men blot er fjendtlige kontrollerede).

Luftvåben: Fly kan lande i venligtsindede territorier. De kan ikke afslutte deres træk i fjendtlige territorier eller et territorium du netop har erobret på denne tur. Jagerfly kan lande på en venligtsindet hangarskib, selv dem der har flyttet i denne fase (men ikke midt i et hangarskibs træk).

Flådestyrker: Flådestyrker kan flytte gennem venligtsindede søzoner. De kan ikke sejle igennem fjendtlige søzoner, undtagen når den fjendtlige styrke består udelukkende af neddykkede ubåde. Fragtskibe kan flytte til venligtsindede kystområder og laste eller losse last, med mindre de har flyttet i angrebsfasen. Fragtskibe som har været i kamp må enten laste eller losse (ikke begge) i denne fase, men ikke hvis de har trukket sig tilbage fra kamp i denne tur.

Hangarskibe kan sejle til søzoner indeholdende venligtsindede jagerfly for at tillade dem landing. Et hangarskib skal afslutte sit træk når en jager har landet på det.

Ubåde kan ikke afslutte deres omrokeringstræk i en fjendtlig søzone. I slutningen har denne fase skal alle neddykkede ubåde komme til overfladen. Dette udløser ikke kamp, selv om der fjendtlige enheder i denne søzone - denne turs kampfase er overstået. Dog må en spiller som begynder sit angreb med enheder fra en søzone indeholdende fjendtlige ubåde vælger ikke at flytte og i stedet angribe ubådene.

Hvor skal jeg flytte hen?

Det er nu du skal forberede dig til fremtiden. Flyt enheder for at forsvare territorier og søzoner som du værtsætter især din sides hovedstæder og VC. Placer enheder som du vil ofre på fjendens vej for at sinke ham. Forstærk sejrrige enheder som har erobret territorier flyt dine fragtskibe og hangarskibe hen hvor de kan opsamle og flytte venligtsindede enheder til kritiske områder. Træk svage forsvarsenheder så som bombemaskiner væk fra fjendens rækkevidde. Gem ikke noget hvor det ikke er til gavn senere.

## Fase 6: Placer nye enheder

I denne fase skal du placere de enheder du købte i produktionsfasen. Flyt de nye enheder fra mobiliseringszonen på spillepladen til

territorier med fabrikker som du har kontrolleret fra starten af din tur. (Du kan endnu ikke bruge fabrikker som du har erobret på denne tur).

## Begrænsninger i placering

Du kan kun placere et antal enheder op til den maximale værdi af territoriet med fabrikken. Du kan ikke placere nye enheder på en fabrik som tilhører en venligtsindede nation med mindre dennes hovedstad er på fjendtlige hænder.

Placer landtropper i territorier med fabrikker. De må ikke begynde spillet med at være ombord på fragtskibe eller hangarskibe. Dog kan jagerfly placeres direkte på nye hangarskibe. Placer flådestyrker i søzoner der grænser op til et territorium med en fabrik. Nye flådestyrker kan placeres selv i en fjendtlig søzone. (Der opstår ikke kamp fordi kampfasen er overstået). Nye hangarskibe kan placeres med jagermaskiner om bord enten at disse jagere blev produceret på denne tur eller allerede er i territoriet med fabrikken. Placer nye fabrikker i et territorium du har haft siden starten af din tur og som har en værdi 1. Du kan aldrig have mere en fabrik pr. territorium.

## Fase 7: Modtage indkomst

I denne fase tjener du produktionsindkomst til at finansiere fremtidige angreb og strategier. Kig på pointtavlen og modtag det antal IPC fra banken. Dobbelttjek din indkomst ved at sammenlægge værdierne i alle de territorier du kontrollerer. Hvis din hovedstad er under fjendtlig kontrol kan du ikke modtage indkomst. En nation kan ikke låne IPC til en anden nation selvom begge nationer er på samme side.

## Afslut din tur

Når du har modtaget din indkomst er det den næste spillers tur. Når alle spillere har gennemført deres tur skal du kontrollere for sejr.

I slutningen af hver omgang, efter at alle fem nationer har haft deres tur, skal du kontrollere om den ene side har opfyldt sejrsvilkårene som blev aftalt ved spillets start. Hvis din side kontrollerer tilstrækkelige VC for at opnå de aftalte sejrsvilkårene vinder din side krigen.

Ellers, starter en ny omgang og konflikten fortsætter.

## Individuel vinder

Selv om Axis & Allies er et holdspil, er det også muligt at finde en individuel vinder. Dette er alternativt da mange spillere værdsætter holdspillet mere end den individuelle sejr. Fratræk start nationalproduktionstallet for hvert medlem af den vindende side (markeret på pointtavlen) fra det endelige nationalproduktionstal. Den spiller der har forøget sit nationale produktionstal mest, er den individuelle vinder.

## Enheds profiler

Fra side 24 kan du se detaljerede oplysninger om hver enkelt enhed. Hver enhed har en kort beskrivelse inklusiv nationalt tilhørsforhold, pris, angrebs- og forsvarsfaktor samt det antal territorier eller søzoner dens rækkevidde tillader. Hver enhed har også specielle egenskaber, der er beskrevet nedenunder disse oplysninger.

## Landenheder

Infanteri, artilleri, kampvogne og luftværnskanoner kan angribe og forsvare i territorier. Kun infanteri, artilleri og kampvogne kan erobre fjendtlige territorier. Alle, undtagen fabrikker, kan fragtes med fragtskib. Fabriker er placeret i territorier, men kan ikke flytte, angribe, forsvare eller blive transporteret.

Infanteri: soldater som er ryggraden i enhver landstyrke. (se figurer side 24).

Pris: 3

Angreb: 1 (2 når den støttes af artilleri)

Forsvar: 2

Rækkevidde: 1

Specielle egenskaber:

Når den i et angreb støttes af artilleri opgraderes dens faktor til 2. Hver infanteri skal matches af en støttende artilleri. Hvis du har flere infanteri end artilleri i et angreb, så har de overskydende infanteri deres almindelige angrebsfaktor på 1. infanteri støttes ikke af artilleri i forsvar (opgraderes ikke).

Artilleri: tungt kanonbatteri som eventuelt kan støtte infanteri angreb.

Pris: 4

Angreb: 2

Forsvar: 2

Rækkevidde: 1

Specielle egenskaber:

Når den angriber sammen med infanteri, opgraderes infanteriets faktor til 2. (se infanteri).

Kampvogn: pansret enhed som danner tyngde i angreb og forsvar

Pris: 5

Angreb: 3

Forsvar: 3

Rækkevidde: 2

Specielle egenskaber:

Blitz: i angrebsfasen kan kampvognen rykke ind i 2 fjendtlige tilstødende territorier, men kun hvis det første territorium er ubesat. Den tager kontrol over det første territorium inden den rykker videre til det næste. Dette kaldes: "blitz". Det næste territorium kan være fjendtligt eller venligtsindet eller endda det territorium som kampvognen kom fra. En kampvogn som støder på fjendtlige enheder i det første territorium den kører ind i, skal stoppe der selvom den fjendtlige enhed består af en luftværnskanon eller fabrik.

Luftværnskanon: kanonbatteri som skyder invaderende fly ned.

Pris: 5

Angreb: ingen (dog 1 terning ved raketangreb mod fjendtlige fabrikker)

Forsvar: 1 (kun ved ildåbningsfasen)

Rækkevidde: 1 (kun i omrokeringsfasen)

Specielle egenskaber:

Den kan ikke angribe &ndash; den kan aldrig flytte i angrebsfasen, (kun ombord på et fragtskib). Den kan kun angribe med raketter.

Den kan nedskyde fjendtlige fly. Hver gang et fjendtligt fly passerer et territorium med en luftværnskanon, skal kanonen skyde i kampens ildåbningsfase. Kast en terning for hvert fly der angriber (kun 1 luftværnskanon i hvert territorium kan skyde &ndash; selvom de tilhører forskellige nationer). For hver "1" nedkæmpes et fjendtligt fly, og fjernes fra spillet.

Hvis et territorium med en luftværnskanon bliver erobret, falder kanonen i erobrersens hænder. Den kan så bruges af erobreren fremover. Luftværnskanoner kan aldrig ødelægges, kun når de er ombord på et fragtskib som sænkes. Hvis du flytter en af dine luftværnskanoner ind i et venligtsindet territorium, skal du placere et af dine kontrolflag under den. Hvis du befrier et territorium med en erobret luftværnskanon, tilhører kanonen igen sin oprindelige ejer.

Våbenudvikling &ndash; raketter: hvis du har raketudvikling, fungerer dine kanoner som raketkastere. Du kan angribe fjendens

produktion med din kanon, kampfasens ildåbningsfase. Dette er den eneste mulighed kanonen har for at angribe. Vælg en fabrik der er maksimalt 3 felter væk og kast en terning for hver kanon (husk, det maksimale hver raket kan ødelægge er et antal IPC svarende til territoriets værdi). Modstanderen afleverer så det &rdquo;ødelagte&rdquo; antal IPC til banken.

Fabrik: den producerer nye enheder

Pris: 15

Angreb: ingen

Forsvar: ingen

Rækkevidde: ingen

Specielle egenskaber:

Den kan ikke angribe, forsvare eller flytte. Den kan ikke transporteres. Den placeres aldrig på kamppladen. Når den bliver ramt af raketangreb, bliver den ikke ødelagt &ndash; ejeren skal blot aflevere IPC til banken.

Du kan kun placere dine nye enheder i et territorium hvor der står en fabrik, som du har haft fra starten af din tur. Du kan maksimalt placere et antal enheder på fabrikken, svarende til territoriets værdi (f.eks. en fabrik i Eastern Canada kan kun producere 3 enheder i hver omgang). Du kan placere nye fabrikker i et territorium som du har haft siden starten af din tur og som har en værdi på minimum 1. der kan aldrig være mere end 1 fabrik i hvert territorium.

Hvis et territorium bliver erobret, bliver fabrikken også erobret. Den kan bruges af erobreren omgangen efter at den er erobret. Fabrikker kan aldrig ødelægges. Du kan ikke placere dine nye enheder på en fabrik der tilhører en af dine allierede, medmindre dennes hovedstad er på fjendtlige hænder. Selv hvis du befrier et territorium med en fabrik, kan du ikke selv bruge den &ndash; den tilhører igen dens oprindelige ejer og kan bruges af denne ejer på hans eller hendes tur.

Luftvåben

Jagere og bombere kan angribe og forsvare i både territorier og søzoner. De kan kun lande i venligtsindede territorier (jagere kan dog også lande på venligtsindede hangarskibe). Dine fly kan ikke lande i territorier som du netop har erobret, uanset om de har været i kamp eller ej. Fly kan passere fjendtlige territorier og søzoner som hvis de var venligtsindede. Dog bliver de udsat for skud fra fjendtlige luftværnskanoner, hver gang de passerer et fjendtligt territorium med en luftværnskanon.

For at afgøre rækkevidden, tæller du hvert felt dit fly rykker ind i, efter at det er lettet. Når det flyver over vand fra et kystområde eller øgruppe, tælles den første søzone som 1 felt. Når det flyver til en øgruppe, tælles den omkransende søzone og øgruppen selv, som 1 felt hver (dvs. 2 felter). (En Ø betragtes som et territorium inde i en søzone og er derfor et separat felt &ndash; jagerfly på en Ø kan ikke deltage i forsvaret af den omkransende søzone). Når en jager flytter fra et hangarskib skal den søzone som hangarskibet ligger i ikke tælles som 1 felt &ndash; jagerflyet er jo allerede i søzonen. For at deltage i kamp, skal jagerflyet lette fra hangarskibet før hangarskibet begynder at sejle &ndash; ellers betragtes jageren som last.

Du kan ikke sende dine fly på &rdquo;selvmordsmissioner&rdquo;. Du skal være i stand til at forudsige hvor dine fly skal lande, efter at de er færdige med at kæmpe. Enten på en Ø eller territorium &ndash; eller på et hangarskib (jagerfly). Du skal tilkendegive allerede i angrebsfasen at dit hangarskib efter kampen omrokerer ind i en søzone for at opsamle jagerflyet.

Jagerfly: små hurtige fly, som truer alt på land eller til søs.

Pris: 10

Angreb: 3

Forsvar: 4

Rækkevidde: 4 (6 med langdistance udvikling)

Specielle egenskaber: jagere kan transporteres af hangarskibe. Op til 2 jagerfly ad gangen kan være ombord på et venligtsindet hangarskib. En jager skal starte sit træk fra hangarskibets udgangsposition for at deltage i kamp i samme tur. Jagerflyet kan lande på

et hangarskib efter kamp (selvom flyet trækker sig tilbage fra kampen) eller i omrokeringsfasen. En jager må dog ikke lande på et hangarskib mens hangarskibet stadig sejler. Dit hangarskib kan flytte til en søzone, hvor en af dine jagere har afsluttet sit træk men kan så ikke sejle yderligere på denne tur.

Et jagerfly som er placeret på et hangarskib der bliver sænket, skal forsøge at lande. Flyet må flytte 1 felt til et venligtsindet territorium eller hangarskib, ellers går det tabt. Dog kan et jagerfly som er ombord på et angribende hangarskib, lette før kampfasen og hvis flyet overlever kampen ka det trække sig til et venligtsindet territorium eller hangarskib, indenfor dets rækkevidde. Hvis jageren ikke har noget sted at lande efter omrokeringsfasen, styrter den ned &ndash; og udgår af spillet..

(Se figur side 27, venstre): sænkning af et forsvarende hangarskib: den angribende japanske ubåd sænker det engelske hangarskib og dykker derefter ned når forsvarende har skudt. Både det amerikanske og engelske jagerfly kan flyve 1 felt i sikkerhed. De kan lande enten i New Zealand eller på det amerikanske hangarskib (venligtsindet). Ellers går de tabt.

(Se figur side 27, højre): sænkning af et angribende hangarskib: det angribende engelske hangarskib sænkes af den japanske ubåd, som derefter dykker ned. Det amerikanske jagerfly er betragtet som last og går derfor ned sammen med hangarskibet. Men den engelske spiller kan lette sit jagerfly før kampen begynder, så det stadig kan flyve 4 felter. Blandt dets muligheder for at lande er, New Zealand, Australia, The Solomon Islands og det amerikanske hangarskib. Flyet kan ikke blive i dets egen søzone, fordi det vil styrte ned før det amerikanske hangarskib kan opsamle det (på USA&rsquo;s tur).

Våbenudvikling: jettfly: hvis du har udviklet jettfly, forsvarer alle dine jagere nu med &rdquo;5&rdquo; i stedet for &rdquo;4&rdquo;.

Våbenudvikling: langdistance fly: hvis du har udviklet langdistance fly, kan dine jagerfly bevæge sig 6 felter i stedet for 4.

Bombefly: Mammut, som kan flyve langt og kaste bomber over deres mål

Pris. 15

Angreb: 4 (kast to terninger ved Heavy Bombers &ndash; tunge bombefly)

Forsvar: 1

Rækkevidde: 6 (8 ved langdistance udvikling)

Specielle egenskaber: strategisk bombing: bombefly kan foretage et økonomisk angreb mod en fjendtlig fabrik. Under ildåbningsfasen kan bombefly som overlever luftværnskanonens spærreild, kaste deres last mod fabrikken. Kast en terning for hver bombemaskine, mod fabrikken. Husk, det maksimale antal IPC hver bombemaskine kan &rdquo;ødelægge&rdquo; er svarende til territoriets værdi. Modstanderen afleverer så det tilsvarende antal IPC til banken.

Våbenudvikling &ndash; tunge bombemaskiner: hvis du har Heavy Bombers må dine bombemaskiner bruge 2 terninger i angreb og kan således score to træffere &ndash; også ved strategisk bombing (husk, det maksimale antal IPC hver bombemaskine kan &rdquo;ødelægge&rdquo; svarer til territoriets værdi).

Våbenudvikling: langdistance fly: hvis du har udviklet dette, kan alle dine bombefly bevæge sig 8 felter i hver omgang.

Flådestyrker

Slagskibe, destroyere, hangarskibe, fragtskibe og ubåde angriber og forsvarer i søzoner. De kan aldrig flytte ind i territorier.

Alle flådeenheder kan bevæge sig 2 søzoner. De kan ikke sejle gennem fjendtlige søzoner, kun når hvis fjendens enheder består af neddykkede ubåde.. hvis en fjendtlig søzone er besat af andre skibe end neddykkede ubåde, skal dine skibe stoppe deres træk der og kæmpe. Ubåde er en undtagelse, de kan passere gennem en fjendtlig søzone uden at stoppe medmindre der er en destroyer tilstede.

Nogle enheder kan transportere andre enheder. Fragtskibe kan kun transportere land enheder. Hangarskibe kan kun transportere jagerfly.

**Slagskibe:** havets slagkraftige og næsten uovervindelige Monarker

Pris: 24

Angreb: 4

Forsvar: 4

Rækkevidde: 2

Specielle egenskaber: slagskibe skal træffes 2 gange før de er sænket. Hvis et slagskib bliver truffet lægger du et af dine kontrollag under det for at markere at det er beskadiget, men flyt det ikke til Casualty Zone medmindre det bliver truffet for anden gang i samme kampfase. Hvis et beskadiget slagskib overlever kampen, fjernes kontrollaget.

**Kystbombardement:** ved en sølandsætning kan dine slagskibe i samme søzone som fragtskibene landsætter deres tropper, skyde ind på land. Hvert slagskib kan i ildåbningsfasen affyre 1 skud ind i det territorium der bliver angrebet (de forsvarende landtropper kan ikke skyde tilbage mod slagskibene). Et slagskib kan ikke skyde ind på land, hvis det har været involveret i søslag forud for sølandsætningen.

**Destroyere:** små, hurtige krigsskibe som jagter ubåde

Pris: 12

Angreb: 3

Forsvar: 3

Rækkevidde: 2

Specielle egenskaber: en destroyer neutraliserer alle ubådes fordele. Fjendtlige ubåde kan ikke sejle gennem en søzone hvor du har destroyere. Hvis du har en destroyer med i kamp, kan de enheder der træffes af ubådenes torpedoer skyde tilbage. Ubåde kan ikke dykke ned så længe der er en destroyer med i søslaget.

**Våbenudvikling:** hvis du har udviklet kombineret bombardement, kan dine destroyere skyde ind på land ved en sølandsætning når de befinder sig i samme søzone som fragtskibe der landsætter deres tropper. Hver destroyer affyrer 1 skud, samme regler er gældende som for slagskibe (dog, på faktor "3");).

**Hangarskibe:** gigantiske flydende platforme hvorfra jagere kan lette og lande.

Pris: 16

Angreb: 1

Forsvar: 3

Rækkevidde: 2

Specielle egenskaber: et hangarskib kan have op til 2 jagere ombord, inklusiv dem fra venligtsindede nationer. Jagerfly fra venligtsindede nationer kan lette og lande på dine hangarskibe, men kun på deres ejers tur. Et jagerfly skal sendes af sted fra hangarskibets udgangsposition for at kunne deltage i kamp i samme tur. Hvis hangarskibet først begynder at sejle, betragtes jagerne som last. Jagere fra en venligtsindet nation som er ombord på et angribende hangarskib, betragtes altid som last, da det ikke er deres tur. Dit hangarskib kan sejle ind i en søzone hvor en af dine jagerfly har afsluttet sit træk (og skal faktisk gøre det) men kan så ikke flytte yderligere i den omgang.

Jagerforsvar: når som helst et hangarskib bliver angrebet, er jagerflyene ombord (også dem fra venligtsindede nationer) at betragte som at være i luften og er med til at forsvare sig og kan derfor vælges som ofre, i stedet for at lade hangarskibet ofre. (Dette kan dog ikke lade sig gøre, hvis hangarskibet bliver ramt af en torpedo fra en ubåd, da ubåde kun kan skyde på skibe).

Fragtskibe: fartøjer som fragter landtropper til kampzonen

Pris: 8

Angreb: ingen

Forsvar: 1

Rækkevidde: 2

Specielle egenskaber: ingen angrebsskud: et fragtskib har en angrebsfaktor på 0, så det kan aldrig skyde i et angreb. Det må dog gerne være del af en angrebsstyrke. Hvis det er den eneste angribende enhed der er tilbage, skal det overleve forsvarerens skydning, før det kan trække sig tilbage. Hvis et fragtskib sænkes, går dets last ned sammen med det.

Fragte landtropper: (se figur side 30, nederst) et fragtskib kan fragte landtropper som tilhører dig eller en af dine allierede. Dets kapacitet er en hvilken som helst landenhed + 1 infanteri. Således kan et fuldt lastet fragtskib, fragte: 1 kampvogn og 1 infanteri eller 1 artilleri og 1 infanteri eller 1 luftværnskanon og 1 infanteri eller 2 infanteri. Disse enheder kan også tilhøre en venligtsindet nation. Et fragtskib kan aldrig fragte en fabrik.. landtropper ombord på et fragtskib er last &ndash; de kan ikke angribe eller forsvare mens de er til havs. De går tabt hvis fragtskibet sænkes.

Landtropper som tilhører en venligtsindet nation skal gå ombord på deres ejers tur, sejles på fragtskibets ejers tur, og gå i land på deres ejers tur i en senere omgang.

At blive fragtet med fragtskib kræver landenhedens fulde rækkevidde. Landenheden kan ikke flytte før den går ombord eller efter at den er gået i land, i denne tur. Placer landehederne ved siden af fragtskibet så længe de er til havs.

Laste og losse: et fragtskib kan tage enheder ombord før, under og efter det har sejlet. Det tage en enhed ombord sejle 1 søzone, opsamle en enhed mere, sejle 1 søzone mere, og sætte enhederne i land hvor det ender sit træk. Det må også blive i søzonen med enhederne ombord. Et fragtskib kan kun sætte tropper i land i et fjendtligt territorium ved en sølandsætning.

(se figur side 31, øverst): transport af venligtsindede enheder: at sejle US-infanteri fra West Indies til Panama på et UK-fragtskib er en tre-delt proces:

1. på USA's tur går US-infanteri ombord på UK-fragtskib
2. på UK's tur sejler fragtskibet til Panama
3. på USA's næste tur går tropperne i land i Panama

Når et fragtskib har sat sin last i land, kan det ikke sejle videre i denne tur. Et fragtskib kan aldrig landsætte tropper i 2 territorier i samme omgang, og heller aldrig sætte tropper over på et andet fragtskib. Et fragtskib som har været i kamp må enten laste eller losse enheder efter kampen &ndash; men ikke begge dele. Hvis en søzone indeholder fjendtlige skibe, må fragtskibet ikke laste eller losse i den søzone.

Bro: et fragtskib kan opsamle og landsætte tropper uden at bevæge sig fra den søzone det befinder sig i. dette kaldes &rdquo;bro&rdquo;. Fragtskibet er stadig begrænset til sin kapacitet. Det kan kun landsætte i 1 territorium, og når dette er sket kan det ikke sejle eller opsamle flere tropper indtil næste omgang. Et fragtskib kan ikke danne bro i en fjendtlig søzone.

(se figur side 31, nederst): transportere dine enheder: det tyske fragtskib har et antal muligheder. Det kan:

• opsamle infanteri fra Algeria, sejle, og opsamle artilleri fra Southern Europe;

- opsamle infanteri fra Algeria, sejle, og opsamle infanteri fra Libya;
- sejle, dernæst opsamle 1 artilleri fra Southern Europe og infanteri fra Libya eller
- opsamle en hvilken som helst af disse enheder

derne næst kan det:

- holde sin last ombord og blive til havs (omrokeringsfasen);
- landsætte en eller flere enheder i Western Europe, Southern Europe, Algeria, Libya eller Balkan (omrokeringsfasen);
- foretage en sølandsætning mod Gibraltar (kampfasen)

det kan dog ikke:

- opsamle kampvognen fra Germany &ndash; kampvognen må ikke flytte først
- opsamle begge artilleri fra Southern Europe (den kan ikke laste så meget)
- landsætte i to territorier (den skal stoppe efter at have landsat i et territorium)
- landsætte i territorium tilstødende søzone 15 (destroyeren forhindre dets adgang, da fragtskibet ikke kan angribe destroyeren)
- foretage sølandsætning i Anglo-Egypt (pga. destroyeren)
- landsætte tropper i Spain eller Turkey (neutrale territorier)
- overføre sin last til et andet fragtskib (ikke tilladt)
- få sine enheder til at bevæge sig efter de er landsat (deres træk er ovre)
- få sine enheder til at trække sig tilbage fra en sølandsætning (de kan ikke trække sig tilbage).

Sølandsætning: et fragtskib må landsætte sin last i angrebsfasen ind i et fjendtligt territorium og derved begynde en sølandsætning. Hvis fjendtlige skibe er tilstede i den søzone hvor fragtskibet skal landsætte sine tropper, skal der først udkæmpes et søslag, dernæst efter at alle forsvarende skibe er destrueret kan sølandsætningen finde sted ind i det fjendtlige territorium.

Ubåde: rovdyr som angriber fra dybet

Pris: 8

Angreb: 2

Forsvar: 2

Rækkevidde: 2

Specielle egenskaber: kan behandle fjendtlige søzoner som hvis de var venligtsindede: en ubåd kan sejle gennem en søzone som indeholder fjendtlige skibe. Hvis den slutter sit træk i en søzone hvor der er fjendtlige skibe, opstår der kamp. En ubåd kan ikke slutte sit træk i en søzone hvor der er fjendtlige skibe, i omrokeringsfasen. En fjendtlig destroyer i en søzone tvinger enhver ubåd til at standse sit træk.

Snig angreb: ubåde skyder altid kun i ildåbningsfasen &ndash; uanset om de er i forsvar eller angreb. De kan kun skyde på flådestyrker. Ofre for dette angreb vil gå tabt før de kan besvare ubådens torpedoer, medmindre der er en fjendtlig destroyer tilstede i søzonen. (alle flåde- og flystyrker kan ramme en ubåd).

Neddykke: en ubåd kan neddykke i kampfasen efter at angriber og forsvarer har skudt, uanset hvad andre enheder gør. Den returneres til spillepladen og forbliver neddykket indtil omrokeringsfasen er afsluttet. Ubåden kommer således op til havoverfladen igen, uanset om der er fjendtlige skibe i søzonen; dette udløser ikke kamp. Fjendtlige skibe kan frit sejle gennem en søzone der indeholder en neddykket ubåd, og fjendtlige fragtskibe kan landsætte deres tropper der.

Tilstedeværelse af en fjendtlig destroyer forhindrer at ubåden kan neddykke.

En eksempel omgang (se figurer side 33)

Vores russiske spiller, Katarina, har sin første tur, som er den første tur i spillet. Hun starter med 24 IPC samt alle enhederne som



fremgår af hendes skema. Hun er allerede truet af tyske tropper i vest. Illustrationerne er her vist, kun med de relevante enheder.

## Fase 1: udvikle våben

Katarina vælger at forsøge med at udvikle raketter. Hun bruger 5 IPC til at købe en forskningstering. Hun kaster en terning og er heldig &rdquo;2&rdquo;! Hendes luftværnskanoner er nu i stand til at skyde på fjendtlige fabrikker.

## Fase 2: købe enheder

Katarina har 19 IPC tilbage. Hun mener at skulle bruge flere kampvogne til at tage kampen op med de tyske styrker, så hun køber 3 kampvogne og en artilleri og placerer dem i mobiliseringszonen på spillepladen.

## Fase 3: angreb

Katarina kan ikke vente længere på at tyskerne opbygger tropper, når de allerede står på tærsklen til hendes hovedstad, Moscow. Hun angriber de tyske tropper i West Russia. Tre infanteri og en kampvogn angriber fra Archangel, og to infanteri og en jager slutter sig til dem fra Karelia S.S.R. . I et separat angreb bruger hun sin luftværnskanon i Russia til at angribe den tyske fabrik i Germany.

## Fase 4: kamp (se figur side 34)

Først foretager Katarina raketangrebet. Tyskland har ikke noget forsvar mod dette, så Katarina kaster en terning i ildåbningsfasen, og slår &rdquo;3&rdquo;. Franz, Tysklands spiller, afleverer 3 IPC til banken.

Katarina gennemfører så sit angreb mod West Russia. Hun stiller sine 5 infanteri i kolonne 1 på angriberens side af kamppladen og sin kampvogn samt jagerfly i kolonne 3. Franz placerer sin artilleri samt infanteri i kolonne 2 og sin kampvogn i kolonne 3, på forsvarerens side.

Ingen enheder i denne kamp har ildåbningsfordel, så Katarina (den angribende spiller) kaster terningerne for sine enheder. Hun kaster terningerne for infanteri først, og får 2 terninger med &rdquo;1&rdquo; &ndash; det er to træffere ud af fem terninger. Dernæst kaster hun terningerne for kampvogn og jagerfly. Hun får &rdquo;2&rdquo; og &rdquo;4&rdquo; &ndash; en træffer. Tyskland har 3 enheder der er blevet ramt (ofre): Franz flytter 3 infanteri til Casualty Zone på forsvarerens side.

Franz skal nu kaste som forsvarer. Han kaster tre terninger for infanteri (selvom de alle er ramt og placeret i Casualty Zone) samt en terning for artilleri. En terning rammer &ndash; med &rdquo;1&rdquo;. Han kaster så for kampvognen, med skyder forbi med &rdquo;5&rdquo;. Katarina flytter 1 infanteri til sin Casualty Zone. Begge spillere fjerner så deres ofre.

Som angriber, kan Katarina nu vælge at trække sig tilbage, men hun fornemmer sejr og gennemfører angrebet. Hun kaster 4 terninger for sine infanteri og får tre &rdquo;1&rdquo;&rsquo;ere &ndash; mere end rigeligt! Franz flytter sine resterende enheder til sin Casualty Zone. Han skyder tilbage og træffer med en &rdquo;2&rdquo; for sin artilleri, men skyder forbi med &rdquo;6&rdquo; for sin uheldige kampvogn. Katarina flytter en infanteri til sin Casualty Zone. Efter at begge spillere har fjernet deres ofre, placerer Katarina sine overlevende enheder i West Russia (undtagen jageren som lander i Russia). Hun overtager nu kontrollen af West Russia og placerer et af sine kontrolflag der. Hendes kontrolflag på pointtavlen rykker 2 point op og viser hendes nye produktion på 26, og Tysklands rykker 2 felter ned på 38.

## Fase 5: omrokering

Archangel se lidt tyndt besat ud, synes Katarina, så hun flytter 2 infanteri og en artilleri ind i Archangel fra Russia. Hun flytte begge kampvogne fra Russia til Karelie S.S.R. . Så flytter hun sin ubåd 2 felter, ind i søzone 6.

## Fase 6: placere nye enheder

Katarina placerer de tre kampvogne og en artilleri som hun købte tidligere, i Caucasus, ved siden af hendes fabrik. Dette er det maksimale antal enheder hun må placere i territoriet, som har en værdi på 4.

Fase 7: modtage indkomst (penge)  
Katarina modtager 26 IPC af banken.

Det er nu Tysklands tur, og Franz er ivrig efter at gengælde!

## Alternative regler

Veteran spillere vil muligvis variere deres muligheder. Det følgende alternative regelsæt viser forskellige nationale fordele til hver enkelt nation, simulerende de historiske eller strategiske fordele. En nation må ikke dele sine fordele med nationerne i dennes alliance.

Enkelte af disse fordele henviser til et territorium som tilhører en bestemt nation fra starten af spillet og er kun effektive hvis territoriet stadig kontrolleres af denne nation. F. eks. Starter USSR med at kontrollere de røde territorier på spillepladen, så hvis der henvises til et &rdquo;rødt territorium&rdquo; gælder det kun såfremt USSR kontrollerer dette felt.

Hvis I vil bruge disse alternative regler, beslut jer så for hvor mange fordele hver nation skal have. Hver nation vælger så det antal fordele som er aftalt. Hvis I foretrækker det, kan I kaste et aftalt antal terninger, som så afgør hvilke fordele hver nation skal have. Se skema her:

## Nationale fordele

Terningekast USSR Tyskland UK Japan USA

1 Russisk Ubådstrussel Radar Tokyo Ø-baser  
vinter Express

2 ikke-angrebs Atlantvolden Fælles Kamikaze Kinesiske  
pagt angreb angreb divisioner

3 Mobile Panzerblitz Enigma Kaiten Marine  
fabrikker afkodet torpedoer infanteri

4 Selvpofrelse Ulvekobbet Mellemøstens Lynangreb Motoriseret  
olie infanteri

5 Patriotisk Luftwaffe Fransk Befæstede Hurtige  
krigsførelse styrtbombere modstand stillinger hangarskibe

6 Transsibirisk Fæstning Koloni Banzai Superfæstninger  
jernbane Europa divisioner angreb

## Russiske fordele:

1. russisk vinter: Ruslands største allierede var vinterkulden. De tyske tropper blev standset brat, da de voldsomme snestorme kom. En enkelt gang i løbet af spillet, når du modtager penge i din sidste fase på din tur, kan du erklære hård vinter. Indtil starten af din

næste tur, forsvarer alle dine infanteri med &rdquo;3&rdquo;.

2. ikke-angrebspagt: japanerne undlod det meste af krigen at angribe russerne. De havde allerede en bjørn som kom mod dem fra øst. Første gang japanske styrker angriber et rødt territorium, må du placere 4 gratis infanteri i dette territorium, før kampen begynder. Hvis du angriber japanske styrker eller territorier, før de angriber dig, mister du denne fordel.

3. mobile fabrikker: i forbindelse med truslen på den russiske front, flyttede russerne deres fabrikker mod øst. De producerede 5.000 kampvogne øst for Ural i 1942. Dine fabrikker kan flytte 1 felt i omrokeringsfasen. De kan ikke flytte i angrebsfasen. Hvis de erobres af fjenden kan fjenden ikke flytte dem.

4. selvpofrelse: efter kampene ved Kursk i 1943, efterlod tyskerne deres granater i de ødelagte kampvogne. Russerne gjorde forskelligt brug af dem. Hvis du vinder et slag som udelukkende består af angribende kampvogne, og mindst 1 angribende kampvogn bliver ødelagt, må du placere 1 gratis kampvogn i dette territorium.

5. patriotisk krigsførelse: efter at Ukraine var gået tabt og fabrikkerne flyttet østpå, kunne USSR ikke brødføde eller genopbygge sig selv. De Allierede kom til hjælp. På din &rdquo;købe enheder&rdquo; fase kan du erstatte venligtsindede enheder med dine egne (tilsvarende) enheder, forudsat disse venligtsindede enheder befinder sig i et rødt territorium. Fjern de venligtsindede enheder fra spillet, og placer i stedet dine egne.

6. transsibirisk jernbane: denne jernbane strakte sig over 10.000 kilometer fra Moscow til Vladivostok &ndash; den længste hovedlinje i verden. Dine infanteri, luftværnskanoner, artilleri kan flytte 2 territorier i hver omgang kun mellem disse territorier: Russia, Novosibirsk, Yakut S.S.R., Buryatia S.S.R.

Tyske fordele:

1. Ubådstrussel: Den tyske Kriegsmarines ubåde sværmede omkring De Allieredes konvojer, og sænkede skibe uden hensyntagen til deres last. I &rdquo;modtage indkomst&rdquo; fasen på henholdsvis UK&rsquo;s og USA&rsquo;s tur, skal der modregnes 1 IPC for hver tysk ubåd der er på spillepladen.

2. Atlanterhavsvolden: Tyskerne befæstede den atlantiske kyst med massive bunkeranlæg, fra Norge til Spanien. Ved en fjendtlig sølandsætning mod et hvilket som helst gråt territorium forsvarer alle dine infanteri med &rdquo;3&rdquo; i første skud.

3. Panzerblitz: de kolossale panzer divisioner rullede henover Europa og Nordafrika. De gennembrød fjendens linier og vendte derefter om i en knibtangsbevægelse og skabte død og ødelæggelse blandt forsvarerne. Hvis dine angribende styrker nedkæmper alle fjendtlige styrker i et eneste slag (hvor alle enheder kun skyder 1 gang), må enhver af dine overlevende kampvogne flytte 1 territorium i omrokeringsfasen.

4. Ulvekobbel: store grupper af ubåde var på rov i Atlanterhavet og arbejdede sammen om at sænke De Allieredes skibe. En ting der altid var sikkert med hensyn til en ubåd var, at der var altid en mere i nærheden. Hvis minimum 3 af dine ubåde angriber ind i den samme søzone, angriber de alle med &rdquo;3&rdquo; (&rdquo;4&rdquo; hvis du har udviklet super ubåde). De kan komme fra flere forskellige søzoner, men skal angriber den samme søzone.

5. Luftwaffe styrtbombere: under slaget om England, kom londonerne til at frygte de tyske JU-87 Stuka bombemaskiner, &ndash; et smalt fly bevæbnet med præcisionsbomber og hylende sirener. Dine jagerfly kan foretage strategisk bombing, samme regler gældende som for bombemaskiner. Kast en terning for hver jagerfly, men divider resultatet med 2 (rundet op) for at afgøre hvor mange IPC fjenden mister. Tabet af IPC kan pr. jagerfly ikke overstige territoriets værdi.

6. Fæstning Europa: Hitler beordrede Gustav Linien i Italien til at holde stand uanset omkostningerne. Prisen var titusinder af omkomne soldater på begge sider. Dine artilleri forsvarer sig med &rdquo;3&rdquo; i alle grå territorier.

Englands fordele:

1. Radar: UK&rsquo;s radarer alarmerede dem når de tyske fly satte over Kanalen. Dine luftværnskanoner i alle sandfarvede territorier skyder nu med &rdquo;2&rdquo; mod fjendtlige fly.

2. Fælles angreb: det mest slagkraftige angreb under krigen, var den allierede invasion i Normandiet i 1944. En enkelt gang i løbet af hele spillet, på din tur, må du erklære fælles angreb. Du gennemfører din tur som normalt, bortset fra at du undlader din angrebs- og kampfase. (Dine enheder må flytte i omrokeringsfasen). På USA&rsquo;s tur, kan USA anvende dine enheder som hvis de var USA&rsquo;s egne. Du og USA&rsquo;s spiller skal blive enige om hvilke tropper der skal ofres når fjenden rammer &ndash; ellers vælger fjenden dem.

3. Enigma afkodet: ved hemmeligt arbejde, afkodede briterne det nazistiske kodesystem, Enigma. De kunne således sende falske meldinger tilbage. En enkelt gang i løbet af hele spillet, når tyskerne har afsluttet sin angrebsfase (før kampfasen begynder) må du foretage et særligt træk. Du må flytte tropper fra et tilstødende territorium ind et venligtsindet territorium som tyskerne angriber. Alternativt må du flytte dine tropper ud af et territorium som tyskerne angriber, til et tilstødende venligtsindet territorium &ndash; du skal dog efterlade minimum 1 enhed i det angrebne territorium. Hvis dine enheder overlever skal de blive i det territorium som de flyttede ind i.
4. Mellemøstens olie: Englands tropper i Mellemøsten tappede olien fra under sandet &ndash; tyskerne prøvede at få fat i denne olie. Hvis et af dine ly lander i Anglo-Egypt, Trans-Jordan eller Persia i din omrokeringsfase, må det flyve yderligere et antal felter svarende til dets normale rækkevidde.
5. Fransk modstand: Frankrig faldt hurtigt i tyskernes hænder. Tusinder af franske patrioter som ellers ville være faldet på slagmarken, rejste sig mod besættelsesmagten. En enkelt gang i løbet af spillet, hvis Western Europe kommer under kontrol af De Allierede, må der placeres 3 gratis infanteri der.
6. Koloni garnison: starten af Anden Verdenskrig viste England på højden af sin magt. To årtier senere var Commonwealth kun en skygge af sit tidligere verdensomspændende jeg. Du begynder spillet med en gratis fabrik i et sandfarvet territorium, med en værdi på minimum 1, efter eget valg. (Der kan kun være 1 fabrik i hvert territorium).

#### Japans fordele:

1. Tokyo Express: den japanske overkommando brugte destroyere til at fragte infanteri &ndash; De Allierede soldater døbte dette; &ldquo;Tokyo Express&rdquo;. Dine destroyere må i tillæg til deres normale funktion fragte 1 infanteri i hver omgang (samme regler gældende som for fragtskibe, mht. at laste og losse enheder).
2. Kamikaze angreb: en frygtindgydende udvikling var de japanske piloters villighed til at flyve deres fly direkte ind i US skibe. De udviklede endda &rdquo;flyvende bomber&rdquo; bemanded med soldater. Dine fly må foretage et angreb uden mulighed for at kunne lande i et venligtsindet felt bagefter. Du skal tilkendegive i angrebsfasen at der er tale om et Kamikaze angreb. Enhver sådan enhed skal skyde i ildåbningsfasen og kun flådestyrker kan vælges som offer. Et Kamikaze fly bliver automatisk offer i ildåbningsfasen, samtidigt med andre våben der er ofre i denne fase.
3. Kaiten torpedoer: ligesom de flyvende bomber, byggede japanerne deres Kaiten torpedoer, som også havde en soldat inden i. når først soldaten lukkede lugen, ville han aldrig åbne den igen. Når du har en forsvarende ubåd i en søzone der grænser op til et orange territorium eller øgruppe som du kontrollerer, kan du udnævne den som Kaiten torpedo. Den forsvarer med &rdquo;3&rdquo; (&rdquo;4&rdquo; hvis du har super ubåde). Ubåden bliver automatisk offer i ildåbningsfasen samtidig med andre ofre i denne fase.
4. Lynangreb: japanerne iværksatte en lang række sejrige invasioner i starten af krigen, som rystede verden. Dine fragtskibe må foretage mere end en sølandsætning i hver omgang. De må sejle og angribe et territorium, sejle igen og angribe et andet territorium. De skal stadig stoppe i den første fjendtlige søzone de kommer ind i. Fragtskibets laste kapacitet er uændret; det kan stadig ikke fragte mere end 1 landenhed + 1 infanteri, i hver omgang.
5. Befæstede stillinger: mange japanske tropper valgte at dø i deres bunkers frem for at overgive sig. Alle dine infanteri på øer forsvarer med &rdquo;3&rdquo;.
6. Banzai angreb: et frygtindgydende kampråb fra Den Kejserslige Japanske Hær, &rdquo;Banzai&rdquo; som betyder: &rdquo;må du leve i tusinde år&rdquo;. Når du iværksætter et angreb som kun består af infanteri, angriber de alle med &rdquo;2&rdquo;. Dette gælder også sølandsætninger, hvor kun infanteri udgør angrebsstyrken.

#### USA&rsquo;s fordele:

1. Ø-baser: McArthur&rsquo;s tropper byggede mange landingsbaner på de øer de indtog. Fra disse baser kunne flyene nå længere ind i de japansk besatte områder. Når du bevæger dine fly, må du betragte øgrupper som en del af de søzoner de befinder sig. F. eks. Kan et jagerfly (rækkevidde på 4 felter) flyver fra Hawaii til East Indies i samme tur, forudsat din side kontrollerer begge øgrupper.
2. Kinesiske divisioner: kineserne havde 300 divisioner i 1942. Roosevelt forsøgte at få Chiang Kai-Shek til at gøre noget med dem. I din &rdquo;placer nye enheder&rdquo; fase må du i hver omgang, placere 1 gratis infanteri i et af følgende territorier (forudsat du kontrollerer det): China, Sinkiang, Kwangtung, French Indochina

3. Marine infanteri: "Send Marinesoldaterne ind!" var et hyppigt brugt kampråb blandt de amerikanske styrker under krigen. Dine infanteri angriber med "2" i første skud, ved enhver sølandsætning.
4. Motoriseret infanteri: med sværme af lastbiler, var USA den mest mobile hær i Anden Verdenskrig. Dine infanteri må flytte 2 felter og foretage Blitz på samme måde som kampvogne.
5. Hurtige hangarskibe: U.S.S. Independence var det første af 9 lette hangarskibe, bygget på Cleveland-klasse skrog. Dine hangarskibe kan nu sejle 3 søzoner, i stedet for 2.
6. Superfæstninger: B-29 Flyvende Superfæstning fløj højere og leverede hårdere slag end noget andet fly i det amerikanske arsenal. Dine bombefly er nu immune overfor luftværnskanoner.