

# Axis & Allies Guide

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Axis & Allies Spiele](#)
  - [1.1 Axis & Allies Nova Edition \(Nova, 1981\)](#)
  - [1.2 Axis & Allies 1st Edition \(MB, 1984\)](#)
  - [1.3 Axis & Allies 2nd Edition \(MB, 1991\)](#)
  - [1.4 Axis & Allies 3rd Edition](#)
  - [1.5 Axis & Allies Revised Edition \(AH, 2004\)](#)
  - [1.6 Axis & Allies Anniversary Edition \(AH, 2008\)](#)
  - [1.7 Axis & Allies 1942 \(AH, 2009\)](#)
    - [1.7.1 Axis & Allies 1942 2nd Edition \(2012\)](#)
  - [1.8 Axis & Allies 1941 \(2012\)](#)
  - [1.9 Axis & Allies: Europe \(1999\)](#)
  - [1.10 Axis & Allies: Europe 1940 \(08/2010\)](#)
    - [1.10.1 Axis & Allies: Europe 1940 2nd Edition](#)
  - [1.11 Axis & Allies: Pacific \(2001\)](#)
  - [1.12 Axis & Allies: Pacific 1940 \(12/2009\)](#)
    - [1.12.1 Axis & Allies: Pacific 1940 2nd Edition](#)
  - [1.13 Axis & Allies: Global 1940](#)
    - [1.13.1 Axis & Allies: Global 1940 2nd](#)
  - [1.14 Axis & Allies: D-Day \(2004\)](#)
  - [1.15 Axis & Allies: Battle of Bulge \(2006\)](#)
  - [1.16 Axis & Allies: Guadalcanal \(2007\)](#)
  - [1.17 Axis & Allies 1914 \(2013\)](#)
- [2 Axis & Allies Miniaturen](#)
  - [2.1 Base Set \(2005\)](#)
    - [2.1.1 Base Set II](#)
    - [2.1.2 Contested Skies](#)
    - [2.1.3 D-Day](#)
    - [2.1.4 Reserves](#)
    - [2.1.5 Expanded Rules](#)
  - [2.2 1939-1945 Base Set \(2007\)](#)
    - [2.2.1 North Africa 1940-1943 \(2008\)](#)
      - [2.2.1.1 North Africa 1940-1943 Map Guide \(2008\)](#)
    - [2.2.2 Eastern Front 1941-1945 \(2008\)](#)
      - [2.2.2.1 Eastern Front 1941-1945 Map Guide \(2008\)](#)
- [3 Xeno Games](#)
  - [3.1 1st Edition \(1990\)](#)
  - [3.2 2nd Edition \(1993\)](#)
  - [3.3 3rd Edition \(1996\)](#)
  - [3.4 4th Edition \(2005\)](#)
  - [3.5 Deluxe Map \(1996\)](#)
  - [3.6 Deluxe Expansion \(2005\)](#)
  - [3.7 2005 Upgrade Pack \(2005\)](#)
  - [3.8 Plastic Game Pieces](#)
  - [3.9 The Eastern Front \(2003\)](#)
- [4 Conquest Gaming](#)
  - [4.1 Operation Barbarossa \(2000\)](#)
  - [4.2 Conquest of the Pacific \(2002\)](#)

- [4.3 Axis & Allies Enhanced Realism Rules](#)
- [5 Guild of Blades](#)
  - [5.1 Empire of History Serie](#)
    - [5.1.1 The War to End all Wars - World War I \(1997\)](#)
    - [5.1.2 The War to End all Wars - North American Upgrade Set \(1999\)](#)
    - [5.1.3 The War to End all Wars - The Great War in Africa \(2002\)](#)
    - [5.1.4 The War to End all Wars - The Rise of the Red Army \(2001\)](#)
    - [5.1.5 The Battle of Midway \(2003\)](#)
    - [5.1.6 Bismark](#)
    - [5.1.7 Beyond Hadrian's Wall](#)
    - [5.1.8 Battle of Thermopylae](#)
    - [5.1.9 Jutland](#)
    - [5.1.10 Ramesses' War](#)
    - [5.1.11 Fallen Blackhawk: Somalia](#)
    - [5.1.12 Barbary Coast War](#)
    - [5.1.13 Vietnam War](#)
    - [5.1.14 Nitrate War](#)
    - [5.1.15 Coral Sea](#)
  - [5.2 Obscure Wars Serie](#)
    - [5.2.1 Battle for the Falklands](#)
    - [5.2.2 Spanish Civil War](#)
    - [5.2.3 The Arab Israeli Wars \(2003\)](#)
    - [5.2.4 Rome's Greatest Foe](#)
    - [5.2.5 African 30 Years War](#)
  - [5.3 Alternate History Serie](#)
    - [5.3.1 Kaiju: Giant Monster Boardgame](#)
    - [5.3.2 Kaiju Moon](#)
    - [5.3.3 The Trojan War](#)
    - [5.3.4 Pantheons: War of the Mythos](#)
  - [5.4 1483 Medieval Serie](#)
    - [5.4.1 Europe 1483](#)
    - [5.4.2 Africa 1483](#)
- [6 Imp Games](#)
  - [6.1 East & West](#)
  - [6.2 The Great War](#)
- [7 Gamers Paradise](#)
  - [7.1 World War II Expansion I](#)
  - [7.2 World War II Expansion II](#)
  - [7.3 World War II Expansion III: The Battle of Midway](#)
- [8 The Black Baron](#)
  - [8.1 Enemy on the Horizon](#)
- [9 Table Tactics](#)
  - [9.1 A&A Accessories](#)
  - [9.2 Central Powers](#)
  - [9.3 New World Order](#)
  - [9.4 Risk 2042](#)
- [10 Strafing Run Games](#)
  - [10.1 Battle Cards](#)
  - [10.2 Invade Cards](#)
  - [10.3 Fortify Cards](#)
  - [10.4 The Fog of War](#)
- [11 Armchair Commander Games](#)
  - [11.1 Honor and Infamy: Commanders](#)

- [12 StrataMax](#)
  - [12.1 Totally Untested Volume 2 of Max's Advanced Rules for Axis & Allies](#)
- [13 Peak Games](#)
  - [13.1 Dateline: World War II \(1997\)](#)
- [14 Grenier Games](#)
  - [14.1 World War II in the West \(2004\)](#)
  - [14.2 World War II in the East \(2004\)](#)
- [15 Magic & Tactics Unlimited](#)
  - [15.1 Middle East Combat \(1993\)](#)
- [16 Fan Projekte](#)
  - [16.1 Advanced Axis & Allies: Europe](#)
  - [16.2 Double Blind Axis & Allies](#)
  - [16.3 Italy](#)
  - [16.4 Global Crisis](#)
  - [16.5 Plotted Axis & Allies](#)
- [17 Weblinks](#)

Ein kleiner Guide, um sich im Wald der Axis & Allies Klone ein wenig zurechtzufinden.

## 1 Axis & Allies Spiele

Seit 1981 sind einige Spiele unter dem Namen "Axis & Allies" erschienen. Wobei man hier unterscheiden muss zwischen den Axis & Allies [Spielen](#), welche das gleich Grundprinzip verfolgen und denen die ein ganz anderes Spielprinzip haben, aber trotzdem "Axis & Allies" im Namen tragen.

Das "Axis & Allies Prinzip" kann man so beschreiben: Dein Spielzug wird von einem Spieler/Nation beendet bevor der nächste Spieler dran ist. Ein Spielzug gliedert sich in folgende Phasen:

- \* Buy - mit dem vorhanden Geld kann der Spieler neue Einheiten kaufen
- \* Combat Move - der Spieler macht \*alle\* Spielzüge, welche in einem Kampf resultieren. Die Kämpfe werden dabei nicht direkt durchgeführt, sondern angekündigt
- \* Combat - der Spieler löst alle angekündigten Kämpfe auf. Wobei für jede Einheit idR ein Würfel geworfen wird. Man muss einen bestimmten Wert würfeln oder unterwerfen um einen Treffer zu machen - dieser Wert ist vom Typ der Einheit abhängig. Der Kampf wird in Kampfrunden ausgefochten und in jeder Kampfrunde wobei die Treffer von Angreifer und Verteidiger gleichzeitig angewendet werden (d.h. eine Einheit die in einer Kampfrunde zerstört wird, darf in dieser Kampfrunde noch feuern und gilt erst am Ende dieser als Zerstört)
- \* Non-Combat Move - der Spieler macht alle sonstigen Spielzüge
- \* Placement - die in 1) gekauften Einheiten werden eingesetzt
- \* Income - der Spieler bekommt neues Geld für die Gebiete die er besitzt, wobei jedes Gebiet idR. Einkommen von min einer Geldeinheit bringt

### 1.1 Axis & Allies Nova Edition (Nova, 1981)

Das "Ur"-Axis & Allies. Kommt ohne Plastik Miniaturen daher und es werden stattdessen [Counter](#) verwendet. Das Axis & Allies Grundprinzip war schon vorhanden, allerdings gab es noch kein "Combat-Move", so dass der Kampf immer vor oder während der eigentlichen Bewegung stattgefunden hat. Bemerkenswertes: Das Spiel hiess noch "[Axis and Allies](#)"

Eine Rarität welche echte Axis & Allies Sammlern das Herz höher schlagen lässt.

[86px-Aa\\_nova.jpg](#)  
[Axis and Allies](#) Nova Edition [Cover](#) 1981

[95px-Aa\\_nova\\_counter.jpg](#)  
[Axis and Allies](#) Nova Edition Countersheet 1981

[120px-Aa\\_nova\\_material.jpg](#)  
[Axis and Allies](#) Nova Edition Spielmaterial 1981

[Axis & Allies auf BGG](#)

## 1.2 Axis & Allies 1st Edition (MB, 1984)

Diese war mit identischem Material wie die spätere 2nd Edition, aber mit einem anderen Regelheft ausgestattet (was genau geändert wurde steht in den 2nd Edition Regeln auf Seite 3).

@@196b0ef7c1ea86702aabe81671948304145c7e35@@

## 1.3 Axis & Allies 2nd Edition (MB, 1991)

Als 2nd Edition bezeichnet man landläufig die, 1991 unter Milton Bradley (MB) erschienene, überarbeitete Version von Axis & Allies. Die 2nd Edition ist in der "Gamemaster" Reihe erschienen.

@@adc16ea1b78c0d58ab44c775c7253363d6bc83b6@@

## 1.4 Axis & Allies 3rd Edition

Eine Axis & Allies 3rd Edition gab es so nie, allerdings bezeichnet man als 3rd Edition einige Regeländerungen welche mit dem Computerspiel "Axis & Allies" bzw. "Iron Blitz" eingeführt wurden (u.A. das Schlachtschiffe erst nach 2 Treffern in der gleichen Schlacht zerstört sind, oder die M107-Regel).

## **1.5 Axis & Allies Revised Edition (AH, 2004)**

Die Axis & Allies Revised Edition (auch als 4th Edition bezeichnet) ist eine überarbeitete Version der 2nd Edition. Viele Schwächen wurden behoben: Die Einheiten-Kosten wurden neu balanciert, die Karte in entscheidenden Regionen detaillierter gestaltet und einige kleinere Regeländerungen haben die Spiellogik verbessert. Trotz grosser anfänglicher Skepsis wurde diese Ausgabe schnell von der Community akzeptiert und ist inzwischen populärer als die 2nd Edition die bis dato der ultimative Standard war.

@ @c9a221ed5388e66ee6297e6b69fba6cc4b15d94f@ @

## **1.6 Axis & Allies Anniversary Edition (AH, 2008)**

Zum 50-jährigen Jubiläum von Avalon Hill hat Hasbro ein kleines "Geschenk" an die Axis & Allies Fans gemacht. Abgesehen davon das Axis & Allies noch einmal überarbeitet wurde, wurde bei der Ausstattung des Spiels auf zahlreiche Kritik der Fans gehört. Die Anniversary Edition hat nun einen fast 3 mal grösseren Spielplan und viel mehr Spielmaterial (zwei der grössten Kritikpunkte am alten Axis & Allies). Zwei neue Nationen (China als kleine Macht (von USA gespielt), und Italien als eigenständige Grossmacht) und "National Objectives" machen das Spiel wohl zum bisher "historischsten" Axis & Allies. Diese Ausgabe war von Anfang an als Limited Edition geplant und ist es bis dato (01/2011) auch geblieben.

@ @64d7e9e48f64228b78d6cc18a1a1bcc5ee1e0c5d@ @

## **1.7 Axis & Allies 1942 (AH, 2009)**

Da die jubiläums Ausgabe von A&A limitiert war, die Revised Edition inzwischen kaum zu bekommen ist, hat Hasbro nun die Revised Edition nocheinmal überarbeitet. Heraus gekommen ist A&A '42, welche die Revised Ausgabe ersetzen soll - sowohl im Verkauf wie auch spielerisch.

[Axis & Allies 1942 auf BGG](#)

### **1.7.1 Axis & Allies 1942 2nd Edition (2012)**

Offizieller Erscheinungstermin: 27.7.2012

Neue überarbeitete Version der 1942er Edition mit nur kleinen Regeländerungen. Der höhere Preis erklärt sich durch den gut doppelt so grossen Spielplan.

### **1.8 Axis & Allies 1941 (2012)**

Offizieller Erscheinungstermin: 27.7.2012

Eine leicht vereinfachte Version von Axis & Allies mit verkürzter Spieldauer. Durch die Modifizierung einiger Werte wird vor allem der Nachschub reduziert.

@ @5724ff49a41bef65da8fd5efab9c4ca556a58f4c@ @

### **1.9 Axis & Allies: Europe (1999)**

Dieses Axis & Allies ist der erste "offizielle Klon", d.h. es ist sind im groben die gleichen Regeln auf einer anderen Karte. Wie man sich bei dem Spielnamen denken kann, wird hier nur Europa (und Nord Afrika) betrachtet. Dadurch ist das Spiel nicht so episch wie das Original und sehr stark taktisch geprägt. Mit Europe wurden einige neue Konzepte eingeführt:

- \* Convoi Boxen
- \* eine pre-Form der Convoi Route
- \* Artillerie
- \* Zerstörer
- \* U-Boote können tauchen

@ @4d839526864649172083c6dac48edf14aad765fd@ @

### **1.10 Axis & Allies: Europe 1940 (08/2010)**

Offizieller Erscheinungstermin: 24.08.2010

Es wird eine Deluxe-Edition des 1999 erschienenen A&A:Europe sein, welches sich von den Regeln an der Jubiläumsausgabe von A&A orientiert und zum anderen zusammen mit Axis & Allies.

Neben den schon auf A&A Pacific 1940 bekannten Konzepten kann es zusammen mit A&A Pacific 1940 gespielt werden, indem sich die Karten übergangslos zusammenlegen lassen. Dazu ist im A&A Europe 1940 ein im Regelheft ein Kapitel enthalten, was die "Global 1940" Regeln beschreibt. Neu dazu gekommen sind neutrale Länder, welche politisch beeinflusst werden können.

Wie schon in A&A Anniversary ist Italien nun eine eigenständige Grossmacht.

[Axis & Allies: Europe 1940](#)

### **1.10.1 Axis & Allies: Europe 1940 2nd Edition**

Die 2nd Edition von A&A Europe 1940 ist mit den "Alpha 3"-Regeln identisch. Am Spielmaterial wurde nichts geändert, d.h. die Besitzer der 1st Edition können auch nach den 2nd Edition Regeln [spielen](#), was zu empfehlen ist.

### **1.11 Axis & Allies: Pacific (2001)**

Wie man sich am Namen denken kann, ist der Fokus hier auf dem Pazifik-Krieg. Im Vergleich zu A&A Europe wurde nur wenig geändert. Dadurch, dass das Geschehen hauptsächlich auf See stattfindet, gibt es hier allerdings weitaus mehr IPCs auf See zu holen (via Convoi-Boxen und Convoi-Routen).

[Axis & Allies: Pacific auf BGG](#)

### **1.12 Axis & Allies: Pacific 1940 (12/2009)**

Offizieller Erscheinungstermin: 15.12.2009

Es handelt sich um die Deluxe-Edition des 2001 erschienenen A&A: Pacific, welche sich von den Regeln an der Jubiläumsausgabe von A&A orientiert. Zusammen mit dem im Sommer 2010 erschienenen Axis & Allies: Europe 1940 lässt es sich zu einem grossen Monsterspiel verbinden. Tut man dieses, so hat der Spielplan die Maße von ca. 180cmx80cm.

[Axis & Allies: Pacific 1940 auf BGG](#)

### **1.12.1 Axis & Allies: Pacific 1940 2nd Edition**

Die 2nd Edition von A&A Pacific 1940 ist, genau wie die 2nd Edition von A&A Europe 1940, hauptsächlich eine komplett überarbeitetes Regelwerk mit einem stark modifizierten Setup. Das "grosse Problem" der 1940er Edition war, das es zwar als "kombiniertes Global" konzipiert war, aber die Einzelspiele passen vom Setup her nicht ideal zusammen. z.B. hat Japan auf der Pazifikkarte mehr Flieger als alle Nationen auf der Europakarte zusammen. Dieses Ungleichgewicht führte in "Global 1940" dann zu unerwünschten Effekten, wenn grössere Truppenmengen auf die andere Karte wandern. In den Einzelspielen war das kein Problem. Die 2nd Edition Regel ist aber uneingeschränkt auch für die Einzelspiele empfohlen.

### **1.13 Axis & Allies: Global 1940**

Besitzt man beide A&A 1940er, kann man diese zu einem gigantischen A&A vereinen.

#### **1.13.1 Axis & Allies: Global 1940 2nd**

Erst mit der 2nd Edition wird "Global 1940" wirklich spielbar, da in der 1st Edition ein starkes Ungleichgewicht im initialen Setup herrscht. Das wurde mit der 2nd Edition ausgemerzt und kann uneingeschränkt empfohlen werden.

### **1.14 Axis & Allies: D-Day (2004)**

Das erste Axis & Allies, welche nicht mehr dem "A&A Grundprinzip" folgt. Es ist ein kurzweiliges Spiel, ohne strategischen Tiefgang, allerdings auch mit sehr kurzer Spieldauer (weniger als 1 Stunde).

[Axis & Allies: D-Day auf BGG](#)

### **1.15 Axis & Allies: Battle of Bulge (2006)**

Auch dieses A&A folgt nicht mehr dem "A&A Grundprinzip". Das Szenario ist klar und die Umsetzung ist sehr nah "am Thema". Diese A&A ist schon ein einfaches [CoSim](#).

[Axis & Allies: Battle of Bulge auf BGG](#)

## 1.16 Axis & Allies: Guadalcanal (2007)

Und wieder ein A&A welches nicht dem "A&A Prinzip" folgt. Weniger anspruchvoll als Battle of Bulge, aber anspruchsvoller als D-Day.

[Axis & Allies: Guadalcanal auf BGG](#)

## 1.17 Axis & Allies 1914 (2013)

Der erste offizielle Axis & Allies, welches nicht im 2ten Weltkrieg angesiedelt ist, sondern im 1sten. Der grosse Unterschied, neben dem anderen Setup, ist pro Spielerzug max. eine Kampfrunde gekämpft wird. Das führt dazu das Gebiete Rundenlang "umkämpft" bleiben können. Umkämpfte Gebiete generieren kein Einkommen. Das führt zu den im 1sten [WK](#) typischen "Stellungskriegen".

# 2 Axis & Allies Miniaturen

@@d7eee203bac88eb21dba948b7200188bc16406b4@@@

## 2.1 Base Set (2005)

[Sammelkartenspiele](#) sind seit Magic und Pokemon voll "in", Sammel-Miniaturen sind auch nicht neu und so konnte Hasbro nicht widerstehen zusammen mit [Wizards of the Coast](#) ein "Sammel-Miniaturenspiel" zu Axis & Allies zu machen. Das Base Set von 2005 ist der Anfang vom Ende des Geldbeutels! 😊  
Es ermöglicht einzelne Gefechte auf einem sehr detaillierten Massstab zu [spielen](#). Jeder Soldat und jedes Fahrzeug ist mit eigenen speziellen Fähigkeiten ausgestattet was auch den Reiz des Spiels ausmacht. Die Miniaturen sind detailgetreu und Vorbemalt.

### 2.1.1 Base Set II

Mehr Miniaturen, spezielle Einheiten welche jedem Axis & Allies Miniaturen Fan gefehlt haben werden.

### 2.1.2 Contested Skies

Wie man sich an dem Namen denken kann, sind nun Flugzeuge dabei.

<https://unknowns.de/lexicon/entry/4-axis-allies-guide/>

### **2.1.3 D-Day**

Alle wichtigen Einheiten, welche bei der Landung der Alliierten in Frankreich teilgenommen haben.

### **2.1.4 Reserves**

Einheiten, welche nicht wirklich in den Kriegsverlauf eingegriffen haben, aber es vielleicht hätten tun können.

### **2.1.5 Expanded Rules**

Hauptsächlich handelt es sich um ein Szenarioheft, denn es wurden keine Regeln geändert, hinzugefügt oder entfernt. Es ist ein Regelheft mit historischen Szenarien.

@ @4bba8cf69c923ecadcd673f442c8da0b8024d1e1 @ @

## **2.2 1939-1945 Base Set (2007)**

Anstatt einer Neuauflage des alten Set's ist eine neue Edition herausgegeben worden, da wohl zahlreiche Fans zwei Dinge beanstandet haben: Der Maßstab der Minis war zwischen Soldaten und Fahrzeugen nicht korrekt (d.h. die Soldaten waren zu gross im Vergleich zu den Fahrzeugen) und die Bemalung war nicht historisch. Beides hat [Wizards of the Coast](#) in dieser Edition geändert. Die Fahrzeuge sind nun grösser (die Soldaten sind genauso gross wie vorher) und die Bemalung der Fahrzeuge ist "historischer". Bis auf diese Einschränkung sind die Sets durchaus kompatibel zueinander.

### **2.2.1 North Africa 1940-1943 (2008)**

Alle wichtigen Einheiten rund um den Krieg '40-'43 in Nord Afrika.

#### **2.2.1.1 North Africa 1940-1943 Map Guide (2008)**

Im Grunde ein Szenarien-Buch.

## 2.2.2 Eastern Front 1941-1945 (2008)

Alle wichtigen Einheiten rund um den Krieg an der Ostfront '41-'45.

### 2.2.2.1 Eastern Front 1941-1945 Map Guide (2008)

Im Grunde ein Szenarien-Buch.

=== War [at](#) Sea (2008) ===

Fahrzeuge, Soldaten und Flugzeuge gibt es ja schon, aber Schiffe passen in dieses Konzept nicht rein. Nun, da macht man einfach mal ein eigenes Spiel draus, und dann kann man auch massenhaft Schiffsminis an den Mann bringen. Aus eigener Erfahrung kann ich bestätigen: Das Konzept geht auf! 😊

==== [Wat at](#) Sea: Task Force (2008) ====

More Toys for the Big Boys.

==== War [at](#) Sea: Flank Speed (2009) ====

Noch mehr neue Modelle von allen Nationen dieser Welt.

## 3 Xeno Games

=== The World [at](#) War ===

### 3.1 1st Edition (1990)

Die erste Edition von World [at](#) War hat noch vorgesehen das Russland einen alleinigen Sieg schaffen konnte bzw. sich während des Spieles seine Verbündeten selbst aussuchen konnte.

### 3.2 2nd Edition (1993)

In der 2nd Edition ist Russland anfangs neutral und tritt später auf Allierter Seite dem Krieg bei. Die Wahl auf der Achsenseite in den Krieg einzutreten gibt es nicht mehr.

### 3.3 3rd Edition (1996)

Geringfügige Änderungen auf der Karte sowie ein überarbeitetes Regelwerk. 2 mal wurde die 3rd Edition verbessert: 2002 (3.1 Edition) und 2003 (3.2 Edition).

### 3.4 4th Edition (2005)

Auch "World [at](#) War 2005" genannt. Hauptsächlich wurde World [at](#) War an die Revised Edition von Axis & Allies angepasst. Die Karte kommt zum ersten mal "mounted".

### 3.5 Deluxe Map (1996)

Eine doppelt so grosse Version der 3rd Edition Karte von World [at](#) War.

### 3.6 Deluxe Expansion (2005)

Eine Erweiterung die Besitzern älterer Ausgaben ermöglicht auf den Stand der 4th Edition zu kommen.

==== World [at](#) War Online (vermutlich 2010) ====

Hier handelt es sich um die Online-Version von World [at](#) War, welche schon seit langer Zeit bei Xeno in Arbeit ist. Aktuell (8/2010) gibt es aber noch nichtmal eine Beta-Release. Nach dem Screenshot auf der

Xeno-Seite zu urteilen wird es sich um ein MapView-Modul handeln.

### 3.7 2005 Upgrade Pack (2005)

Die Box der 4ten Edition, incl. Regeln, Charts und Spielfiguren. So hat man als Besitzer der Deluxe Expansion auch eine Box für den ganzen Kram. Das ganze Zeug passt aber wunderbar in den Pacific [at](#) War Karton rein. Für nur \$7 mehr bekommt man übrigens gleich das ganze World [at](#) War 2005.

=== Europe [at](#) War (1993) ===

Lange vor MB/Hasbro Axis & Allies: Europe als eigenständiges Spiel erschienen. Die Regeln sind recht löchrig und es wurde nie eine offizielle Errata herausgegeben. Es existiert allerdings ein sehr umfangreiches inoffizielles Errata (von Fans erstellt).

@ @625f96344f8c419f597c18c8fa3e537138e4b3d3@ @

==== Russia [at](#) War ====

Eine Erweiterung zu Europe [at](#) War. Enthält neben den Regeln und neue Setupcharts hauptsächlich neue Spielfiguren.

@ @775d3356b4783460fe3f422ce4034efca8ba4ae2@ @

### 3.8 Plastic Game Pieces

Ein Set Plastic Game Pieces enthält Spielfiguren in 7 Farben: Die 5 Farben aus der 2nd Edition, sowie Blau (Frankreich) und Hell-Grün (China).

Jeder Satz Spielfiguren enthält:

- \* 8 Infanterie
- \* 2 AA Guns (in Spielerfarbe)
- \* 1 U-Boot Bunker
- \* 1 IC (in Spielerfarbe)
- \* 3 Panzer

- \* 3 Fighter
- \* 2 Bomber
- \* 1 Flugzeugträger
- \* 2 Schlachtschiffe
- \* 3 Transporter
- \* 3 U-Boote
- \* 6 Zerstörer

### 3.9 The Eastern Front (2003)

Ist eine Erweiterung für Axis & Allies: Europe und bringt neben einigen Sonderregeln für den Krieg an der Ostfront auch Italien als eigene Grossmacht ins Spiel.

Inhalt:

- \* 1 Spielplanaufgabe (Nord-Afrika)
- \* 1 Regelheft
- \* Spielfiguren für Italien (in grau/weiss)

@ @cdfd4093d812c6366e67fcb9c289571586029343 @ @

=== Pacific at War (2005) ===

Ein eigenständiges Spiel, welche es den Pazifikkrieg als Thema hat. Viele neue Ideen sind hier reingeflossen u.a. das Transporter nicht mehr als Kanonenfutter dienen dürfen.

@ @268c73d4c757bb085bd6c17b549cdeb4b59223ae @ @

## 4 Conquest Gaming

### 4.1 Operation Barbarossa (2000)

Der Name verrät worum es bei Operation Barbarossa geht! 😊

Der Clou an dieser Variante ist, das Russland in Städten seine Einheiten geheim hält. Hört sich interessant an, hat aber was von "Blind-Kuh"! 😊

@ @0b76446b7034ebc9409aad15cea801dc6dd9a1ac@ @

## 4.2 Conquest of the Pacific (2002)

Der Fokus liegt hier im Pazifik-Krieg, wobei hier China, Indien und ganz Asien nicht betrachtet wird.

@ @eca96723e8e3f7ba80b226462eac51738e9a9259@ @

## 4.3 Axis & Allies Enhanced Realism Rules

Ich denke der Name sagt schon alles. Es handelt sich hier um einen Regelsatz welcher die 2nd Edition A&A realistischer machen soll. Das ganze ist erschienen unter dem Label "Argonne House Press", wird aber von Conquest Gaming vertrieben.

[\\*A&A Enhanced Realism Rules Homepage](#)

[\\*A&A Enhanced Realism Rules auf BGG](#)

# 5 Guild of Blades

Guild of Blades hat eine Vielzahl an inoffizieller A&A Varianten produziert. Das Empire of History System ist dem A&A Spielsystem ähnlich, erweitert es aber um viele Dinge, die einzelnen Phasen sind noch einmal mehrfach in Unterphasen "aufgebrochen" und speziell die viel-Personenspiele (TWtEaW, 1483) zeichnen sich dadurch aus dass sie eine stark ausgeprägte Diplomatie-Komponente haben. 1483 ist daher schon eher mit Diplomacy zu vergleichen, als mit A&A.

Die Spiele kommen relativ schlicht daher. So ist die Karte teilweise noch von Hand gezeichnet und die Spielfiguren sind auf dickem Papier gedruckt, aus dem man sie noch ausschneiden muss. Jedes Spiel ist aber für sich komplett und man benötigt kein A&A um es [spielen](#) zu können.

## 5.1 Empire of History Serie

### 5.1.1 The War to End all Wars - World War I (1997)

Das Basisspiel zu World War I von Guild of Blades. Bereits das Grundspiel ist für bis zu 10 Spieler. Das Grundprinzip von A&A wurde um diplomatische Komponenten erweitert. So ist hier die Suche nach Verbündeten ein wichtiger Aspekt, so dass das Spiel um eine neue Komponente bereichert wurde.

[The War to End all Wars auf BGG](#)

#### **5.1.2 The War to End all Wars - North American Upgrade Set (1999)**

@ @64402b95ba1e46c4ca0b866be669f9ee1bdea1c5@ @

#### **5.1.3 The War to End all Wars - The Great War in Africa (2002)**

@ @d04093ee68c205a179b5733706c4aeaa21ed199d@ @

#### **5.1.4 The War to End all Wars - The Rise of the Red Army (2001)**

@ @e8a53f1f2398049c91da189a96eeaf7a09ce01fc@ @

==== [WW II Full Global Conflict](#) ====

#### **5.1.5 The Battle of Midway (2003)**

\* @ @ab8f95b997ad8575aa1a97cb06dd103f3a882ec4@ @

\* @ @6c68ba1fccbde92e153f80b355f1cfcafe7f15e1@ @

#### **5.1.6 Bismark**

#### **5.1.7 Beyond Hadrian's Wall**

#### **5.1.8 Battle of Thermopylae**

#### **5.1.9 Jutland**

#### **5.1.10 Ramesses' War**

#### **5.1.11 Fallen Blackhawk: Somalia**

#### **5.1.12 Barbary Coast War**

#### **5.1.13 Vietnam War**

#### **5.1.14 Nitrate War**

#### **5.1.15 Coral Sea**

## 5.2 Obscure Wars Serie

### 5.2.1 Battle for the Falklands

### 5.2.2 Spanish Civil War

### 5.2.3 The Arab Israeli Wars (2003)

\*@@e71a551e68cce6e48c8d5b41985edceb3d4449f6@@@

\*@@e53f56755298fcb3e4177fbde2aa220659f35670@@@

### 5.2.4 Rome's Greatest Foe

### 5.2.5 African 30 Years War

## 5.3 Alternate History Serie

### 5.3.1 Kaiju: Giant Monster Boardgame

### 5.3.2 Kaiju Moon

### 5.3.3 The Trojan War

### 5.3.4 Pantheons: War of the Mythos

## 5.4 1483 Medieval Serie

### 5.4.1 Europe 1483

### 5.4.2 Africa 1483

## 6 Imp Games

### 6.1 East & West

Ein Axis & Allies Klone, welcher den 3. Weltkrieg als Thema hat. Das Spiel kommt in einer Rolle mit einem grossen Spielplan, einem Regelheft und einigen Spielfiguren (man benötigt auf jedenfall ein A&A um es zu [spielen](#)).

[East & West auf BGG](#)

### 6.2 The Great War

The Great War ist das A&A Prinzip mit dem 1. Weltkrieg als Thema. Das Spiel ist nur als MapView-Modul erschienen.

[The Great War auf BGG](#)

## 7 Gamers Paradise

Gamers Paradise hat die Regeln von Axis & Allies 2nd Edition extrem aufgebohrt, um sie realistischer und historischer zu machen. Man kann durchaus sagen, dass dies auch gelungen ist, allerdings ist das relativ simple A&A dann doch um einiges komplexer (aber auch um einiges interessanter).

### 7.1 World War II Expansion I

Ist ein 50-Seiten Regelbuch, sowie [Counter](#) für Eskorten, Zerstörer und Kreuzer für jede Nation.

@ @87f181d65d9e4ac9d56e0a26b1871eccc82e796c@ @

### 7.2 World War II Expansion II

Baut auf der ersten Expansion auf und erweitert das Spiel um diverse Dinge, um A&A noch historischer zu machen. Neben dem 25 Seiten Regelbuch liegt ein Satz [Counter](#) für diverse Änderungen des Spiels bei.

[World War II Expansion II auf BGG](#)

### 7.3 World War II Expansion III: The Battle of Midway

Expansion 3 ist hauptsächlich ein Szenariobuch und ein grosser Spielplan (ca. 3 mal so gross wie der im Original, aber nur aus dickem Papier) sowie ein Set [Counter](#) für Eskorten, Zerstörer und Kreuzer für jede Nation.

@ @6709c5713c96f03d2bba1638d8c8dc6c0411b62a@ @

## 8 The Black Baron

<https://unknowns.de/lexicon/entry/4-axis-allies-guide/>

## 8.1 Enemy on the Horizon

@ @dfff2b8d4f5cb2dcefd37dbb6ce06f0f82cd53e0 @ @

## 9 Table Tactics

Die Table Tactics Erweiterungen bieten hauptsächlich diverse Spielfiguren ("More toys for the big boys"), mit denen man A&A um mehr Einheiten erweitern kann. Die Qualität der Miniaturen ist sehr gut. Neben den dem jeweiligen Set beigelegten A&A Varianten kann man die Minis auch sehr gut für diverse andere Varianten nutzen, welche keine eigenen Minis haben. Alle Table Tactics Erweiterungen setzen von den Regeln die 2nd Edition voraus.

Die Sets enthalten Miniaturen für die Farben:

- \* Grau (= Deutschland)
- \* Rot-Braun (= Russland)
- \* Beige (= UK)
- \* Grün (= USA)
- \* Gelb (= Japan)

Ausserdem kann man sich alle Minis für folgende Farben extra bestellen:

- \* Hell-Grau/Weiss (= Italien)
- \* Hell-Blau (= Frankreich)
- \* Hell-Grün (= China)

### 9.1 A&A Accessories

7 neue Einheiten für die 5 Mächte: Deutschland, Russland, UK, USA, Japan

- \* Super Bomber
- \* Jeeps
- \* Jet Fighter
- \* Heavy Fighter
- \* Landing Craft
- \* V2 Rockets
- \* Land Minen

2 Übersichtsblätter beschreiben für jede Einheit deren Kosten und Eigenschaften.

@ @3da701ee9eedf5d2257270532057b6ad15d0b0c8 @ @

## 9.2 Central Powers

6 neue Einheiten für die 5 Mächte: Deutschland, Russland, UK, USA, Japan

- \* Machine Gun
- \* Artillery
- \* Mark II Tank
- \* Cruiser
- \* Destroyer
- \* Half Track

2 Übersichtsblätter beschreiben für jede neue Einheit was diese kostet und welche Eigenschaften diese hat. Die Jäger aus dem Original-Spiel wurden geändert: Sie kosten 5 und haben einen Angriffs- und Verteidigungswert von 1. 2 weitere Übersichtsblätter beschreiben das veränderte Setup. 1 Techchart mit neuen Technologien ist ebenfalls dabei.

@ @1cbc8d47585ca1bc835aeff969344fb19c7a7444 @ @

## 9.3 New World Order

5 neue Einheiten für die 5 Mächte: Deutschland, Russland, UK, USA, Japan

- \* Helicopter
- \* Jet Fighter (moderne Version)
- \* Tank (moderne Version)
- \* APV
- \* Hover Tank

Auf 2 Übersichtsblättern werden die neuen Regeln beschrieben (incl. der neuen Einheiten) und auf 2 Blättern ist das neue Setup.

## 9.4 Risk 2042

Eigentlich eine Risiko Variante, mit ein wenig Fantasie lassen sich die schönen Minis aber auch für A&A nutzen:

- \* Tanks
- \* Rocket Launcher
- \* Helicopter
- \* Hovercrafts
- \* Humbers

Auf 2 Übersichtsblättern werden die Regeln zur Riskovariante beschrieben.

[Risk 2042 auf BGG](#)

## 10 Strafing Run Games

Strafing Run hat Axis & Allies um Spielkarten erweitert. Diese Karten werden während des normalen Spielzuges gespielt und können alles möglich bewirken. Neues Geld, verbesserte Einheiten, Spione, Sabotage, Befehlshaber - kurzum: unvorhersehbare Ereignisse. Die Battle Cards wurden für die 2nd Edition herausgegeben.

Strafing Run Games wie auch die Battle Cards sind scheinbar aus dem Netz verschwunden (gab es da vielleicht Probleme mit dem Namen?).

Es gab 4 Kartensätze:

### 10.1 Battle Cards

### 10.2 Invade Cards

### 10.3 Fortify Cards

## 10.4 The Fog of War

# 11 Armchair Commander Games

## 11.1 Honor and Infamy: Commanders

Bringt Anführer ins Spiel.

Diese Erweiterung erweitert nicht nur die Axis & Allies 2nd Edition, sondern neben Pacific, Europe und D-Day auch Attack und Combined Arms. Inzwischen ist diese Erweiterung als PDF Download frei verfügbar.

\*@@4d02394dd24d09347cd4c5b9ee0d87dd237641aa@@

\*@@7678601df47e72306248921826abd61f6feab061@@

# 12 StrataMax

=== Max's Advanced Rules for [Axis and Allies](#) (1989) ===

@@4734283745262a6e3de278a5c5a6ef83a3732ab1@@

## 12.1 Totally Untested Volume 2 of Max's Advanced Rules for Axis & Allies

@@1454941e3e32fe8b0446b4a9953c8314960042a9@@

=== Max's Advanced Rules for [Axis and Allies](#): Europe (2000) ===

@@aa19c7a24ac6b7b027380191a0d6c11e51ae6b85@@

# 13 Peak Games

## 13.1 Dateline: World War II (1997)

@ @e0be2de8144d818cac41f99d7cc24910e9b14eb6 @ @

## 14 Grenier Games

### 14.1 World War II in the West (2004)

Kreuzt Axis & Allies mit einem klassischem Hex-[CoSim](#).

Wären die 1st Edition noch ein (bzw. mehrere) Axis & Allies vorausgesetzt hat, liegen bei der 2nd Edition [Counter](#) für alle Nationen bei. Diese [Counter](#) müssen noch selbst geschnitten werden, haben aber eine recht ordentliche Qualität.

@ @495a7a177e407aabb1e1f8812d32ae972fdc8822 @ @

### 14.2 World War II in the East (2004)

Eric hat den Pazifik-Schauplatz in den Fokus gerückt. Im Spielsystem wurde einiges im Bereich der Flotten geändert.

@ @ab6cda98e3140b8f0ca3dbf29195582f1aae8082 @ @

## 15 Magic & Tactics Unlimited

### 15.1 Middle East Combat (1993)

@ @ac5486bc009981a5ad76d217426d2c39f8a32868 @ @

## 16 Fan Projekte

Es gibt unzählige Fanprojekte. Aber einige von ihnen haben sich in der A&A Community durchaus einen Namen verschaffen können. Diese Varianten sind frei zugänglich.

## **16.1 Advanced Axis & Allies: Europe**

Heisst auch "Advanced Historical Axis & Allies: Europe". Ist eine Projekt von A&A Fans welches Axis & Allies: Europe extrem erweitert mit dem Anspruch historischer zu sein. Italien und Frankreich sind als eigene Mächte dabei, die Karte ist komplett überarbeitet.

## **16.2 Double Blind Axis & Allies**

Eine der populärsten inoffiziellen A&A Varianten ist das "double blind A&A". Die Idee ist hier, das jeder Spieler auf einem eigenen Brett spielt und die Spieler das andere Brett nicht sehen können. Nur wenn Einheiten aufeinander Treffen, werden diese "aufgedeckt". Diese Variante ist ursprünglich für die 2nd Edition erdacht worden, funktioniert aber im Grunde mit jeder A&A Variante die nach dem "A&A Prinzip" funktioniert.

[Double Blind Axis & Allies Regeln als .DOC auf BGG](#)

## **16.3 Italy**

Italy ist eine Erweiterung für Axis & Allies: Europe welche, wie der Name schon sagt, Italien als eigene Nation ins Spiel bringt ohne die Regeln zu ändern.

@ @4dd8913bba0476e0ac45e4882625c476b5d641a8 @ @

## **16.4 Global Crisis**

A&A 2nd Edition extrem aufgebohrt.

[Global Crisis Homepage](#)

## **16.5 Plotted Axis & Allies**

Die Idee ist hier, dass alle Aktionen aufgeschrieben werden, und der Reihe nach abgearbeitet werden. Ähnlich wie bei Diplomacy schreiben alle Spieler für alle Einheiten die Kommandos auf. Hier werden die Kommandos durchnummeriert und dann führt jeder Spieler in Spielreihenfolge erst Kommando "1" aus, dann "2" usw.

[Plotted A&A Homepage](#)

## 17 Weblinks