

The World at War 2005, 4rth Edition

The World at War 2005 Erweiterungsregeln für Axis & Allies Revised !

Stand Feb. 2008

By The Wolf



Inhalt

1.0 Einheiten.....	6
1.1 Fabriken (Industrie Komplexe):	6
1.2 Infanterie Aufstellung:	6
1.3 Schlachtschiffe:	6
1.4 Kreuzer:	6
1.5 Fallschirmspringer:.....	6
1.6 AA Guns:.....	7
1.7 Transporter:	7
1.8 Fighter Bewegung:	7
1.9 Kostenänderungen:.....	7
2.0 Spielablauf.....	8
2.1 Ablauf:.....	8
2.1 Kaufen/Entwickeln von Einheiten:	8
3.0 Deutschland.....	8
3.1 Kriegserklärungen:	8
3.2 Deutsch-Russische Staatsverträge:.....	8
3.3 Achsenmächte:	8
3.4 Italien:.....	9
3.5 Rumänien:	9
3.6 Deutscher Blitzkrieg:.....	9
Erster Teil-Zug:	9
Zweiter Teil-Zug:	10
3.7 Deutscher Überraschungsangriff:.....	10
3.8 Hitlerattentat:.....	10
3.9 SS Panzer:	10
3.10 SS Panzergrenadiere:.....	10
3.11 U-Boot Bunker:	10
3.12 Deutsche Kapitulation:	11
4.0 JAPAN	11
4.1 Kriegserklärungen:	11
4.2 Sino Soviet Pakt:	11
4.3 Thailand:.....	12
4.4 French Indo-China:	12
4.5 Überraschungsangriff:	12
4.6 Banzai Angriff:.....	12
4.7 Heimatverteidigung:	12
4.8 Japanische Kapitulation:	12
5.0 GROßBRITANNIEN / FRANKREICH	13
5.1 Extra Einkommens IPC Punkte:.....	13
5.2 Kriegserklärungen:	13
5.3 Belgien und Holland:.....	13
5.4 Frankreich:	13
5.5 Der Fall Frankreichs und Vichy:.....	13
5.6 Umgang mit Vichy Gebieten:	14
5.7 Britische Heimatverteidigung:	14
5.8 Großbritanniens Eroberung:	15
6.0 USA UND CHINA.....	15

6.1 Kriegserklärungen:	15
6.2 US Produktion in Friedenszeiten:	15
6.3 Eroberung durch wirtschaftliche Hilfe:	15
6.4 Panama Kanal:	16
6.5 Marines and Rangers:	16
6.6 Gepanzerte Infanterie:	16
6.7 Nationalgarde:	16
6.8 Transporter:	16
6.9 U.S. U-Boot Jagd:	16
6.10 US Kapitulation:	17
6.11 China:	17
6.12 Chinesische Infanterie:	17
6.13 U.S. Flying Tigers:	17
6.14 Eroberung Chinas:	18
7.0 RUSSLAND	18
7.1 Russland, Freund oder Feind ?:	18
7.2 Kriegserklärungen:	18
7.3 Sino-Soviet Pakt:	18
7.4 Begrenzte Produktion:	18
7.5 Russische Zugeständnisse:	18
7.6 Russische Fabriken:	19
7.7 Russische Garde:	19
7.8 Partisanen:	19
7.9 Die Eroberung Russlands und verbrannte Erde:	19
8.0 MULTI-NATIONALE KOOPERATION	20
8.1 Alliierte:	20
8.2 Achsenmächte:	20
8.3 Gebiete befreien:	21
9.0 NEUTRALE LÄNDER	21
9.1 Angriff auf neutrale Länder:	21
9.2 Polen:	21
9.3 Schweiz:	21
9.4 Schweden:	21
9.6 Finland:	22
9.7 Saudi Arabien:	22
9.8 Spanien, Türkei und Irak:	22
9.9 Chile and Argentinien:	22
9.11 Afghanistan:	23
10.0 GELDSPENDEN	23
10.1 Amerika	23
10.2 Großbritannien:	23
11.0 STRATEGISCHE EISENBAHNTRANSPORTE	23
12.0 U-BOOTE	24
12.1 U-Boot Gebietskontrolle:	24
12.2 Handelskonvoi jagen:	25
12.3 Ortung von U-Booten:	25
12.4 U-Boot Rückzug:	25
13.0 FABRIKEN / STRATEGISCHES BOMBARDEMENT	25
13.1 Fabriken:	25
13.2 Verbesserte Fabriken:	25
13.3 Kosten für Fabrik Optimierungen:	26

13.4 Strategisches Bombardement:	26
13.5 Effekte der Bombardierung:	27
13.6 Notation der Fabrik Schadenspunkte:	28
14.0 TECHNOLOGIEN	28
14.1 Start der Technologie Entwicklungen:	28
14.2 Technologien erforschen:	28
14.3 Deutschland: Rocket V1/V2 Geschosse:.....	29
14.4 Deutschland: Deutscher Tiger / Königstiger Panzer Divisionen	29
14.5 Japan: Transporte:	29
14.6 Japan: Kamikaze:	30
14.7 Russland: Langstrecken Artillerie	30
14.8 Russland: Militär Spionage:	30
14.9 Großbritannien: Funkleitstrahl Unterbrechung	30
14.10 Großbritannien: Entschlüsselung des Deutschen Enigma Codes:.....	30
14.11 Großbritannien: Radarstörung:.....	30
14.12 USA: Atombombe:.....	31
14.13 Alle: Düsenjäger:.....	31
14.14 Alle: Technologie Spionage Level 1-2:	31
14.15 Alle: Erweiterte Logistik:	31
14.16 Alle: Super U-Boote:.....	31
14.17 Alle: Fernaufklärer:	31
14.18 Alle: Schwere Bomber:	31
14.19 Alle: Industrielle Dezentralisation	31
14.20 Alle: Verbesserte Schienen Kapazität:	32
14.21 Alle: Radar/Sonar Level 1-2-3:	32
14.22 Alle: Gegeb-Radar/Sonar; Level 1-2 :	32
15.0 Verschiedene Regeln.....	32
15.1 Neutrale Schiffe:	32
15.2 Neu gebaute Fighter / U-Boote:	33
15.3 Algeria:.....	33
15.4 Panzer Überraschungsangriff:	33
15.5 Türkische Passagen:	33
15.6 Irland:	33
16.0 SIEG BEDINGUNGEN:.....	33
17.0 AUFSTELLUNG DER SCHIFFE	34
18.0 NEUTRALE LÄNDERAUFSTELLUNGEN.....	34

Die Axis & Allies Revised Regeln sind Grundvoraussetzung für dieses Regelwerk und müssen bekannt sein.

The World at War führt neue historische und strategische Elemente ins A&A Spiel ein.

Atlantikschlacht

Konvois mit U-Booten jagen (in der Form von IPC Verlusten), und U-Boot Aufdeckung werden für die Atlantikschlacht eingeführt. Wichtige Technologien wie Radar/Sonar, Gegen-Radar/Sonar und Super-U-Boote werden vorgestellt. Deutschland beginnt das Spiel mit der Fähigkeit ein U-Boot pro Runde zu verringerten Kosten zu bauen (Verbesserte Fabriken, U-Boot Produktion), die es erlauben während des gesamten Spiels billige U-Boote zu bauen.

Fabriken und Bombardement

Die Erweiterung führt Fighter Eskorten für Bomber Attacken auf Industrie Komplexe ein. Verteidigende Fighter in Industrie Gebieten dürfen zur Verteidigung aufsteigen und versuchen die feindlichen Bomber zu vernichten, bevor sie ihre Bomben werfen. Bomber die das AA Gun Abwehrfeuer und die verteidigenden Fighter überlebt haben, dürfen ihre Bomben auf strategisch gewählte Industrie Ziele werfen, um ihnen die Fähigkeit zu nehmen, spezielle Einheiten zu produzieren, bis die Industrie repariert ist. Man kann aber ebenso wählen, eine länger andauernde Bombenattacke auf dieselbe Fabrik zu führen, um die Fabrik letztendlich komplett zu zerstören.

Technologien

Technologien beinhalten landesspezifische Technologien, aber auch andere Technologien, die für alle Länder verfügbar sind. Viele Technologien verlaufen parallel zur Entwicklung eines Landes, entsprechen dem historischen Feeling des Landes. Man kann wählen, ob man sein Land mit High-Tech Fähigkeiten und verbesserten Industrien weiterentwickelt oder ob man eine langsame technologische Entwicklung betreibt und den Fokus auf militärische Eroberung legt.

Haus Regeln

Regelfragen sollten von den Spielern zusammen geklärt und dann schriftlich fixiert werden ! Bei alternativen Regeln sollte vor dem Spiel die Regel geklärt werden.

Einige Regelfragen werden auch in dem Xeno Forum www.xenogames.com geklärt.

Übersetzung der Regel am 07.11.06 (07.02.2008)

The Wolf

The World at War 1939-1945
4th Edition (4.1)

1.0 Einheiten

1.1 Fabriken (Industrie Komplexe):

Fabriken dürfen nur in Gebieten gebaut werden, die einen gedruckten IPC Wert haben und von Beginn der Runde eines Landes dem Land gehören. Die Anzahl der Einheiten, die bei einer Fabrik gesetzt werden können, ist grösser als 5 oder 2 Mal der IPC Wert des Gebietes. Alle Einheiten können nur bei einer Fabrik gesetzt werden. Einzige Ausnahme: Infanterie.

Beispiel: Der Kaukasus hat einen IPC Wert von 3. Der Eigentümer darf also bis zu 6 Einheiten dort setzen.

1.2 Infanterie Aufstellung:

Normale Infanterie Einheiten (keine Spezial Einheiten wie SS Infanterie, Garde, Panzergrenadiere, usw.) können in jedem Land mit einem IPC Wert aufgestellt werden, das dem Land zu Beginn der Runde gehörte, und zwar für **1 IPC pro Infanterie mehr**. Maximal 1 Infanterie darf in geeignete Gebiete gesetzt werden. Während der Kaufphase müssen die Spieler offen legen, wie viele dieser Infanterie sie für diese (nicht Fabriken-)Gebieten gekauft haben. Die einzige Ausnahme ist China. China darf eine beliebige Anzahl an Infanterie bis zur Höhe des gedruckten IPC Wertes ohne Extrakosten setzen. Diese Aufstellung ist zusätzlich zu 1.1 Fabriken.

1.3 Schlachtschiffe:

Um ein Schlachtschiff zu versenken, benötigt man 2 Treffer. Nach einem Treffer wird das Schlachtschiff auf die Seite gelegt, um den Treffer anzuzeigen. Ein getroffenes Schlachtschiff kann nicht mehr angreifen und verteidigt mit einer 3. Ein beschädigtes Schlachtschiff darf kein Küsten Bombardement durchführen.

Schlachtschiffe können in Seegebieten an angrenzenden befreundeten Landgebieten repariert werden. Das Landgebiet muss weder eine Fabrik noch einen IPC Wert haben. Reparaturen können nur während des eigenen Zuges durchgeführt werden und nur während der Kaufphase. In der Runde, in der ein Schlachtschiff repariert wird, wird angenommen, dass es sich in einem Hafen befindet und darf sich nicht bewegen. Wenn der Spieler eine Reparatur vornehmen möchte, ermittelt er mit zwei Würfeln die IPC Reparaturkosten.

1.4 Kreuzer:

Kreuzer treffen mit einer 4, verteidigen mit einer 4 und dürfen Küsten Bombardement durchführen und treffen mit einer 2 oder weniger.

1.5 Fallschirmspringer:

Jedes Land kann Fallschirmspringer bauen. Fallschirmspringer kosten 1 IPC mehr, als normale Infanterie und dürfen nur bei Fabriken gebaut werden. Ein Land darf nicht mehr als 4

Fallschirmspringer gleichzeitig haben. Zerstörte Einheiten dürfen dann wieder nachgebaut werden.

Fallschirmspringer können in einen Bomber geladen werden und von dort aus abspringen. Ein Bomber kann einen Fallschirmspringer transportieren, anstatt einer Bombenmission oder eines Angriffs. Bomber und Fallschirmspringer müssen in einem Gebiet starten. Wird ein Bomber abgeschossen, so ist der Fallschirmspringer ebenfalls zerstört. Für Transportzwecke zählen Fallschirmspringer als Infanterie Einheiten.

1.6 AA Guns:

A) AA Guns verteidigen mit einer 1 gegen Flieger oder Panzer und eine AA Gun darf nacheinander auf 3 Flieger oder 3 Panzer schießen.

B) In einem Gebiet dürfen mehrere AA Guns stehen.

C) Jede AA Gun kann für ein anderes Ziel bestimmt werden (Beispiel: in einem Gebiet mit zwei AA Guns, das von Fliegern und Panzern angegriffen wird, kann die eine AA Gun gegen Flieger schießen, die andere gegen Panzer.).

D) Ein Flieger oder Panzer kann nur von **einer** AA Gun beschossen werden.

E) AA Guns feuern zur selben Zeit wie alle anderen Einheiten.

F) AA Guns dürfen als Treffer/Verlust zerstört werden.

AA Guns feuern zur selben Zeit, wie andere verteidigende Einheiten, so dürfen von der AA Gun getroffene Flieger zurückschießen, bevor sie zerstört sind. AA Guns schießen in jeder Kampfunde mit.

1.7 Transporter:

Transporter sind die letzten Verluste, die in einem Seekampf entfernt werden. Für den Zweck des Transports werden Russische Garde; US Panzergrenadiere und Deutsche Panzergrenadiere als Land Einheiten betrachtet, nicht als reguläre Infanterie.

1.8 Fighter Bewegung:

Fighter dürfen bis zu 6 Gebiete weit ziehen in der Non Combat Movement Phase.

1.9 Kostenänderungen:

Einige Kostenänderungen wurden zwecks besserer historischer Korrektheit gemacht. Alle Änderungen findet man auf dem neuen Reference Chart. Die Änderungen sind

landesabhängig, um die ökonomischen und sozialen Bedingungen für jedes Land wiederzugeben.

2.0 Spielablauf

2.1 Ablauf:

die Zugreihenfolgen sieht wie folgt aus:

1. Deutschland (der erste Zug ist in zwei Teilzüge aufgeteilt, siehe unten)
2. Großbritannien / Frankreich
3. Japan (darf irgendwann im Spiel einen Zug zweimal durchführen, als Überraschungsangriff)
4. Russland
5. Amerika / China

2.1 Kaufen/Entwickeln von Einheiten:

Die Einheiten kaufen/entwickeln Phase hat sich geändert, um klarzustellen, wann das Geld in welcher Reihenfolge ausgegeben wird;

1. IPC Ausgaben für beschädigte Fabriken oder Schlachtschiffe.
2. IPC Ausgaben für Technologien (mit sofortigem Würfeln) und Fabriken Erweiterungen.
3. IPCs für neue Einheiten.

3.0 Deutschland

3.1 Kriegserklärungen:

Bei Spielbeginn ist Deutschland im Krieg mit Großbritannien, Frankreich und Polen. Deutschland darf den USA, Russland und China jederzeit den Krieg erklären. Deutschland darf jederzeit neutrale Länder besetzen.

3.2 Deutsch-Russische Staatsverträge:

Bis Deutschland Russland den Krieg erklärt oder bis Runde 5, erhält Deutschland zusätzlich 5 IPCs pro Runde. Dies repräsentiert vitale Ressourcen, die für die deutsche Kriegsmaschinerie wichtig waren.

3.3 Achsenmächte:

Die Achsenmächte bestehen aus den Ländern Deutschland, Italien, Rumänien. Rumänien enthält wegen Karteneinschränkungen Bulgarien und Ungarn. Es gibt einige Einschränkungen für die Benutzung dieser minderen Achsenmächte (wie unten erklärt), aber diese Einschränkungen berühren nicht Deutschlands IPC Einkommen

3.4 Italien:

Deutschlands Streitkräfte in Italien (inclusive Schiffe in der italienischen Seezone), Lybien und Italian East Africa dürfen nicht bewegt werden, bis Frankreich erobert wurde. Sie dürfen normal verteidigen. Sie werden in der gleichen Runde nach Frankreichs Eroberung aktiviert. Sollte Frankreich in Deutschlands erstem Zug fallen, können die Einheiten noch einen Non-Combat- Move durchführen und natürlich auch im zweiten Zug angreifen.

Das erste Mal, wenn Italien durch einen Alliierten Spieler erobert wird, muss der Deutsche Spieler 4 IPCs an den erobernden Spieler zahlen und 3 deutsche Infantrien müssen eliminiert werden. Diese darf der Deutsche Spieler selber aussuchen.

3.5 Rumänien:

Streitkräfte der Achsenmächte in Rumänien dürfen nicht bewegt werden, bis Deutschland Russland den Krieg erklärt hat. Sie dürfen sich normal verteidigen. Zusätzliche Einheiten dürfen hier nicht gebaut werden, bis zur Kriegserklärung. Deutsche Einheiten dürfen durch Rumänien ziehen, vorausgesetzt, ihre Bewegung endet nicht in Rumänien. Nach Kriegsbeginn mit Russland gelten diese Einschränkungen nicht mehr.

Ist Deutschland im Krieg gegen Russland und wird Rumänien das erste Mal erobert, so muss der Deutsche Spieler 3 IPCs an den erobernden Spieler zahlen und zwei Infanterie vernichten. Diese wählt der Deutsche Spieler aus. Diese Strafe muss nicht gezahlt werden, wenn Deutschland sich bei der Eroberung Rumäniens nicht im Krieg mit Russland befindet.

3.6 Deutscher Blitzkrieg:

Um die anfänglichen Überraschungen und Erfolge zu Kriegsbeginn zu simulieren, startet der Deutsche Spieler das Spiel mit zwei (Teil-)Zügen in der ersten Runde. Mit Beginn der zweiten Runde geht es normal weiter.

Erster Teil-Zug:

1. Der Deutsche Spieler bezahlt seine Einheiten.
2. Der Deutsche Spieler macht seine Bewegungen.
3. Der Deutsche Spieler führt seine Angriffe durch.
4. Wenn Frankreich in dem ersten Zug fällt, ist sofort die Vichy Regel durchzuführen.
5. Alle nicht bewegten Einheiten Deutschlands können jetzt ihren Non-Combat-Move machen.
6. Der Deutsche Spieler setzt seine Einheiten. Falls er Russland den Krieg erklärt hat, darf er beliebig viele Einheiten in Rumänien setzen. Fällt Frankreich im ersten Zug, darf der Deutsche Spieler Einheiten in Italien und italienischen Gebieten setzen.
7. Ende des ersten Teil-Zuges.

Zweiter Teil-Zug:

1. Der Deutsche Spieler darf alle oder einige seiner Einheiten ziehen. Falls Frankreich im ersten Zug gefallen ist, darf der Deutsche Spieler italienische Einheiten ziehen und benutzen.
2. Der Deutsche Spieler macht beliebige zusätzliche Angriffe.
3. Der Deutsche Spieler macht beliebige zusätzliche Non-Combat-Moves mit beliebigen Einheiten, die sich bisher nicht bewegt haben..
4. Nun wird der korrekte IPC Wert ermittelt und eingestellt und das Geld von der Bank kassiert.
5. Ende des zweiten Teil-Zuges.

Anmerkung: Nach dem zweiten Teil-Zug dürfen Flugzeuge in Gebieten landen, die im ersten Teil-Zug erobert wurden.

3.7 Deutscher Überraschungsangriff:

In der ersten Runde, in der Deutschland Russland angreift, darf Deutschland ein Gebiet für einen Überraschungsangriff aussuchen. Für die erste Runde des Angriffs haben alle angreifenden Einheiten +1 und alle verteidigenden Einheiten Russlands -4, inklusive der AA Guns.

3.8 Hitlerattentat:

Der Deutsche Spieler darf einmal pro Spiel versuchen, Hitler zu ermorden. Bei 1-2 ist der Versuch erfolgreich und Deutschland bekommt permanent 5 IPC pro Runde dazu. Bei einer 3-5 passiert nichts. Bei einer 6 muss der Deutsche Spieler beliebige 2 Infanterie und 2 Panzer zerstören.

3.9 SS Panzer:

Mit Beginn der dritten Runde, darf der Deutsche Spieler 4 Panzer als SS Panzer bauen. SS Panzer können nur bei Fabriken gebaut werden und kosten zusätzlich einen IPC. Es dürfen sich aber nie mehr als 4 SS Panzer im Spiel befinden. Zerstörte SS Panzer dürfen aber nachgebaut werden. Pro Runde dürfen allerdings auch nur 2 SS Panzer gebaut werden

3.10 SS Panzergrenadiere:

Ab der zweiten Runde darf der Deutsche Spieler bis zu 6 Infanterie als SS Panzergrenadiere bauen. Zerstörte Einheiten dürfen nachgebaut werden. Es dürfen sich aber nie mehr als 6 SS Panzergrenadiere im Spiel befinden und es dürfen nur 2 pro Runde gebaut werden.

3.11 U-Boot Bunker:

Der Deutsche Spieler darf einen U-Boot Bunker in jeder Seezone mit angrenzendem Landgebiet bauen.

- A) Der U-Boot Bunker wird an der Küste platziert und darf zwei U-Boote beherbergen.

B) Wenn sich U-Boote in der gleichen Seezone wie ein U-Boot Bunker befinden, so dürfen sie in oder aus dem Bunker ziehen, ohne dass dies einen Bewegungspunkt kostet. Neugebaute Bunker können sofort U-Boote aufnehmen. (Entweder schon vorhandene U-Boote in dieser Zone oder auch neu gebaute.) Bunker werden als Seezone innerhalb einer Seezone betrachtet, ohne dass eine Bewegung hinein oder heraus einen Bewegungspunkt kostet.

C) Nur Lufteinheiten dürfen U-Boot Bunker angreifen. Andere Schiffe in dieser Seezone werden separat angegriffen.

D) Wird das angrenzende Landgebiet von den Alliierten erobert, wird der U-Boot Bunker zerstört.

E) Nur der Deutsche Spieler darf U-Boot Bunker bauen und nur eins in jeder Seezone.

Wenn der U-Boot Bunker von Fliegern angegriffen wird, verteidigt er mit 3 Würfeln (egal wie viele Angreifer sich dort befinden) jede Runde, jeder Wurf von 1-2 ein Treffer. Es braucht 2 Treffer um einen U-Boot Bunker zu vernichten. U-Boote innerhalb eines Bunkers gelten sofort als entdeckt und sie dürfen sich nach jeder Kampfrunde zurückziehen. Treffer auf einen U-Boot Bunker zerstören zuerst die U-Boote, den Bunker erst, wenn alle U-Boote zerstört sind. Ein beschädigter Bunker verteidigt nur mit 1 anstatt 1-2 und die Reparatur kostet 3 IPCs.

3.12 Deutsche Kapitulation:

Deutschland kapituliert nicht, solange Italien aktiv bleibt. Falls Deutschland erobert wurde, muss der Deutsche Spieler die Hälfte seiner IPCs sofort an den Eroberer abgeben. Ebenso muss der Deutsche Spieler 4 beliebige Infanterie vernichten.

4.0 JAPAN

4.1 Kriegserklärungen:

Japan startet das Spiel im Kriegszustand mit China. Der chinesische Konflikt ist keine Kriegserklärung an die USA, Großbritannien (und Verbündete) oder Russland.

Japan darf jedes Land angreifen, egal in welcher Runde, ausser Russland. Japan darf auch neutrale Länder angreifen.

4.2 Sino Soviet Pakt:

Russland und Japan dürfen sich erst ab der 6ten Spielrunde angreifen. Das Land, dass zuerst den Krieg erklärt, muss 15 IPCs an die Bank zahlen.

4.3 Thailand:

Japanische Streitkräfte in Thailand dürfen nicht eher angreifen, als bis Japan sich mit einer Grossmacht im Krieg befindet. Sie verteidigen sich jedoch normal. Der Japanische Spieler darf in Thailand weder neue Einheiten bauen, bis zum Kriegsbeginn mit einer Grossmacht, noch dürfen japanische oder deutsche Einheiten Thailand bis zum Kriegsbeginn betreten.

4.4 French Indo-China:

Japan darf versuchen, French Indo-China zu beeinflussen, falls eine Vichy Regierung etabliert wurde. Um dies zu tun, zahlt Japan 2 IPCs an die Bank und würfelt. Bei 1-2 ist der Versuch erfolgreich und alle Einheiten in French Indo-China sind unter japanischer Kontrolle. (Sie werden durch japanische Einheiten ersetzt.) Es ist ein Versuch pro Runde erlaubt.

4.5 Überraschungsangriff:

Japan darf einmal pro Spiel einen doppelten Angriff fahren. Er darf dies in einer beliebigen Runde tun. Es gibt keine Einschränkungen, wann er genutzt wird und darf auch beliebig aufgeschoben werden. Er funktioniert genau wie der Deutsche Blitzkrieg.

4.6 Banzai Angriff:

Der Japanische Spieler darf bis zu drei Banzai Angriffe pro Runde machen. Auch können mehrere Banzai Angriffe auf ein Gebiet gemacht werden. Beim Banzai Angriff treffen die japanischen Infanteristen mit 1-2 in der entsprechenden Angriffsrunde.

Bevor die Angriffsrunde beginnt, legt der Japanische Spieler drei Kontrollmarker zu den entsprechenden Einheiten, um bekannt zu geben, in welchen Gebieten Banzai Angriffe stattfinden.

Hat er die Banzai Angriffe festgelegt, kann er während des Angriffs die Infanterie nicht mehr zurückziehen und der Angriff muss bis zum Ende durchgeführt werden. Andere Einheiten als die Infanterie können sich zurückziehen, aber die Infanterie muss bis zum Ende kämpfen.

Beispiel: Der Japanische Spieler greift ein chinesisches Gebiet mit 5 Infanteristen an. Die Infanteristen kommen aus verschiedenen Gebieten. Er wählt den Banzai Angriff in der ersten Angriffsrunde, so dass alle Infanterie Einheiten in dieser Angriffsrunde mit 1-2 angreifen. In den weiteren Runden greifen sie nur mit 1 an.

4.7 Heimatverteidigung:

Sämtliche Infanterie auf Japan verteidigen mit einer 3. Beim ersten Angriff auf Japan dürfen 4 zusätzliche Infanterie Einheiten auf Japan ohne weitere Kosten gesetzt werden.

4.8 Japanische Kapitulation:

Japan kapituliert, wenn die Alliierten Japan erobert und gehalten haben. Ist die japanische Insel durch Alliierte besetzt, darf Japan in seinem Zug nur Japan und seine Seezone angreifen, um es wieder zu erobern. Schlägt dieser Versuch fehl, werden alle japanischen Einheiten aus dem Spiel entfernt und der Eroberer erhält alle IPCs von Japan.

5.0 GROßBRITANNIEN / FRANKREICH

5.1 Extra Einkommens IPC Punkte:

Großbritannien hat 4 Produktionspunkte und Frankreich 1 Punkt mehr. Diese Punkte können nicht von den Achsenmächten eingenommen werden. Diese Einkommenspunkte werden nicht auf der Karte dargestellt. Großbritannien hat zum Beispiel 35 IPCs auf der Karte, aber startet mit 39 Einkommenspunkten.

5.2 Kriegserklärungen:

Großbritannien startet das Spiel im Krieg mit Deutschland. Großbritannien darf Japan nicht angreifen, es sei denn, es wird zuerst angegriffen, oder bis zur Runde 6.

Wenn Großbritannien (oder Frankreich) ein neutrales Land erobern, so muss gewürfelt werden. Ist der Wurf höher als der IPC Wert des neutralen Landes, dann findet ein Kampf statt. Ist der Wurf gleich oder kleiner als der IPC Wert, ist der Versuch nicht erfolgreich und alle angreifenden Einheiten müssen sich zurückziehen und der Englische Spieler (oder Frankreich) sammeln 5 IPCs weniger Einkommen in dieser Runde. Großbritannien (oder Frankreich) dürfen dieses neutrale Land nicht mehr angreifen. Falls Großbritannien und Frankreich zusammen ein neutrales Land angreifen, können die Spieler untereinander entscheiden, wer die 5 IPC Strafe erhält.

Bis Großbritannien im Krieg mit Japan ist, dürfen keine britischen Einheiten die East Indies betreten.

5.3 Belgien und Holland:

Belgien, die Holländer und ihre Kolonien, werden vom Französischen Spieler kontrolliert. Die holländische Flotte im Pazifik an der Küste der East Indies darf sich nicht bewegen bis sich Japan im Krieg mit den USA oder Großbritannien befindet, oder bis zur Runde 5. Die belgische Kolonie ist der Belgian Congo. Die holländischen Kolonien sind: East Indies, Java, Borne-Celebes und New Guinea.

5.4 Frankreich:

Der Britische Spieler kontrolliert Frankreich und alle seine Kolonien. (Es sei denn, ein sechster oder siebter Spieler ist dabei). Frankreichs IPCs werden separat gehalten und dürfen nur zum Kauf von französischen Einheiten genutzt werden. Der Britische Spieler darf aber britische IPCs zum Kauf von französischen Truppen verleihen. Diese IPCs kann der Deutsche Spieler abfangen (siehe 10.2). Frankreich kann auch IPCs von den USA geliehen bekommen (Siehe 3.1)

5.5 Der Fall Frankreichs und Vichy:

Wenn eine Achsenmacht Frankreich erobert, muss Frankreich dem erobernden Spieler 3 IPCs geben und Frankreichs Einkommen um 6 senken.

Der Französische Spieler würfelt dann für jede französische Flotte im Atlantic und im Mittelmeer. Bei einer 1 gehört die Flotte Deutschland. Bei 2-4 ist die Flotte vernichtet. Bei 5 wird die Flotte Vichy-Frankreich und wird zum nächsten Vichy Gebiet gezogen. Falls es keine Vichy Gebiete gibt, wird die Flotte nicht bewegt und wird freifranzösisch. Sind zwei Vichy Gebiete in gleicher Entfernung, kann frei gewählt werden. Zieht die Flotte nach French Indo-China und wird French Indo-China von Japan beeinflusst, bleibt die Flotte Vichy und würde sich mit den Alliierten verbünden, falls es den Alliierten gelingen würde, French Indo-China einzunehmen. Falls Japan French Indo-China angreift anstatt es zu beeinflussen, würde die Flotte sich mit Großbritannien verbünden. Bei einer 6 bleibt die Flotte freifranzösisch, aber unter britischer Kontrolle und französische Einheiten werden durch britische ersetzt. Der Britische Spieler ermittelt auf gleiche Weise das Schicksal der französischen Flotte im Mittelmeer.

Der Britische Spieler würfelt für jedes französische Gebiet, das nicht von den Achsenmächten kontrolliert wird. Bei 1-3 wird das Gebiet Vichy, bei 4-6 bleibt das Gebiet freies Frankreich.

DIE FRANZÖSISCHEN GEBIETE SIND:

Morocco, Algeria, French West Africa, French Equatorial Africa, Madagascar, Syria, French Indo-China, the Mauritius Islands, the Fiji Islands and the Society Islands.

Nachdem die Gebiete ausgewürfelt sind, platziert der Deutsche Spieler zwei Kontrollmarker in allen Vichy Gebieten (um dies anzuzeigen). Ausnahmen sind Society Islands und Fiji Islands, welche unter japanische Kontrolle fallen. Japan setzt ebenfalls zwei Kontrollmarker. Ist alles ausgewürfelt, werden die Einkommen (Frankreich / Achsenmächte) korrekt gesetzt.

5.6 Umgang mit Vichy Gebieten:

Obwohl Deutschland und Japan IPC Einkommen von den Vichy Gebieten erhalten, dürfen sie weder Einheiten in diesen Gebieten bauen, noch durch (oder über sie) ziehen.

Wenn ein Vichy-Gebiet oder -Flotte von einem Achsenmachtspieler angegriffen wird, werden alle Vichy-Gebiete und -Flotten Freies Frankreich. Dies gilt nur für die Achsenmächte. Falls ein Allierter ein Vichy Gebiet / Flotte angreift, hat dies keine Auswirkung auf andere Vichy Gebiete / Flotten, egal, ob der Angriff erfolgreich war oder nicht.

Vichy Gebiete, die durch Großbritannien, Freies Frankreich oder den USA erobert werden gehören dann zu Freies Frankreich.

Vichy Einheiten verteidigen sich gegen **alle** Angreifer. Sie bewegen sich nicht. Seeinheiten werden als neutral betrachtet, d.h. sie blockieren Seezonen nicht.

Falls ein Allierter alle Vichy Gebiete angrenzend an eine Vichy Flotte einnimmt, gehört die Flotte zu Freies Frankreich.

5.7 Britische Heimatverteidigung:

Wird die britische Insel angegriffen, verteidigen alle britischen Infanteristen mit 1-3, alle Fighter verteidigen mit 1-5

5.8 Großbritanniens Eroberung:

Wird Großbritannien erobert, muss der Britische Spieler dem Eroberer 10 IPCs zahlen und seinen IPC Einkommenlevel um 8 senken. Er gibt dann eine „Regierung im Exil“ bekannt und baut eine neue Hauptstadt, entweder in Canada, Australia, South Africa oder India. Bei der Auswahl der neuen Hauptstadt wird der Wert des jeweiligen Gebietes verdoppelt. Großbritannien ist erst erobert, wenn diese vier Commonwealth Gebiete auch erobert sind. Wird die „Regierung im Exil“ von den Achsenmächten erobert, sinkt der IPC Wert wieder auf seinen normalen Wert.

6.0 USA UND CHINA

6.1 Kriegserklärungen:

Die USA dürfen nicht angreifen bis sie selber angegriffen werden bzw. erst ab Runde 6. Bestimmte Angriffe der Achsenmächte können jedoch einen früheren Kriegseinstieg bewirken:

Die USA befindet sich sofort im Kriegszustand mit Deutschland und Japan, wenn Deutschland irgendein Gebiet in Nord- oder Südamerika angreift, oder falls Japan britische, französische, belgische oder holländische Gebiete angreift.

Die USA darf keine neutralen Gebiete einnehmen, aber die USA dürfen versuchen, bestimmte neutrale Länder zu überzeugen, sich mit den USA zu verbünden. Dies wird durch wirtschaftliche Hilfe versucht, wie es im Kapitel Neutrale Länder erklärt wird.

Während der Amerikanische Spieler noch neutral ist, kann er keine Einheiten nach Großbritannien, Afrika, Canada, Australia, Asia oder irgendein anderes Gebiet, dass nicht den USA gehört, bewegen.

6.2 US Produktion in Friedenszeiten:

Solange sich die USA nicht im Krieg befinden, erhält der Amerikanische Spieler nur die Hälfte (aufgerundet) seines Einkommens. Einheiten dürfen gebaut werden.

6.3 Eroberung durch wirtschaftliche Hilfe:

Die USA können versuchen, die Länder in der westlichen Hemishäre (Nord-, Süd und Zentral Amerika) zu überzeugen, sich zu vebründen.

1. Eroberung durch wirtschaftliche Hilfe ist begrenzt auf die westliche Hemisphäre
2. Der Amerikanische Spieler gibt bekannt, welche Länder er überzeugen will.
3. Dann zahlt er den zweifachen IPC Wert des Landes
4. Dann wird gewürfelt. Bei einem Ergebnis gleich oder geringer des gedruckten IPC Wertes des Landes ist der Versuch geglückt und das Land gehört den USA (inklusive der Einheiten)

5. Es ist ein Versuch pro Runde pro Land erlaubt.
6. Der Deutsche Spieler darf bei Argentina und Chile eingreifen (siehe 6.7.)

6.4 Panama Kanal:

Wie der Suez Kanal, wird der Panama Kanal als Grenze zweier Seezonen (rechts und links) betrachtet. Die Achsenmächte dürfen nicht durch den Panama Kanal fahren, während der USA Panama gehört.

6.5 Marines and Rangers:

Ab der 5ten Runde dürfen die USA bis zu 4 Infanterie zu Marines/Rangers befördern (ohne weitere Kosten). Marines/Rangers sind spezialisiert in amphibischen Angriffen und treffen mit 1-2 bei einem amphibischen Angriff. Nach diesem Angriff werden sie wieder zu normaler Infanterie.

6.6 Gepanzerte Infanterie:

Ab der 5ten Runde kann der Amerikanische Spieler bis zu 6 gepanzerte Infanterie bauen. Gepanzerte Infanterie muss in einer Fabrik gebaut werden und darf nach Zerstörung wieder nachgebaut werden.. In einer Runde dürfen nur 2 gepanzerte Infanterie gebaut werden.

6.7 Nationalgarde:

Beim ersten Angriff auf Eastern U.S., Western U.S., Alaska oder Hawaii durch eine Achsenmacht, aktiviert der Amerikanische Spieler die Nationalgarde (keine Kosten). Bis zu 6 US Infanterie können entweder in Eastern U.S. oder Western U.S. gesetzt werden, bevor der Kampf beginnt.

6.8 Transporter:

Ab der 5ten Runde kann der U.S. Spieler zwei Transporter zu Spezial Transportern befördern. Spezial Transporter können 2 Panzer oder 2 gepanzerte Infanterie befördern. Er kann dies mit jedem beliebigen Transporter tun. Nach einem Transport kann er in der nächsten Runde zwei andere Transporter befördern.

6.9 U.S. U-Boot Jagd:

Die USA dürfen ab der 2ten Runde versuchen, deutsche U-Boote zu entdecken und anzugreifen (ohne im Krieg mit Deutschland zu sein). Deutsche U-Boote können sich nicht verteidigen und sich nur zurückziehen, bis Deutschland den Krieg erklärt. Der Amerikanische Spieler darf keine deutschen Schiffe ausser U-Booten angreifen, und er darf keine U-Boote angreifen, die in der selben Seezone wie andere deutsche Schiffe sind. Während der Deutsche sich noch nicht im Krieg mit den USA befindet, kann er durch oder in Seezonen mit amerikanischen Schiffen hindurchziehen, darf sie aber nicht angreifen.

Bis sie im Krieg mit den Achsenmächten sind, kann das U-Boot Suchen nur durch Schiffe oder, durch Flieger, die mit Schiffen fliegen, die U-Boote in der Seezone orten, erfolgen.

6.10 US Kapitulation:

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels, die Achsenmächte Eastern U.S.A. und Western U.S.A erobert haben, kapituliert die USA. In diesem Fall gehen alle US IPCs an den Eroberer und alle US Einheiten werden aus dem Spiel genommen. Die USA haben dann kein Einkommen mehr.

6.11 China:

Der Amerikanische Spieler muss das Geld von China separat halten. Die USA dürfen versuchen, China Geld zu leihen, aber der Deutsche Spieler kann es abfangen.

Britische/Französische Truppen dürfen China nicht betreten, bis Großbritannien/Frankreich im Krieg mit Japan ist.

6.12 Chinesische Infanterie:

Will China mit Infanterie einen Angriff durchführen, so muss es für jedes Angriffszielgebiet einen Moral Check machen. Dieser wird ausgewürfelt und entscheidet, wie viele Infanterie Einheiten den Angriff auf das Zielgebiet durchführen. Die Einheiten, bei denen der Moralcheck fehlschlägt müssen sich in ein angrenzendes, verbündetes Gebiet zurückziehen. Auch können sie in der Non-Combat-Move Phase nicht mehr ziehen. Es wird immer aufgerundet.

1: Der Angriff wird abgeblasen und alle Einheiten (auch Nicht-Infanterie) müssen sich zurückziehen.

2: 20 % der Infanterie greifen an.

3: 40 % der Infanterie greifen an.

4: 60% der Infanterie greifen an.

5: 80 % der Infanterie greifen an.

6: alle bis auf eine Infanterie greifen an.

Chinesische Infanterie darf niemals ausserhalb von China angreifen oder ziehen, ausser in die Manchuria und Korea. Nur Chinesische Infanterie macht den Moralcheck. Die US Freiwilligen Einheit, oder jede andere Chinesische Einheit braucht ihn nicht zu machen.

6.13 U.S. Flying Tigers:

Die USA dürfen einen Fighter nach China entsenden. Diese Einheit wird als chinesische Freiwilligen Einheit betrachtet. Wird er zerstört, darf der Amerikanische Spieler einen anderen Fighter schicken. Der Fighter darf irgendwo in Asia landen und wird dann durch einen chinesischen Fighter ersetzt. Am Ende seines nächsten Zuges muss er in China landen. Der Freiwilligen Fighter darf nirgendwo ohne Begeleitung weitere chinesischer Einheiten angreifen.

6.14 Eroberung Chinas: Ist China komplett erobert, behält China seine IPCs und darf auch wieder Einheiten bauen, wenn chinesische Gebiete von den Alliierten befreit werden.

7.0 RUSSLAND

7.1 Russland, Freund oder Feind ?:

Russland ist einzigartig und somit ein un-kooperativer Verbündeter. Historisch gesehen waren es die Russen, die weite Gebiete und grosse Zugeständnisse von den Alliierten, sowie von den geschlagenen Achsenmächten bekamen. Der Russische Spieler befreit niemals ein Land oder eine Kolonie für einen alliierten Spieler, eroberte Gebiete gehören immer Russland.

7.2 Kriegserklärungen:

Bis zur 5ten Runde kann Russland Deutschland nicht angreifen, es sei denn, Deutschland greift Russland vorher an. Dann ist Russland im Krieg mit Deutschland, darf es angreifen (aber nicht Japan, bis Runde 5; siehe Sino-Soviet Pakt.)

Russland darf keine chinesischen Gebiete angreifen, noch darf Russland alliierte Gebiete (von U.S., Britain or France) angreifen oder in sie hineinziehen. Neutrale Länder dürfen angegriffen werden.

FINLAND: Russland darf Finland nur in der ersten Spielrunde angreifen. Der Russische Spieler muss dabei die doppelte Anzahl der durch die Verteidigung Finlands getroffenen Einheiten entfernen. Ein Angriff auf Finland ist keine Kriegserklärung an Deutschland.

7.3 Sino-Soviet Pakt:

Russland und Japan dürfen sich bis zur Runde 6 nicht angreifen. Das Land, dass zuerst den Krieg erklärt, muss 15 IPCs an die Bank zahlen.

7.4 Begrenzte Produktion:

Russland erhält nur die Hälfte seines Einkommens bis Runde 5 bzw. bis es von Deutschland angegriffen wird. (Das Einkommen wird aufgerundet)

7.5 Russische Zugeständnisse:

In der Runde, in der Deutschland den Krieg erklärt, ist Russland auf einen Gegenangriff beschränkt, d.h. es darf nur ein Gebiet in seinem Zug angreifen. Dieser Angriff darf von einem oder mehreren Gebieten kommen. aber es darf nur ein deutsches Gebiet angegriffen werden. Russland bekommt jedoch einen einmaligen, sofortigen Bonus von 20 IPCs. Einige oder alle diese IPCs dürfen dazu benutzt werden, Einheiten zu kaufen, die vor dem Combat

Movement des Russischen Spielers gesetzt werden, und die dann auch angreifen dürfen. Das Geld kann auch für spätere Runden gespart werden.

Einheiten, die von diesem 20 IPC Bonus gekauft werden, müssen den normal Setz-Regeln folgen, aber am Ende der Runde werden sie nicht zu den normal gekauften Einheiten dazugezählt.

Beispiel: Karelia. Durch den 20 IPC Bonus kann der Russische Spieler eine Infanterie kaufen und am Anfang seiner Runde dort setzen. Am Ende seiner Runde kann er eine zusätzliche Einheit als Teil seines regulären Einheitenkaufs dort platzieren.

7.6 Russische Fabriken:

Russische Fabriken können sich bewegen. Sie dürfen 2 Gebiete weit ziehen und nichts bauen, oder 1 Gebiet weit ziehen und eine Einheit bauen. Die Bewegung von Fabriken kostet 1 Eisenbahnkapazität pro Fabrik. Russland kann seine Fabriken jederzeit zerstören (auch ausserhalb seines Zuges und während eines Kampfes). Es dürfen zu keiner Zeit zwei Fabriken in einem Gebiet stehen. Beschädigte Russische Fabriken dürfen sich nicht bewegen.

7.7 Russische Garde:

Ab der 5ten Runde darf der Russische Spieler bis zu 4 Infanterie als „Garde“ bauen. Russische Garde muss in einer Fabrik gebaut werden und darf nach Zerstörung nachgebaut werden. Es dürfen nie mehr als 2 Garden pro Runde gebaut werden.

7.8 Partisanen:

Russland darf Partisanen zu je 1 IPC bauen. Partisanen dürfen sich weder bewegen noch angreifen und verteidigen mit 1. Partisanen dürfen nur in Gebieten unter Kontrolle der Achsenmächte gesetzt werden., aber niemals ausserhalb Russland Ausgangsgebieten.

Nur 1 Partisan darf pro Runde pro Gebiet gebaut werden. Hat ein Gebiet zwei Partisanen, so können sie sich zu einer Infanterie zusammenschliessen, welche sich dann normal bewegen und angreifen kann. Partisanen können Eisenbahnbewegungen der Achsenmächte blockieren.

Wenn eine normale russische Einheit ein Gebiet mit Partisanen betritt, so werden die Partisanen entfernt.

7.9 Die Eroberung Russlands und verbrannte Erde:

Russland kapituliert niemals. Falls Russland an die Achsenmächte fällt, bestimmt der Russische Spieler eine neue Hauptstadt in einem uneroberten Gebiet. Die neue Hauptstadt hat einen Wert von 8 IPCs und das alte Hauptstadtgebiet den Wert 1, oder das alte Gebiet bekommt seinen Ursprungswert zurück, wenn es nicht Russland war. Die Fabrik wird sofort zu der neuen Hauptstadt gesetzt. Der Russische Spieler darf in der Runde, in der die Hauptstadt verlegt wird, keinen Eisenbahn Bewegungen durchführen.

Falls es kein unerobertes Gebiet mehr gibt, ist die Fabrik zerstört. Der Russische Spieler darf dann nur noch Partisanen bauen, bis Partisanen oder ein Verbündeter ein Gebiet befreit haben.

Das befreite Gebiet bekommt dann den Wert von 8 IPCs und der Russische Spieler darf eine neue Fabrik bauen (wenn er genügend IPCs hat)

Die Achsenmächte erhalten bei der Eroberung Russlands keine IPCs vom Spieler.

Beispiel: Deutschland erobert Russland und Russland wählt Soviet Far East als neues Hauptstadtgebiet. Russland hat nun den Wert 1 IPC, Soviet Far East 8 IPCs. Später erobert Japan Soviet Far East und Russland ist gezwungen, sein Hauptstadtgebiet nach Kamchatka zu verlegen. Soviet Far East hat wieder den Wert 2 IPCs und Kamchatka 8 IPCs. In der nächsten Runde erobert Japan die restlichen russischen Gebiete und Russland hat kein Gebiet mehr, wohin es die Hauptstadt legen könnte. Die Fabrik wird zerstört. Runden später erobert Großbritannien Karelia. Karelia hat dann den Wert 8 IPCs.

8.0 MULTI-NATIONALE KOOPERATION

Wird eine Multi Nationale Streitmacht angegriffen, kann der Angreifer immer bestimmen, welche verteidigende Seite zuerst Verluste hinnehmen muss.

8.1 Alliierte:

Sobald im Krieg mit den Achsenmächten, dürfen amerikanische, chinesische, britische und französische Einheiten nicht in dem gleichen Feld sein. Nicht-Chinesische Alliierte, die sich nicht im Krieg mit beiden Achsenmächten befinden, dürfen China nicht betreten. Alliierte Einheiten dürfen sich nicht dasselbe Gebiet mit Russischen Einheiten teilen. Sobald alliierte Einheiten ein russisches Gebiet betreten oder befreien, werden diese Einheiten als interniert betrachtet und vom Spielfeld entfernt. Der Russische Spieler erhält für jede entfernte Einheit 1 IPC. Dies soll verwertbares Material, das die Russen nutzen können, darstellen.

Im Falle von Schiffen werden russische Schiffe als neutral zu anderen alliierten Schiffen betrachtet und werden separat von den Achsenmächten angegriffen, wenn in dem gleichen Gebiet. Der Achsenmachtspieler wählt, welche Schiffe zuerst angegriffen werden (alliierte oder russische) und die Kämpfe finden nacheinander statt.

Französische Armeen werden als britische Armeen betrachtet und die französischen und britischen Züge werden simultan durchgeführt, auch kombinierte Streitmächte können zum Angriff benutzt werden.

8.2 Achsenmächte:

Japanische und deutsche Streitmächte dürfen sich im selben Gebiet aufhalten und auch zusammen (multinational) verteidigen.

8.3 Gebiete befreien:

Wann immer ein alliierter Spieler ein Gebiet erobert, das ursprünglich zu einem anderen alliierten Spieler zu Beginn des Spiels gehörte, ist das Gebiet befreit und geht an seinen ursprünglichen Besitzer zurück. Die einzige Ausnahme dazu ist, wenn der Eroberer Russland ist, wie unten erklärt.

Der Russische Spieler befreit niemals ein Land oder eine Kolonie für einen alliierten Spieler. Er behält alle Gebiete die er erobert. Falls ein alliierter Spieler ein russisches Gebiet befreit, fällt dieses Gebiet wieder Russland zu und alle Einheiten werden interniert, d. h. entfernt und Russland erhält pro Einheit 1 IPC.

Beispiel: Deutschland hat Karelia erobert und nun 2 Infanterie dort stehen. Großbritannien transportiert mit zwei Transportern 4 Infanterie, um Karelia anzugreifen, begleitet von einem Bomber. Nach einigen Kampfunden besiegt Großbritannien die deutschen Einheiten und hat 2 Infanterie und den Bomber behalten. Der Bomber fliegt zurück nach Großbritannien, das Gebiet ist befreit und wird wieder russisch. Die beiden Infanterie werden entfernt, und der Russische Spieler erhält 2 IPC von der Bank.

9.0 NEUTRALE LÄNDER

9.1 Angriff auf neutrale Länder:

Bei einem fehlgeschlagenen Angriff auf ein neutrales Land, bleibt das Land neutral.

9.2 Polen:

Falls der Deutsche Spieler Polen nicht zum Ende des ersten Spielzugs erobert, verbündet sich Polen mit Großbritannien und englische Einheiten ersetzen die neutralen Einheiten in Polen. Der Britische Spieler erhöht seinen IPC Level um 3 Punkte und platziert einen Kontrollmarker in Polen.

9.3 Schweiz:

Falls der Deutsche Spieler wünscht, die Schweiz zu erobern, so zahlt er 10 IPC an die Bank und darf keine Panzer in diesem Angriff benutzen. Alle schweizerischen Einheiten verteidigen mit 3 oder weniger.

9.4 Schweden:

Historisch gesehen erhielt Deutschland von Schweden lebenswichtige Ressourcen. Solange Schweden nicht von den Alliierten erobert wurde, erhält Deutschland 2 IPC pro Runde von Schweden.

9.6 Finland:

Falls Finnland nicht durch Russland am Ende des ersten Zuges erobert wurde, fallen alle finnischen Truppen sofort unter deutsche Kontrolle. Nach der ersten Runde darf Russland Finnland nicht angreifen, bis Russland sich im Krieg mit Deutschland befindet. Finnische Infanterie verteidigt mit einer 3 und weniger und verursacht aber den doppelten Verlust an Einheiten.

9.7 Saudi Arabien:

Ist Ägypten von einem Achsenspieler besetzt, darf der Britische Spieler in jeder Runde versuchen, Saudi Arabien zu beeinflussen. Der Britische Spieler zahlt 1 IPC für den Versuch an die Bank und würfelt mit einem Würfel. Bei 1-2 ist der Versuch erfolgreich und Saudi Arabien verbündet sich mit Großbritannien. Bei einem erfolgreichen Versuch wird der IPC Level des Britischen Spielers angepasst und die saudi-arabischen Truppen durch britische ersetzt.

9.8 Spanien, Türkei und Irak:

SPANIEN: Wenn Deutschlands IPC Level 50 erreicht, darf es versuchen, Spanien für sich zu gewinnen. Pro Runde kann ein Versuch während des Zuges des Deutschen gemacht werden. Bei einem Wurf 1-2 ist der Versuch erfolgreich und Spanien und alle seine Armeen und Gebiete verbünden sich mit Deutschland (die spanischen Einheiten werden durch deutsche ersetzt). Beim Anpassen des IPC Levels werden die freien IPCs von Russland und Schweden hinzuaddiert.

TÜRKEI: In der Spiel Runde in der Deutschland 55 oder mehr IPCs erhält, darf Deutschland (analog zu Spanien) versuchen, die Türkei für sich zu gewinnen.

IRAK: Immer wenn Deutschland Ägypten besetzt (hält), darf Deutschland den Irak beeinflussen. (Siehe Spanien Regel)

Der 5 IPC Bonus pro Runde für das erfolgreiche Hitlerattentat zählt nicht zum IPC Level hinzu, erleichtern also nicht die Beeinflussung von Spanien und Türkei.

9.9 Chile and Argentinien:

Der Deutsche Spieler versucht die Einflussnahme von den USA auf Chile und Argentinien zu vereiteln, indem er die Versuche für den Amerikanischen Spieler teuer und riskanter macht.

Der Deutsche Spieler wartet bis der Amerikanische Spieler versucht, Chile und Argentinien ökonomisch zu erobern und zahlt dann eine beliebige Anzahl IPCs an die Bank. Der Amerikanische Spieler muss dann diese Anzahl IPCs ebenfalls zahlen oder seinen Versuch aufgeben; in diesem Falle verfallen die bisher gezahlten IPCs von Deutschland und USA.

Deutschland darf dies jedes Mal machen, wenn USA versucht Chile oder Argentinien zu beeinflussen. Entscheidet sich der Deutsche Spieler dagegen, dann darf der Amerikanische

Spieler seinen Versuch ganz normal starten, ohne zu riskieren, Argentinien und Chile an Deutschland zu verlieren.

BEISPIEL: Chile hat einen Wert von 2 IPCs; der Amerikanische Spieler muss 4 IPCs für den Versuch zahlen. Der Deutsche Spielern entscheidet 2 IPC aufzuwenden und zahlt diese an die Bank. Der Amerikanische Spieler muss nun zusätzlich 2 IPCs zahlen oder seinen Versuch aufgeben. Zahlt er die 2 IPCs, darf er dann seine Einflussnahme fortsetzen, allerdings mit einem grösseren Risiko. Bei einem Wurf von 1-2 ist er erfolgreich und er hat Chile erobert. Bei einer 6 fällt Chile Deutschland zu.

9.11 Afghanistan:

Neutrale Infanterie in Afghanistan verteidigt mit einer 3 oder weniger.

10.0 GELDSPENDEN

10.1 Amerika:

USA darf versuchen, jedem beliebigen alliierten Land, dass sich im Krieg befindet, Geld zu spenden. Das Geld kann jedoch von den Achsenmächten abgefangen werden. Ein Spieler würfelt für pro Alliierten Spieler der Geld erhalten soll:

- 1: das gesamte Geld ist verloren und geht an die Bank
- 2: die Hälfte des Geldes (aufgerundet) ist verloren
- 3: ein Drittel des Geldes ist verloren (aufgerundet)
- 4-6: das Geld wurde sicher transferiert

Die USA dürfen nur einmal pro Runde pro Land und nur, wenn sich das Land im Krieg befindet, Geld spenden. Die USA darf niemals mehr als die Hälfte (aufgerundet) seines IPC Levels spenden

10.2 Großbritannien:

Großbritannien darf nur Frankreich Geld spenden und nicht mehr als 10 IPCs. Deutschland verhindert dies wie oben mit +1 auf den Wurf.

11.0 STRATEGISCHE EISENBAHNTRANSPORTE

Strategische Transporte finden in der Form von Eisenbahntransporten statt, wobei jede Nation ihre eigenen Kapazitäten hat. Strategische Transporte finden in der Non-Combat Move Phase

eines jeden Spielers statt. Der Eisenbahntransport ist in der Entfernung unbegrenzt, vorausgesetzt, dass der Spieler eine durchgehende Linie durch verbündete Gebiete ziehen kann, die weder die Grenze eines neutralen Landes, noch Seegebiete kreuzt. Der Suez Kanal und der Panama Kanal blockieren den Eisenbahntransport nicht.

Nur Einheiten, die sich während der Combat Movement Phase nicht bewegt haben, kommen für den Eisenbahntransport in Frage.

Kapazitäten und Gültigkeiten:

Deutschland:	4 Einheiten innerhalb Europas und Asien
Japan:	2 Einheiten innerhalb Asien
Großbritannien:	2 Einheiten innerhalb Asien, Afrika und Europa
USA:	6 Einheiten innerhalb Nord- und Südamerika
China:	2 Einheiten nur innerhalb chinesischer Gebiete
Russland:	3 Einheiten innerhalb Russlands, 1 von den 3 innerhalb Europas
Frankreich:	wie Großbritannien

Die USA und Großbritannien/Frankreich dürfen jeweils die Schienen des anderen benutzen. Die Kapazität bleibt dabei die Menge des jeweiligen Spielers, das bedeutet, daß während derselben Spielrunde Großbritannien 2 Einheiten transportieren könnte und die USA auch bei ihrem Zug auf den britischen Schienen 2 US Einheiten transportieren kann.

Europa besteht aus Polen, Rumänien und alles westlich von diesen Gebieten. Afrika ist der afrikanische Kontinent bis zu Ägypten. Asien ist alles von Russland, alles östlich von Trans Jordan, alles von Malaya bis zu Kamchatka. China ist in Asien beinhaltet und bezieht sich auf alle ursprünglichen chinesischen Gebiete.

12.0 U-BOOTE

12.1 U-Boot Gebietskontrolle:

U-Boote üben keine Gebietskontrolle aus, was bedeutet, Seezonen, in den nur U-Boote stehen, können durchquert werden bzw. feindliche Schiffe können in dieselbe Zone ziehen. So können also U-Boote weder alleine Seezonen blockieren, noch können sie verhindern, das feindliche Schiffe neu gebaut werden.

12.2 Handelskonvoi jagen:

Deutschland darf seine U-Boote benutzen, um alliierte Handelsschiffe im Atlantischen Ozean zu jagen, ab der zweiten Runde. Der Atlantik besteht aus allen Seezonen westlich von Südafrika, Marocco, Polen und Komi. U-Boote dürfen Konvois jagen, wenn sie nicht an einem regulären Angriff beteiligt waren in dieser Runde. Um einen Konvoi zu jagen, muss das U-Boot, während des Combat Movements, seinen Zug in einer unbesetzten feindlichen Seezone beginnen, hindurchziehen oder seinen Zug beenden und das U-Boot muss alleine, bzw. nur von anderen U-Booten begleitet sein.

- Ein U-Boot darf aber nur in einer Zone jagen, egal, durch wieviele Zonen es gezogen ist

- Es darf an keinem anderen Kampf teilnehmen

- Für jede Seezone, in der mit U-Booten gejagt wird, würfelt Deutschland: 1-2 = 1 IPCs; 3-4 = 2 IPCs; 5-6 = 3 IPCs. Der Englische Spieler zahlt die IPCs dann an die Bank.

12.3 Ortung von U-Booten:

Wenn U-Boote alleine oder mit anderen U-Booten in einer Seezone stehen, müssen sie erst entdeckt werden. Flieger, Flugzeugträger, Kreuzer und Schlachtschiffe können U-Boote orten. Ein Wurf pro Seezone pro Flotte/Flieger kann gemacht werden. U-Boote, die sich mit anderen befreundeten Schiffen in einer Seezone befinden, werden als Begleitung dieser Schiffe angesehen und müssen nicht entdeckt werden.

12.4 U-Boot Rückzug:

U-Boote dürfen sich von einem Kampf am Ende jeder Kampfrunde zurückziehen (abtauchen). Sie bleiben in der selben Seezone, nehmen aber nicht mehr am Kampf teil, können also auch nicht mehr getroffen werden.

13.0 FABRIKEN / STRATEGISCHES BOMBARDEMENT

13.1 Fabriken:

Ein Spieler darf seine Fabriken innerhalb seines Zuges zerstören.

13.2 Verbesserte Fabriken:

Eine Fabrik auf einem Gebiet stellt eine hohe Investition in die Industrialisierung des Gebietes dar. Spieler können eine Fabrik verbessern, indem sie IPCs investieren, wodurch bestimmte Einheiten besser zu reduzierten Preisen produziert werden. Eine Fabrik kann ihre Produktion für Panzer und AA Guns, für Flieger, für Schiffe und U-Boote optimieren. Einmal verbessert,

können die Fabriken ab der nächsten Runde zu reduzierten Kosten produzieren, so lange die Fabrik nicht von feindlichem strategischem Bombardement betroffen ist.

Panzer Optimierung erlaubt der Fabrik bis zu 2 Panzer oder AA Guns (inclusive Spezial Panzer wie SS Panzer und Tiger (Deutschland)) mit einer Kostenreduzierung von 1 IPC pro Panzer zu bauen. Bei Flieger oder U-Boot Optimierung ist eine Einheit um 2 IPCs reduziert. Schiffsoptimierungen bringen eine Kostenreduktion um 3 IPCs. Deutschland beginnt das Spiel mit einer U-Boot Optimierung der Fabrik in Deutschland.

Eine Fabrik kann verschiedene Optimierungen haben, aber immer nur eine eines bestimmten Typs.

13.3 Kosten für Fabrik Optimierungen:

Die Kosten für jedes Land sind auf den Charts eingezeichnet. Um zu verfolgen, welche Optimierungen Fabriken haben, nutzt man die Kreise mit den Zahlen am untern Rand der Charts. Für die erste Optimierung einer Fabrik nutzt man die „1“ auf den Charts und auf der Karte legt man einen Kontrollmarker unter die Fabrik. Für die zweite Optimierung entsprechend 2 Marker usw.

Länder müssen sich im Krieg mit einer Hauptmacht befinden, um Fabriken zu optimieren und die Optimierungen dürfen erst in der dritten Runde stattfinden.

13.4 Strategisches Bombardement:

Während des Combat Movement dürfen Bomber und Fighter SBRs (Strategic Bombardement Raids) auf feindlichen Gebieten mit einer Fabrik durchführen, um diese zu beschädigen oder dem Besitzer einen IPC Schaden zuzufügen. Strategisches Bombardement findet vor den normalen Kämpfen statt, was bedeutet, dass in einem Gebiet ein SBR und ein normaler Angriff stattfinden kann. Alle Einheiten, die in einem SBR teilgenommen haben, können aber nicht mehr am normalen Angriff teilnehmen. Alle verteidigenden AA Guns können aber während des SBR und des normalen Angriffs feuern.

Eine Fabrik, die 15 Schadenspunkte am Ende der Runde des Besitzers hat, ist zerstört. Alle Optimierungen sind bei der Zerstörung verloren.

Fighter, die Bomber bei einem SBR begleiten, dürfen bis zu 6 Felder weit fliegen, wenn sie in demselben Gebiet wie der Bomber starten.

Die an einem SBR Angriff beteiligten Einheiten sind angreifende Fighter und Bomber und verteidigende AA Guns (und Fighter, die aber auch bei einem normalen Angriff verteidigen). Die folgenden Schritte ergeben das Resultat eines SBR:

AA Guns feuern: Der verteidigende Spieler würfelt für seine AA Guns, um die Flieger abzuschiesen. Sie feuern zuerst und treffen mit einer 1. Eine AA Gun kann auf maximal 3 Ziele feuern. Auf jedes Ziel kann nur einmal geschossen werden. Die Verluste werden sofort entfernt, der Angreifer wählt die Einheiten.

Die verteidigenden Fighter feuern: Die Fighter treffen mit einer 1, der verteidigende Spieler wählt die getroffenen Einheiten aus. Verteidigende Fighter müssen nicht zur Verteidigung der Fabrik aufsteigen und können so bei einem SBR auch nicht getroffen werden.

Angreifende Fighter feuern: Gibt es verteidigende Fighter, trifft jeder den/die Bomber begleitende Fighter die verteidigenden Fighter mit einer 1.

Überlebende Bomber werfen ihre Bomben ab: Jeder Bomber wählt eine der folgenden

Bombenmissionen:

- a) Normaler, konventioneller Bombenabwurf (Standard IPC Schaden, 1 Wurf pro Bomber für die Höhe des IPC Schaden)
- b) Fabrik Schadens Bombardement von entweder schwerer Ausrüstung (Panzer, AA Guns und U-Boot Werften), Treibstofftanks und Landebahnen (dies betrifft die Option, dass Fighter zu Verteidigung aufsteigen dürfen), Infanterie, Häfen oder Flugzeugbau wie unten erläutert. Um den Schaden zu ermitteln wird gewürfelt. Bei 1-5 ist die gewürfelte Zahl der Schaden, der der Fabrik zugeführt wird, bei einer 6 ist ein kritischer Treffer gelandet, der 10 Schadenspunkte bedeutet.
- c) AA Guns können als Ziel gewählt werden, die angreifenden Bomber zerstören dann eine AA Gun mit 1-4.

Alle Bomber müssen zuerst ihre Ziele erklären, bevor gewürfelt wird. Überlebende Bomber können in ein verbündetes Land zurückfliegen.

13.5 Effekte der Bombardierung:

Konventioneller Bombenabwurf: Die gewürfelte Augenzahl ist die Menge an IPCs, die das gebombte Land an die Bank abgeben muss. Der Spieler darf aber stattdessen wählen, seine Fabrik zu zerstören.

Infanterie: Bis die Fabrik repariert ist, kostet die Infanterie 1 IPC mehr. Die Reparatur wird mit 4 Punkten pro Runde durchgeführt.

Schwere Ausrüstung: Bis die Fabrik repariert ist, dürfen keine AA Guns und U-Boot Bunker (Deutschland) gebaut werden. Reparatur erfolgt mit 3 Punkten pro Runde.

Flugzeugbau: Bis die Fabrik repariert ist, dürfen keine Flugzeuge gebaut werden. Reparatur erfolgt mit 3 Punkten pro Runde.

Treibstofftanks und Landebahnen: Bis die Fabrik repariert ist, darf nur die Hälfte (abgerundet) der Fighter zur Verteidigung eines SBR aufsteigen. Reparatur erfolgt mit 2 Punkten pro Runde.

Häfen: Bis die Fabrik repariert ist, können keine Schiffe gebaut werden. Reparatur erfolgt mit 3 Punkten pro Runde.

Reparatur: Reparatur ist die Menge an Schaden, die der Eigentümer mit 1 IPC pro Punkt pro Runde ausgleicht; Reparaturen sind sofort effektiv.

Beispiel eines SBR: Großbritannien startet einen SBR auf Deutschland mit 2 Fightern und 2 Bombern. Deutschland hat 2 Fighter und eine AA Gun in Deutschland. Die deutsche AA Gun würfelt eine 2, 3 und 4, trifft nicht. Die deutschen Fighter verteidigen und würfeln eine 1 und eine 4 und wählen, einen britischen Bomber zu zerstören. Die beiden britischen Fighter würfeln dann eine 4 und eine 3, beide verfehlen. Der überlebende britische Bomber wählt, die Häfen zu bombardieren und erzielt mit einer 4 einen Schaden von 4. Der Deutsche Spieler zahlt in seinem Zug 3 IPC für die Reparatur, so dass in dieser Runde 3 von 4 Schadenspunkten wieder behoben sind. Der Hafen ist aber immer noch beschädigt (1), Deutschland kann also keine Schiffe in Deutschland bauen.

13.6 Notation der Fabrik Schadenspunkte:

Ist eine Fabrik beschädigt, wird dies auf dem Chart in den Fabrik Kreisen notiert.

14.0 TECHNOLOGIEN

14.1 Start der Technologie Entwicklungen: Ab der dritten Spielrunde kann jede Hauptmacht (Großbritannien, Deutschland, Japan, USA und Russland) beginnen, Technologien zu entwickeln (, wenn sie sich im Krieg mit einer anderen Hauptmacht befindet.) Sobald ein Land forschen darf, bekommt es 3 IPCs pro Runde für Technologien. Diese freien IPCs dürfen nur für Technologien ausgegeben werden. Es dürfen aber auch mehr IPCs ausgegeben werden, bis zum erlaubten Maximum.

14.2 Technologien erforschen:

Um eine Technologie zu erforschen, bedarf es dreier Schritte:

Schritt 1: Zahle 3 IPCs, um die Entwicklung einer Technologie mit Level 0 zu starten. Ein Kontrollmarker wird auf 0 der zu erforschen Technologie auf dem Waffen Entwicklungscharts gelegt. Level 0 ist Voraussetzung für Schritt 2.

Ausnahme: In der ersten Runde, in der ein Land seine Forschung starten darf, kann dieses Land zwei seiner Kontrollmarker auf Level 0 auf zwei Technologien seiner Wahl legen. Spieler können diese zweite freie Entwicklung auch in einer späteren Runde platzieren.

Schritt 2: Sobald die Erforschung einer Technologie gestartet wurde (Marker auf 0), kann er IPCs zahlen, um den Entwicklungsstand zu erhöhen. Die Kosten für jeden Wurf für eine bestimmte Technologie stehen auf dem Chart neben der Technologie Beschreibung. Jede 1 resultiert in Aufsteigen des Markers um einen Punkt, bis zum maximum von 4.

Schritt 3: Sind die Schritte 1 und 2 komplett, würfelt der Spieler, der an der Reihe ist, für jede Technologie, die einen Level von 1 oder höher hat. Ist der Wurf für eine Technologie gleich oder weniger dem Entwicklungsstand, ist die Technologie erforscht und sofort nutzbar. Der Marker wird dann auf „Entwicklung erfolgreich“ geschoben.

Beispiel, Spielrunde 3, Deutschland:

Schritt 1: Der Deutsche Spieler entscheidet, daß er Rocket Technologie entwickelt und platziert einen freien Marker auf Rocket Technologie 0. Seinen zweiten freien Marker verwahrt er für die nächste Runde, er will abwarten, was der britische Spieler tut.

Schritt 2: Der Deutsche Spieler entscheidet nun, 4 Würfe für die Weiterentwicklung zu machen. Dies kostet 4 IPCs. Er zahlt 1 IPC an die Bank und nutzt die 3 freien IPCs für Technologie und hat somit 4 IPCs zusammen. Er würfelt: 1-3-1-2. Die zwei 1er erlauben es ihm, die Entwicklungsstufe auf 2 hochzusetzen.

Schritt 3: Der Deutsche Spieler versucht nun, die Technologie zu bekommen. Rockets stehen auf 2. Er würfelt und bekommt eine 2, ist also erfolgreich und zieht den Marker auf „Entwicklung erfolgreich“ und kann ab nun Rockets nutzen.

14.3 Deutschland: Rocket V1/V2 Geschosse:

- Erlaubt das Bauen von bis zu 2 Rocket Einheiten, sie haben eine Reichweite von 2 Gebieten und kosten pro Einheit 5 IPC
- Wenn sie gegen eine Fabrik abgefeuert wird, verursacht eine Rocket einen Schaden von einem Würfelwurf (kein kritischer Schaden bei einer 6)
- Wenn sie auf ein Gebiet abgefeuert wird, wird mit einem Wurf ein IPC Wert ermittelt. Es werden dann Einheiten im Wert dieses IPC Werts (auf Einheiten aufgerundet) entfernt. Wird der Angriff auf ein Gebiet gemacht, dass auch von anderen Streitmächten angegriffen wird, dann werden zuerst die Verluste vom Rocket Angriff entfernt und dann findet der reguläre Kampf statt.
- Rockets dürfen sich nicht bewegen und feuern.
- Rockets dürfen als Verluste weggenommen werden
- V1 ist der erste Level der Technologie, V2 der zweite. V2 Rocket erhalten +2 auf den Wurf.

Rockets dürfen keine Seezonen angreifen.

14.4 Deutschland: Deutscher Tiger / Königstiger Panzer Divisionen

- Deutsche SS Panzer sind nun Tiger / Königstiger Panzer, SS Panzer werden nicht mehr gebaut. - Tiger Panzer greifen mit 1-5 an, verteidigen mit einer 1-5, können 2 Gebiete weit fahren und kosten 7 IPCs
- Maximal 4 Tiger Panzer können sich im Spiel befinden
- Ein Tiger Panzer kann ein oder 2 Treffer hinnehmen. Erhält er 2 Treffer, ist er zerstört. Bei einem Treffer würfelt er zu seinem Schutz, bei 1-4 wird der Treffer ignoriert, der Panzer ist weder zerstört noch beschädigt. Er kann in der nächsten Kampfrunde dann wieder 2 Treffer hinnehmen. Bei 5-6 ist der Panzer zerstört.

14.5 Japan: Transporte:

- Transporter dürfen 1 Infanterie zusätzlich zu allen anderen transportierten Einheiten mitnehmen.
- Kreuzer dürfen eine Infanterie transportieren, haben dann aber einen Angriffs-/Verteidigungswert von 1 und können während des Transport oder beim Entladen kein Küstenbombardement durchführen

14.6 Japan: Kamikaze:

- Für jeden japanischen Fighter in einem Seekampf wird ein Würfel zusätzlich zum normalen Angriff geworfen.
- Bei 1-2 nimmt eine Einheit japanischer Wahl einen Treffer hin
- 2 IPCs pro Fighter, als Kamikaze genutzt, müssen vor dem Kampf gezahlt werden (Dies stellt den Verlust dar, die Einheit wird nicht zerstört).

14.7 Russland: Langstrecken Artillerie

- Erlaubt die Verwendung von AA Guns als Artillerie, um ein angrenzendes Gebiet anzugreifen, dass von (russischen) Landtruppen angegriffen wird. Nur eine AA Gun kann für einen solchen Angriff genutzt werden. Treffer werden mit 1-3 erzielt (alle Kampfrunden). Die Langstrecken Artillerie darf so lange feuern, wie sich russische Landtruppen im Angriff befinden. Sie kann sich bewegen und feuern, oder sich in ein Gebiet bewegen, dass angegriffen werden soll. Sie dürfen sich aber nicht in ein angegriffenes Gebiet bewegen und ein weiteres anderes Gebiet angreifen.

14.8 Russland: Militär Spionage:

- Ein gut platzierter Spion legt Details eines feindlichen Angriffs oder eines Verteidigungsplanes offen. Sobald die Spionage entwickelt ist, kann sie einmal zu einem beliebigem Zeitpunkt genutzt werden. Zur Spionage wählt man ein Gebiet (auch See), dass von Russland angegriffen wird oder das Russland gehört und von Deutschland angegriffen wird. In der ersten Kampfrunde werden dann alle Würfe des Russischen Spieler um 1 zu seinen Gunsten modifiziert. Einmal benutzt muss die Spionage neu entwickelt werden.

14.9 Großbritannien: Funkleitstrahl Unterbrechung

- Alle Bombardements auf britische Fabriken bekommen von ihrem Wurf 1 abgezogen

14.10 Großbritannien: Entschlüsselung des Deutschen Enigma Codes:

- Erlaubt in einem Zug einen Komplettrückzug in ein angrenzendes Gebiet bei einem deutschen Angriff. Der Britische Spieler würfelt. Bei 1-2 passiert nichts, bei 3-6 wissen die Deutschen, dass der Code entschlüsselt wurde, ändern den Code und Großbritannien muss die Technologie neu entwickeln.

Der Rückzug kann nur einmal pro Runde durchgeführt werden.

14.11 Großbritannien: Radarstörung:

- Wenn Großbritannien feindliche Fabriken bombardiert, darf es versuchen, dass feindliche Radar zu stören. Bei 1-3 nehmen feindliche Fighter nicht am Kampf teil (können auch nicht getroffen werden)

14.12 USA: Atombombe:

- Ein Bomber pro Runde darf eine Atombombe über einem feindlichen Gebiet abwerfen. Es gibt keine Abwehr gegen einen Atombombenabwurf. Bei 1-5 ist die Bombe erfolgreich abgeworfen. Wird sie über einer Fabrik abgeworfen, sind alle Teile der Fabrik um einen Wurf beschädigt. Der Schaden wird für den Teil der Fabrik ausgewürfelt.
- Wenn sie über Einheiten abgeworfen wird, verursacht die Bombe einen Schaden von 5 Würfeln. Der Verteidiger muss dann Einheiten im IPC Wert des Schadens entfernen. Eine Atombombe kann nicht über einem Gebiet abgeworfen werden, dass auch von anderen Einheiten angegriffen wird. Ein U-Boot-Bunker wird als separate Zone betrachtet und ein Bombenabwurf auf einen Bunker beschädigt den Bunker und die U-Boote in ihm.

Das Beladen des Bombers mit der Atombombe kostet 5 IPCs und der Abwurf ebenfalls 5 IPC.

14.13 Alle: Düsenjäger:

- Fighter attackieren und verteidigen mit +1 während eines normalen Kampfs und SBRs

14.14 Alle: Technologie Spionage Level 1-2:

- Level 1 erlaubt Sabotage Versuche. Man wählt eine feindliche Technologie und würfelt 1 Würfel. Bei 1-3 ist die Sabotage erfolgreich und reduziert den Entwicklungsstand um 1.
- Level 2 erlaubt den Diebstahl von Technologien. Bei einem Wurf von 1-2 ist die Technologie gestohlen (freie Auswahl). Bei 5-6 wird der Spion geschnappt und kann in der nächsten Runde nicht eingesetzt werden. Es kann in einer Runde nur Sabotage **oder** Diebstahl betrieben werden.

14.15 Alle: Erweiterte Logistik:

- Erlaubt Strategische Bewegungen in gerade eroberte Gebiete.

14.16 Alle: Super U-Boote:

- U-Boote treffen mit 1-3 im Kampf
- In Deutschlands Fall bekommen U-Boote, die Konvois im Atlantik jagen +1 zu ihrer IPC Schadensmenge

14.17 Alle: Fernaufklärer:

- Die Reichweite von Fightern und Bombern ist um 1 erhöht.

14.18 Alle: Schwere Bomber:

- Bis zu 2 Bomber können als Schwere Bomber gebaut werden und attackieren mit 2 Würfeln in jeder regulären Kampfrunde oder auf Bombenmissionen

14.19 Alle: Industrielle Dezentralisation

- Bombardement und Rocket Schaden auf Fabriken sind um 2 bei ihren Würfeln reduziert.

14.20 Alle: Verbesserte Schienen Kapazität:

- Die Schienen Kapazität ist um 3 erhöht, diese 3 dürfen überall in angrenzenden Gebieten genutzt werden

14.21 Alle: Radar/Sonar Level 1-2-3:

- Radar 1 erlaubt die Entdeckung von U-Booten, wenn die kurz auftauchen, um ihre Batterien aufzuladen. Plus 2 für die Suche der Einheit nach U-Booten
- Radar 2 ist stärker und erlaubt die Entdeckung von U-Booten auch unter Wasser. Plus 2 für die Suche der Einheit nach U-Booten
- Radar 3 erlaubt die Ortung von U-Booten mit verschiedenen Frequenzen, negiert Gegen-Radar Level 1 und 2 und U-Boote sind automatisch entdeckt.
- Sonar/Radar Technologie kann zwischen Großbritannien und USA transferiert werden, eine Runde, nachdem sie entwickelt wurde. Beispiel: Großbritannien entwickelt Sonar/Radar in Runde 3. In Großbritanniens 4ter Runde transferiert Großbritannien die Entwicklung an die USA, die die Technologie dann auch nutzen dürfen.

14.22 Alle: Gegeb-Radar/Sonar; Level 1-2 :

- Gegen-Radar 1: Militärische Entwicklungen, wie U-Boot schnorcheln zum Aufladen der Batterien ohne aufzutauchen, verhindern ihre Ortung, -2 bei den Würfeln zum Entdecken.
- Gegen-Radar 2: Radar Detector: U-Boote wissen, wann sie geortet werden und fliehen, -2 bei den Würfeln zum Entdecken

15.0 Verschiedene Regeln

15.1 Neutrale Schiffe:

Schiffe, die zu Ländern gehören, die sich nicht im Krieg miteinander befinden, dürfen gegenseitig durch ihre Seezonen ziehen und auch in der gleichen Zone bleiben, aber sie können ihren Zug nicht in einer Seezone beenden, die an eine Fabrik grenzt, die ihnen nicht gehört. Wird eine Seezone angegriffen, in der Schiffe verschiedener Nationen stehen und auch Schiffe, von Ländern, die sich im Krieg befinden, dann nehmen die neutralen Schiffe nicht am Kampf teil und bleiben in der Zone. Falls ein Land eine Zone angreift, in der sich Schiffe befinden, die neutral zum Angreifer sind und Schiffe, die feindlich gesinnt sind, dann nehmen die neutralen Schiffe nicht am Kampf teil.

Beispiel: Russland bewegt seine Kreuzer und seinen Transporter von Soviet Far East in die East Indies Seezone, wo schon ein französischer Transporter steht. Japan erklärt Großbritannien und Frankreich den Krieg und greift den französischen Transporter in den East Indies mit zwei U-Booten an. Die russischen Schiffe bleiben in der Seezone, nehmen aber nicht am Kampf teil, weil Japan und Russland sich nicht im Krieg befinden. Am Ende

des Kampfes zerstört Japan den Transporter und als Resultat teilen sich zwei japanische U-Boote mit den russischen Schiffen die Zone, da sie neutral zueinander sind.

15.2 Neu gebaute Fighter / U-Boote:

Neue Fighter können direkt auf existierenden Flugzeugträgern platziert werden, neue U-Boote direkt in existierenden U-Boot Bunkern, aber auch neu gebaute Flugzeugträger und Bunker können sofort existierende Fighter / U-Boote aufnehmen.

15.3 Algeria:

Algeria befindet sich neben Marocco und hat einen Wert von 1 IPC.

15.4 Panzer Überraschungsangriff:

Nur Panzer dürfen durch unbesetzte feindliche Gebiete ziehen, um Feinde anzugreifen, die zwei Gebiete entfernt sind. Spezial Infanterie, die eine Bewegung von 2 haben, wie Russische Garde oder SS Panzergrenadiere oder amerikanische gepanzerte Infanterie dürfen dies nicht.

15.5 Türkische Passagen:

Der Spieler, dem die Türkei gehört, darf Passagen durch das Schwarze Meer erlauben oder verweigern. Solange die Türkei neutral ist, dürfen keine Schiffe ins Schwarze Meer.

15.6 Irland:

Der Britische Spieler darf pro Runde bis zu 2 Infanterie oder einen Panzer zwischen Großbritannien und Nordirland ziehen, solange in der Irland umgebenden Seezone keine feindlichen Schiffe sind. Einheiten, die von Großbritannien nach Nordirland ziehen, müssen ihren Zug in Norirland beenden.

16.0 SIEG BEDINGUNGEN:

Achsenmächte: Falls am Ende des Zuges des Amerikanischen Spielers, die Achsenmächte ein Einkommen von mehr als 109 haben (auf der Tafel), dann gewinnen sie. Falls am Ende des Zuges des Amerikanischen Spieler die Achsenmächte ein Einkommen von über 104 haben und Russland eliminiert oder nur noch Partisanen vorhanden sind, dann gewinnen sie.

Die Alliierten gewinnen, wenn sie beide Achsenhauptstädte erobert haben, oder wenn die Achsenmächte aufgeben.

17.0 AUFSTELLUNG DER SCHIFFE

Auf der Karte gibt es mehrere Gebiete mit 2 oder mehr angrenzenden Seezonen zu ihnen. Bei der Aufstellung gelten folgende Regeln:

Großbritannien:	Die britischen Schiffe werden links von Großbritannien platziert.
Eastern Australia:	Der britische Transporter wird rechts von Eastern Australia aufgestellt.
Italian East Africa:	Der deutsche Transporter wird südöstlich von Italian East Africa platziert.
Karelia:	Die russischen Schiffe werden in der Northern Seezone aufgestellt.
Western United States:	Der Amerikanische Spieler darf seine Schiffe nicht im Gulf of Mexico aufstellen.

18.0 NEUTRALE LÄNDERAUFSTELLUNGEN

Afghanistan:	3 Infanterie
Angola (Portugal):	1 Infanterie
Argentina:	4 Infanterie
Azores (Portugal):	keine Einheiten
Balkans:	4 Infanterie, 1 Fighter
Brazil:	4 Infanterie
Cape Verde (Portugal):	keine Einheiten
Central America:	2 Infanterie
Chile:	2 Infanterie
Colombia:	2 Infanterie
Eire:	1 Infanterie
Finland:	3 Infanterie
Greenland:	keine Einheiten
Iceland:	1 Infanterie
Iraq:	1 Infanterie
Mexico:	3 Infanterie
Mongolia:	2 Infanterie
Mozambique (Portugal):	1 Infanterie
Norway:	1 Infanterie
Persia:	2 Infanterie
Peru:	2 Infanterie
Poland:	5 Infanterie, 1 Panzer, 1 Fighter
Portugal:	1 Infanterie
Rio De Oro (Spain):	1 Infanterie
Saudi Arabia:	1 Infanterie
Spain:	4 Infanterie, 1 Panzer, 1 Fighter
Sweden:	4 Infanterie, 1 Panzer, 1 Fighter
Switzerland:	4 Infanterie, 1 Fighter
Tibet:	1 Infanterie
Turkey:	5 Infanterie, 1 Panzer, 1 Fighter

Verluste, die ein neutrales Land erleidet, werden am Ende der Runde des angreifenden Spielers wieder ergänzt, wenn es nicht erobert wurde.

