

# Advanced World at War

## Version 2.0

### Enhanced Regeln für die World-at-War-PBM/FTF-Regeln

Es gelten die World-at-War-PBM/FTF-Regeln, wenn nicht ausdrücklich andere Regeln genannt werden.

Die Regelversion soll historisch korrekter und strategisch vielseitiger sein als die normalen World at War(WaW) Versionen! Außerdem soll die Infanterie-Schwemme eingeschränkt und die ganzen anderen Einheiten durch Kostensenkungen attraktiver werden! Auch der Seekrieg erfährt durch die Einführung von Konvoirouten und Konvoizonen eine ganz neue Bedeutung.

#### Index:

1. Zugreihenfolge
  - 1.1. Kosten
  - 1.2. Beschreibung der neuen Einheiten / Veränderung der Einheiten
    - 1.2.1. Minen (Min)
    - 1.2.2. Raketen (Roc)
    - 1.2.3. Partisanen / Resistance (Par)
    - 1.2.4. Befestigte Infanterie (G-Inf)
    - 1.2.5. Fremdenlegion (H-Inf für Frankreich)
    - 1.2.6. Jeeps (Jep)
    - 1.2.7. Artillerie (Art)
    - 1.2.8. AA & AT
    - 1.2.9. Ftr und Bmb / H-Ftr und H-Bmb
    - 1.2.10. Landungsboote (Lan)
    - 1.2.11. U-Boot (Sub)
    - 1.2.12. Zerstörer (Dst)
    - 1.2.13. Kreuzer (Cru)
    - 1.2.14. Schlachtschiff (BB)
    - 1.2.15. Super-Schlachtschiffe (SBB)
    - 1.2.16. U-Boot-Bunker
    - 1.2.17. Schiffsbewegungen
2. Starteinkommen und Einnahmen
3. Deutschland / Italien
  - 3.1 SS-Einheiten
  - 3.2 Angriff auf Frankreich
  - 3.3 Besetzung und Kapitulation von Italien
  - 3.4 Schweiz
  - 3.5 Hitler Attentat
  - 3.6 Russischer Frieden
  - 3.7 Rumänien
  - 3.8 Politischer Einfluss
  - 3.9 Schussbefehl im Atlantik
4. Japans Doppelzug
  - 4.1. Gescheiteter Angriff auf Tibet und Mongolei
5. UK
  - 5.1. D-Day
    - 5.1.1 Vichy-Flotten
    - 5.1.2 Vichy-Länder
    - 5.1.3 Französischer Flugzeugträger
6. Angriff von China
7. USA
  - 7.1 Pachthilfe an Benelux
  - 7.2 Flotten Bewegung & Schussbefehl im Atlantik
8. Russland
  - 8.1 Säuberungsaktionen
  - 8.2 Verbrannte Erde

### 8.3 Konvoirouten und Konvoizonen

#### 8.4 Türkei

### 9 Benelux9.1 Neutrale Benelux

#### 9.2 Friedensfall

#### 9.3 Angriff der Alliierten

#### 9.4 Angriff von Japan auf die niederländischen Kolonien

### 10 Konvoirouten und Konvoizonen

#### 10.1 Konvoizonen

#### 10.2 Konvoirouten

### 11 Neutrale Flotten

### 12 Meerenge

### 13 Bid

#### 1. Zugreihenfolge:

- 1) Deutschland (Ger) + Italien (Ita)
- 2) Großbritannien (UK) + Frankreich (Fra)
- 3) Benelux (Ben)
- 4) Japan (Jap)
- 5) Russland (Rus)
- 6) China (Chi)
- 7) USA

#### 1.1. Kosten:

Kosten	Min	Roc	Par	Inf	G-Inf	H-Inf	Ptr	Art	Jep	Arm	SS-Arm	AA	AT	Ftr	Bmb	Pen
Ger	1	1		3	Inf+1	4	4	4	3	5	6	4	3	10	14	5
Ita	1	1		3	Inf+1		4*	5	4	6		5	4	13	16	
UK	1	1		3	Inf+1		4	5	4	6		6	5	11	14	
Fra	1	1	2	3	Inf+1	5**		5	4	6		5	4	13	16	
Ben	1	1		3	Inf+1			5	4	6		5	4	13	16	
Jap	1	1		3	Inf+1		4	5	4	6		5	4	11	12	
Rus	1	1	1	2	Inf+1	3	3	4	3	5		5	4	11	14	
Chi	1	1		2				5	4	6		5	4	15	18	
USA	1	1		4	Inf+1	5	5	5	4	6		5	4	9	13	

\* Ita darf nur 2 Ptr aufstellen

\*\* Fra darf nur 2 H-Inf aufstellen, auch ohne IC

Kosten	Lan	Trn	Sub	Dst	Cru	Ac	BB	SBB	IC		Geld am Start		Geld im Frieden
Ger	4	7	6	8	10	18	18		14		21-24		
Ita	4	7	7	7	9	16	16		14		6-9		
UK	3	6	7	7	9	16	16		14		25		
Fra	4	7	7	7	9	16	16		14		12		
Ben	4	7	7	8	10	18	18		14		4		4
Jap	4	7	7	7	9	15	16	18***	16		25		
Rus	4	8	8	10	12	20	20		11		15		15 + 1
Chi		10	10	15	20	30	25		20		13		
USA	3	6	6	8	10	18	18		14		15		15 + X

\*\*\* Jap darf im gesamten Spiel nur 2 S-BB aufstellen! Einmal versenkt, bleiben sie versenkt!

Lehre Felder bedeuten, das dieses Land diese Einheit nicht bauen kann!

#### Legende / Einheiten-Icon-Erklärung:

Hier die Erklärung von links nach rechts, was welches Icon in der Toolbar der WaW-Winmap bedeuten soll inkl. Abkürzung für die Kostenübersicht und das PBM spielen(einige Icons sind bei allen vorhanden, gelten aber nur für bestimmte Nationen, das wird extra in Klammern angegeben!!!):

Landesflagge	Nicht verlegte Minen=Min	Verlegte Minen	Raketen=Roc
Infanterie=Inf	Befestigte Infanterie=G-Inf	Jeeps=Jep	SS-Infanterie=H-Inf/SS-Inf(nur Deutschland!) oder Panzergrenadier=H-Inf (nur USA!) sowie Fremden-legion=H-Inf(nur Frankreich) und Gardeinfanterie=H-Inf(nur Russland)
Artillerie=Art	Fallschirmjäger=Ptr	Panzer=Arm	SS-Panzer=SS-Arm (nur Deutschland!)
Jäger=Ftr	Verbesserte Jäger=H-Ftr	Bomber=Bmb	Verbesserte Bomber=H-Bmb
Landungsboot=Lan	Transporter=Trn	U-Boot=SUB	Zerstörer=Dst
Flugzeugträger=Ac	Kreuzer=Cru	beschädigtes Schlachtschiff=BB(HIT)	intaktes Schlachtschiff=BB
Super Schlachtschiff ( roter Punkt) mit zweitem Treffer=SBB(2. HIT)	Super Schlachtschiff (bescher Punkt)mit einem Treffer=SBB (1. HIT)	Intaktes Super Schlachtschiff (grüner Punkt)= SBB	Industriekomplex=IC
Flak=AA	Pak=AT	U-Bootbunker=Pen ( nur Deutschland! )	Vichyeinheiten & - Flagge, D-Day-Marker & Konvoui-Flagge (wenn Gegner sie besetzt!)

#### Erklärung der Karte:

Es grenzt Lib nicht an Feq und Swa nicht an Sud.

#### 1.2. Beschreibung der neuen Einheiten / Veränderung der Einheiten:

##### 1.2.1. Minen (Min):

Kostet 1 IPC, Bewegung 1 Feld

Minen dürfen nur in Fabriken gebaut werden. Es ist auch möglich in Ländern, die über einen IPC Wert von min. 2 verfügen, eine Mine zu bauen. Für die Mine darf dann diese Runde eine INF weniger in diesem Land ausgehoben werden! In der Runde, in der die Minen gebaut werden, dürfen sie nicht verlegt werden!

Landminen werden immer nur im NCM an einer Grenze verlegt.

Es dürfen max. 3 Landminen auf einen Transporter/Landungsboot geladen werden.

Für eine Bahnkapazität kann eine Mine und für 2 Bahnkapazität 3 Minen transportiert werden

Landminen haben keinerlei Einfluss auf das Spiel, solange sie nicht an einer Grenze zwischen 2 Landgebieten oder einer Küste verlegt werden. Sollte ein Land erobert werden, indem sich Landminen befinden, die noch nicht verlegt wurden, so gelten sie als zerstört. Sie dürfen niemals als Verlust in Kämpfen genommen werden!

Landminen können nicht mehr bewegt werden, wenn sie verlegt wurden. Sollten sie an einer Grenze oder Küste verlegt sein, darf nur noch der Besitzer der Minen diese Grenze ohne Probleme überqueren. Wenn Einheiten von Verbündeten die Grenze überschreiten, dann wird für jede Mine 1W6 gewürfelt und bei einer „1,, wird eine Einheit zerstört. Gegnerische Einheiten werden bei einer „2,, oder weniger auf 1W6 zerstört.

Einheiten, die von Minen zerstört werden, müssen sofort vom Spielfeld entfernt werden und können an keinen evtl. noch folgenden Kämpfen um das Land selbst teilnehmen!

Jede Mine wird nur einmal verwendet, sie ist also zerstört, egal ob sie getroffen hat oder nicht! Es wird aber jede Mine hintereinander und nicht alle auf einmal gewürfelt (damit man nicht mit 1 INF 20 Minen sprengen kann). Man würfelt also solange, bis alle Einheiten des Angreifers oder alle Minen zerstört sind.

Sollte allerdings ein Land erobert werden, indem an einer Grenze noch Minen liegen, bleiben sie weiter im Spiel und sprengen weiterhin Einheiten, wenn sie diese Grenze übertreten!

Beispiel:

Im deutschen Osteuropa liegen an den Grenzen zu Leningrad und Ukraine jeweils 10 Minen. Osteuropa wird vom Russen über die Ukraine erobert und deshalb bleiben die Minen an der Grenze zu Leningrad weiter im Spiel und können noch Alliierte Einheiten(und Japanische) sprengen!

##### 1.2.2. Raketen (Roc):

Kostet 1 IPC, Bewegung 1 Feld im NCM und einer Angriffsschussweite von 2 Feldern im CM, Angriff 2, Verteidigung 1.

Raketen können nur in Fabriken gebaut werden. Es dürfen max. zwei V2 Raketen auf einen Transporter / Landungsboot geladen, aber nicht von Schiffen abgeschossen werden. Bei Landungen können sie nur benutzt werden, wenn sie von einem Landgebiet, das max. 2 Felder entfernt liegt, abgeschossen werden.

Man darf mit V2 nicht auf Schiffe und Flugzeuge schießen!

Die V2 Raketen können nur EINMAL benutzt werden! Sie werden also nach einem Schuss im Angriff oder Verteidigung vom Brett entfernt.

Bei einem Angriff mit V2 Raketen, würfelt man erst diese und der Verteidiger muss alle erzielten Treffer der V2 Raketen sofort vom Feld nehmen ohne das sie verteidigen dürfen (wie „First Shot“, bei U-Booten!).

In der Verteidigung werden sie ganz normal mit den anderen Einheiten zusammengewürfelt.

V2 Raketen dürfen niemals als Verlust bei kämpfen benutzt werden, sondern können immer nur ALLE auf einmal in der ersten Kampfrunde abgeschossen werden! Wenn man nur von V2 Raketen und Flugzeugen angegriffen wird, werden natürlich die eigenen V2 nicht abgefeuert, da keine Gegner da sind die man damit vernichten könnte (V2 dürfen niemals als Verlust in einem Kampf genommen werden!).

Man darf auch Angriffe nur mit V2 Raketen durchführen (z.B. 10 V2 aus GER greifen 2 INF, 3 ARM in UKR an), um den Gegner zu schwächen oder teurere Einheiten zu zerstören.

#### 1.2.3. Partisanen / Resistance (Par):

Resistance : Frankreich darf in allen leeren (ehemals französischen) Länder, die durch ein Achsenland erobert wurden, Partisanen aufstellen! Kosten 2 IPC! Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei den Partisanen!

#### 1.2.4. Befestigte Infanterie (G-Inf):

Eine normale Infanterie (keine Garde, SS-INF usw.), die seit Rundenbeginn in einem Land steht, kann befestigt werden. Dafür muss der Spieler 1 IPC pro Infanterie bezahlen. Diese Infanterie verteidigt sich ab diesem Zug mit einer “3“ oder schlechter auf 1W6. Wenn sich diese Infanterie bewegt geht ihr dieser Bonus verloren. Denn 1 IPC erhält der Spieler nicht zurück!

**China kann seine Infanterie nicht befestigen!** Infanteristen, die auf Japan oder England stehen können nicht befestigt werden, da sie schon als befestigt gelten! (Heimatverteidigung)

#### 1.2.5. Fremdenlegion (H-Inf für Frankreich):

Frankreich darf **ab der ersten Runde** in einem eigenen freien (nicht besetzten) Gebiet auch ohne ein IC eine H-Inf aufstellen. Diese kostet Frankreich 5 IPC (max. darf Frankreich 2 H-INF besitzen). In diesen Länder kann keine weitere Einheit (INF, JEP oder MIN) in der gleichen Runde aufgestellt werden.

Ansonsten gelten die üblichen H-INF Regeln.

#### 1.2.6. Jeeps (Jep):

Kostet : Länderspezifische Kosten (ARM - 2 IPC, z.B. Ger 3 IPC, UK 4 IPC)

Bewegung 2 Felder, Angriff 2, Verteidigung 1 und es gelten die normalen Panzerregeln („Blitzen“, AT), aber es dürfen 2 Jeeps pro Transporter / Landungsboot geladen werden.

Jeep können nicht nur in Ländern mit IC gebaut werden, sondern es darf auch max. ein Jeep (pro Runde) in ein Land mit einem IPC Wert von 2 oder größer aufgestellt werden. Für den Jeep darf dann diese Runde eine Inf weniger in diesem Land ausgehoben werden!

#### 1.2.7. Artillerie (Art):

Kostet : Länderspezifische Kosten (ARM - 1 IPC, z.B. Ger 4 IPC, UK 5 IPC)

Bewegung 1 Feld, Angriff 2, Verteidigung 2 und ART gelten wie INF beim Beladen von Transportern / Landungsbooten. Für jede ART im Angriff, erhöht sich der Angriffswert EINER Infanterieeinheit (gilt auch für PTR, Garde, SS-INF, H-INF usw.) um 1! Dieser Bonus gilt nur im Angriff, also niemals in der Verteidigung!

Beispiel:

Deutschland greift die Ukraine mit 5 INF, 3 ART, 1 PTR, 1 SS-INF gegen 5 NF an. Der Deutsche kann sich nun 3 Infanterieeinheiten aussuchen, deren Angriffswert um 1 steigt. Er wählt die SS-INF, den PTR und eine normale INF. Die SS-INF und der PTR greifen jetzt mit “3“ oder weniger an und die INF mit “2“ oder weniger. Die ART greift normal mit “2“ oder weniger an. (AAE&AAP-Regeln).

Die Art erhöht den Angriffswert von Banzai-Attacken des Japaners nicht!

#### 1.2.8. AA & AT:

Kosten : Länderspezifische Kosten für AA & AT

In der Verteidigung schießt jede AA bzw. AT zu Beginn jeder Kampfrunde einmal auf eine Einheit! Bei einer 1, wird ein Panzer, Jeep oder gepanzerte Einheit (SS-Infanterie, motorisierte Infanterie oder Gardeinfanterie) bzw. Flugzeug getroffen und sofort entfernt (first shot)! Im Angriff schießen sie normal mit den anderen Einheiten zusammen – ihre Treffer werden also nicht sofort entfernt (kein first shot)!

#### 1.2.9. Ftr und Bmb / H-Ftr und H-Bmb:

Kosten: Länderspezifische Kosten

Wenn der totale Krieg ausbricht (d.h. wenn alle Länder im Krieg sind), aber nicht in den ersten beiden Runden des Spiels, werden nur noch Schwere-Einheiten (H-Einheiten) für den gleichen Betrag wie bisher bei den normalen Flugzeuginheiten gebaut!

z.B. Ger: H-Ftr 10 IPC und H-Bmb 14 IPC!

Alle Einheiten, die schon auf dem Brett stehen (auch wenn sie noch neutral sind), blieben normale Einheiten, nur neu gekaufte Flugzeuge sind bessere H-Einheiten!!!

Neue Werte: F-Ftr (Regeln wie Ftr) nur Angriff: 4! H-Bmb (Regeln wie Bmb) nur Angriff: 5 und kann zwei Ptr statt einem transportieren!

#### 1.2.10. Landungsboote (Lan):

Kostet : Länder spezifische Kosten (UK, USA 3 und für alle anderen 4 IPC; China darf keine Aufstellen)

Bewegung 2 Felder, Angriff & Verteidigung 0, darf aber als Verlust bei Landkämpfen (niemals Seeschlachten!) benutzt werden, sofern man der Verteidiger ist und keinen damit angreift!

Sie haben die gleiche Transportkapazität wie ein Transporter.

Ein Transporter kann zwei Landungsboote, die keine Ladung besitzen dürfen, transportieren!

Ihre Bewegung muss auf einem Landgebiet beginnen und enden. Außerdem darf die Seezone, die dabei überquert wird, nicht feindlich besetzt sein. Sie muss zu Beginn des Zuges frei sein!

Beispiel:

Wenn keine feindlichen Schiffe in der Seezone um England sind, darf der Engländer mit seinen Landungsbooten + geladenen Einheiten eine Landung (oder die Truppen im NCM dorthin verlegen) in Frankreich oder Finnland aber nicht in Deutschland (3 Felder entfernt) machen.

Die Landungsboote werden nach dem Angriff oder nach dem Transport von Einheiten ersatzlos vom Brett genommen! (einmalige Verwendung!!!) Landungsboote können nicht durch Minen zerstört werden, wohl aber ihre Ladung. (Es gibt keine Super-Landungsboote für die USA!!!)

#### 1.2.11. U-Boot (Sub):

Es gelten die Regeln von AAE/AAP. Mit folgenden Ausnahmen:

Ein Angriff auf U-Boote ohne Zerstörer ist NICHT mehr möglich!

Für jeden Zerstörer darf NUR ein U-Boot von Flugzeugen angegriffen werden!

U-Boote können niemals andere U-Boote angreifen und blockieren, d.h. U-Boote dürfen durch eine See-Zone durchfahren, in dem sich nur U-Boote aufhalten [Beachte die Zerstörer-Regeln (1.2.12.)!]

Wolfsrudel:

Wenn drei oder mehr deutsche (nicht italienische) U-Boote gleichzeitig in den gleichen Kampf verwickelt sind, treffen sie mit einer 3 oder schlechter. Sobald die U-Boot auf 2 oder weniger reduziert wurden, kämpfen sie wieder ganz normal!

Meerenge:

U-Boote können durch Meerengen fahren, auch wenn diese durch eine gegnerische Nation blockiert ist.

Deutschland erhält pro Runde ein zusätzliches kostenloses -Boot, das in einer seiner Fabriken in Europa mit seinen restlichen Bauten aufgestellt werden muss.

#### 1.2.12. Zerstörer (Dst):

Kostet : Länder spezifische Kosten

Bewegung 2 Felder, Angriff & Verteidigung 2 ; kein Support Schuss!

Angriff&Verteidigung: Für jeden Zerstörer wird ein U-Boot am Fliehen (Untertauchen) gehindert! Diese(s) U-Boot(e) muss / müssen bis zum Versenken des/der Zerstörer weiterkämpfen! Erst dann dürfen sie tauchen! Für jeden Zerstörer darf NUR ein U-Boot von Flugzeugen angegriffen werden!

Verteidigung: Für jeden Zerstörer verliert ein U-Boot seinen Erstschuss( First Shot)!

#### 1.2.13. Kreuzer (Cru):

Es gelten die gleichen Regeln, wie bei den „alten Schlachtschiffen“ von WaW, bis auf das sie einen Angriffswert von 3 haben. Beim Support-Schuss treffen sie mit einer “2“ oder schlechter(AAE-Regeln).

#### 1.2.14. Schlachtschiff (BB):

Es gelten die gleichen Regeln wie bei WaW, bis auf das angeschossene BB mit 3 angreifen. Der Support-Schuss eines angeschossenen BB bleibt bei 2 oder schlechter.

#### 1.2.15. Super-Schlachtschiffe (SBB):

Der Japan kann zwei SBB, die “Musashi“ und “Yamato“ einmal für je 18 IPC ab der 2. Runde bauen. Werden sie versenkt, bleiben sie versenkt und dürfen nicht nachgebaut werden! Die intakten SBB ohne Treffer haben Angriff: 5 / Verteidigung: 5 (Support-Schuss: 4), mit 1 Treffer, wie ein BB: 4 / 4 (Support-Schuss: 4), mit 2 Treffern, wie ein CRU: 3 / 3 (Support-Schuss: 2) und beim 3. Treffer sind sie versenkt!

Sie reparieren sich vollständig am Ende der eigenen Runde, wie normale Schlachtschiffe.

#### 1.2.16. U-Boot-Bunker:

Italien kann keine U-Boot-Bunker bauen. Bunker werden schon nach einem Treffer zerstört.

Ein Bunker kann nur verteidigen, trifft mit einer 1 oder 2, es schießt aber genauso wie die AA jede Runde einmal! Es dürfen beliebig viele U-Bootbunker pro Seezone gebaut werden.

#### 1.2.17. Schiffsbewegungen:

Es gelten die regeln für Schiffsbewegungen aus AAE&AAP, d. h. Schiffe dürfen sich in ihrem Zug aus Seezonen raus bewegen, indem sich neben ihren auch gegnerische Schiffe zu Beginn ihres Zuges befanden.

## 2. Starteinkommen und Einnahmen:

Jede Nation erhält sein Einkommen aus den Ländern am Ende seines Zuges (wie üblich). Aber das Einkommen aus Konvoirouten bzw. das deutsche Sondereinkommen wird direkt vor dem nächsten Zug gezahlt. Hierfür ist die aktuellen Situation auf dem Brett maßgeblich.

Allerdings wird in der ersten Runde zu Beginn des Zuges kein Geld für die Konvoirouten oder Sondereinkommen ausgezahlt, sondern man hat NUR das Starteinkommen!

## 3. Deutschland / Italien:

Italienische Streitkräfte werden immer als deutsche Streitkräfte betrachtet, aus diesem Grund spielt der deutsche Spieler die italienischen und deutschen Streitkräfte gleichzeitig. Sollten aber nur italienische Bodentruppen ein Land erobern, so bekommen auch nur sie das Einkommen dafür (es wird also dann IMMER italienisch!). Deutschland kann unter den gleichen Bedingungen, wie England Frankreich unterstützen kann, Italien unterstützen – sie werden also in allen Belangen genauso behandelt wie UK&Frankreich!

Streitkräfte der Achse in Italien, Libyen, Ostafrika und die italienischen Flotten (Mittelmeer Flotte und der Transporter vor Ostafrika) können solange nicht bewegt werden, bis West Polen (WPo) durch Deutschland erobert wurde. Sie können sich bis dahin ganz normal verteidigen und werden sofort eingesetzt, sobald WPo unter deutsche Kontrolle gerät. Sollte WPo schon in der ersten Hälfte des deutschen Doppelzuges fallen, so werden die italienischen Einheiten sofort aktiviert und können schon in der Verlegungsphase der ersten Hälfte des deutschen Doppelzuges bewegt werden. Der Italiener darf ab Beginn der 1. Rundes neue Einheiten kaufen und aufstellen! Italien darf, wenn WPo im ersten Teil des Doppelzuges gefallen ist auch, den Transporter in der Konvoiroute bewegen um Einheiten zu bewegen und kann dann im zweiten Teil des Doppelzuges wieder zurück in die Konvoiroute fahren, um das Geld aus ihr zu erhalten.

### 3.1 SS-Einheiten:

Der Deutsche darf jetzt ab der 2. Runde SS-Infanterie und ab der 4. Runde SS-Panzer bauen.

SS-Infanterie gilt jetzt als gepanzerte Einheit und darf deshalb „blitzen“. Sie werden dafür aber jetzt auch normal von Pakfeuer getroffen!

### 3.2 Angriff auf Frankreich:

Italien darf einen möglichen Angriff in der ersten Runde von Deutschland auf Frankreich nicht unterstützen und darf Frankreich auch nicht alleine in der ersten Runde angreifen.

### 3.3 Besetzung und Kapitulation von Italien:

Wenn Italien das erste Mal von Alliierten erobert wird, muss der italienischen Spieler 4 IPC an den Eroberer zahlen und 3 italienische Infanterie nach seiner Wahl vom Spielbrett entfernen.

Wenn am Ende des deutschen Zuges Italien immer noch besetzt ist, kapituliert Italien und alle italienischen Einheiten werden vom Brett entfernt.

### 3.4 Schweiz:

Deutschland muss die 10 IPC's Strafe zahlen und muss sich auch am Angriff beteiligen. Italienische Einheiten können einen Angriff auf die Schweiz unterstützen. (Die Schweiz kann auch an Italien fallen.)

### 3.5 Hitler Attentat:

Im positiven als auch im negativen Sinne kann nur Deutschland /deutsche Einheiten betroffen sein. (Wenn Hitler getötet wird, sollte man die deutsche Flagge im Zusatzfeld setzen.)

### 3.6 Russischer Frieden:

Deutschland erhält diese Einnahmen.

### 3.7 Rumänien:

Nur Deutschland kommt für die Kosten, bei Fall Rumäniens auf. Auch italienische Einheiten darf durch Rumänien durchfahren.

### 3.8 Politischer Einfluss:

Finnland:

Finnland geht an Deutschland.

Spanien:

Sobald Italien 18 IPC's (ohne Konvoirouten-Einnahmen) oder mehr besitzt kann Italien Spanien unter den üblichen Bedingungen beeinflussen und erhält die Länder und Einheiten – niemals Deutschland!.

Irak:

Der deutsche Spieler kann sich frei entscheiden, ob das Land an Deutschland oder Italien geht.



Schweden:

Deutschland erhält solange vom neutralen Schweden die Erzlieferungen, wie es Norwegen oder Finnland oder sich in BAL keine gegnerische Flotte aufhält. (Eine Bedingung reicht aus um die 2 IPC's zu erhalten.)

Chile und Argentinien:

Der Deutsche finanziert ggf. die Störung von Argentinien und erhält bei einer 6 auch dieses Land.

Der Italiener finanziert ggf. die Störung von Chile und erhält bei einer 6 auch dieses Land.

Türkei:

Wenn das reale Einkommen (ohne Konvoirouten und anderen Zusatzeinnahmen) von Deutschland und Italien zusammen 60 IPC oder mehr beträgt, kann Deutschland versuchen die Türkei zu beeinflussen. Deutschland kann es zum letzten mal in der Runde versuchen, in der es mit der USA und Russland im Krieg befindet. Danach bleibt die Türkei neutral und muss angegriffen werden. Dafür muss die Achse eine Strafe an die Bank von 5 IPC bezahlen.

### 3.9 Schussbefehl im Atlantik:

Ab der dritten Runde darf die deutsche oder italienische Flotte, die USA-Flotte angreifen, sofern sich die USA-Flotte nicht in einer Seezonen befindet, die Inseln umgibt oder an eine Küste angrenzt, die zu den USA gehören.

Greift Deutschland/Italien, dennoch diese Flotten an oder greift Deutschland/Italien US-Konvoirouten oder Konvoizonen an befinden sich Deutschland/Italien mit den USA im Krieg.

(Siehe USA, Schussbefehl!)

### 4. Japans Doppelzug:

Der Japan besitzt in jeder Runde bis zur Kriegserklärung mit den USA einen Doppelzug. In diesem Doppelzug sind nur insgesamt ein Kamikaze-Angriff und 3 Banzai-Angriffe möglich. Der erste Teil des Doppelzuges wird nach den üblichen Regeln durchgeführt, aber im zweiten Teil des Doppelzuges darf Japan nur einen Kampf durchführen und auch nur mit den Einheiten dieses Kampfes dann noch einen NCM ausführen – also eigentlich nur mit den Fliegern!. (Wenn eine See-Zone geräumt werden muss, um eine Insel oder eine Küste anzugreifen, gelten beide Angriffe als ein Kampf!) Wenn Japan im ersten Teil des Doppelzuges den USA den Krieg erklärt, darf er seinen Doppelzug noch beenden!

Japan darf im Friedensfall durch eine See-Zone fahren in der Schiffe der USA steht, aber niemals mit ihnen zusammen in einer Seezone stehen!. Japan darf aber in dieser Runde, die USA nicht angreifen (auch nicht im zweiten Teil der Doppelzuges!)

### 4.1. Gescheiteter Angriff auf Tibet und Mongolei:

In dem Fall, wenn Japan das neutrale Land Tibet oder Mongolei angreift und sie nicht einnehmen kann, erhält dieses Land China.

### 5. UK:

Nach der ersten Runde fällt / fallen die polnischen Gebiete an UK, die nicht von Ger oder Rus erobert wurden. Ger darf in diesem Fall auch EPo angreifen, was ihm ansonst nicht erlaubt wäre.

### 5.1. D-Day:

Wenn sich die USA mit Deutschland im Krieg befindet, dürfen sie einmal im gesamten Spiel mit den UK/Fra-Einheiten Frankreich (wenn es durch die Achse besetzt ist) angreifen.

Dieser Kampf findet immer in der USA-Phase statt und es dürfen sich nur UK/Fra-Einheiten daran beteiligen, die vor dem UK-Zug auf dem Brett schon standen und sich in der UK-Phase nicht bewegt hatten.

Diese Einheiten werden in die D-Day-Box gestellt oder werden durch ein „D“ markiert. Der gemeinsame Angriff darf sich nur gegen Frankreich richten, nicht gegen andere Länder. Wenn der D-Day durch den UK Spieler angesagt wurde, muss er auch statt finden, dabei spielt es keine Rolle ob sich die USA an dieser Aktion beteilig oder nicht. In diesem Zug dürfen die Einheiten auch die Transporter und Landungsboote des Verbündeten mit benutzen.

### 5.1.1 Vichy-Flotten:

Wenn ein Vichy-Land über die See angegriffen wird und in dieser See-Zone befindet sich eine Vichy-Flotte, dann verteidigt die Vichy-Flotte das Vichy-Land mit.

Wird ein Vichy-Land mit Flotte über Land oder über eine andere See-Zone angegriffen und das Vichy-Land fällt, wird die Vichy-Flotte zur englischen Flotte, wenn der Angreifer ein Alliiertes war. War der Angreifer eine Achsennation, dann wird die Flotte neu ausgewürfelt. Mit einer 1 oder 2 erhält die Angreifende Nation die Flotte, mit einer 3-5 wird diese Flotte versenkt und bei einer 6 erhält UK die Flotte. Alle Schiffe werden zusammen in einem Wurf ausgewürfelt und bleiben an dieser Seezone und dürfen sich erst nächste Runde bewegen. Wenn mehrere Länder an eine Seezone grenzen, in der sich eine Vichy-Flotte aufhält, wird nach dem ersten Angriff auf diese Ländergruppe bestimmt, an wem die Flotte fällt.

Z.B. Die Länder Mor, Alg und Tun sind Vichy-Länder und in der WMD steht eine Vichy-Flotte, dann reicht es aus das Ger Tun angreift (und besiegt), damit die Vichy-Flotte in WMD neu ausgewürfelt wird!

### 5.1.2 Vichy-Länder:

Es können nur noch Mor, Alg, Tun, Syr, Waf und Fic Vichy-Länder (Afrika wird deutsch und Fic japanisch!) werden, alle anderen Länder bleiben „Freies Frankreich“. Der Achse ist es erlaubt durch Vichy-Länder zu blitzen!

### 5.1.3 Französischer Flugzeugträger:

Der französische Flugzeugträger mit Jäger an Bord und Zerstörer in NAO können nicht Teil eines Bid werden! Diese beiden Schiffe werden IMMER beim Fall von Frankreich ausgewürfelt. Der Jäger auf dem Flugzeugträger wird nicht extra ausgewürfelt, da er sich an Bord des Flugzeugträgers befindet!

### 6. Angriff von China:

China darf nicht nur Korea und die Mandschurei, sondern auch die Mongolei und Tibet angreifen. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Länder noch Neutral sind oder von Russland oder Japan bereits befreit wurden.

Die Inf, die durch den Wurf im CM sich nicht mit angreifen durften, dürfen sich auch nicht im NCM bewegen.

### 7. USA:

Die USA erhält 15 IPC Einkommen. Es kann aber sein Einkommen steigern, in dem es die Länder in Amerika beeinflusst! Der Wert jedes Landes wird im Friedensfall um 1 IPC reduziert.

Allerdings kann die USA erst Bra beeinflussen, wenn USA im Krieg mit der Achse sind.

Durch die Beeinflussung von Ice, wird ICE mit beeinflusst, sofern es noch neutral ist.

Die motorisierte Infanterie gilt jetzt als gepanzerte Einheit und darf deshalb „blitzen“. Sie werden dafür aber jetzt auch normal von Pakfeuer getroffen!

### 7.1 Pachthilfe an Benelux:

Die USA können erst die Benelux-Länder unterstützen, wenn diese in den Krieg gegen die Achse eingetreten sind.

### 7.2 Flotten Bewegung & Schussbefehl im Atlantik:

Die Atlantik-Flotte darf, erst nach dem die USA sich im Krieg befindet, in den Pazifik wechseln. Die Pazifik-Flotte darf jederzeit in den Atlantik wechseln.

Ab der dritten Runde darf die USA-Flotte, die deutsche/italienische Flotte angreifen, sofern sich die Achsenflotte nicht in See-Zonen aufhält, die Inseln umgibt oder an eine Küste grenzt, die zu Deutschland oder Italien gehört. (Vichy-Länder gehören mit zu Deutschland!)

Die USA dürfen nicht ursprünglich deutsche/italienische Konvoirouten und Konvoizonen angreifen, aber ab der 3. Runde Konvoirouten und Konvoizonen die ursprünglich UK oder Fra gehörten.

### 8. Russland:

Russland darf EPo angreifen, aber nicht vor Kriegseintritt WPo. Nimmt Russland EPo nicht in der ersten Runde ein, dann erhält Russland nur ein Friedenseinkommen von 15 IPC anstatt von 16 IPC in jeder Runde.

Die Gardeinfanterie gilt jetzt als gepanzerte Einheit und darf deshalb „blitzen“. Sie werden dafür aber jetzt auch normal von Pakfeuer getroffen!

### 8.1 Säuberungsaktionen:

Russland muss die 20 Bonus-IPC in Europa aufstellen. Er darf mit diesen Einheiten nicht neutrale Länder oder Japan angreifen.

Russland darf nach dem Angriff von Deutschland/Italien nur einen Angriff gegen Deutschland/Italien durchführen, aber es besteht keine Begrenzung gegenüber Japan, China oder neutralen Ländern.

### 8.2 Verbrannte Erde:

Russland darf nur dann seinen IC zerstören, wenn das Land in dem sie stehen, durch eine andere Nation erobert wurde.

### 8.3 Konvoirouten und Konvoizonen:

Die westlichen Alliierten dürfen die russische Konvoirouten befreien, aber Russland darf die Konvoirouten und Konvoizonen seiner Verbündeten nicht befreien!

### 8.4 Türkei:

Russland muss 5 IPC Strafe an die Bank bezahlen, wenn es die neutrale Türkei angreift!

### 9 Benelux:

Die Benelux stellen eine eigenständige Nation dar. Wenn Deutschland/Italien Ben angreift, würfeln die Kolonien aus, ob sie sich im Krieg gegen Deutschland/Italien befinden.

Bei 1-2 : Keinen Kolonie befindet sich im Krieg.

Bei 3-4 : Belgisch Kongo befindet sich im Krieg, die niederländischen Kolonien nicht.

Bei 5-6 : Alle Kolonien befinden sich im Krieg gegen Deutschland/Italien.



Auch bei einer 1-4 darf sich die niederländische Flotte bewegen. Die Kolonien von den Benelux kämpfen immer alleine, (nie mit UK/Fra zusammen)! Die niederländische Flotte gilt als neutrale Flotte, bis sie oder ein Kolonie von Ben oder die USA in den Krieg eintritt!

#### 9.1 Neutrale Benelux:

Sollte die Benelux oder ihre Kolonien nicht angegriffen werden, bleiben sie bis zum Kriegseintritt der USA neutral. Auch in diesem Fall ist es der niederländischen Flotte erlaubt sich zu bewegen.

Die niederländische Flotte gibt als neutrale Flotte, bis sie oder ein Kolonie von Ben oder die USA in den Krieg eintritt!

#### 9.2 Friedensfall:

Im Friedensfall erhalten die Beneluxländer 4 IPC's Einkommen, wenn Ben nicht angegriffen wurde. Sobald Ben angegriffen wurde (Friedensfall ist möglich mit den Kolonien; s. u.) erhält Ben sein tatsächliches Einkommen. Ben wird vom Tommy gespielt, solange es neutral ist oder auf alliierter Seite kämpft.

#### 9.3 Angriff der Alliierten:

In dem Fall das die Alliierten vor der Achse die Benelux oder ihre Kolonien angreift, wechseln sie auf die Seite von Deutschland/Italien und werden ab diesen Zeitpunkt vom Deutschen Spieler gespielt, der dann auch das Einkommen und die Truppen übernimmt.

#### 9.4 Angriff von Japan auf die niederländischen Kolonien:

Wenn Japan, die niederländischen Kolonien angreift, befindet sich die Achse mit den Alliierten im Krieg (als wenn Japan z.B. ein englische Land angreift).

### 10 Konvoirouten und Konvoizonen:

Es gibt Konvoirouten und Konvoizonen.

Um eine Konvoiroute einzunehmen, reicht es aus in das Seegebiet zu fahren, das die Insel umgibt. Alle Schiffe könne auch durch Konvoirouten und Konvoizonen im CM "durchblitzen" – es reicht also auch durch diese Seezonen durchzufahren, wenn sie unbesetzt sind. Jedes Schiff, bis auf Transporter können Konvoirouten und Konvoizonen einnehmen und befreien. Die Achsenmächte und die Alliierten dürfen sich gegenseitig Konvoirouten und Konvoizonen befreien.

Ausnahme: Russland kann keine Konvoirouten und Konvoizonen der westlichen Alliierten befreien!

#### 10.1 Konvoizonen:

Die Konvoizonen haben einen eigenen IPC-Wert und stellen sehr wichtige Nachschubwege einer Nation mit seinen Kolonien und Verbündeten dar. Jede Konvoizone gehört also zu einem Land. Es spielt keine Rolle, wem diese Land aktuell gehört, aber nur dieser Spieler kann zusätzliches Einkommen aus den Konvoizonen beziehen. Es können also auch andere Nationen aus eroberten Konvoizonen IPC erhalten, wenn sie auch das dazugehörige Land erobert haben.

Jede Konvoizone bringt nur dann Geld, wenn am Ende des Zuges in der Konvoizone ein Transporter steht, die Konvoizone unter eigener Kontrolle steht und wenn man das Land, das zur Konvoizone gehört, kontrolliert. Sobald man alle diese Kriterien erfüllt, setzt man einfach eine eigene Flagge in die Konvoizone, damit das Einkommen erhöht wird.

Die anderen Konvoizonen und ihre dazugehörigen Länder:

RuC + Karelia

FrC + Frankreich

BeC + Benelux

US-1 + Wus

US-2 & US-3 + Eus

Jap-1 & Jap-2 + Jap

ItC + Ita

SpC + Spa

UK stellt einen sonder Fall dar, zwar erhält UK aus allen ihrer Konvoizonen das Geld, aber wenn UK fällt und eine neue Hauptstadt gewählt wurde, geht das Einkomme aus den Konvoizonen an die neue Hauptstadt. Allerdings wirft die Konvoizone, die dieser Hauptstadt am nächsten ist, kein Einkommen mehr ab UK verliert also eine Konvoizone!

#### 10.2 Konvoirouten:

Die Konvoirouten haben keinen eigenen IPC-Wert, da sie nur den Nachschubweg einer Insel oder Küstenland mit einer Konvoizone oder dem Heimatland der Nation darstellen. Wenn man also das Einkommen der Insel oder des Küstenlandes bekommen will, muss man auch die dazugehörige Konvoiroute am Ende seines Zuges kontrollieren. Besitzt man nur eins von beiden bekommt keiner das Einkommen. (AAP Regeln)

Ob die Konvoiroute besetzt ist oder nicht spielt für die Produktion eines Landes/Insel keine Rolle – man darf also weiterhin Einheiten in diesem Land/Insel ausheben!

### 11 Neutrale Flotten:

Wird ein neutrales Land mit einer Flotte beeinflusst, so bekommt die Nation die dieses Land beeinflusst hat, auch die neutrale Flotte zugesprochen.

Wird ein neutrales Land über die See-Zone angegriffen, in der sich ihre Flotte aufhält, so muss erst die Flotte versenkt werden, bevor das Land angegriffen werden kann. Wird nur die Flotte versenkt, wechselt das Land zur nächsten gegnerischen Großmacht.

Wird ein neutrales Land mit Flotte über Land oder über eine anderen See-Zone angegriffen, so wird wie bei der Vichy-Flotte ausgewürfelt, was mit der Flotte geschieht. Bei 1-2 erhält das angreifende Land die Flotte, bei 3-5 wird die Flotte versenkt und bei einer 6 erhält die nächste gegnerische Großmacht die Flotte. Es wird immer die Flotte als ganzes ausgewürfelt und die Flotte bleibt in der See-Zone stehen und darf erst in der nächsten Runde bewegt werden.

Die türkische Flotte zieht immer durch den Bosphorus in Richtung Mittelmeer, auch wenn der Angriff überland statt findet. Die neutrale Flotte in AZO gehört zu Spanien.

Die eben erhaltene Flotte darf sich genauso wie die Landeinheiten im NCM bewegen!

### 12 Meerenge:

Es darf immer nur die Seite durch eine Meerenge fahren, die auch diese Meerenge kontrolliert. Neutrale Flotte dürfen immer durch eine Meerenge fahren.

Durch die Meerenge von Gibraltar, darf nur die Seite fahren die auch Gib hält. Durch die Meerenge „Skagaerrak“ ist die Durchfahrt solange für alle erlaubt, wie Ben neutral ist. Wird Benelux eingenommen, darf nur die Seite durch diese Meerenge fahren, die auch das Land besitzt.

U-Boote können durch Meerengen fahren, auch wenn diese durch eine gegnerische Nation blockiert ist.

### 13 Bid:

Es gibt zwei verschiedene Arten ein Bid abzugeben(die auch nicht gemixt werden dürfen!):

a) Frankreich Bid

b) Benelux Bid

Ferner ist es erlaubt Einheiten im Werte von insgesamt 6 IPC zusätzlich aufzustellen. Diese Einheiten dürfen in Ger, Ita oder Jap (nur die Hauptstädte) aufgestellt werden.

Wahlweise darf Ger für 6 IPC auch ein Sub in BAL aufstellen!

Variante a) (Frankreich-Bid):

Es sind nur noch das Bid auf Länder mit Einheiten erlaubt:

Mor, Alg, Tun, Waf und Syr kosten je 3 IPC

Fic 11 IPC

Die Flotte in AZO wird deutsch und kostet:

Sub 6 IPC

Trn 7 IPC

Cru 10 IPC

BB 18 IPC

Die Flotte in WMD wird italienisch und kostet:

Sub 7 IPC

Trn 7 IPC

Cru 9 IPC

Die Flotte in NAO und das Trn in französischen Konvoiroute können nicht gebiddet werden, sie bleiben französisch und beim Fall von Frankreich normal ausgewürfelt!

Variante b) (Benelux-Bid):

Cng 5 IPC

Cru + Trn + Nei (+ Konvoizone) 19 IPC

Alle gebotenen Länder und Schiffe werden dann deutsch, wenn sie erfolgreich beeinflusst wurden!. Die beiden Länder Nei + Flotte und Cng dürfen von Ger für je 2 IPC's beeinflusst werden, wenn Ben besiegt wurde. (Wie Fic von Jap). Wenn Nei beeinflusst wurde wird auch die Flotte Deutsch!

Wenn auf Nei gebiddet wird wirft Sei für die Benelux kein Geld ab, aber sie dürfen Einheiten auf dieser Insel plazieren!

Wenn Benelux als Bid gewählt wird, gelten die oben beschriebenen Regeln für Frankreich/Vichy-Frankreich, d.h. die französischen Länder mit Einheiten (außer Afrika) und die Flotten werden normal ausgewürfelt.

Wenn Frankreich als Bid gewählt, so werden die Benelux-Länder nicht ausgewürfelt, sondern bleiben neutral, bis sie angegriffen werden (siehe Regel 9 & 9.1)