

East & West

Übersetzung von Christian Oliv, Frühjahr 2003

Inhalt

<u>Einweisung</u>	3
<u>Die Teilnehmer</u>	3
<u>Zum Spiel</u>	4
<u>Phasen in einem Zug</u>	4
<u>Siegbedingungen</u>	5
<u>Einheiten</u>	6
<u>Bodeneinheiten</u>	6
<u>Marineeinheiten</u>	6
<u>Luftwaffeneinheiten</u>	7
<u>Spione</u>	8
<u>Technologien</u>	9
<u>U-Boote</u>	9
<u>Nuklearwaffen</u>	9
<u>Luftwaffe</u>	10
<u>Panzer</u>	10
<u>Neutrale Allianzen</u>	10
<u>Regelvariationen</u>	11
<u>Schiffstechnologie</u>	12
<u>Infanterietechnologie</u>	12
<u>Regeln der 2. Edition</u>	12
<u>Anhang A: Startaufstellung&Einheitenkosten</u>	

Einführung

Man schreibt 1948. Die früheren Alliierten – die Sowjetunion, das Vereinigte Königreich und die Vereinigten Staaten – teilen sich ihren Sieg über einem zerschmetterten Mitteleuropa. Im Pazifik hat die Niederlage des japanischen Kaiserreichs die vielen Inselgruppen nach teilweise 10-jährigen Kriegszustand und 2 vernichtenden Atombombenabwürfen endlich Frieden gebracht. Frühere Industriezentren der ehemaligen Achsenmächte waren durch die alliierten Bomberströme vollständig vernichtet worden, und die politischen Grenzen der Welt wurden der neuen Weltordnung angepaßt.

Aber trotz allem – der Nachkriegs-Friede bleibt wackelig. Die Union der Sozialistischen Sowjet-Republiken (UdSSR) – auf der Suche nach Vergeltung für Millionen von Toten im 2. Weltkrieg – bemüht sich schnell, eroberte Landstriche zu behalten und zu konsolidieren. Polen, die Tschechoslowakei, Nord Korea entstanden unter kommunistischer Führung. Sich von seinen ehemaligen westlichen Alliierten bedroht fühlend, setzt die Sowjetunion eine eigene Regierung für das von ihr kontrollierte östliche Teil Deutschlands ein. Eine Nukleare Rauchwolke – ähnlich wie in Hiroshima und Nagasaki - über Moskau sehend, beschließen die kommunistischen Führer im Kreml unter Mitwirkung gefangener deutscher Wissenschaftler neue Technologien zu entwickeln um dem Westen Paroli zu bieten.

Westeuropa hingegen entschloß sich einen anderen Kurs zu steuern. Mit dem bitteren Erfahrung über Militärdiktaturen in der Erinnerung beginne Frankreich, Westdeutschland und Großbritannien die Demokratie und Bürgerrechte wieder einzuführen. Um den steigenden Expansionsdrang der Sowjetunion entgegenzutreten, gründen diese Staaten zusammen mit den Vereinigten Staaten den Nord Atlantischen Verteidigungspakt (NATO).

Die Vereinigten Staaten, seit dem Angriff auf Pearl Harbor 1941 aus seiner politischen Isolation heraus gebrochen, hat nun eine führende Rolle in der Weltpolitik. Da während des 2. Weltkrieges die amerikanische Wirtschaft überhaupt nicht gelitten hat, ist sie nun der Spitzenreiter in Sachen Produktivität und Technologie. Die Vereinigten Staaten halten so das „Nukleare Monopol“, als einzige Nation, die in der Lage ist, Atombomben zu bauen und zu liefern. Aber – in Erinnerung an die fürchterliche Auswirkung von Atombomben auf bewohnte Städte – hat sich eine Opposition gebildet um den zukünftigen Einsatz von Nuklearwaffen in Kriegen zu verhindern.

Andere Regionen der Welt haben sich nach dem 2. Weltkrieg neu geordnet. So befindet sich China in einem Bürgerkrieg zwischen den korrupten, autokratischen Nationalisten und den Kommunisten, die immer größeren Einfluß erlangen. Der mittlere

Osten hat die europäische Kontrolle abgeworfen und eine eigene Interessengruppe der Islamischen Staaten gebildet. Pakistan und Indien erklären ihre Unabhängigkeit und es beginnen in den afrikanischen und asiatischen Kolonien Frankreichs und Englands die ersten Revolutionen.

East & West beginnt mit dem Kampf der NATO Mitgliedstaaten gegen die angreifenden Truppen des Warschauer Pakts, ausgelöst durch die Berliner Blockade. Die NATO muß versuchen, sich gegen die angreifenden Truppen zu halten, bis die überlegene Wirtschaftsproduktion und Technologische Fortschritt sich gegen den Warschauer Pakt wenden. Der Warschauer Pakt hingegen sollte sich auf Europa konzentrieren, aber den lang gehegten Traum eines ganzjährigen „Warmwasserhafens“ am Indischen Ozean nicht aus den Augen verlieren.

Die Teilnehmer

Das Spiel besteht aus dem Konflikt zwischen der dominierenden Macht in Eurasien – der Sowjetunion, gespielt von einem einzelnen Spieler; und der NATO Allianz bestehen aus den Vereinigten Staaten von Amerika, Großbritannien mit seinem Commonwealth und Westeuropa mit noch dazugehörenden Kolonien.

Verschiedene neutrale Allianzen gehören ebenso zu diesem Spiel. Das Zusammenspiel diverser Staaten in einer solchen Allianz gilt als ein Staat an sich. Es gibt also keine Unterscheidungen zwischen kleineren neutralen Nationen innerhalb einer Allianz. Die Neutralen Allianzen sind: China (gehalten in blau), die Arabische Liga (gehalten in gelb) und die Organisation der Amerikanischen Staaten (gehalten in violett).

Die Sowjetunion: Die Sowjetunion besteht 1948 aus Rußland, Osteuropäischen Satellitenstaaten und mehrere „Sozialistischen Sowjet Republiken“. Ebenso wird die Mongolei von einem kommunistischem Regime regiert und ist faktisch mit der UdSSR verbündet.

Groß Britannien: In den Nachkriegsjahren ist der Britische Einfluß im Empire rapide gesunken. Besonders in Pakistan, Indien und Nordafrika.

Westeuropa: Vereint durch die Bedrohung durch die UdSSR, treten immer mehr Staaten der NATO bei. Diese besteht inzwischen in der Hauptsache aus Frankreich, Westdeutschland, Italien, Griechenland, Portugal, Türkei und anderen. Mit dem Beitritt Islands 1950 ist es britischen und amerikanischen Einheiten möglich, die Insel gut zu befestigen.

Die Vereinigten Staaten: Groß Britanniens Fußstapfen folgend haben sich die Vereinigten

Staaten nach dem 2. Weltkrieg als Supermacht etabliert. Wichtige alliierte Nationen sind Panama, die Philippinen und Südkorea. Ein Handel zu Kriegszeiten mit Dänemark erlaubt außerdem die Stationierung von Truppen auf Grönland. Japan ist stark besetzt und für 5 Jahre (ab Kriegsende) von einer Militärregierung verwaltet.

China: Gestört durch internationale Unruhen nach dem Krieg, nimmt China nicht an der Globalen Politik teil. Statt dessen – seiner enormen Bevölkerung bewußt – übernimmt es die Rolle des regionalen Führers durch Beeinflussung und Unterstützung nahegelegener Regierungen.

Die Arabische Liga: befreit von der europäischen Kolonialverwaltung nach dem Krieg, haben sich mehrere Arabische Nationen zu einer Allianz zusammengeschlossen um zu versuchen, ihren Einfluß am Weltgeschehen zu vergrößern. Argwöhnisch gegenüber NATO und Warschauer Pakt, sind diese Staaten durch wilden Nationalismus geprägt. Mit anachronistischen Regierungen im Form von Königen und Sultanen.

Die Organisation der Amerikanischen Staaten: Während sich die Aufmerksamkeit der Welt auf Europa richtet, haben sich die Mittel- und Südamerikanischen Staaten ganz still zusammengetan mit dem Ziel, ihre Nationen zu Wohlstand und Macht zu bringen. Diese Nationen, die all zu oft durch den ideologischen Unterschied zwischen NATO und Warschauer Pakt zu Schlachtfeldern wurden, haben häufig Kommunistische Regierungen und reaktionäre Militärdiktaturen zu spüren bekommen.

Zum Spiel

Das Spielbrett zeigt eine Übersicht über die Welt, aufgeteilt in die verschiedenen Machtgruppierungen, dargestellt in verschiedenen Farben. Jedes Landgebiet besitzt ein Einkommen in Form von Produktionspunkten, dargestellt durch die Zahlen in dem jeweiligen Gebiet. Landgebiete ohne Nummer verfügen über kein eigenes Einkommen. Vor Beginn des Spieles stellt jeder Spieler seine Truppen gemäß den Startaufstellungen im Anhang dieses Regelwerkes auf der Spielkarte auf. Die Bank gibt jedem Spieler die Anzahl an Produktionspunkten, die seine Landgebiete in Summe Wert sind – UdSSR 48 IPC, Vereinigte Staaten 43 IPC, Groß Britannien 33 IPC und Westeuropa 32 IPC.

Das Spiel wird von der Sowjet Union begonnen und läuft dann von „Ost nach West“: Westeuropa, Groß Britannien, die Vereinigten Staaten. Jeder Spieler muß alle Phasen seines Zuges beendet haben, ehe der nächste zum Zug kommt. Eine Runde besteht aus dem Zug aller 4 Spieler.

Phasen in einem Zug

- 1) Spionage
- 2) Verbesserungen
- 3) Produktion
- 4) Kampfbewegung
- 5) Kampf
- 6) Verlegungszüge
- 7) Neuaufstellung
- 8) Einkommen

Spionage: Hat ein Spieler einen Spion (repräsentiert durch eine Infanterie) auf dem Spielbrett, so wird dieser auf eins der 3 Felder der Spionagekarte (im rechten unteren Eck der Spielkarte) gesetzt. Den Spielern der NATO ist je ein Spion gestattet, der Warschauer Pakt darf maximal 2 Spione im Einsatz haben. Dafür hat der Sowjetische Spieler jede Runde eine freien Wurf zur Gegenspionage zu Verfügung.

Verbesserungen: jeder Spieler kann 5 IPC investieren um seine Einheiten mit neuer Technologie zu verbessern. Wird eine Verbesserung erzielt, so werden unverzüglich alle Einheiten dieses Typs auf dem Spielbrett aufgewertet. Dies gilt nicht für schwere Panzer und selbst angetriebene Artillerie. Diese Einheiten müssen separat gebaut werden.

Produktion für den zukünftigen Einsatz benötigt, kann jeder Spieler neue Einheiten nach eigenem Ermessen in seinen Fabriken produzieren. Im Gegensatz zur realen Welt ist es aber unmöglich, Kredit zu bekommen. Man kann nur produzieren, was man auch bezahlen kann. Überschüssige IPC können für die nächste Runde aufgespart werden.

Kampfbewegung: sämtliche anstehende Kämpfe müssen vom angreifenden Spieler bekanntgegeben werden, noch ehe sie ausgetragen werden dürfen. Flugzeugträger dürfen sich nicht vorwärts bewegen um dann auf ihnen stationierte Flugzeuge zu starten, außer sie beteiligen sich aktiv an einer Seeschlacht. Gepanzerte Einheiten können durch ein feindlich besetztes aber unkontrolliertes Landgebiet vorstoßen, um an einem anderen Gefecht teil zu nehmen. (blitzen)

Kampf: Der Kampf beinhaltet mehrere separate Gefechte. In jedem Gefecht hat der Angreifer für jede einzelne Einheit einen 1W6 zu werfen: jede Augenzahl kleiner oder gleich dem Angriffswert der jeweiligen Einheit entspricht einem Treffer. Am Ende dieser Feuerrunde hat der Verteidiger, die Anzahl an Einheiten als Verluste zu deklarieren, die der Angreifer getroffen hat. Nun feuert der Verteidiger auf dieselbe Art und Weise zurück. Er erzielt Treffer dann, wenn die

gewürfelten Augen kleiner oder gleich dem Verteidigungswert der jeweiligen Einheit entspricht. Da die Gefechte faktisch Zeitgleich ablaufen, haben auch die bereits getroffen und als Verlust deklarierten Einheiten die Möglichkeit noch zurück zu feuern. Ist auch die Feuerrunde des Verteidigers durchgelaufen, entfernen beide Seiten ihre Verluste.

Wenn der Kampf noch nicht entschieden ist, kann nun die zweite Feuerrunde beginnen, außer der Angreifer entscheidet sich für den Rückzug.

Beispiel: Die Sowjetunion plant einen Angriff auf Griechenland mit insgesamt 8 Infanteristen, 5 Panzern und einem Jäger, die aus Jugoslawien, Rumänien, Ostdeutschland (Jäger und 1 Panzer) kommen. Der sowjetische Spieler hat damit einen Angriffswert von 8 mal „1“, sowie 6 mal „3“ gegen den westeuropäischen Spieler, der in Griechenland 3 Infanteristen und einen Panzer stehen hat. Diese verfügen über einen Verteidigungswert von 4 mal „2“. In der ersten Feuerrunde würfelt der sowjetische Spieler 8 mal mit einem 1W6 für die Infanteristen. Hierbei fällt 2 mal eine „1“ – das entspricht 2 Treffern. Anschließend für seine Panzer und den Jäger 6mal. Es fallen eine „1“, eine „3“, zwei „4“, eine „5“ und eine „6“. Dies entspricht 2 weiteren Treffern. Der Verteidiger hat nun also 4 Treffer zuzuweisen – das entspricht seiner gesamten Streitmacht. Nun darf aber noch der Verteidiger seine Feuerrunde durchführen. Er würfelt eine „1“, zwei „2“ und eine „5“. Das entspricht 3 Treffern. Es werden nun die Verluste beider Seiten entfernt (Sowjetunion 3 Einheiten, Westeuropa 4 Einheiten) und die überlebenden Angreifer nach Griechenland verschoben.

Verlegungszüge: Luft- und Bodeneinheiten, die nach allen durchgeführten Gefechten noch über Bewegungspunkte verfügen, können sich nun noch (innerhalb ihrer noch verbliebenen Reichweite) zu befreundeten Landgebieten oder Flugzeugträgern bewegen. **Luft- und Bodeneinheiten dürfen sich sowohl während der Kampfphase als auch während der Verlegungsphase bewegen, sofern sie über genügend Bewegungspunkte in der Verlegungsphase verfügen.** Da Flugzeuge in soeben eroberten Landgebieten nicht landen dürfen, müssen sie zu Flugzeugträgern oder Landgebieten zurückkehren, die sich bei Beginn des Zuges bereits im Besitz des ziehenden Spielers befinden, oder Verbündeten Nationen angehören.

Beispiel: Nach der erfolgreichen Eroberung von Griechenland muß der Sowjetische Spieler seine Jäger, der daran teilnahm wieder auf befreundetem Boden landen. Kommen aus Ostdeutschland hat der Jäger bereits 2 Bewegungspunkte verbraucht. Er muß nun im Umkreis von 2 Feldern (verbleibende Reichweite) landen. Es käme als Jugoslawien, Rumänien, Ostdeutschland, Polen oder die Ukraine in Frage. Der Sowjetische Spieler entschließt sich, den Jäger wieder zurück nach Ostdeutschland zu verlegen. Ebenso ist es möglich 4 Panzer, die aus

Jugoslawien und Rumänien angegriffen haben noch ein Feld weit zu verlegen, also entweder nach Jugoslawien oder Rumänien. Der Panzer aus Ostdeutschland hingegen hat sich bereits 2 Felder weit bewegt und damit seine beiden Bewegungspunkte aufgebraucht und muß in Griechenland bleiben.

Neuaufstellungen: In dieser Phase muß jeder Spieler seine in Phase 3 (Produktion) aufgestellten Einheiten auf dem Spielbrett platzieren. Mit Ausnahme von Infanterie müssen alle Einheiten bei Fabriken aufgestellt werden, die sich seit Beginn des Zuges in der Hand des gerade ziehenden Spielers befinden. Die maximal erlaubte Anzahl von aufzustellenden Einheiten ist begrenzt durch den Produktionswert des jeweiligen Landes.

Beispiel: Italien verfügt über einen Produktionswert von 4 IPC. Dadurch kann in der Fabrik nur ein Maximum von 4 Einheiten produziert werden.

Infanterie wird vollkommen unabhängig von den anderen Einheiten betrachtet und auch aufgestellt. Erlaubt ist dabei ebenfalls die Höchstgrenze vom Produktionswert des jeweiligen Landes.

Beispiel: der westeuropäische Spieler kann in Italien maximal 4 Infanteristen, zusätzlich zu den bereits gebauten 4 Einheiten in der Fabrik, ausheben. In Neu Guinea hingegen wäre nur 1 Infanterie erlaubt. Das bedeutet, das der westeuropäische Spieler in Italien maximal 8 Einheiten ausheben kann. Bis zu 8 Infanteristen (4 im Land, 4 in der Fabrik) aber nur maximal 4 Einheiten, die keine Infanterie sind, können also produziert werden.

Neu gebaute Fabriken können in jedem Landgebiet aufgestellt werden, das noch keine Fabrik beinhaltet, über einen Produktionswert verfügt und sich seit Beginn des Zuges in der Hand des ziehenden Spielers befindet.

Spione sind im „Spionagebereich“ in der rechten unteren Ecke des Spielbrettes aufzustellen.

Einkommen: nach Abschluß aller Phasen seines Zuges, addiert jeder Spieler die Produktionswerte aller Landgebieten unter seiner Kontrolle zusammen, addiert noch eventuelle Einkommen neutraler Allianzen hinzu und erhält diesen Wert in Form von IPC von der Bank.

Siegesbedingungen

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen am Ende einer Runde erfüllt ist:

- ✓ Die Sowjetunion kontrolliert Washington D:C: und dazu entweder London oder Paris
- ✓ Die Sowjetunion verfügt über ein Gesamteinkommen (inklusive möglicher Einkommen durch neutrale Allianzen) von 100 IPC

- ✓ Die Sowjetunion wurde auf ein Einkommen von weniger als 15 IPC gedrückt.
- ✓ Eine von beiden Seiten gibt auf

Die benannten Hauptstädte haben außer dem eben genannten Bedingen keinerlei Einfluß auf das Spiel.

Einheiten

Bodeneinheiten

Infanterie: Die Infanterie ist das Rückgrat jeder Armee. Infanterie kann sich ein Feld (Landgebiet) weit pro Runde bewegen. Zwei Infanterien können maximal auf einen Transporter geladen werden. Jeweils eine kann als Fallschirmjäger an Bord eines Bombers eingesetzt werden.

Panzer: Als Kavallerie des 20. Jahrhunderts vereinen Panzer Mobilität und Feuerkraft zur Unterstützung der Infanterie. Panzer können sich bis zu 2 Felder weit während der Kampfbewegung bzw. der Verlegungszüge weit bewegen. Panzer können durch feindlich kontrolliertes aber unbesetztes Land bewegen (blitzen) und an einem weiteren Kampf beteiligt sein.

Schwere Panzer: größer und besser gepanzert als die normalen Kampfpanzer sind sie eine furchterregende Waffe. Sie stehen einem Spieler erst zur Verfügung, nachdem die entsprechende Verbesserung entwickelt wurde.

Flugabwehr: Flugabwehrkanonen (Flak) sind die einzig mögliche Abwehr gegen Strategische Bombenangriffe und sind ein Abschreckungsmittel gegen gegnerische Luftwaffen. Noch vor der ersten Feuerrunde eines Kampfes wirft der Verteidiger einen 1W6 für jedes angreifende Flugzeug. Für jede geworfene „1“ hat der Angreifer unverzüglich ein Flugzeug seiner Wahl zu entfernen. Nun erst nimmt das Gefecht seinen gewohnten Gang. Mehrere Flak in einem Landgebiet erhöhen nicht die Feuerkraft. Wird ein Landgebiet mit einer Flak darin erobert, so übernimmt der Angreifer die Flak für seine Streitkräfte. Eine Verlegung einer soeben eroberten Flak ist erst in der nächsten Spielrunde möglich.
Flak kann zu Panzerabwehrkanonen (PAK) verbessert werden.

Motorisierte Artillerie: fähig, mit den verbesserten Panzern und Truppentransportern schritt zu halten, legt die motorisierte Artillerie Feuer auf den Gegner, unmittelbar vor den eigenen Stellungen. Diese Einheiten können nicht im Kampf erbeutet werden, einmal getroffen sind sie vernichtet. Sie werden, ganz wie normale Einheiten, in jeder Feuerrunde eines Kampfes genutzt.

Marineeinheiten

Schlachtschiffe: als schwimmende Festungen operierend, können Schlachtschiffe mit ihrer schweren Artillerie sowohl amphibische Landungsoperationen unterstützen, als auch die Meere beherrschen.

Wenn eine amphibische Landung unterstützt wird, so darf das unterstützende Schlachtschiff vorher an keinem anderen Gefecht teilgenommen haben. Um Unterstützung zu geben, hat der angreifende Spieler vor Beginn der eigentlichen Kämpfe für jedes unterstützende Schlachtschiff einen 1W6 zu werfen. Alle Ergebnisse zwischen „1“ und „4“ entsprechen einem Treffer. Der Verteidiger hat nun unverzüglich die Treffer zuzuweisen und zu entfernen, da dermaßen getroffene Einheiten als sofort vernichtet gelten und nicht mehr zurück feuern dürfen.

Schlachtschiffe benötigen 2 Treffer ehe sie als versenkt gelten. Ein beschädigtes Schlachtschiff kann an eine befreundete Küstenfabrik gefahren werden, um dort für 10 IPC innerhalb einer Runde repariert zu werden. Ein beschädigtes Schlachtschiff darf zwar nicht mehr angreifen, bewegt und verteidigt sich aber mit den normalen Werten.

Flugzeugträger: Seine wenigen Luftwaffenstützpunkte bedenkend, haben sich die Vereinigten Staaten und ihre Verbündeten auf Flugzeugträger festgelegt, mit denen ihre Luftwaffe Bodentruppen in feindlichen Territorium unterstützen kann.

Ein oder zwei Jäger können auf einem Flugzeugträger gleichzeitig stationiert sein. Bei Start und Landung von einem Träger wird die Seezone, in welcher sich der Träger aufhält nicht als Bewegungspunkt für den Jäger gezählt.

Beispiel: um eine Invasion in Kamtschatka zu unterstützen startet ein amerikanischer Jäger von einem Träger in der Japanischen See. Sein erster Bewegungspunkt wird für den Einflug in die See von Okhotsk verbraucht, der zweite für den Weiterflug nach Kamtschatka. Nach dem Gefecht kann der Jäger mit seinen verbleibenden 2 Bewegungspunkte wieder bis zur Japanischen See zurückfliegen und auf dem Träger landen.

U-Boote: In den Jahren nach dem 2. Weltkrieg übernehmen U-Boote die führende Rolle in den Marinen der Großmächte. Während sich die meisten Schiffstypen währen der letzten 40 Jahre kaum verändert haben, wurden die U-Boote durch gewaltige technologische Fortschritte zu schnellen, unsichtbaren und – mit Ballistischen Raketen bestückt – zu furchterregenden Waffensystemen.

Eigenschaften von U-Booten:

- ✓ U-Boote können nur gegnerische Schiffe angreifen. Flugzeuge können von U-Booten nicht abgeschossen werden.
- ✓ Sie besitzen die Möglichkeit des „Erstschlages“ – einem ersten Schuß gegen gegnerische Schiffe, noch vor Beginn des eigentlichen Gefechts. Solchermaßen getroffene Schiffe, mit „1“ oder „2“ getroffen, werden sofort entfernt,

da sie keinerlei Möglichkeit mehr haben zurück zu feuern. Dies gilt für jede einzelne Kampfrunde.

- ✓ Jedes angreifende und verteidigende U-Boot, das am Ende einer Kampfrunde im Gefecht verbleibt, hat die Möglichkeit, sich aus dem Gefecht in eine angrenzende Seezone zurückzuziehen oder zu tauchen. Dann verbleibt es in der Seezone ohne weiter am Gefecht teilzunehmen.

Transporter: gut koordinierte Amphibische Landungsoperationen steigern die Effektivität der Truppentransporter.

Transporter können zwei Infanterie, einen normalen oder schweren Panzer, eine Flak, eine Artillerie oder eine Atombombe transportieren. Sie können aus zwei verschiedenen Ländern Truppen aufladen um sie zu in derselben Runde während eines Angriffs- oder Verlegungszuges wieder abzuladen. Das Ausladen eines Transporter beendet seinen Zug, auch wenn noch Bewegungspunkte verfügbar wären.

Kreuzer: Kreuzer sind vielseitige Schiffe, fähig dazu, eine Flotte zu verteidigen oder an einem amphibischen Angriff teilzunehmen. Weil sie an einem Bruchteil eines Schlachtschiffes hergestellt werden können, haben Kreuzer das letztere in einem modernen Marine ersetzt. Kreuzer können Unterstützungsfeuer in einer mit dem Schlachtschiff identischen Weise durchführen, einziger Unterschied: sie haben einen Angriffswert von "2". Ein Kreuzer gilt bereits mit einem Treffer als versenkt.

Luftwaffeneinheiten

Jäger: Schnell und vielseitig, können Jäger Unterstützung für andere Einheiten auf Land oder Wasser sein. sie können mit Düsenantrieb, vergrößerter Reichweite oder Truppen-Transport Kapazität (als Hubschrauber) verbessert werden. Jäger können auf Trägern landen; nicht aber in neu eroberten Territorien.

Bomber: unübertroffen in Angriffsstärke und Reichweite, sind Bomber extrem verwundbar wenn sie auf dem Boden angegriffen werden. Bomber können zu direkten Gefechtsrolle noch weitere Aufgaben übernehmen:

Fallschirmjäger: jeder Bomber kann einen Fallschirmjäger direkt in ein Gefecht transportieren. Der Bomber kann in diesem Falle nicht selber am Gefecht teilnehmen, ist aber Ziel möglicher Flakabwehr.

Strategische Angriffe: ein Bomber kann gegnerische Industrien direkt angreifen. Nach überstandem Flakfeuer, hat der angegriffene Spieler einen 1W6 für jeden Bomber über dem Ziel zu werfen. Die Anzahl der Augen ergibt, die Summe von IPC, die der angegriffene Spieler an die Bank abzuführen hat.

Atomare Waffen: Ein Bomber muß dazu benutzt werden, um Atombomben ins Ziel zu bringen. Nach eventuell durch zustehenden Flakfeuer und Abwurf der Atombombe hat der Spieler für seinen Bomber einen 1W6 zu werfen um zu prüfen, ob der Bomber den Auswirkungen der Detonation entkommen kann. Fällt eine „1“, so hat dieser es nicht geschafft.

Atombomben: Nukleare Waffen sind extrem teuer und benötigen besonderes Wissen um entworfen und eingesetzt zu werden. Mit einer Atombombe kann jedes Gebiet (Land oder See) angegriffen werden. Um eine Atombombe einsetzen zu könne sind folgende Schritte vonnöten:

Der Spieler muß die Technologie „Fission Bomb“ erforscht haben. Als nächstes wird während der Produktionsphase eine Atombombe gebaut. Diese kann ab der nächsten Runde im Verlegungszug entweder über Land ein Feld weit bewegt werden, oder mit einem Transporter oder Bomber mitgenommen werden.

Zum Angriff haben sich der angreifende Bomber und die einzusetzende Atombombe im selben Landgebiet aufzuhalten. Beim Angriff ist darauf zu achten, das der Bomber nach dem Einsatz innerhalb seiner Reichweite wieder landen kann. Nun gibt der Spieler das eigentliche Angriffsziel an und hat mit 2 1W6 einen Wurf zu tätigen um eventuelle Komplikationen beim Einsatz der Atombombe nachzubilden. Siehe hierzu die weiter unten angegebenen Ergebnisse der „Nuclear Complications“.

Sollte nach dem Wurf der Angriff erlaubt sein, so hat sich der Bomber nun mit eventuell vorhandener Flugabwehr auseinander zu setzen. Jeder Treffer vernichtet einen Bomber ohne die Atombombe zur Detonation zu bringen. Kommt der Bomber nun über seinem Ziel an, so wirft er seine Last ab. Die Bombe explodiert – und im Zielgebiet werden 5 Einheiten nach Wahl des angegriffenen Spielers entfernt. Im Zielgebiet stationierte Flugzeuge dürfen in der nächsten Runde nicht eingesetzt werden, da sie Schaden durch den EMP genommen haben. Der Produktionslevel eines bombardierten Landgebietes wird um 1 IPC für eine Runde verringert.

Weitere Berücksichtigungen:

- ✓ Konventionelle und Atomare Angriffe dürfen nicht in derselben Runde auf dasselbe Landgebiet abzielen. Eine Verlegung durch eine atomar angegriffene Seezone ist möglich, nicht aber das verweilen.
- ✓ Jeder Spieler kann nur eine Atombombe pro Runde bauen.
- ✓ Die Lagerung von Atombomben ist erlaubt.
- ✓ Wird ein Landgebiet mit gelagerten Atombomben erobert, so fallen diese dem Eroberer in die Hände.
- ✓ Atombomben können nur mit Bombern ins Ziel gebracht werden, bis der Spieler ballistische Raketen entwickelt.
- ✓ Ballistische Raketen können durch Flugabwehrfeuer vernichtet werden.

- ✓ Eine im Zielgebiet stationierte Atombombe kann bei einem Angriff mit einer Atombombe ebenfalls gezündet werden. (Wurf einer „1“ auf einen 1W6) Der Schaden dieser Bombe wird zum Schaden der auslösenden Bombe hinzuaddiert.

Komplikationen bei Atomwaffen:

Proteste: Demonstrationen an den größten Universitäten des Landes verhindern den Einsatz der Atombombe in dieser Runde. Rußland kann dieses Ereignis ignorieren.

Fehlfunktion: Ein Bomber fliegt zu einem Ziel, riskiert mögliches Flugabwehrfeuer, wirft die Bombe – nur um fest zu stellen, das die Atombombe ein Blindgänger ist.

Detonation: eine seltene und verheerende Auswirkung behandelt den Einschlag einer Atombombe in einem Gebiet mit darin gelagerten Atombomben. Sollten diese in die Kettenreaktion mit eintreten, so würden sich die Schäden der einzelnen Atombomben addieren. Der emotionale Schock über einen solchen Atomunfall würde ausreichen um weitere Atombombenabwürfe in dieser und der nachfolgenden Runde zu verhindern. Rußland kann dieses Ereignis ignorieren.

Internationale Streitigkeiten: Da die Atombombe primär zivile Ziele und Einrichtungen zerstören würde, ist die internationale Reaktion auf Atombombenabwürfe sehr häufig negativ. Dies führt zu 4 möglichen Variationen:

- ✓ **Chinesischer Protest:** Der Counter für Politischen Einfluß auf China wird ein Feld weit in Richtung des Gegners geschoben.
- ✓ **Arabische Liga denunziert Atomschlag:** Der Counter für Politischen Einfluß auf die Arabische Liga wird ein Feld weit in Richtung des Gegners geschoben.
- ✓ **Südamerikanische Staaten sind entsetzt über den Verlust an Menschenleben:** Der Counter für Politischen Einfluß auf die Südamerikanischen Staaten wird ein Feld weit in Richtung des Gegners geschoben.
- ✓ **Globale Ausschreitungen:** Alle drei Neutralen Blöcke erklären ihre Unzufriedenheit über einen Atombombenabwurf. Alle 3 Counter werden ein Feld in Richtung des Gegners verschoben.

Würfeltabelle mit den Nuklearen Komplikationen:
Mit 2 1W6 und addierten Augenzahlen.

Wurf	Ergebnis
2	Detonation
3	Fehlfunktion
4	Arabischer Protest
5	Chinesischer Protest
6	Normaler Angriff
7	Normaler Angriff
8	Normaler Angriff
9	Universitäts Proteste
10	Südamerikanische Proteste
11	Chinesische Proteste
12	Globale Proteste

Spione

Spione sind die Undercover Agenten des Krieges. Trotz ihrer gewaltfreien Methoden können Spione entscheidende Auskunft für Sieg oder Niederlage beschaffen. In diesem Spiel hat ein Spion auch diplomatische Funktionen in uneinigen neutralen Staaten, um als „Informationsbeschaffer“ gegnerische Technologie zu stehlen und im Zuge der Gegenspionage gegnerische Agenten zu finden und außer Gefecht zu setzen.

Diplomatie: Ein Spion kann eingesetzt werden um neutrale Nationen oder Allianzen (China u. a.) zu beeinflussen. Für jeden Spion, der dies versuchen soll wird ein 1W6 gewürfelt. Für jede geworfene „1“ wird der Politische Einflußanzeiger (Counter) der vorher bestimmten Allianz um ein Feld in Richtung des beeinflussenden Spieler geschoben. Bei einzelnen neutralen Staaten (Irland u.a.) führt ein Erfolg zur vollständigen Übernahme des Staates mit Einkommen und Einheiten.

Spionage: in seiner pursten Form kann ein Spion versuchen direkt vom Gegner Informationen zu stehlen. Für jeden Spion, der für diese Tätigkeit abgestellt wird, ist ein 1W6 zu würfeln. Jede geworfene „1“ erlaubt dem Spieler, eine Technologie des Feindes, ab der kommenden Runde, auf seiner Seite anzuwenden. Dies gilt für die jeweils nächste Stufe im Technologiebaum.

Beispiel: Amerika setzt einen Spion ein, der erfolgreich ist. Die Sowjetunion verfügt über Schwere Panzer und Panzerabwehrkanonen. Die Vereinigten Staaten über keines von beiden. Im diesem Fall kann die USA nur die Technologie Schwere Panzer erbeuten.

Gegenspionage: Da Spione meistens allein arbeiten und in der Zivilbevölkerung untertauchen können, ist es nicht möglich militärische Maßnahmen gegen Spione ergreifen zu können. Einzige Möglichkeit darauf zu reagieren beruht in der Maßnahme der Gegenspionage. Spione werden gezielt eingesetzt, gegnerische Spione auszuschalten. Auch hierbei gilt: für jeden eingesetzten Spion ist ein 1W6 zu werfen.

Eine „1“ bedeutet einen Erfolg und ein gegnerischer Spion gilt als eliminiert. Dieser kann aber ab der nächsten Runde wieder nach gebaut werden.

Weiter Spionageregeln:

- ✓ Die westlichen Alliierten können nur jeweils einen Spion im Einsatz haben. Eventuell verlorengegangene können natürlich nach gebaut werden.
- ✓ Die UdSSR kann maximal 2 Spione einsetzen. Auch hier können verloren gegangene nach gebaut werden.
- ✓ Das Polizeistaatliche Regime der UdSSR erlaubt dem Spieler jede Runde einen kostenlosen Würfelwurf zur Gegenspionage gegen die NATO Geheimdienste zusätzlich zu den Aktionen der beiden vorhandene Spione.
- ✓ Spione werden nie auf dem regulären Spielbrett aufgestellt, sondern in der Spionage Box im rechten unteren Eck der Spielbrettes. Jeweils in dem Bereich des Kreises, in dem der Spion tätig werden soll.

Technologien

Neue Technologien können von jeder Großmacht entweder erforscht oder mittels Spionage gestohlen werden. Um in einem bestimmten Pfad des Technologiebaumes weiterzukommen, gibt der Spieler den entsprechenden Pfad an, zahlt 5 IPC an die Bank und erhält dafür einen Wurf auf einem 1W6. Ist das gewürfelte Ergebnis eine „1“, so ist ein technologischer Durchbruch gelungen und rückt auf dem Technologiebaum um eine Forschungsstufe (dargestellt durch die Kreise zwischen den Diamanten) auf. Würfelt er eine „2“, so gelingt zwar kein kompletter Durchbruch, aber entscheidende Fortschritte. Sein Counter rückt um ein Feld zur nächsten diamantenen Markierung auf. Beim nächsten Versuch an diesem Technologiepfad genügt nun eine „1“ oder „2“ auf einem 1W6 für einen kompletten technologischen Durchbruch. Die Alliierten Spieler können sich bei der Forschung auch gegenseitig unterstützen indem sie Fortschritte verschenken.

Hierzu gelten aber folgende Einschränkungen:

- ✓ Atomtechnologie kann nicht weitergegeben werden.
- ✓ Die Weitergabe erfordert die Zustimmung des Spielers, welcher die Technologie bereits erforscht hat.
- ✓ Die Weitergabe von Technologie beinhaltet nur das Vorwärtsschreiten um einen halben Schritt zur gewünschten Technologie. Das bedeutet, wenn ein Spieler auf einer Zwischenstufe zu einer neuen Technologie steht, würde durch die Weitergabe von Technologie sein Ziel erreichen. Es ist natürlich selbstverständlich, dass ein Spieler nur Technologie passend zum Technologiebaum seines Alliierten weitergeben kann.

- ✓ Nur der Spieler, der als erstes eine Technologie erforscht hat, kann diese weitergeben. Eine Verkettung ist nicht erlaubt.

U-Boot Technologien

Schnorchel: Als die Alliierten 1945 Deutschland besetzten wurde etliche Prototypen der deutschen U-Bootwaffe erbeutet, die einen neuartigen Schnorchel besaßen. Dies erlaubte den U-Booten getaucht ihre Dieselmotoren zu benutzen um ihre Batterien wieder zu laden.

Bewirkt: U-Boote können sich nur frei auf den Ozeanen bewegen, unabhängig davon, ob Seezonen unter gegnerischer Kontrolle sind. Ebenso können U-Boote nicht mehr von Flugzeugen angegriffen werden.

Atomtrieb: In den frühen 50ern wurden die ersten Atomreaktoren in U-Boote eingebaut und getestet. Dies sorgte für fast unbegrenzte Reichweite und Geschwindigkeit der Boote. Später wurden Atomreaktoren auch auf Kreuzern und Flugzeugträgern eingesetzt.

Bewirkt: U-Boote können sich ab jetzt 3 Seefelder weit bewegen. Außerdem ist es möglich, in einem Zug unter der Eiskappe des nördlichen Polarmeeres durchzufahren. Ein Verbleib unter der Polarkappe ist allerdings nicht möglich. Eine Ausfahrt kann an jeder beliebigen Seezone angrenzend an das Polargebiet erfolgen.

Cruise Missiles: Das Alliierte Oberkommando hatte während des 2. Weltkrieges die Sorge, dass von deutschen U-Booten Raketen (V1 und V2) gegen die USA oder Großbritannien eingesetzt werden könnten. Das erste Land, dem dieses aber gelang war die USA mit ihrer Regulus Rakete.

Bewirkt: U-Boote können nun bei Amphibischen Landungsoperationen – ebenso wie Kreuzer und Schlachtschiffe – Feuerunterstützung geben. Sie treffen mit „2“ oder weniger auf einem 1W6.

Nukleare Technologien

Atombombe: Eingeführt in den letzten Tagen des 2. Weltkrieges über das Manhattan Project wurden die ersten Atombomben auf die japanischen Städte Hiroshima und Nagasaki abgeworfen um den japanischen Widerstand endgültig zu brechen. Die Vereinigten Staaten beginnen das Spiel mit dieser Technologie.

Bewirkt: wie bereits beschrieben, kann der Spieler Atombomben gegen seine Gegner einsetzen.

Ballistische Raketen: Die deutsche V2 Rakete war der Prototyp für alle Raketenentwicklung bis in die 50er Jahre. Mit der Erbeutung etlicher V2 ist die USA in der Lage eigene Trägerraketensysteme zu entwickeln um ihre Atombomben über eine Entfernung von mehreren Hundert Meilen abzufeuern.

Bewirkt: Atombomben können von Flakkanonen über eine Reichweite von 3 Feldern weit abgefeuert werden. Pro Bombe ist eine Flak notwendig.

Wasserstoffbombe: „Ich bin der Tod, der Zerstörer der Welt.“ Das waren die Worte von J. Robert Oppenheimer nach dem ersten erfolgreichen Test einer Wasserstoffbombe. Die Auswirkung dieser Waffe ist so gewaltig, dass die Inselgruppen im Pazifik, die als Testgelände dienten regelrecht vaporisiert wurden.

Bewirkt: Atombomben haben nun die doppelte Wirkung. Es werden 10 Einheiten zerstört und 2 IPC für eine Runde vom Produktionswert des Zielgebietes abgezogen.

Flugzeug Technologien

Düsenantrieb: Auf ihrer kontinuierlichen Jagd nach der ultimativen Geheimwaffe um das Kriegsglück zu wenden, schufen deutsche Wissenschaftler mit der Messerschmitt ME 262 den ersten für den Krieg tauglichen Düsenjäger. Angeregt durch die ersten Kampfberichte ihrer eigenen Luftwaffe, bemühten sich alliierte Wissenschaftler um dasselbe Ziel.

Bewirkt: Jäger verteidigen sich mit „5“ oder weniger auf einem 1W6.

Flugzeuge mit großer Reichweite: Im Laufe der Zeit konnten Flugzeuge durch effizientere Form und Technik ihre Flughöhen und Flugreichweiten enorm erhöhen. Ein typisches Beispiel hierzu war das berühmte U2 Spionageflugzeug der USA, das in extremen Höhen ganze Kontinente überqueren kann.

Bewirkt: Jäger verfügen über eine Einsatzreichweite von 6 Feldern, Bomber über 8.

Hubschrauber: Als eine Vision von Leonardo da Vinci erdacht, entwickelt sich der Hubschrauber zu einem effizienten Luftfahrzeug, um Truppen und Ausrüstung in kurzer Zeit auf die unzugänglichsten Schlachtfelder zu transportieren, oder Bodentruppen zu unterstützen.

Bewirkt: Jäger können nun je eine Infanterie transportieren und auch in soeben eroberten Gebieten landen. Allerdings haben sie dann keinerlei Verteidigungswert bis zur nächsten Runde. Jäger können nicht an Gefechten teilnehmen, solange sie als Hubschrauber eingesetzt werden, sind aber wohl Ziel für Flakfeuer.

Panzer Technologien

Schwere Panzer: Bis zum Ende des 2. Weltkrieges haben die Kriegführenden Mächte die Feuerkraft und Panzerung ihrer Kampfwagen ständig erhöht.

Britische und amerikanische Kommandooffiziere zeigten sich schockiert, als sie erstmals während der Siegesparade der Alliierten in Berlin den russischen JS-3 Panzer zu Gesicht bekamen. Die UdSSR beginnt das Spiel mit dieser Technologie.

Bewirkt: Der Spieler kann schwere Panzer – wie bereits weiter vorne beschrieben – einsetzen.

Panzerabwehrkanone: Im Bemühen, die stetig anwachsenden Panzerarmeen der Sowjet Union in Schach zu halten, hat die NATO sogenannte „Tank Killer“ als Panzervernichter entwickelt. Es handelt sich dabei um Artillerie mit panzerbrechender Munition.

Bewirkt: Wenn ein Landgebiet mit einer Flakkanone darin angegriffen wird, kann der Verteidiger Flugzeuge oder Panzer als Ziel angeben. Vor Beginn des Kampfes wird für jeden angreifenden Panzer ein 1W6 geworfen. Bei einer „1“ gilt der Panzer als vernichtet und hat keine Möglichkeit mehr am Kampf teilzunehmen.

Selbst angetriebene Artillerie: unbewegliche Artillerie wurde zunehmend durch Luftangriffe verwundbar. Um den Panzereinheiten im Gefecht trotzdem folgen zu können, konstruierten die Alliierten selbst angetriebene Artillerie. Diese ist zwar sehr teuer, kann aber auf kurzer Distanz verheerende Wirkung erzielen.

Bewirkt: Der Spieler kann speziell gekennzeichnete Flakkanonen bauen, die als selbst angetriebene Artillerie benutzt werden. Diese Artillerie kann sich 2 Felder weit bewegen, hat einen Angriffswert von „4“ oder weniger und einen Verteidigungswert von „1“ auf einem 1W6. Sie kann nicht blitzen.

Neutrale Allianzen

Nach dem 2. Weltkrieg haben sich etliche neutrale Staaten mit anderen zu Allianzen zusammen geschlossen um ihre Interessen besser vertreten zu können. Zwei dieser Allianzen sind die NATO (gegründet 1949) und der Warschauer Pakt (gegründet 1955). Diese bildeten sich aufgrund der unterschiedlichen Weltanschauung zwischen Ost und West. Zusätzlich formten sich weitere Allianzen um ihre Freiheit gegenüber den Supermächten zu behalten.

China: Zwischen europäischen Kolonialverwaltungen und japanischen Eroberern zersplittert versucht sich China im Schatten des 2. Weltkrieges zu einem Staat zusammenzufügen. 1948 haben die überlegenen kommunistischen Truppen unter Mao Ze Tung die Kontrolle über die meisten chinesischen Bundesstaaten errungen. Aufgrund seiner strengen kommunistischen Haltung beginnt das Spiel mit einer Favorisierung der UdSSR durch China (Counter wird auf das Feld „4“ in Richtung UdSSR auf der Politischen Einflussskala geschoben). Dazu überredet die NATO zu begünstigen, unterstützt China Großbritannien aufgrund seiner Jahrhunderte langen Beziehungen (z.B. Hong Kong).

Organisation der Amerikanischen Staaten (OAS): 1948 gegründet bildet die OAS die Vereinigung der Lateinamerikanischen Staaten mit dem Ziel diese wirtschaftlich zu stabilisieren. Von allen politischen Verwicklungen klarsteuernd, hat sich die OAS der NATO politisch angenähert (der Counter der OAS

wird ein Feld in Richtung der NATO auf der politischen Einflussskala geschoben). Zur Unterstützung der NATO, gibt die OAS Geldmittel an die Vereinigten Staaten (selber ein Mitglied der OAS und dominierendes Mitglied in der westlichen Hemisphäre).

Arabische Liga. Befreit von Jahrhundert wirtschaftlicher Ausbeutung durch Europäische Staaten haben sich etliche arabische Staaten in Afrika, sowie den Nahen und Mittleren Osten zur Liga der Arabischen Nationen zusammengeschlossen um ihre islamische Kultur neu entstehen zu lassen. Die Liga beginnt das Spiel in absoluter Neutralität. Sollte sich der politische Einfluß zugunsten der NATO ändern, werden die Ölfördernden Länder die Westeuropäischen Truppen unterstützen.

Kleine Neutrale Staaten: einzelne Staaten, denen es gelungen war, nach dem 2. Weltkrieg unabhängig zu bleiben wurden häufig aufgefordert den verschiedenen Machtblöcken beizutreten. Dies gelingt nur wie im Kapitel „Spione“ beschrieben. Sollte einer Großmacht die Übernahme eines neutralen Staates gelingen, so werden die Truppen dieses Staates von der Großmacht vollständig übernommen und können noch in derselben Runde eingesetzt werden. Da „Spionage“ vor „Produktion“ in der Zugreihenfolge kommt, können sofort neue Infanterien im Land ausgehoben werden um am Ende der Runde dort platziert zu werden.

Regeln für Neutrale:

- ✓ Falls angegriffen und nicht erobert, wendet sich jeder neutrale Staat und auch jede Allianz an den Gegner des Angreifers um bei ihm Schutz zu finden. Die Staaten werden vollständig übernommen mitsamt dem Einkommen und allen überlebenden Truppen.
- ✓ Neutrale Allianzen mischen sich niemals von sich aus in bestehende Konflikte ein. Statt dessen bringen sie – ja nach Verpflichtung (politischer Einfluß) – einen Teil ihrer wirtschaftlichen Stärke ihrem Verbündeten dar. Je nach Stärke des politischen Einflusses (Skala des Einflusses) ein Viertel, die Hälfte oder Alles an Einkommen.
- ✓ Solange eine neutrale Allianz eine Großmacht finanziell unterstützt, kann diese Großmacht Truppen in oder durch diese Allianz verlegen. Sollte in dieser Situation der politische Einfluß zurückgehen, so werden die Truppen unverzüglich in das nächste befreundete Landgebiet angrenzend an die Länder der neutralen Allianz verlegt. Sollte es keine solche Grenze geben, so werden die Truppen zur Hauptstadt des Truppenbefehlshabers verlegt. *Beispiel: die UdSSR erhält zu Beginn des Spieles bereit eine Zuzahlung von 4 IPC von China. Einen Angriff auf Pakistan von chinesischem Gebiet aus planend, verlegt der Russische Spieler Truppen nach Sinkiang. Im Laufe der Runde gelingt es dem*

Amerikanischen Spieler, China politisch zu beeinflussen und neutral zu werden. Die russischen Truppen werden sofort in ein Landgebiet der UdSSR zurückgezogen.

- ✓ Die UdSSR kann jederzeit jeden neutralen Staat angreifen. Die NATO darf Neutrale Allianzen nur angreifen, wenn diese ihre volle wirtschaftliche Unterstützung an die UdSSR abführen (Beispiel: 16 IPC Zuzahlung von China oder 12 IPC Zuzahlung von der Arabischen Liga). Die NATO darf niemals kleine neutrale Staaten von sich aus angreifen, außer sie sind unter der Kontrolle der UdSSR.
- ✓ Ausnahme zur obigen Regel: sobald der russische Spieler eine wirtschaftliche Zuzahlung von China erhält, kann er 6 chinesische Infanterien von der Mandschurie nach Nordkorea verlegen um damit den Vormarsch von NATO Verbänden nach Nordkorea zu behindern. Es dürfen nie mehr als 6 Chinesische Infanterien in Nordkorea stationiert sein. China kann nur die russischen Stellungen verstärken, aber niemals selber angreifen. Chinesische Truppen in Nordkorea werden unverzüglich nach China zurück verlegt, wenn der politische Einfluß zugunsten der UdSSR keinerlei wirtschaftliche Zuzahlung mehr zuläßt. NATO Verbände können die kombinierten Truppen in Nordkorea ohne weitere Schwierigkeiten angreifen, den Krieg aber nicht weiter nach China hinein tragen, außer China zahlt bereits 16 IPC an die UdSSR. Chinesische Truppen, die nach Nordkorea verlegt wurden, werden automatisch während der „Neuaufstellung“ im russischen Zug ergänzt, so das zu Beginn des alliierten Zuges immer 11 Infanterien in der Mandschurie stationiert sind, unabhängig von der Anzahl der in Nordkorea stationierten Infanterien.
- ✓ Der Suezkanal ist für jede Großmacht gesperrt, der nicht mit der Arabischen Liga auskommt. So können beide Seiten (NATO und Warschauer Pakt), den Suezkanal nutzen solange der politische Einfluß neutral („0“) ist, sowie er sich aber verändert, wird eine Seite automatisch bevorzugt. Als militärische Alternative bleibt noch die Möglichkeit Ägypten und Jordanien zu erobern um den Kanal – unabhängig von politischen Einflüssen – uneingeschränkt nutzen zu können.

Regel Varianten

Meeresstraßen: Eine Meeresstraße ist ein natürlicher Wasserweg, der von 2 Seiten von Landmassen eingegrenzt wird. Bei East&West existieren derer 2. Die Dardanellen und die Straße von Gibraltar. In der vorgestellten Variante können eigene und befreundete Schiffe eine Meeresstraße nur passieren wenn sie unter eigener oder befreundeter Kontrolle steht Dies betrifft bei den Dardanellen die Türkei, bei der Straße von Gibraltar Gibraltar. Man kann die Regel noch verfeinern, indem man die Passage der verschiedenen Meeresstraßen für Überwasser-

Fahrzeuge sperren kann, nicht aber für U-Boote.

Spion gegen Spion: Alle Spione erzielen ihre Erfolge bei „2“ oder weniger auf einem 1W6. Zusätzlich darf jede Großmacht die doppelte Anzahl von Spionen in Dienst haben, als in den original Regeln erlaubt. Zudem können auf sämtliche Landgebiete mit einem Wirtschaftseinkommen von 1 IPC Beeinflussungen vorgenommen werden. So könnte zum Beispiel der britische Spieler einen Übernahmeversuch auf die Baltischen Staaten machen. Sollte dieser gelingen, so werden die russischen Truppen in dem Landgebiet unverzüglich aus dem Spiel genommen und eine britische Infanterie wird ins Land gesetzt.

Nuklearer Winter: Alle Beschränkungen zum Einsatz von Atombomben werden aufgehoben und die Produktionskosten auf 10 IPC reduziert. Weiterhin dürfen so viele Bombe pro Runde gebaut werden, wie man möchte. In dieser Variante beginnt auch die UdSSR mit der Technologie „Fission Bomb“.

Technologischer Krieg: Ein technologischer Durchbruch gelingt mit „1“ und „2“ auf einem 1W6, ein Fortschritt mit „3“ und „4“. Folgende Technologien sind dann zusätzlich verfügbar:

Schiffstechnologie

1. **Großtransporter:** der Spieler kann für 10 IPC besonders große Transporter bauen. Dies können folgendes laden: 3 Infanterie, 2 Infanterie und einen Panzer, 2 Panzer, 2 Artillerie oder einen Schweren Panzer und eine Infanterie.
2. **Nukleargetriebene Flugzeugträger:** Historisch betrachtet sind Nukleargetriebene Träger besonders groß mit fast unbegrenzter Reichweite. Im Spiel könne sie entweder 3 Jäger oder einen Jäger und einen Bomber tragen und sich 3 Felder pro Runde bewegen. Ihre Produktionskosten liegen allerdings bei 20 IPC, während die Kampfwerte gleich bleiben.
3. **Verbessertes Radar:** Die Kreuzer aller Großmächte sind mit verbessertem Radar ausgestattet. Dies führt zu einer „Flakfunktion“ jedes Kreuzers (ein freier Schuß auf jedes angreifende Flugzeug). Es ist aber nur ein einziges Mal anwendbar, auch wenn Kreuzer verschiedener Marinen gemeinsam kämpfen.

Infanterie Technologie

1. **Special Forces:** Elitekampfeinheiten, die für 6 IPC Produktionskosten mit einem Angriffswert von „2“, einem Verteidigungswert von „3“ 2 Felder weit bewegt werden können. Special Forces haben die Möglichkeit für einen Überraschungsangriff (dazu wird genauso verfahren wie bei U-Booten) und können ebenso wie Panzer durch gegnerisch besetztes Land blitzen.
2. **Marines.** Besonders für amphibische Landungsoperationen ausgebildet verfügen

Marines über einen Angriffswert von „2“ während der ersten Runde eines Gefechtes.

3. **Schützenpanzer:** sind hoch bewegliche Mannschaftstransporter. Infanterie kann während Des Verlegungszuges 3 Felder weit verlegt werden.

Regeln der 2. Edition

Sowjetische Mobilisierung:

Um die Kriegsbereitschaft der UdSSR 1948 darzustellen erhält der russische Spieler zu Spielbeginn 20 IPC ausgehändigt, die er sofort in Form von zusätzlichen Einheiten, weiteren Spionen oder neuen Technologien verwerten darf. Werden neue Einheiten angeschafft so müssen sie gemäß den Regeln der Neuaufstellung verteilt werden. Infanterie in Landgebieten gemäß den Einkommenswert, alles andere bei Fabriken.

Siegesbedingungen:

Ein sowjetischer Wirtschaftlicher Sieg ist errungen, wenn der Sowjetische Spieler über ein Einkommen von mindestens 90 IPC am Ende einer Runde verfügt. Dazu zählt auch das Einkommen aus der Zuzahlung neutraler Allianzen.

Einheiten:

Schwere Panzer verfügen nun über einen Angriffswert von „4“, einen Verteidigungswert von „3“, haben eine Reichweite von 3 Feldern und kosten 7 IPC in der Produktion.

Technologien:

Jede Großmacht darf maximal 4 Forschungsversuche (einen in jeder Kategorie) pro Runde durchführen. Die USA und die UdSSR bekommen jede Runde einen kostenlosen Forschungsversuch für eine Kategorie ihrer Wahl. Jeder weitere Versuch in der Runde muß aber in einer anderen Kategorie erfolgen.

Um den unterschiedlichen Aufwand bei der Erforschung der jeweiligen Technologie darzustellen, kosten die Versuche nun – ja nach Kategorie – unterschiedlich viel.

U-Boot Technologie 3 IPC für jeden Versuch
Panzer und Flugzeugtechnologie 5 IPC für jeden Versuch

Nukleare Technologie 6 IPC pro Versuch.