

East & West

Die Regeln entsprechen den 2. Edition Regeln von East&West!
Und alle Optionalen Regeln sind in **blau** gehalten!

Da East&West auf dem Spielprinzip von Axis&Allies basiert, werden dessen Regeln sowie Rules Clarification als bekannt vorausgesetzt und angewandt, falls in diesen Regeln nichts anderes angegeben ist!

Übersetzung von Christian Oliv, Frühjahr 2003

Für PBM(Play by Mail) von Borginvader im August 2003 angepasst

Inhalt

<u>Einführung</u>	2
<u>Die Teilnehmer</u>	2
<u>Zum Spiel</u>	3
<u>Phasen in einem Zug</u>	3
<u>Siegbedingungen</u>	5
<u>Einheiten</u>	5
<u>Bodeneinheiten</u>	5
<u>Marineeinheiten</u>	5
<u>Luftwaffeneinheiten</u>	6
<u>Spione</u>	8
<u>Technologien</u>	9
<u>Infanterie</u>	9
<u>Panzer</u>	9
<u>U-Boote</u>	10
<u>Schiffe</u>	10
<u>Luftwaffe</u>	10
<u>Nuklearwaffen</u>	11
<u>Neutrale Allianzen</u>	11
<u>Sonstige Regeln</u>	12
<u>Meeresstraßen</u>	12

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 Nachkriegsfriede 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 den bitteren Erfahrungen über Militärdiktaturen in der Erinnerung beginnen 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 kommunistischen Regime regiert und ist faktisch mit der UdSSR verbündet.

Großbritannien:

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:

Großbritanniens 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.

Die Bank gibt jedem Spieler die Anzahl an Produktionspunkten, die seine Landgebiete in Summe Wert sind:

UdSSR	48 IPC + 20 IPC Sowjetische Mobilisierung
Vereinigte Staaten	43 IPC
Groß Britannien	33 IPC
Westeuropa	32 IPC.

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 der Erforschung von 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. Diese Einheiten dürfen sofort zu Spielbeginn mit angreifen!

Das Spiel wird von der Sowjet Union begonnen und läuft dann von „Ost nach West“: Westeuropa, Großbritannien, 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) Forschung
- 3) Produktion
- 4) Kampfbewegung(CM)
- 5) Kampf
- 6) Verlegungszüge(NCM)
- 7) Neuaufstellung
- 8) Einkommen

Spionage:

Hat ein Spieler einen oder mehrere Spion/e, so wird dieser auf eins der 3 Felder der Spionagekarte (im rechten unteren Eck der Karte) 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 zusätzlich jede Runde eine freien Wurf zur Gegenspionage zu Verfügung.

Forschung:

Jeder Spieler kann IPC investieren um seine Einheiten mit neuer Technologie zu verbessern. Wird eine Forschungsdurchbruch erzielt, so werden unverzüglich alle Einheiten dieses Typs auf dem Spielbrett aufgewertet. Dies gilt nicht für Special Forces, schwere Panzer, Haubitzen, Großtransporter, Nuklearangetriebener Flugzeugträger, Atombomben und Wasserstoffbomben. Diese Einheiten müssen separat gebaut werden.

Produktion:

Für den zukünftigen Einsatz benötigt, kann jeder Spieler neue Einheiten nach eigenem Ermessen in seinen Fabriken produzieren

Kampfbewegung(CM):

Sämtliche anstehende Kämpfe müssen vom angreifenden Spieler in der CM-Maske vom Dicey eingetragen werden.

Kampf:

Der Kampf beinhaltet mehrere separate Gefechte, die mit dem Dicey ausgewürfelt werden.

Verlegungszüge(NCM):

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. Panzer dürfen sich also im Gegensatz zum normalen AxisAllies noch weiterbewegen, wenn sie noch Bewegungspunkte übrig haben!!

Neuaufstellungen:

In dieser Phase muss jeder Spieler seine in Phase 3 (Produktion) gekauften 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, dass 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 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 90 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. Man erhält also nicht das Cash, wenn man eine erobert!

Optionale Regel für ein schnelleres Spiel:

Für ein schnelleres Spiel werden einfach die Siegesbedingungen wie folgt abgeändert:

- Die NATO muss einfach nur noch 2 der 4 Startfabriken erobern und bis zum Ende des nächsten russischen Zuges halten.. Es spielt keine Rolle welche der 4 Fabriken(Karelien, Ukraine, Ostsibirien oder Moskau) erobert werden.
- Russland muss nur eine der NATO Hauptstädte(ist meist Paris) erobern und bis zu Beginn seines nächsten Zuges halten oder Russland hat ein komplettes Einkommen(inkl. Der Neutralen Blöcke) von 72 oder mehr IPC zu Beginn seines Zuges.

Einheiten

Bodeneinheiten

Infanterie:

Jeweils eine kann als Fallschirmjäger an Bord eines Bombers eingesetzt werden.

Panzer:

Panzer können sich bis zu 2 Felder weit während der Kampfbewegung bzw. der Verlegungszüge weit bewegen. Sie dürfen im CM und NCM bewegt werden, wenn sie nach den CM noch Bewegungspunkte über haben!

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, allerdings zählen Strategische Bombenangriffe als eigener Kampf und werden separat ausgewürfelt!. 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.

Haubitze:

Fähig, mit den verbesserten Panzern und Truppentransportern schritt zu halten, legt die Haubitze 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, müssen alle getroffene Einheiten sofort vom Spielfeld entfernt werden und dürfen nicht mehr zurück feuern.

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.

Optionale einfachere Schlachtschiffregeln:

Schlachtschiffe benötigen 2 Treffer ehe sie als versenkt gelten. Ein beschädigtes Schlachtschiff darf zwar nicht mehr angreifen, bewegt und verteidigt sich aber mit den normalen Werten. Das Schlachtschiff wird am Ende des eigenen Zuges automatisch repariert, egal wo es sich befindet(Axis&Allies Europe&Pacific Regel)!

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 während 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.

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 Infanteristen, einen normalen oder schweren Panzer, eine Flak, eine Artillerie oder eine Atombombe transportieren.

Kreuzer:

Kreuzer sind vielseitige Schiffe, fähig dazu, eine Flotte zu verteidigen oder an einem amphibischen Angriff teilzunehmen. Weil sie zu einem Bruchteil eines Schlachtschiffes hergestellt werden können, haben Kreuzer das letztere in einem modernen Marine ersetzt. Kreuzer können Unterstützungsfuer 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 Truppentransport Kapazität (als Hubschrauber) verbessert werden. **Jäger dürfen nicht Gebieten landen, die erst diese Runde erobert wurden!!!**

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: **Bomber dürfen nicht in Gebieten landen, die erst diese Runde erobert wurden!!!**

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 überstandener 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 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 können 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, dass der Bomber nach dem Einsatz innerhalb seiner Reichweite wieder landen kann.

Nun gibt der Spieler das eigentliche Angriffsziel im CM an und hat noch vor dem auswürfeln der Kämpfe für jede Atombombe mit 2W6 einen Wurf zu tätigen um eventuelle Komplikationen beim Einsatz der Atombombe zu ermitteln. Siehe hierzu die weiter unten angegebenen Ergebnisse der „Nuklearen Komplikationen“.

Sollte nach dem Wurf der Angriff erlaubt sein, so hat sich der Bomber nun beim auswürfeln der Kämpfe 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 Sezone 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:

Universitätsproteste:

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 Fehlfunktion führt dazu, das die Bombe indem Gebiet explodiert(noch vor den CM, also explodieren auch die Bomben, die diese Runde für CM eingeplant waren!!!), indem sie startet. Alle anderen Atombomben in diesem Gebiet treten in eine katastrophale Kettenreaktion ein und die Schäden der einzelnen Atombomben addieren sich!. 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: Die Landesflagge des Gegners für den politischen Einfluss auf China wird auf der Karte ein Feld weiter nach unten oder die eigene Landesflagge wird ein Feld nach oben verschoben!

Arabische Liga denunziert Atomschlag: Die Landesflagge des Gegners für den politischen Einfluss auf die Arabische Liga wird auf der Karte ein Feld weiter nach unten oder die eigene Landesflagge wird ein Feld nach oben verschoben!

Südamerikanische Staaten sind entsetzt über den Verlust an Menschenleben: Die Landesflagge des Gegners für den politischen Einfluss auf Südamerikanischen Staaten wird auf der Karte ein Feld weiter nach unten oder die eigene Landesflagge wird ein Feld nach oben verschoben!

Globale Ausschreitungen: Alle drei Neutralen Blöcke erklären ihre Unzufriedenheit über einen Atombombenabwurf. Die Landesflagge des Gegners für den politischen Einfluss bei allen 3 Neutralen Blöcken wird auf der Karte ein Feld weiter nach unten oder die eigene Landesflagge wird ein Feld nach oben verschoben!

Würfeltabelle mit den Nuklearen Komplikationen:

Mit 2W6 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	Universitätsproteste
10	Südamerikanische Proteste
11	Chinesischer Protest
12	Globale Proteste

Optionale Atombombenregel:

Nuklearer Winter - Alle Beschränkungen zum Einsatz von Atombomben werden aufgehoben und die

Produktionskosten auf 10 IPC reduziert. Weiterhin dürfen so viele Bomben pro Runde gebaut werden, wie man möchte. In dieser Variante beginnt auch die UdSSR mit der Technologie „Fission Bomb“. Sollte die Wasserstoffbombe erforscht werden, sinken die Kosten für Atombomben auf 6 IPC!

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 die eigene Landesflagge auf der Karte beim Einflussanzeiger der vorher bestimmten Allianz um ein Feld nach unten oder die Landesflagge des Gegners um ein Feld nach oben verschoben.

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, legt der Spieler einen Technologiebaum fest und wirft 1W6. 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 nachgebaut werden.
- Die UdSSR kann maximal 2 Spione einsetzen. Auch hier können verloren gegangene nachgebaut 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 vorhandenen Spione.
- Spione werden nie auf dem regulären Spielbrett aufgestellt, sondern in der Spionagebox im rechten unteren Eck der Karte. Jeweils in dem Bereich des Kreises, indem der Spion tätig werden soll.

Optionale Spionageregeln:

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.

Revoluten durch Spione - Sämtliche Landgebiete mit einem Wirtschaftseinkommen von 1 IPC können beeinflusst 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.

Technologien

Neue Technologien können von jeder Großmacht entweder erforscht oder mittels Spionage gestohlen werden. Um in einem bestimmten Pfad des Technologiebaumes, der aus Forschungsstufen und Zwischenstufen besteht, weiterzukommen, gibt der Spieler den entsprechenden Pfad an, zahlt die entsprechenden 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 man rückt sofort auf dem Technologiebaum zur nächsten Forschungsstufe auf und lässt die Zwischenstufe aus. Sollte man schon auf

der Zwischenstufe gewesen sein, steigt man trotzdem nur zur nächsten Forschungsstufe auf!.
Würfelt er allerdings eine „2“, so gelingt zwar kein kompletter Durchbruch, aber entscheidende Fortschritte. Man rückt um ein Feld vor auf die nächste Zwischenstufe oder Forschungsstufe, wenn man vorher schon auf der Zwischenstufe stand.

Jede Großmacht darf maximal 6 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- und Schiffstechnologie:	3 IPC für jeden Versuch
Infanterietechnologie:	4 IPC für jeden Versuch
Panzer- und Flugzeugtechnologie:	5 IPC für jeden Versuch
Nukleare Technologie:	6 IPC für jeden Versuch.

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 Vorwärtstommen 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 und zur Forschungsstufe aufsteigen. Es ist natürlich selbstverständlich, das 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 wurden 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.

Atomantrieb:

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 unter die Eiskappe des nördlichen Polarmeeres zutauchen und dort zu verbleiben oder einfach durchzutauchen. Wenn das U-Boot unter dem Eis verbleiben will, darf es das nur für eine Runde tun!: Es MUSS nächste Runde wieder auftauchen und die Polareiskappe in eine beliebigen Seezone angrenzend an das Polargebiet verlassen(es ist also nicht möglich den Zug des U-Bootes jede Runde unter dem Eis enden zu lassen!). Das Polargebiet zählt als eine große Seezone und verbraucht deshalb nur einen Bewegungspunkt!

Unter dem Eis können die U-Boote nur von anderen nuklearen U-Booten angegriffen werden!

Cruise Missiles:

Das Alliierte Oberkommando hatte während des 2. Weltkrieges die Sorge, das 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.

Schiffstechnologie

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.

Nukleargetriebene Flugzeugträger:

Historisch betrachtet sind nukleargetriebene Flugzeugträger 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.

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

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. Sie zählen als gepanzerte Fahrzeuge gegen Panzerabwehrkanonen!

Marines.

Marines sind besonders für amphibische Landungsoperationen ausgebildet. Deshalb verfügen alle Infanteristen in der ersten Runde über einen Angriffswert von „2“ während einer amphibischen Landung.

Schützenpanzer:

Sind hoch bewegliche Mannschaftstransporter. Infanterie kann während des Verlegungszuges(NCM) 3 Felder weit verlegt werden.

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: Schwere Panzer kosten 7 IPC, haben Bewegung 3, Angriff 4, Verteidigung 3 und dürfen „blitzen“.

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.

Haubitze:

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

Bewirkt: Der Spieler kann jetzt Haubitzen für 4 IPC bauen. 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.

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.

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, das die Inselgruppen im Pazifik, die als Testgelände dienten regelrecht vaporisiert wurden.

Bewirkt: Atombomben kosten jetzt nur noch 12 IPC! Wasserstoff haben die doppelte Wirkung wie Atombomben. Es werden 10 Einheiten zerstört und 2 IPC für eine Runde vom Produktionswert des Zielgebietes abgezogen.

Optionale Technologieregeln:

Technologischer Krieg - Ein technologischer Durchbruch gelingt mit „1“ und „2“ auf einem 1W6, ein Fortschritt mit „3“ und „4“.

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 Tse-tung die Kontrolle über die meisten chinesischen Bundesstaaten errungen. Aufgrund seiner strengen kommunistischen Haltung beginnt das Spiel mit einer Favorisierung der UdSSR durch China (eine russische Landesflagge befindet sich deshalb im zweiten Feld, das „4“ IPC Einkommen bringt, der Einflussanzeige auf der Karte).

Von der NATO darf nur Großbritannien versuchen China zu beeinflussen. Da nur Großbritannien über gute Kontakte zu China aufgrund seiner Jahrhunderte langen Beziehungen (z.B. Hongkong) verfügt.

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 (eine amerikanische Landesflagge befindet sich deshalb im ersten Feld der Einflussanzeige auf der Karte). 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 Jahrhunderten 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.

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 vollständig erobert, wendet sich jeder neutrale Staat und auch alle nicht eroberten Länder jeder angegriffenen 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. Stattdessen bringen sie – je nach Verpflichtung (politischer Einfluss) – einen Teil ihrer wirtschaftlichen Stärke ihrem Verbündeten dar. Je nach Stärke des politischen Einflusses (Einflussanzeige auf der Karte) 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 es wird neutral. 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 Mandschurei 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 Mandschurei 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 (keiner hat eine Landesflagge in deren Einflussanzeiger) 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.

Sonstige Regeln

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. Die Passage der Verschiedenen Meeresstraßen ist nur für Überwasser-Fahrzeuge gesperrt, nicht aber für U-Boote.!