

Spielhilfe

Zugreihenfolge

1	Russland
2	Westeuropa
3	England
4	USA

Spione

W6 Wurf bei 1 gelungen	
Diplomatie	neutrale Staaten und neutrale Blöcke beeinflussen
Spionage	Technologie stehlen
Gegenspionage	gegnerische Spione ausschalten

Phasen in einem Zug

1	Spionage
2	Forschung
3	Produktion
4	Kampfbewegung(CM)
5	Kampf
6	Verlegungszüge(NCM)
7	Neuaufstellung
8	Einkommen

Technologien

Technologiebaum	Kosten	erforschbare Technologien		
U-Boote	3 IPC	1. Schnorchel	2. Atomantrieb	3. Cruise Missles
Schiffe	3 IPC	1. Großtransporter	2. nuklearer Flugzeugträger	3. verbesserter Radar
Infanterie	4 IPC	1. Special Forces	2. Marines	3. Schützenpanzer
Panzer	5 IPC	1. Schwere Panzer	2. Panzerabwehrkanone	3. Haubitze
Flieger	5 IPC	1. Düsenantrieb	2. Große Reichweite	3. Hubschrauber
Nuklear	6 IPC	1. Atombombe	2. Ballistische Raketen	3. Wasserstoffbombe

Nukleare Komplikationen

Mit 2W6 würfeln:		
Wurf	Ergebnis	Resultat
2	Detonation	Bombe explodiert im Startland(auch alle anderen Atombomben die sich dort befinden!
3	Fehlfunktion	Blindgänger - nichts passiert
4	Arabischer Protest	Eigener Einfluss sinkt oder des des Gegners steigt bei diesem neutralen Block.
5	Chinesischer Protest	Eigener Einfluss sinkt oder des des Gegners steigt bei diesem neutralen Block.
6	Normaler Angriff	Bombe darf normal ohne Komplikationen eingesetzt werden
7	Normaler Angriff	Bombe darf normal ohne Komplikationen eingesetzt werden
8	Normaler Angriff	Bombe darf normal ohne Komplikationen eingesetzt werden
9	Universitätsproteste	Die Bombe arf diese Runde nicht abgeworfne werden. Russland kann das ignorieren!
10	Südamerikanische Proteste	Eigener Einfluss sinkt oder des des Gegners steigt bei diesem neutralen Block.
11	Chinesischer Protest	Eigener Einfluss sinkt oder des des Gegners steigt bei diesem neutralen Block.
12	Globale Proteste	Eigener Einfluss sinkt oder des des Gegners steigt bei allen neutralen Blocken!