

Einheitenübersicht mit Sonderregeln

Technologien sind in **blau** und alle Einheiten&Technologien, die man kaufen kann **fett**!

	Kosten	Bewegung	Angriff	Verteidigung	Sonderregeln
Infanterie(Inf)	3	1	1	2	Für Russland kostet sie nur 2 IPC!!!
Special Forces(SFor)	6	2	2	3	Haben im Angriff "First Shot" wie U-Boot, können "blitzen" und zählen als Panzer gegen AT!
Marines(Mar)			2		bei amphibischen Landungen haben Infanteristen jetzt Angriff 2 in der ersten Runde!!!
Schützenpanzer(APC)		3			Infanterie kann jetzt im NCM 3 Felder weit verlegt werden!
Panzer(Arm)	5	2	3	2	Panzer dürfen "blitzen" und sich im CM&NCM bewegen, wenn möglich!
Schwerer Panzer(Sarm)	7	3	4	3	Schwere Panzer dürfen "blitzen" und sich im CM&NCM bewegen, wenn möglich!
Pak(AT)	5	1		1	Eine AA kann jetzt wahlweise auf Flugzeuge oder gepanzerte Einheiten schießen!!
Haubitze(Art)	4	2	4	1	Darf nicht "blitzen"!
Jäger(Ftr)	12	4	3	4	
Düsenantrieb(Jet)			3	5	Jäger verteidigen jetzt mit 5!
Hubschrauber(Hel)			0	0	Jäger können jetzt 1 INF transportieren und in dem Land landen, das sie gerade erobert haben
Bomber(Bmb)	15	6	4	1	Kann Atombomben abwerfen und Strategische Bomberangriffe gegen Fabriken fliegen!
Große Reichweite(LR)		+2			Jäger und Bomber fliegen jetzt 2 Felder weiter!
Transporter(Trn)	8	2	0	1	Kann 2 Inf oder 1 Arm oder 1 AA transportieren.
Großtransporter(HTrn)	10	2	0	1	Kann 3 Inf oder 2 Inf&1 Arm oder 2 Arm oder 2 Art oder 2 AA oder 1 HArm&1 Inf transportieren.
U-Boot(Sub)	8	2	2	2	Kann nach jeder Kampfrunde wegtauchen! "First Shot" im Angriff!
Schnorchel(Snor)					können unter feindlichen Schiffen durchtauchen und nicht mehr von Fliegern angegriffen werden!
Atomtrieb(Nucp)		3			Bewegung jetzt 3 Felder, durchtauchen unter dem Polareis Meer möglich!
Cruise Missiles(CMis)			2		Hat jetzt "Support" Schuss bei amphibischen Landungen!
Kreuzer(Cru)	12	2	2	3	Hat "Support" Schuss von "2" bei amphibischen Landungen!
Verbessertes Radar(AdvR)				1	Kreuzer hat jetzt eine AA gegen Flieger!
Schlachtschiff(BB)	22	2	4	4	Hat "Support" Schuss von "4" bei amphibischen Landungen!
Flugzeugträger(AC)	18	2	1	3	Kann 2 Jäger transportieren.
Nuklearangetriebener Flugzeugträger(NuAC)	20	3	1	3	Kann 3 Jäger oder 1 Jäger&1 Bomber transportieren!
Atombombe(Atom)	20	1			Vernichtet 5 Einheiten und Gebiet -1 IPC Einkommen für eine Runde!
Ballistische Raketen(BRoc)		3			Jede AA kann eine Atom- und Wasserstoffbombe 3 Felder weit schießen!
Wasserstoffbombe(Fbom)	20	1			Vernichtet 10 Einheiten und Gebiet -2 IPC Einkommen! Atombombe kostet jetzt nur noch 12 IPC!
AA	5	1	0	1	Hat in der ersten Kampfrunde "First Shot" gegen alle angreifenden Flugzeuge!
Fabrik(IC)	15				
Spion(Spy)	10				Siehe Spionageregeln