

## Historische Pazifikregeln

Das ganze wurde von Philip/Borginvader übersetzt und mit zusätzlichen Erklärungen versehen, um es verständlicher zu machen. Sollten dennoch Fragen auftauchen, dann einfach mailen:

Für deutsch: [chaos@borginvader.de](mailto:chaos@borginvader.de) (Philip/Borginvader)

Für englisch: [orismit@attbi.com](mailto:orismit@attbi.com) (Tim/Ravanger, der Urheber der Regeln)

### Inhalt

Seite 1-9 Regeln

Seite 9-10 Länderabkürzungen

### Geschichtlicher Hintergrund

Das Spiel startet am 07.12.1941 und wurde mit Geschichtsforschung der damaligen Militärischen Situation entwickelt.

Jedes Schlachtschiff und Flugzeugträger auf dem Spielbrett repräsentiert ein Schiff aus dieser Zeit.

Jede Runde(in Relation zu den Verstärkungen) ist so angelegt, dass sie ein 1/3 eines Jahres(3 Runden 1 Jahr) darstellt.

### Zugreihenfolge

1. Japan
2. CCP(Chinesische Kommunistische Rebellen)
3. KMT(Reguläre Chinesische Armee)
4. UK(Indien und Australien)
5. US

### Startaufstellung und Einkommen

1. Die Startaufstellung ist die Gleiche wie beim Original Pazifikspiel von Avalon Hill mit folgenden Änderungen:

Legende:

SZ: Seezone

INF: Infanterie

MAR: Marine

TRN: Transportschiff

AC: Flugzeugträger

AA: Flak

ART: Artillerie

FTR: Jäger

SUB: U-Boot

BB: Schlachtschiff

ARM: Panzer

BMB: Bomber

DES: Zerstörer

IC: Industriekomplex

### JAPAN:

- a) Japan: +3 inf, +1 art, +1 arm, +1 ftr

- b) SZ 36: +3 trn, +2 sub, +2 des, +5 bb, +2 ac, +4 ftr
- c) Manchuria: +8 inf, +3 art, +1 arm, +1 bmb
- d) Shantung: +8 inf, +2 art, +2 arm, +1 ftr
- e) SZ 45: +1 bb
- f) SZ 26: -1 bb
- g) SZ 16: +1 sub
- h) SZ 20: +3 ac, +2 des, +2 sub, +2 bb, +6 ftr (nur FTR und SUBs können sich während des gesamten ersten Japanzuges bewegen)

#### UK:

- a) SZ 50: +1 bb, +2 des, +1 ftr
- b) Hong Kong: -1 inf
- c) India: +6 inf, +3 art
- d) New South Wales: +4 inf, +2 art

#### CHINESE (ist in zwei Fraktionen geteilt: KMT and CCP – siehe Abschnitt 3 unten):

- a) Sikang (KMT): 1 inf (total)
- b) Szechwan (KMT): +2 inf
- c) Kweichow (KMT): +1 inf
- d) Hopei (KMT): +3 inf
- e) Anhwe (KMT): +3 inf
- f) Hunan (KMT): +4 inf
- g) Kiangsi (KMT): +2 inf
- h) Yunnan (KMT): +4 inf
- i) Tsinghai (KMT): +1 inf
- j) Sinkiang (KMT): +1 inf (teilt Tsinghai Horizontal in die zwei Provinzen Tsinghai und Sinkiang)
- k) Shansi (KMT): +2 inf
- l) Suiyuan (CCP): +2 inf CCP (Seite an Seite mit den 2 original INF von KMT)
- m) Shansi (CCP): +4 inf CCP (Seite an Seite mit den 2 neuen INF von KMT)
- n) Kweichow (CCP): +1 inf CCP (Seite an Seite mit der 1 neuen INF von KMT)

#### US:

- a) USA: +4 inf, +1 mar, +1 art, +6 ftr, +2 bmb
- b) SZ 5: +1 sub, +1 ftr
- c) SZ 8: +1 sub, +1 trn, +1 ac, +2 des, +2 ftr
- d) SZ 17: +1 sub, +1 trn, +1 ac, +2 des, +2 ftr
- e) SZ 9: +3 trn, +3 des, +6 bb
- f) SZ 38: +1 trn, +1 sub, +1 des
- g) Philippines: +2 inf, +1 ftr
- h) SZ 11: -1 ac, -1 des, -2 ftr (hier sind dann keine Einheiten)

1.1. Verstärkungen (werden ohne zusätzliche Kosten am Ende der angegebenen Runde mit den normalen gekauften Einheiten aufgestellt):

#### JAPAN:

- a) Runde 1 in SZ 36: +1 trn, +1 sub, +1 des, +1 ftr in Japan
- b) Runde 2 in SZ 36: +1 trn, +1 sub, +1 des, +1 ftr in Japan, + Yamato (ein 3 hit BB – man braucht 3 Treffer in einem Kampf, um es zu versenken, im Gegensatz zu einem normalen 2 Hit BB – platziert einfach einen japanischen Counter unter dem BB)

- c) Runde 3 in SZ 36: +1 trn, +1 sub, +1 des, +1 ftr in Japan, + Musashi (ein 3 hit BB)

UK:

- a) Runde 3 in SZ 51: +2 ac, +5 bb, +5 des, +5 trn, +7 inf, +3 art, + 4 ftr

CCP:

- a) Jede Runde erhalten die CCP Rebellen 2 INF, die nur in Provinzen aufgestellt werden können, in der sich schon CCP Einheiten befinden (Rekrutierung von ländlichen Dörfern/Städten). In diesen Provinz dürfen auch Truppen von anderen Nationen stehen und sie können auch gerade erobert worden sein bzw. die CCP Rebellen sind dort einmarschiert und untergetaucht.
- b) Die CCP Rebellen bekommen +1 inf für jede Provinz mit IPC Wert, die sie am Anfang ihres Zuges ALLEINE besetzen.

KMT:

- a) Jede Runde erhalten die KMT Truppen +1 inf für jede Provinz mit IPC Wert, die sie am Anfang ihres Zuges ALLEINE besetzen. KMT bekommt auch jede Runde über die Burma Rd. + 1 INF, wenn sie diese kontrollieren (sie kann auch von UK oder USA für KMT kontrolliert werden)
- b) Alle neuen KMT Einheiten werden in Szechuan aufgestellt.

US: (Historisch: die Einheiten sind damals durch den Panamakanal aus der Karibik gekommen))

- a) Runde 1 in SZ 3: +1 trn, +1 des, +1 ac, +2 ftr
- d) Runde 2 in SZ 3: +1 trn, +1 des, +1 ac, +2 ftr
- e) Runde 3 in SZ 3: +1 bb, +8 des, +1 ac, +2 ftr

## 2. Einkommensänderungen

(Zu Beginn: Japan: 24(cash:24), Indien: 15(cash:27), Australien: 20(cash:20), UK-Konvoi 12(cash:0, geht in der ersten Runde an Indien und ist dort schon berücksichtigt) USA: 30(cash: 30)+10 pro Runde(siehe f unten) , KMT produziert 5 INF, CCP produziert 2 INF – Achtung: niemand bekommt Einheiten für Shansi, solange es nicht von einem alleine kontrolliert wird)

- a) Japan: Manchuria hat IPC Wert = 4
- b) Japan: Shantung hat IPC Wert = 6
- c) KMT (Chinese): Tsinghai hat IPC Wert = 1
- d) CCP (Chinese): Sinkiang (neue Provinz) hat IPC Wert = 1
- e) CCP (Chinese): Shansi hat IPC Wert = 1
- f) US: US Festland IPC Wert = 10 + 10 pro Runde (inklusive Runde 1) [US startet mit 30 cash und 30 Einkommen(Festland 15), das Einkommen steigt dann um 10 pro Runde also auf 40 am Ende der ersten Runde usw.(es steigt immer das Festland: in der ersten Runde also von 15 auf 25 usw. ] Das soll widerspiegeln, dass die USA eigentlich nicht auf einen Krieg vorbereitet war und die Kriegsmaschinerie erst mal anlaufen muss, aber dafür sehr schnell enorm anstieg.

2.1.Hawaiian Islands ist ein limitierter Industriekomplex und produziert nur 2 Einheiten pro Runde

2.2.US kann keine neuen Industriekomplexe bauen(Änderung der Originalregeln)

2.3. Midway: In den Originalregeln wurde ein Fehler gemacht. Midway war kein Flottenstützpunkt sondern ein Luftwaffenstützpunkt.

Achtung: Die Japanische Flotte bei Midway darf sich zwar in der gesamten ersten Runde nicht bewegen, aber sie darf Midway angreifen!

### 3. Chinesen

Der Chinesen ist in zwei Fraktionen geteilt KMT(Reguläre Chinesische Armee) und CCP(Chinesische Kommunistische Rebellen) und sie können auch gegeneinander kämpfen(sie werden vom Ami gespielt, wenn nicht genug Spieler vorhanden sind).

KMT: Repräsentiert die Reguläre Chinesische Armee.

CCP: Das sind die Chinesischen Kommunistischen Rebellen, die mehr oder weniger im Untergrund arbeiten und versuchen die Macht in China an sich zu reißen. Da aber der Japaner in China einmarschiert ist, ist das Primärziel nicht mehr die Reguläre Chinesische Armee sondern der japanische Invasor.

3.1 Erobern von Ländern mit dem Chinesen. Es gelten die folgenden Standardregeln aus dem Original Pacific Spiel mit einigen Änderungen(kursiv):

Manchuria, Shantung, Korea: sollten diese Landgebiete durch alliierte Spieler erobert werden, so gehen diese Landgebiete *NUR* in den Besitz eine chinesischen Fraktion über, *wenn sie ebenfalls min. 1 INF in diesem Land haben! Sollten beide einem Land haben, bekommt NIEMAND ein Einkommen durch dieses Land!*

*Sollte keine chinesische Fraktion vertreten sein, bekommt der Alliierte Eroberer solange bis sich keine chinesische Fraktion in diesem Land befindet das Einkommen dafür!*

Siam, French Indo-China: sollten diese Landgebiete von alliierten Spielern erobert werden, so ist folgendes zu beachten:

- erobert der englische Spieler eins dieser Landgebiete so werden sie immer mit dem Hoheitszeichen von Indien versehen.
- Sollten diese Landgebiete durch amerikanische und chinesische Truppen gleichzeitig erobert werden (was ja möglich ist), so hat der amerikanische Spieler zu entscheiden, welcher Staat die Kontrolle über diese Landgebiete übernimmt.
- *Sollte eine chinesische Fraktion alleine eines dieser Länder besetzten, dann er hält es das Einkommen dafür(gilt auch für Hongkong!)*

3.2 CCP: Während jedes Combat Moves(ihres oder des Gegners(Japaner), bei dem Gegnerische Einheiten im selben Gebiet sind wie die CCP Truppen oder in dem Gebiet in das die CCP Truppen einmarschieren, können sie sich entscheiden nicht zu kämpfen aber trotzdem in den Gebiet zu bleiben. Dann wird einfach 1 W6 gewürfelt und bei einer 1 wurden die CCP Truppen vom Gegner aufgespürt(bei 2-6 müssen sie nicht kämpfen, sondern sind untergetaucht) und können und müssen attackiert werden(Auf dem Dicey trägt man einfach einen Bomberangriff gegen eine AA und das Gebiet ein, trifft die AA wurden die CCP Truppen entdeckt). Nach jeder Kampfrunde haben die CCP Truppen aber die Wahl wie U-Boote zu tauchen, d.h. der Kampf endet und beide Truppen bleiben im gleichen Gebiet(die CCP Truppen mischen sich einfach unter das normale Volk).

Dieser Regel gilt nur für die Feinde der CCP Rebellen, das sind in erster Linie die Japaner, kann aber auch für KMT gelten (sonst für niemanden), wenn die KMT die CCP Rebellen angreifen wollen(das macht wenig Sinn, sondern man sollte mit beiden den Japaner so gut wie möglich aufhalten und bekämpfen. Die CCP Rebellen kann man auch sehr gut zur Verteidigung einsetzen, da sie nicht zum Stacklimit für HWV(siehe unten) zählen).

3.2 CCP und KMT müssen immer min. eine INF in Shansi behalten, bis es vom Japaner erobert wurde.

3.3 CCP Truppen die in vom Japaner kontrollierte Gebiete mit IPC Wert marschieren reduzieren das Einkommen des Japaners nicht, so lange min. eine japanische Einheit in dem Land ist.

Getauchte CCP Rebellen beeinflussen Gebiete überhaupt nicht!

3.4 US kann nicht mit CCP Rebellen zusammen angreifen. Sie dürfen aber mit den KMT Truppen zusammen angreifen(dürfen dann aber nicht mehr im US Zug dieser Runde verwendet werden).

### Kampfregeln

Es gelten die normalen AH Pazifikregeln(inkl. Der Erstrundenregelung für den Japanischen Zug, bei dem alle UK und US Einheiten NUR mit 1 verteidigen. Der Chinese verteidigt normal), sowie die folgenden Änderungen, um das Spiel interessanter zu machen:

(a) Heavy Weapons Fire Vulnerability (HWV)  
Verwundbarkeit gegen Beschuss durch schwere Waffen

#### 4. HWV:

Um Stacks(Megatruppenansammlungen) im Spiel zu vermeiden gelten die HWV Regeln. Größere Truppenansammlungen sind einfach verwundbarer durch schweres Waffenfeuer und es werden dabei immer mehr Einheiten getroffen als bei kleineren Truppenansammlungen.

Die Regeln gelten für Angreifer und Verteidiger!!!

#### 4.1 HWV max. Einheitengrenze:

Jede Truppenansammlung in einem Gebiet mit 21 oder mehr Einheiten unterliegt den Regeln von HWV. Aber nur bis sie in einer Kampfrunde unter 21 Einheiten sinkt, dann wird normal weitergekämpft.

Diese Einheiten zählen nicht zur Truppgröße für die HWV Regeln: Subs, FTRs, BMBs, AA, und CCP Rebellen.

#### 4.2 HWV Multinationale Streitkräfte:

Multinationale Streitkräfte fallen erst unter die HWV, wenn die Truppenansammlung EINES Alliierten über 20 liegt(z.B. in SZ 5: UK 23 DST und US 19 DST, dann fällt die ganze Multinationale Streitkraft unter HWV, da UK mehr als 20 hat. Das gleiche gilt für Landeinheiten).

#### 4.3. HWV Einheiten:

Nur die folgenden Einheiten verursachen HWV: ART, FTR, BMB, DES BB

Nur diese Einheiten verursachen pro Kampfrunde bei HWV doppelten Schaden(1 Treffer von einem FTR zählt also doppelt und der Gegner verliert 2 Einheiten statt einer)

(b) Strategische Bomber Angriffe  
(Strategic Bombing Raids=SBR)

5. Jäger können Bomber bei SBR nicht begleiten und sie können auch nicht gegen SBR verteidigen(Änderung zu den Originalregeln). Nur Flak(AA) verteidigt gegen SBR.

5.1 Wenn der Ami es schafft dem Japaner in einer Runde alle IPC zu zerstören, muss der Japaner aufgeben. Dieser Angriff simuliert dann einen Atomschlag.  
Diese Regel gilt nur für den Amerikaner gegen den Japaner, um die zwei Atombombenabwürfe der Amerikaner wiederzugeben, die zum Ende des Pazifikkrieges geführt hatten.

#### (c) U-Boote

6. U-Boote können niemals andere U-Boote angreifen und blockieren!!!

In Kämpfen mit verschiedenen Einheiten(inkl. U-Booten) können U-Boottreffer nicht einem Gegnerischen U-Boot zugeteilt werden, sondern es wird IMMER ein anderes Schiff getroffen. U-Boote können Konvoizonen oder Konvoirouten erobern, sie können sie aber NICHT zurückerobern(d.h. wenn der Japaner Java und die Javakonvoizone erobert, gehört diese nun komplett ihm und die Alliierten könnten die Javakonvoizone mit einem U-Boot erobern(sie gehört ja jetzt komplett dem Japaner, der Japaner aber nicht mit einem U-Boot zurückerobern).

Nur Kriegsschiffe(DES, AC, BB) and CAP(siehe unten) Luftwaffe können Konvoizonen Und Konvoirouten erobern UND zurückerobern – keine Transporter und U-Boote

6.1. U-Boote in offenen Seegebieten gelten als getaucht und blockieren niemals die Bewegungen von feindlicher Marine in CM und NCM, es sei denn:

- a) eine Spezial Anweisung(Special Order) für das U-Boot für das Blocken von Schiffen wird gegeben(bei PBM in der Final, bei FTF ist es dann richtig lustig da man sich da erst bei den Zügen des Gegners entscheiden muss)
- b) sie erobern eine Konvoizone oder Konvoiroute
- c) sie sind mit einem Zerstörer zu Beginn des Zuges des Besitzer des Zerstörers in der selben Seezone

6.2. Eine U-Boot Spezial Anweisung kann auch Länderspezifisch gemacht werden, z.B. kann das U-Boot UK Schiffe blocken aber bei US Schiffen lieber tauchen. Blockende U-Boote können nach der ersten Kampfunde tauchen, wenn sie nicht zurückschießen!

6.3. U-Boote können nicht sofort tauchen(sub stalling genannt), wenn sie in eine Seezone fahren, in der min. ein Gegnerischer Zerstörer steht. Sie müssen eine Kampfunde normal kämpfen und können dann tauchen, wenn sie überlebt haben.

#### (d) Luftwaffe

7. Die Luftwaffenpatrouillenregeln(Combat Air Patrol=CAP) sind die gleichen wie die der Originalregeln mit folgenden Änderungen:

- a) Cap können mit Jägern und Bombern gebildet werden
- b) Es können auch Jäger und Bomber benutzt werden, die sich diese Runde schon bewegt und gekämpft haben!!!

- c) CAP können von Jägern eines Flugzeugträgers, angrenzenden Küstengebieten und von Luftwaffenstützpunkten ebenfalls wie von Flugzeugträgern in angrenzenden Seezonen platziert werden.
- d) CAP können auch in gerade eroberte Landgebiete platziert werden. Sie müssen aber nächste Runde in Ländern landen, die einem schon am Anfang *dieser* Runde gehört haben!

7.1. CAP die im CM platziert werden, können feindliche Konvoizonen oder Konvoirouten erobern. Diese Flugzeuge können erst in der nächsten Runde wieder bewegt werden. Sollte aber ein feindliches U-Boot in der Seezone sein, können Konvoizonen oder Konvoirouten nicht von CAP zurückerobert werden!

### Siegesbedingungen

9. Es gibt neue Siegesbedingungen:

- a) Japan kann nicht gewinnen, indem es Indien und/oder New South Wales erobert!
- b) Japan sammelt keine Siegespunkte mehr, sondern muss nur 12 Runden überleben, oder erobert das amerikanische Festland!

Historisch: In Runde 12(3 Runden pro Jahr) wurden damals die Atombomben auf Japan geworfen.

- c) Japan verliert, wenn vorher das japanische Festland erobert wird, oder der Ami es schafft die Atombombe früher durch SBR zu werfen(siehe 5.1)!

9.1 Um zu sehen wer Japan spielt wird einfach geboten wie viele Runden man mit dem Japaner überleben kann, um zu gewinnen. Das sind aber immer mindestens 12 Runden!

Hier noch ein paar Punkte die man als Japaner unbedingt beachten sollte:

1. In der ersten Runde: In China muss jeder seine eigene Strategie finden, entweder will er den Chinesen schnell auf kleiner Flamme halten, um sich so besser um die anderen kümmern zu können oder geht gleich auf die anderen los. Nur dann kann der Chinese verdammt böse werden.
2. Angriff der Amiflotten in Jap1: Man sollte Pearl Harbor mit allem angreifen was man kann, d.h. 4 U-Booten und 15 Jägern. Ansonsten kann das ganze GEWALTIG nach hinten losgehen. Man kann noch die Flotte in SZ 17 angreifen, dafür sollten aber UNBEDINGT andere Einheiten verwendet werden. Die Flotte in SZ 8 sollte IMMER TABU sein, da man einfach keine Schiffe und Jäger für diesen Angriff hat.
3. Die Verstärkungen der Alliierten: Man muss sich als Japaner gleich in der ersten Runde Entscheiden, wessen Verstärkungen, die von UK in der 3 Runde oder die von US in der 1-3 Runde, er versenken will. Den beide kann er nicht versenken, dafür sind nicht genug Schiffe da. Und sollte man sich für den Ami entscheiden, muss man sehr viele Schiffe dorthin verlegen, das bedeutet aber,



das man den Südosten mehr oder weniger ungedeckt lässt. Und UK ab der 4 Runde mit einer Riesen Flotte mit Bodentruppen sehr viel Unheil dort stiften wird. Für was man sich auch entscheidet man sollte immer alles hinziehen(möglichst alle BB, da diese einen Treffer einfach abfangen können, der automatisch repariert wird) was geht, um die Kämpfe mit so wenig Verlusten wie möglich zu gewinnen. Am Anfang sollte man vielleicht eher auf den Tommy gehen, das ist einfacher und man hat danach im Südwesten Ruhe und kann sich ganz auf den Ami konzentrieren.

4. Niemals die riesige Flotte in viele kleine Verbände aufteilen, da sie sonst gnadenlos Stück für Stück von den Alliierten versenkt wird. Einfach Verbände bilden, die für die Alliierten ziemlich unangreifbar sind..
5. Auch ruhig mal ein Transporter oder U-Boot opfern, wenn man damit wichtige Seewege für die Alliierten blockiert und sie so Behindert oder von Angriffen abhält bzw. sie so nur mit Flugzeugen angreifen könnten
6. Nicht krampfhaft auf die Einnahme von Indien, Australiens oder Szechuan spielen, man muss NUR 12 Runden überleben und die Alliierten solange wie möglich behindern bzw. das Einkommen von oben genannten niedrig halten. Die UK Konvoizone(12 IPC) sollten also so schnell wie möglich besetzt werden.
7. Hauptstadt einnehmen: Man sollte NIEMALS Hawaii einnehmen, denn man würde einfach weggebombt werden, das gleiche kann einem auch leicht passieren, wenn man Indien, Australiens oder Szechuan einnimmt. Eine von diesen drei Städten macht nur Sinn, wenn die Alliierten nicht mit Bombern rankommen
8. Den Amerikaner kann man militärisch durch die Einnahme von den USA nicht besiegen. Und sein Einkommen kann man auch nicht wirklich reduzieren. Man kann nur versuchen ihn mit ein paar U-Booten bei seinen Konvoizonen zu ärgern, um dort Zerstörer und Jäger zu binden.
9. Achja, sich einfach in Japan eingraben und sich ab der ersten Runde mit INF eindecken bringt leider auch nicht viel, da der Ami auch durch einen Atomschlag viel SBR gewinnen kann. Man muss sich also zwangsläufig auch mit den Alliierten prügeln. Eine vernünftige Heimatverteidigung im Auge zu behalten und diese im späteren Spielverlauf umzusetzen ist natürlich richtig J

Hier noch was für die Alliierten:

1. Der Ami kann in den ersten 1-3 Runden meist nichts anderes machen außer seinen Truppen sammeln und seine Verstärkungen zu schützen. Hawaii muss man nicht schützen, das die Einnahme durch den Japaner das beste Geschenk wäre das er einem machen könnte(siehe oben)
2. Nachdem seine Flotte groß genug ist muss er aber so schnell wie möglich vorstoßen und den Japaner unter Druck setzen bzw. behindern und dem Tommy aushelfen, wenn es sein muss
3. Sollte der Japaner seine Flotte in den Südwesten verlegen, kann der Ami auch seine Bomber über Australien nach Asien bringen, um mit SBR zu drohen, falls der Japaner eine Hauptstadt nehmen will.
4. Der Inder muss viele Truppen bauen(ART und INF), um den Japaner zu bedrohen, darf aber auch nicht seine Hauptstadt ganz ungeschützt lassen



5. Der Australier hat am Anfang genug Bodentruppen, um eine Invasion des Japaners aufzuhalten. ER kann also sofort an die Produktion von Offensivkräften gehen, um den Japaner zu nerven und der Force Z im Südwesten zu helfen. Dazu eignen sich Jäger und U-Boote am besten.
6. Die Force Z: Diese Flotte überlebt selten die 3 Runde, aber man sollte versuchen sie solange wie möglich aus der Angriffsreichweite des Japaners halten(wenn nötig ein Schiff opfern, um ihm fernzuhalten) und falls möglich nach Australien schicken(wenn man das schafft hat man mit dem Tommy ne wirkliche Chance Offensiv mit dem Amerikaner zusammen vorzugehen). Diese Flotte sollte man einfach so teuer wie möglich verkaufen und wenn alles nichts mehr hilft die Jäger evakuieren.
7. Der Chinese(KMT)hat kein wirkliches Offensivpotential und sollte nur versuchen so schnell wie möglich mit der CCP und UK eine Verteidigung aufzubauen. Wobei man einige CCP INF auch ruhig gen Osten schicken kann, um Verwirrung in der Manschurai und Shantung zu stiften. Ist schon lustig, wenn der Japse krampfhaft versucht ne 1 zu würfeln, um die CCP angreifen zu können J Wenn aber der Ami seine Bomber rübergeschickt hat kann man auch ruhig mit den KMT in die Offensive gehen und dem Japaner einheizen

Es ist alles halt relativ zu sehen und es kommt immer auf die Situation an. Aber man sollte hier wirklich eine Strategie verfolgen und ein paar dieser Punkte beherzigen, dann sollte es ein lustiges und spannendes Spiel werden. J

### Land Spaces(Länderabkürzungen)

ALE	Aleutian Isl
GUA	Guam
NSW	New South Wales
NZL	New Zealand
FIJ	Fiji
NHB	New Hebrides
SAM	Samoa
JOH	Johnston Isl
LIN	Line Isl
GIL	Gilbert Isl
SOL	Solomon Isl
NBR	New Britian
PAP	Paua
NGU	New Guinea
DNG	Dutch New Guinea
QUE	Queensland
SAU	South Australia
WAU	Western Australia
NTE	Nothern Territory
PAL	Palau Isl
CAR	Caroline Isl

MRS	Marsal Isl
MAR	Mariana Isl
BON	Bonin Isl
RYU	Ryukyu Isl
CEL	Celebes
JAV	Java
BOR	Borneo
SUM	Sumatra
HAI	Hainan
FOR	Formosa
JAP	Japan
KOR	Korea
MAN	Manchuria
SHA	Shantung
HKG	Hongkong
FIC	French Indo China
SIA	Siam
MAL	Malaya
SHS	Shan State
BUR	Burma
IND	India
SZE	Szechwan
SIK	Sikang
TSI	Tsinghai
SUI	Suiyan
SHN	Shansi
HOP	Hopei
ANH	Anhwe
KWE	Kweichow
HUN	Hunan
KIA	Kiangsi
KWA	Kwangsi
US 	United States
PHI	Philippines
HAW	Hawaiian Isl
MID	Midway
WAK	Wake
CA	Canada
SOV	Soviet Union
HIM	Himalayas