

The World At War 1939-1945

Originalspiel der Firma Xeno - Games, Florida

Regelwerk für die 2nd Edition

übersetzt von Christian Oliv (Herbst 2001)

Die Regeln des Original Axis&Allies Spieles werden als bekannt vorausgesetzt und -soweit nicht ausdrücklich angeben - auch vollständig angewendet.

Um das Spiel problemlos nutzen zu können ist zu empfehlen, die Einkommenskarte (IPC-Chart) und die Kampfkarte (Battleboard) des Originalen Axis&Allies Spieles zu verwenden. Ebenso kann das Spielgeld (IPC) und auch die Spielfiguren in World at War integriert werden.

Beschreibung der Einheiten	Seite 3
1.1 Infanterie	
1.2 Fabriken	
1.3 Schlachtschiff	
1.4 Alte Schlachtschiffe	
1.5 Fallschirmjäger	
1.6 Kosten-Änderungen	
1.7 Technologie	
1.8 Schwere Bomber	
1.9 Luftabwehr	
1.10 Artillerie	
1.11 Raketen	

Multinationale Verbände	Seite 4
2.1 Alliierte	
2.2 Achse	

Leih- und Pachthilfe	Seite 4
3.1 Amerika	
3.2 England	
3.3 Alle Anderen	

Strategische Bewegung	Seite 5
4.1 Eisenbahnen	

Kampfablauf	Seite 5
5.1 Spielsequenz	

Deutschland	Seite 5
6.1 Kriegserklärung	
6.2 Achse Deutschland	
6.3 Italien	
6.4 Rumänien	
6.5 Kapitulation	
6.6 Deutsch-Russische Verträge	
6.7 Politischer Einfluß	
6.8 Das Attentat auf Hitler	
6.9 SS Panzer	
6.10 SS Panzergrenadiere	
6.11 Deutsche U-Boot Bunker	
6.12 Schweiz	
6.13 Blitzkrieg	
6.14 Bahnkapazität	

Japan	Seite 7
7.1 Kriegserklärung	
7.2 Sino-Soviet Pakt	
7.3 Thailand	
7.4 Politischer Einfluß	
7.5 Sneak Angriff	
7.6 Banzai Angriff	
7.7 Kamikaze Angriff	

7.8 Heimatverteidigung	
7.9 Kapitulation	
7.10 Bahnkapazität	

England, der Commonwealth, Frankreich, Belgien und Holland **Seite 8**

8.1 Kriegserklärung	
8.2 Eroberung von Großbritannien	
8.3 Polen	
8.4 Frankreich	
8.5 Der Fall von Frankreichs, und Vichy Frankreich	
8.6 Behandlung von Vichy Territorien	
8.7 Belgien	
8.8 Holland	
8.9 Politischer Einfluß	
8.10 Britische Heimatverteidigung	
8.11 Bahnkapazität	

USA und China **Seite 9**

9.1 Kriegserklärung	
9.2 Übernahme durch Wirtschaftshilfe	
9.3 Marineinfanterie / Rangers	
9.4 Gepanzerte Infanterie	
9.5 Transporte	
9.6 Produktion in Friedenszeit	
9.7 Kapitulation	
9.8 Bahnkapazität	
9.9 China	
9.10 Chinesische Infanterie	
9.11 Bahnkapazität	

Rußland **Seite 11**

10.1 Kriegserklärung	
10.2 Limitierte Produktion	
10.3 Rußland - Freund oder Feind ?	
10.4 Säuberungsaktionen	
10.5 Russische Fabriken	
10.6 Eroberung von Rußland / verbrannte Erde	
10.7 Partisanen	
10.8 Russische Gardeinfanterie	
10.9 Bahnkapazität	

Siegesbedingungen **Seite 12**

Neutrale Länder **Seite 12**

Spieltips **Seite 12**

Streitkräfte der Neutralen Staaten **Seite 13**

Beschreibung der Einheiten

1.1 Infanterie

In jedem Landgebiet ist es möglich, Infanterie auszuheben, ohne dass dort eine Fabrik stehen muss. Jedoch müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

1. Die Gebiete müssen über einen IPC Wert verfügen.
2. Die Gebiete dürfen nicht vom Gegner besetzt, bzw. kontrolliert werden
3. Nur Infanterie kann auf diesem Weg gebildet werden.
4. Das Ausheben einer Infanterie kostet genauso viel wie in einer Fabrik.
5. Man kann nur so viel Infanterie in einem Land ausheben, wie das Land an IPC Wert besitzt

Beispiel - Brasilien hat einen Wert von 3. Der Spieler, dem das Land gehört, kann dort Runde für Runde maximal 3 Infanterieeinheiten ausheben.

1.2 Fabriken

Neu zu bauende Fabriken können nur in Landgebieten gebaut werden, die über einen eigenen IPC Wert verfügen. Es können - wie in den original A&A Regeln - nur so viele Einheiten dort hergestellt werden (mit Ausnahme von Infanterie), wie das Land an IPC Wert besitzt.

Beispiel - Brasilien hat einen Wert von 3. Der Spieler, der dieses Land kontrolliert, kann dort pro Runde 3 beliebige Einheiten in der Fabrik sowie zusätzlich 3 Infanterieeinheiten ausheben.

1.3 Schlachtschiffe

Ein Schlachtschiff benötigt 2 Treffer ehe es sinkt. Einmal getroffen gilt ein Schlachtschiff als beschädigt und wird auf dem Spielbrett auf die Seite gedreht um anzuzeigen, das es beschädigt ist. Ein beschädigtes Schlachtschiff, kann an keinerlei Angriffen mehr beteiligt sein, weder in einer Seeschlacht, noch bei einem Küstenbombardement. Die Kampffaktoren für Verteidigung reduzieren sich auf 3 oder weniger auf 1W6, die Bewegungsrate bleibt mit 2 Feldern pro Runde aber gleich.

Schlachtschiffe können repariert werden. Sie müssen dazu in eine Seezone überführt werden, an die ein Landgebiet unter der Kontrolle des Spielers, dessen Schlachtschiff repariert werden soll, angrenzt. Dieses Landgebiet braucht keine Fabrik zu beinhalten. Reparaturen können nur während des eigenen Zuges in der Bauphase durchgeführt werden. Die Reparatur erstreckt sich über einen Zug, das bedeutet, das

Schlachtschiff steht am ende des Zuges in welchem die Reparatur durchgeführt wird wieder zu Verfügung. Während der Reparaturdauer kann ein Schlachtschiff nicht verlegt werden. Die Kosten ergeben sich aus einem Wurf mit 2 1W6. Die Summe aus dem Wurf ergibt die Kosten für die Reparatur (2 -12 IPC). Einmal festgelegt, muß die Reparatur auch sofort erfolgen.

1.4 Alte Schlachtschiffe

Alte Schlachtschiffe sind Überbleibsel aus dem ersten Weltkrieg, die zum Teil modernisiert wurden. Da sie sich mit modernen Schlachtschiffen nicht messen können wurde dieser Punkt ins Spiel integriert, indem alte Schlachtschiffe nur über einen Angriffswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6 verfügen. Ihre Verteidigung ist mit „3“ oder weniger etwas besser. Sie verfügen ebenfalls über eine Bewegungsrate von 2 Seezonen pro Runde. Die Herstellungskosten sind im Anhang für jedes Land beschrieben, da sie differieren, sie liegen jedoch weit unter dem moderner Schlachtschiffe. Alte Schlachtschiffe können nicht repariert werden, da sie bereits bei einem Treffer verloren gehen. Alte Schlachtschiffe können aber ein Küstenbombardement durchführen.

1.5 Fallschirmjäger

Fallschirmjäger können nur in einem Landgebiet, in dem eine Fabrik steht ausgerüstet werden. Um eine Infanterie aufzurüsten muß der Spieler 1 IPC pro Infanterie an die Bank abführen. Jeder Großmacht ist der Besitz von maximal 4 Fallschirmjägereinheiten gestattet. Fallschirmjäger können nur von Bombern aus abgesetzt werden, hierbei ist zu beachten, das 1 Bomber nur 1 Fallschirmjäger aufnehmen kann (Ausnahme: Schwere Bomber - diese können 2 Fallschirmjäger transportieren). Ein Bomber, der Fallschirmjäger transportiert, kann keinen Angriff gleich welcher Art mehr ausführen. Um Fallschirmjäger ans Ziel zu bringen müssen sich der Bomber und der Fallschirmjäger zu Beginn des Angriffs im selben Landgebiet aufhalten.

Fallschirmjäger greifen mit 2 an und verteidigen mit 2. Wenn man einen Angriff mit Fallschirmjägem durchführt, so gibt es für diese keine Rückzugsmöglichkeit, sie müssen also Siegen oder untergehen.

1.6 Änderung der Produktionskosten

Einige Herstellungskosten für verschiedene Einheiten haben sich Landesspezifisch geändert und sind nun den historischen Gegebenheiten besser angepasst. Im Anhang sind die Unterschiede genau angegeben.

1.7 Technologie

Ein Wurf um Technologie kostet 7 IPC. Nur maximal ein Technologischer Durchbruch kann pro Runde erzielt werden. Man kann dazu aber natürlich mehrere Würfel verwenden. Der Spieler gibt an, wie viele Würfel er kaufen möchte und bezahlt die Kosten. Auch wenn er weniger Würfel benötigt, um den technologischen Durchbruch zu erzielen, so gibt es doch kein Geld zurück!

Rußland und die USA dürfen keine Technologischen Durchbrüche versuchen, so lange sie Neutral sind.

Ist ein Technologischer Durchbruch erzielt worden, so kann jeder andere Spieler ab der nächsten Runde diese Technologie gegen eine einmalige Bezahlung von 10 IPC für sein Land übernehmen.

Industrielle Revolution reduziert nicht die Ausrüstungskosten für Infanterie, Fallschirmjäger, Marines und Rangers.

1.8 Schwere Bomber

Jede Nation ist auf den Besitz von 2 schwere Bomber beschränkt, verloren gegangene können aber nachgebaut werden. Nach Benutzung werden sie wieder zu normalen Bombern zurückgestuft. Es koste 5 IPC sie wieder zu schweren Bombern aufzurüsten. Dazu müssen sie nicht in ein Landgebiet mit einer Fabrik verlegt werden! Schwere Bomber können 2 Fallschirmjäger transportieren. Schwere Bomber können entweder transportieren oder angreifen, nicht beides in der gleichen Runde.

1.9 Flak (AA)

Flak kann entweder als Flugabwehr oder Panzerabwehr eingesetzt werden, jedoch niemals für beides zugleich. Für jede angreifende Einheit des Angreifers (entweder Flugzeuge oder Panzer) würfelt man mit einem 1W6 zu Beginn der Kampfphase. Getroffenen Einheiten werden sofort entfernt. Anschließend wird der Kampf mit den normalen Einheiten weitergeführt. Nur 1 Flak darf pro Landgebiet benutzt werden. Sind mehr als eine Flak in einem Landgebiet, so kann trotzdem nur eine einzige eingesetzt werden. Flak können nicht zerstört, sondern nur erobert werden. Ebenso kann man sie auch nicht als Verlust deklarieren.

1.10 Artillerie

Flak können auch als Artillerie im Angriff (der einzige Fall) genutzt werden. Wenn Flak als Artillerie eingesetzt wird, verfügt sie über einen Angriffswert von „1“ auf einem 1W6 und wird als normale Einheit im Kampf behandelt (1 Schuß pro Kampfrunde). Verteidigen kann sich Flak nur als Flugabwehr oder Panzerabwehr, nie als Artillerie.

1.11 Raketen

Raketen können auf weite Distanz benutzt werden. Man muß allerdings erst über die Technologie verfügen, ehe man sie einsetzen kann.

Sie greifen an/verteidigen von ihrem Standort aus, maximal 1 Feld vom Kampfgebiet entfernt.

Der Angriffswert einer Rakete liegt bei „3“, der Verteidigungswert bei „2“ auf einem 1W6. Sie können nur gegen Infanterie eingesetzt werden. Raketen (AA) können sich ein Feld weit bewegen und dann feuern. Sie können zerstört werden, wenn sie sich im Kampfgebiet befinden und vom Verteidiger als Verlust gewertet werden.

Multinationale Einheiten

2.1 Alliierte

Auf alliierter Seite, können nur Einheiten der USA, Großbritanniens, Frankreichs und Chinas in einem Landgebiet zusammengestellt werden. Aber anders als englische und französische Einheiten dürfen sie nie gemeinsam angreifen. Keinen alliierten Einheiten ist es gestattet, sich in Landgebiete zu bewegen, welche von russischen Einheiten kontrolliert werden. Sollte dies doch geschehen, so gelten alle alliierten Einheiten als interniert und werden vom Spielbrett genommen. Der russische Spieler erhält für jede internierte Einheit einen IPC von der Bank.

Französische Streitkräfte werden als englische Streitkräfte betrachtet, aus diesem Grund spielt der englische Spieler die französischen und britischen Streitkräfte gleichzeitig. Beim Angriff, als eine multinationale Einheit, kann der verteidigende Achsenspieler entscheiden, welche alliierten Truppen vernichtet werden. Dieses Privileg steht nur dem Achsenspieler zu, wenn er durch Multinational Force angegriffen wird. Dabei kann er nur die Großmacht auswählen, welche die Verluste trägt. Der Angreifer entscheidet dann, welche Einheit des gewählten Landes verloren gehen.

2.2. Die Achse

Japanische und deutsche Einheiten dürfen im gleichen Gebiet stehen. Sie können nur gemeinsam verteidigen, niemals aber angreifen.

Leih- und Pachthilfe

3.1 Amerika

Die USA können den Alliierten Unterstützung in Form von IPC zukommen lassen. Die USA können jeder Großmacht beliebig viel IPC zukommen lassen, jedoch ist jeder Hilfsversuch Ziel einer Intervention durch eine der Achsenmächte. Ein Spieler der Achse würfelt pro Hilfeleistung einmal mit einem 1W6. Bei einer „1“ geht das Geld vollständig verloren und fällt an die Bank, bei einer „2“ sind 50% und bei einer „3“ 30% der Hilfeleistung verloren. Der Rest kommt sicher an. Bei „4“-„6“ kommen 100% der Hilfeleistung am Ziel an. Die USA können nur 1 Versuch pro Land und Runde machen und dies auch nur an alliierte Großmächte, die Krieg führen, aber nicht Neutral sind.

3.4 Großbritannien

Großbritannien kann nur an Frankreich und die „kleinen“ Alliierten (Holland, Belgien) IPC zu Verfügung stellen. Der Betrag darf nie mehr als 10 IPC überschreiten. Die Intervention durch die Achse ist identisch mit der bei Amerika.

3.3 Alle Anderen

Keine andere Nation hat sonst die Möglichkeit in irgendeiner Form Hilfeleistungen zu erbringen.

Strategische Bewegungen

4.1 Eisenbahnen

Strategische Bewegung mit der Eisenbahn ist abhängig von der Bahnkapazität jeder Großmacht. Die Bewegungen finden während der Verlegungsphase nach Abschluß aller Gefechte statt und zwar innerhalb eines geschlossenen Korridors von Landgebieten, die unter der Kontrolle des jeweiligen Spielers bzw. eines alliierten Partners stehen. Der Suez Kanal, der Panama Kanal und der Bosphorus (Meerenge der Türkei) unterbrechen einen Korridor nicht. Nur Einheiten die nicht in Gefechte verwickelt waren, können die Eisenbahn nutzen.

Kampfablauf

5.1 Spielreihenfolge

Die Reihenfolge jeder Runde ist gleich und findet sich in folgender Liste wieder:

Deutschland (hat 2 Aktionen im 1.Zug)

UK und die kleinen Alliierten (Frankreich, Belgien, Niederlande...)

Japan (kann 2 Aktionen, als Überraschungsangriff nutzen)

Rußland

USA und China

Deutschland

6.1 Kriegserklärung

Zu Beginn des Spieles führt Deutschland Krieg gegen Großbritannien, Frankreich und Polen. Deutschland kann jederzeit den USA, Rußland und China ohne zusätzliche Kosten den Krieg erklären. Deutschland kann ebenso jederzeit ohne weitere Kosten neutrale Staaten angreifen (Ausnahme: Schweiz).

6.2 Das Achsenland Deutschland

Die deutsche Achse besteht aus Deutschland, Italien und Rumänien (inkl. Bulgarien und Ungarn). Es gibt Einschränkungen für diese kleineren Länder der Achse. Jedoch beeinflussen die Beschränkungen nicht die IPC's, die Deutschland jede Runde empfängt. Es gibt am Anfang kleiner Strafen die Deutschland während der 1. Invasion abzutreten hat. Diese kommen aber nur am Anfang vor.

6.3 Italien

Streitkräfte der Achse in Italien, Libyen und Ostafrika können solange nicht bewegt werden, bis Frankreich dort einfällt. Sie können sich aber ganz normal verteidigen. Sie können aber sofort eingesetzt werden, sobald Frankreich unter deutsche Kontrolle gerät. Sollte Frankreich schon in der ersten Hälfte der deutschen 1. Runde fallen, so können die italienischen Einheiten in der zweiten Hälfte der 1. Runde eingesetzt werden. Wenn Italien das erste Mal von Alliierten erobert wird, muß der deutsche Spieler 4 IPC an den Eroberer zahlen und 3 Infanterie nach seiner Wahl vom Spielbrett entfernen.

6.4 Rumänien

Achsenmächte in Rumänien können solange nicht bewegt werden, bis Deutschland Rußland den Krieg erklärt. Sie können sich aber normal verteidigen. Zusätzliche Einheiten können dort erst ausgehoben werden, wenn es zum Krieg mit Rußland kommt, nicht eher! Deutsche Einheiten können durch Rumänien jedoch hindurch ziehen. Die Bewegung muss nicht dort stoppen. Wenn der Krieg gegen Rußland erklärt worden ist und Rumänien von einem Alliierten Spieler erobert wurde, so sind 3 IPC an den Eroberer zu zahlen und 2 Infanterie nach Wahl des deutschen Spielers vom Spielbrett zu nehmen.

6.5. Kapitulation

Solange Italien aktiv im Spiel ist, gibt Deutschland nicht auf. Wenn Deutschland erobert worden ist, hat der deutsche Spieler sofort 50% seiner IPCs an den Eroberer abgeben. Zusätzlich werden 4 deutsche Infanterie nach seiner Wahl vom Spielbrett genommen werden.

6.6. Deutsch-Russische Verträge

Bis Deutschland Rußland den Krieg erklärt, bzw. bis zu Runde 5 erhält Deutschland 5 zusätzliche IPC pro Runde von der Bank. Diese repräsentieren die Hilfe Stalins an das Dritte Reich bis zum Kriegsbeginn.

6.7. Politischer Einfluß

Finnland:

Wenn Finnland nicht bis Ende von Runde 2 von Rußland erobert wurde, so fällt es mit seinen Truppen unter deutsche Kontrolle. Solange Finnland neutral ist, verteidigt die Infanterie mit „3“ oder weniger auf einem 1W6.

Spanien:

In der Runde, in der Deutschland 50 IPC oder mehr erhält, kann Deutschland versuchen Einfluß auf Spanien auszuüben und sie zum Anschluss an die Achse zu bewegen. Hierzu zählen nur die realen Einkünfte. Das zusätzliche Einkommen aus „Friede mit Rußland“ und „Schweden neutral“ wird hierbei nicht gezählt.

Der deutsche Spieler darf einmal mit einem 1W6 würfeln, bei „1“ oder „2“ war der Versuch erfolgreich und alle Einheiten werden sofort der Achse angegliedert, sowie der IPC Stand von Deutschland angepaßt. Deutschland hat pro Runde nur 1 Versuch frei.

Türkei:

Bei einem Einkommen von 55 IPC und mehr.. (selbes Vorgehen wie bei Spanien)

Schweden:

Solange Schweden neutral ist, erhält Deutschland mit 2 IPC je Runde extra zur Repräsentation der schwedischen Erzlieferungen.

Chile und Argentinien:

Der deutsche Spieler kann den Einfluß der USA dort stören und risikoreicher gestalten. Der deutsche Spieler wartet, bis die USA einen ökonomischen Einfluß ausüben wollen und bezahlt eine beliebige Summe von IPC an die Bank. Amerika muss sich dann entscheiden, ob es diesen Betrag noch „oben“

drauf legen oder den Versuch abbrechen soll. Beim Abbruch verfallen alle bereits bezahlten IPC.

Beispiel: Chile soll von Amerika beeinflusst werden. Deutschland zahlt 2 IPC an die Bank. Nun muss Amerika 6 bezahlen um die Übernahme durchzuführen und hat das Risiko, das der Übernahmeversuch scheitert (wenn auf einem 1W6 keine „1“ oder „2“ fällt) oder das Land sogar auf Seite der Achse wechselt (wenn eine „6“ gewürfelt wird).

Deutschland kann jedes Mal, wenn Amerika den Versuch startet, diesen stören.

6.8. Das Attentat auf Hitler

Der deutsche Spieler macht einen Wurf mit einem 1W6. Bei „1“ oder „2“ ist das Attentat erfolgreich und Deutschland erhält 5 IPC (reelles Einkommen) zusätzlich pro Runde bis zum Ende des Spiels, bei „3“ - „5“ passiert nichts, bei „6“ muß der deutsche Spieler 2 Infanterie und 2 Panzer nach Wahl entfernen.

Das Attentat kann nur einmal während des gesamten Spieles durchgeführt werden. Hierzu hat der deutsche Spieler zu entscheiden ob er das Attentat überhaupt macht, und wenn ja, in welcher Runde. Das Attentat kann nur während der Produktionsphase zu Rundenbeginn durchgeführt werden.

6.9. SS Panzer

Mit Beginn der 5. Runde kann der Deutsche SS-Panzer bauen. Es ist dem deutschen Spieler verboten mehr als 2 SS-Panzer herzustellen. Diese können nur in Fabriken hergestellt werden und kosten 6 IPC. SS-Panzer haben einen Angriffswert von „4“ und verteidigen mit „5“. Sollte einer vernichtet werden, so kann ein neuer selbstverständlich nachgebaut werden.

6.10. SS Panzergrenadiere

Mit Beginn der 3. Runde kann der deutsche Spieler SS-Panzergrenadiere ausbilden. Es ist dem deutschen Spieler verboten mehr als 2 SS-Panzergrenadiere auszuheben. Sie können nur in einem Land mit Fabrik ausgebildet werden und kosten 4 IPC. Sie greifen mit „2“ an und verteidigen mit „3“, außerdem verfügen sie über einen Bewegungsfaktor von 2 Feldern pro Runde.. Wenn eine vernichtet wird, so kann sie nachgebaut werden.

6.11. Deutsche U-Boot-Bunker

Für 6 IPC kann der deutsche Spieler U-Boot-Bunker bauen. Diese Bunker müssen in Fabriken mit Küstenangrenzung gebaut werden. Die Bunker dürfen nicht versetzt werden. Der Bunker hat eine

dauerhafte Luftabwehr, um U-Boote vor Luftangriffen zu schützen. Diese trifft mit einer „2“ auf einem 1W6. Jeder Treffer, der von einer angreifenden Luftwaffe erzielt wird, vernichtet ein U-Boot das durch den Bunker geschützt wird; ist der Bunker leer, so wird er beschädigt. Man benötigt 2 Treffer um den Bunker zu zerstören. Er kann für 3 IPC wieder repariert werden. Die Anzahl der Bunker ist unbegrenzt, aber man kann pro Seezone nur einen Bunker bauen. Nur Deutschland verfügt über die Fähigkeit U-Boot-Bunker zu bauen.

6.12. Schweiz

Beim Angriff auf die Schweiz, muß der deutsche Spieler 10 IPC Strafe an die Bank abgeben. Der Deutsche Spieler darf beim Angriff keine Panzer einsetzen. Die Schweizer Infanterie verteidigt mit „3“ oder weniger auf einem 1W6.

6.13. Blitzkrieg

Um dem historisch realen Blitzkrieg 1939/1940 nahe zu kommen, darf Deutschland in Runde 1 zwei komplette Züge hintereinander durchführen. Der Blitzkrieg kann nur in Runde 1 geführt werden.

Durchgang 1:

Deutschland produziert neue Einheiten
Deutschland macht seine Angriffszüge
Deutschland macht seine Angriffe (Wenn Frankreich fällt - siehe Vichy Regeln)
Deutschland führt seine Verlegungen durch
Deutschland setzt seine neuen Einheiten auf das Spielbrett (Wenn Deutschland Rußland den Krieg erklärt, kann in Rumänien ausgehoben werden / Wenn Frankreich gefallen ist, kann Deutschland Truppen in Italien und seinen Kolonien ausheben.)
Ende des 1. Durchganges

Durchgang 2:

Deutschland macht seine Angriffszüge
Deutschland führt alle Angriffe durch
Deutschland verlegt seine Einheiten, die in keinem Gefecht waren
Deutschland nimmt nun seine IPCs ein
Ende des 2. Durchganges

6.14 Bahnkapazität

Deutschland verfügt über eine Bahnkapazität von 4. Deutschland kann also 4 Bodeneinheiten per Eisenbahn verlegen. Deutsche Bahnkapazität kann nur in Asien oder Europa genutzt werden.

JAPAN

7.1 Kriegserklärung

Japan startet das Spiel mit Krieg gegen China. Der chinesische Konflikt wirkt sich in keiner Weise auf die Alliierten aus. Japan kann alle Großmächte außer Rußland ab der 1. Runde angreifen. Japan kann jedes neutrale Land ohne zusätzliche Kosten angreifen.

7.2 Sino-Soviet Pakt

Japan darf aufgrund eines Friedensvertrages bis zur 6. Runde Rußland nicht angreifen. Sollte Rußland in der 5. Runde Japan den Krieg erklären, so verteidigen alle japanischen Einheiten normal.

7.3 Thailand

Japanische Einheiten in Thailand können erst eingesetzt werden, wenn sich Japan mit mindestens einer Großmacht im Krieg befindet. Japan kann bis dahin in Thailand keine neuen Einheiten ausheben.

7.4 Politischer Einfluß

Französisch Indochina: Japan kann hier Einfluß ausüben, falls sich dort eine Vichy Regierung etabliert hat. Wenn Indochina zu Vichyfrankreich zählt, kann Japan eine Übernahme durch Wirtschaftshilfe versuchen, in dem der japanische Spieler 2 IPC an die Bank abführt. Nun hat er einen Versuch, Französisch Indochina zu übernehmen. Dazu wirft er einen 1 W6. Bei „1“ oder „2“ ist der Versuch erfolgreich und Japan erhält alle Einheiten dort. Japan kann nur einen Wurf pro Runde machen.

7.5 Blitzkrieg

Japan kann irgendwann im Verlauf des Spieles einen Blitzkrieg starten, der im Ablauf exakt den deutschen Zug in der ersten Runde (siehe 6.14) gleicht. Es stehen dem japanischen Spieler also 2 Runden hintereinander zu.

7.6 Banzai-Angriff

Der japanische Spieler kann pro Runde 3 Banzai-Angriffe durchführen. Alle teilnehmenden Infanterie-Einheiten greifen in der ersten Kampfrunde mit „2“ oder weniger auf einem 1W6 an, nach der ersten Kampfrunde reduziert sich dieser Wert wieder auf die normale „1“. Einziger Nachteil - ein Banzai-Angriff kann nicht durch Rückzug des Angreifers abgebrochen werden. Er wird fortgesetzt bis zum bitteren Ende.

7.7 Kamikaze-Angriff

Die Japaner können einen Kamikaze-Angriff pro Runde starten. Alle Flugzeuge, die an diesem

Angriff beteiligt sind, können ihre maximale Reichweite ausnutzen und sich auf den Gegner stürzen. Das Gefecht endet nach der ersten Kampfunde mit dem Verlust aller angreifenden Flugzeuge. Diese Einheiten greifen jedoch mit 5 an. Während des Blitzkrieges kann nur ein Angriff geflogen werden.

7.8 Heimatverteidigung

Alle japanische Infanterie in Japan verteidigen die Insel mit „3“ oder weniger auf einem 1W6.

7.9 Kapitulation

Japan kapituliert, sobald das Japanische Mutterland von Alliierten Streitkräften erobert wurde. Wird Japan besetzt, so kann im nächsten Zug von Japan versucht werden, es zurück zu erobern. Gelingt dies nicht, so werden die japanischen Einheiten vom Board entfernt und der Eroberer kassiert alle IPC auf der Hand des japanischen Spielers als Beute.

7.10 Bahnkapazität

Japan kann auf dem Asiatischen Kontinent maximal 2 Bodeneinheiten mit der Bahn verlegen.

England, das Commonwealth, Frankreich, Belgien und Holland

8.1 Kriegserklärung

Die Briten liegen zu Beginn des Spiels mit Deutschland im Krieg. Die Briten und ihre Alliierten können mit Japan erst Krieg führen, wenn Japan seinerseits zuerst angegriffen hat, oder bis Runde 6 nichts passierte.

Die Alliierten dürfen auch nicht die japanischen Seebewegungen behindern, indem sie eine Flotte dort plazieren. Sie dürfen auch nicht China in der Verteidigung unterstützen.

Wenn die Briten ein neutrales Land erobern wollen, so muß vorher das Parlament um Zustimmung gefragt werden. Um dies zu simulieren, hat der englische Spieler einen 1W6 zu werfen. Der gewürfelte Wert muß über dem Wert des Landes liegen. Ist er gleich hoch oder geringer, so wird die Genehmigung verweigert und der englische Spieler muß seine Einheiten an das nächste angrenzende Landgebiet unter seiner Kontrolle stellen und 5 IPC an die Bank bezahlen.

Danach darf er dieses neutrale Landgebiet in diesem Spiel nie mehr angreifen, außer es wird durch die Achsenmächte erobert. Für jedes Landgebiet, das er englische Spieler zu erobern versucht, muß er 5 IPC gespart haben.

8.2 Schlacht um England

Sollte Großbritannien durch einen Spieler der Achse erobert werden, so hat der englische Spieler dem Eroberer 10 IPC an Kriegsbeute unverzüglich auszuhändigen. Anschließend benennt der englische Spieler eine Exilregierung, die in einem Dominion (Kanada, Südafrika, Indien oder Australien) etabliert werden muß. Zusätzlich wird das Landgebiet, in welchem die Exilregierung etabliert wird, in seinem IPC Wert verdoppelt. Großbritannien kann nur besiegt werden, wenn neben England auch alle Dominion unter Kontrolle der Achse stehen.

8.3 Polen

Sollte Polen nicht bis zum Ende der 1. Runde von Deutschland erobert worden sein, so fällt es unter britische Verwaltung. Die Einheiten im Land werden durch Englische ersetzt. Außerdem darf der englische Spieler ab sofort dort Einheiten stationieren und auch ausheben.

8.4 Frankreich

Der englische Spieler kontrolliert Frankreich, seine Kolonien und die kleinen Alliierten. Das französische Einkommen ist getrennt zu verwalten und nur für den Franzosen (kleine Alliierte) zu nutzen. Der englische Spieler kann aber britische IPC dazu benutzen, französische Einheiten zu bauen. Dies ist als Leih- und Pachthilfe anzusehen und dementsprechend kann Deutschland intervenieren. (s.3.1).

8.5 Die Eroberung Frankreichs

Wenn Frankreich von einer Achsenmacht erobert wird, so gibt der britische Spieler 3 IPC, als Kriegsbeute vom französischem Geld, dem Eroberer. Wie historisch geschehen, spaltet sich nun Frankreich in zwei Lager, die Freifranzosen, die auf Seiten der Engländer gegen die Achse weiter kämpfen, und die Vichy Franzosen, welche die deutsche Besetzung akzeptieren und dem Dritten Reich ihre Unterstützung zusagen. Um dieses Ereignis nachzuvollziehen hat der englische Spieler für die Französische Flotte und alle Französischen Kolonien einen 1W6 zu werfen um festzulegen, auf welcher Seite die Schiffe und Kolonien jeweils weiter kämpfen werden. Für jede Französische Flotte im Atlantik und Mittelmeer ist einmal zu würfeln. Bei einer „1“ wird die Flotte von der Achse übernommen, bei „2“ - „4“ versenkt sich die Flotte selber, bei einer „5“ wird das Schiff Vichyfranzösisch und sofort zur nächsten Vichy kontrollierten Land/Seezone gebracht, bei einer „6“ schließlich wird die Flotte Freifranzösisch und kämpft auf Seiten der Engländer. Um

Verwechslungen zu vermeiden werden die Freifranzösischen Schiffe durch Englische ersetzt.. Nun wird nach demselben Prinzip um die Kolonien gewürfelt. Bei „1“ - „3“ wird das Land Vichyfranzösisch, bei „4“ - „6“ bleibt es Freifranzösisch. **Die französischen Territorien um die gewürfelt wird, sind:** Marokko, Algerien, Französisch West Afrika, Französisch Äquatorial Afrika, Madagaskar, Syrien, Französisch Indochina, Mauritius, die Fiji Inseln und Admiralitäts Inseln. Der deutsche Spieler setzt dann deutsche Kontrollmarker in jedes Vichy-Land in Afrika, dem Mittleren Osten und dem Indischen Ozean und nimmt Nicht-französischen Einheiten in diesen Landgebieten vom Spielbrett. Er muß nun noch sein Einkommen anpassen. Der Japanische Spieler macht das gleich für Französisch Indochina und die Inseln im Pazifik. Der britische Spieler stellt nun seine und die französischen IPC-Werte ein.

8.6 Behandlung von Vichy Gebieten

Der deutsche Spieler erhält von den Vichy Ländern das Einkommen. Allerdings können in Vichy Gebieten niemals Truppen ausgehoben werden. Achsenmächte dürfen nicht durch Vichy Gebiete ziehen. Landgebiete von Vichy, die von Englischen, Amerikanischen oder Freifranzösischen Einheiten erobert werden, gehen in den Besitz von Freifrankreich über. Wird ein Vichy Gebiet von Alliierten Einheiten angegriffen und nicht erobert, so kann der Spieler der Achse dort die Vichyeinheiten gegen Einheiten seiner Großmacht austauschen und ab diesem Zeitpunkt dort auch Einheiten ausheben und stationieren. Vichy Gebiete die von den Alliierten erobert werden, fallen zurück an Freifrankreich. Sollte eine Achsenmacht ein Vichy-Gebiet angreifen, so werden alle Vichy Gebiete sofort Freifranzösisch.

Vichyeinheiten können sich nicht bewegen oder angreifen, sie verteidigen sich jedoch normal. Sollte eine Vichy-Flotte existieren, so darf sie Schiffe der Achse nicht behindern. Sollte ein Landgebiet von den Alliierten erobert werden, in dessen angrenzender Sezone eine Vichy-Flotte liegt, so wird diese Flotte Freifranzösisch.

8.7 Belgien

Der englische Spieler kann nicht über das Belgische Einkommen verfügen, da sowohl das Einkommen als auch die Einheiten durch Frankreich repräsentiert werden.

Belgien verfügt nur über eine Kolonie: Belgisch Kongo.

8.8 Holland

Der englische Spieler kann nicht über das Holländische Einkommen verfügen, da sowohl das Einkommen als auch die Einheiten durch Frankreich repräsentiert werden. Die Holländische Flotte in Ost Indien darf erst bewegt werden, wenn Japan einem Alliierten den Krieg erklärt, oder Runde 5 erreicht wurde. Holland verfügt über folgende Kolonien: Hölländisch Ost Indien, Java, Borneo, Celebes und Neu Guinea.

8.9 Politischer Einfluß

Saudi-Arabien:

Sobald Ägypten durch eine Achsenmacht erobert wird, kann der englische Spieler versuchen, Saudi-Arabien politisch zu beeinflussen um es zu übernehmen. Hierzu muß der englische Spieler 1 IPC pro Versuch an die Bank zahlen und anschließend einen 1W6 werfen. Bei einer „1“ oder „2“ ist der Versuch erfolgreich und Saudi-Arabien tritt, mitsamt seinen Streitkräften und Einkommen, dem Commonwealth bei. Pro Runde darf nur ein Versuch unternommen werden.

8.10 Heimatverteidigung

Im Falle einer Invasion verteidigt die Englische Infanterie aufgrund ihrer besseren Ortskenntnis Großbritannien mit „3“ oder weniger auf einem 1W6.

8.11 Bahnkapazität

Das Commonwealth verfügt in Asien, Afrika und Europa über eine Bahnkapazität von 2 . Die USA dürfen diese Kapazität ebenfalls mit nutzen.

Die USA und China

9.1 Kriegserklärung

Die USA darf gegen die Achse erst Krieg führen, wenn sie zuerst angegriffen wurde, oder bis zur 6. Runde kein Krieg erklärt wurde. Die USA ist mit Japan im Krieg, wenn Japan die Besitzungen der Alliierten in Asien oder Afrika angreift.

Der Krieg zwischen Japan und China hat keine Auswirkung auf einen eventuellen Kriegseintritt der USA. China kann Leih- und Pachthilfe durch die USA erhalten. Die USA stehen automatisch mit Japan und Deutschland im Krieg, wenn Deutschland ein Land in Nord- oder Südamerika angreift oder wenn Japan ein britisches, französisches, niederländisches oder belgisches Gebiet überfällt. Die USA können kein neutrales Land angreifen, sondern müssen versuchen, eine Übernahme durch

Wirtschaftshilfe durchzuführen. (s. 9.2) Solange die USA neutral sind, können sie Alliierte nicht mit Einheiten unterstützen oder zu ihrer Entlastung angreifen.

Keine US-Flotte darf in eine Seezone einfahren, das an ein Land der Achsenmächte grenzt, in dem eine Fabrik steht. Die Achsenmächte können in dieser Zeit der Neutralität die US-Flotte völlig ignorieren und diese ohne Gefecht passieren. Während der Neutralität können die USA den Panamakanal nicht für geschlossen erklären.

9.2 Übernahme durch Wirtschaftshilfe

Diese Eroberungsmöglichkeit ist auf die westliche Hemisphäre (Mittel- und Südamerika) beschränkt.

Der US-Spieler gibt an, welches Land oder Länder er gewinnen will und zahlt daraufhin das doppelte des IPC Länderwertes an die Bank. Nun muß einmal mit einem 1W6 würfeln, um die Übernahme zu versuchen. Ist die Augenzahl kleiner oder gleich dem IPC Wert des Landes, so ist die Übernahme geglückt. Der Staat gelangt mit seinem Einkommen und seinen Einheiten unter Amerikanische Kontrolle. Ab diesem Zeitpunkt kann der amerikanische Spieler dort Einheiten stationieren und auch ausheben.

Der deutsche Spieler kann versuchen diese Übernahmen zumindest bei Chile und Argentinien zu vereiteln (siehe 6.8)

Die USA können pro Runde nur einen Übernahmeversuch pro Land unternehmen.

9.3 Marineinfanterie / Rangers

Der US-Spieler kann 2 Infanterie während einer amphibischen Landung zu Marineinfanterie /Ranger erklären. Sie greifen mit „2“ an und sind nach dem Angriff wieder normale Infanterie. Diese Aufrüstung erfolgt ohne zusätzliche Kosten für Amerika.

9.4 Panzergrenadiere

Der US-Spieler bis zu 4 Panzergrenadiere aufbauen. Diese kosten zusätzlich einen IPC im verhältniss zur normalen Infanterie. Sie müssen in einer Fabrik gebaut werden. Sie haben einen Bewegungsfaktor von 2 Landgebieten pro Runde, verfügen über einen Angriffswert von „2“ und verteidigen sich mit „3“ oder weniger auf einem 1W6.

Eventuell vernichtete Einheiten können wieder nachgebaut werden.

9.5 Transporte

Amerika kann 2 Transporter ohne zusätzliche Kosten dazu benutzen, jede Runde 1 Infanterie und 1 Panzer gleichzeitig zu transportieren. Panzergrenadiere werden in ihrer Transportgröße als Panzer gewertet.

9.6 Produktion in Friedenszeit

Solange kein Krieg erklärt oder Runde 6 erreicht wurde, dürfen die USA pro Runde nur 17 IPC zur Produktion von Einheiten verwenden.. Der verbleibende Rest des Einkommens muß für Übernahmeversuche sowie Pacht- und Leihhilfe ausgegeben werden, ein aufsparen ist nicht möglich. Bis zum Kriegseintritt darf die USA nur Großmächten Pacht- und Leihhilfe anbieten, die mit der Achse Krieg führen.

9.7 Kapitulation

Die USA geben auf, wenn sowohl die westlichen als auch die östlichen Staaten der USA verloren gingen. Die Achse gewinnt in diesem Falle sofort.

9.8 Bahnkapazität

Die USA verfügen über eine Bahnkapazität von 6. Diese kann auch von englischen Einheiten genutzt werden. Die Bahnkapazität ist auf Nord- und Südamerika beschränkt.

9.9 China

Der US-Spieler muß das chinesische Einkommen von seinem eigenen getrennt halten. Mit amerikanischem Geld darf dort keine Einheit aufgestellt werden. Ausgenommen ist die Leih- und Pachthilfe

Chinesisches Geld darf auch nicht zur Produktion von amerikanischen Einheiten genutzt werden.

Die USA können einen Jäger nach China überführen und auf Seiten der Chinesischen Einheiten kämpfen lassen. Damit wird die ehemalige Staffel Freiwilliger (der sogenannte Tiger-Rag) unter General Tschiang Kai-Check nachempfunden. Dieser Jäger zieht und kämpft zeitgleich mit den Chinesischen Einheiten. Diese Einheit ist die einzige, die in China erlaubt ist. Sollte sie vernichtet werden, so kann Amerika einen zweiten Jäger entsenden. Die USA können in China keine Fabrik bauen und keine Einheiten ausheben.

9.10 Chinesische Infanterie

Die Chinesische Armee litt schon immer unter einer sehr wankelmütigen Moral. Um dies nachzuempfinden hat der amerikanische Spieler vor einem Angriff einen 1W6 zu werfen. Die Anzahl der Augen gibt an wieviel Prozent der angetretenen Infanterie auch wirklich am Angriff teil-nimmt. Bei einer „1“ wird der Angriff komplett abgebrochen, bei einer „2“ nehmen nur 20% der Infanterie an dem Angriff teil (aufrunden), bei einer „3“ immerhin 40%, bei einer „4“ schon 60% bei einer „5“ stattliche 80 %, bei einer „6“ endlich alle, außer einer Infanterie am Angriff teil. Diese Moralische

Einschränkung gilt nur für die Chinesische Infanterie, nicht für andere Einheiten, wie Jäger, Panzer, oder ähnliches. Chinesische Einheiten greifen niemals außerhalb der Grenzen Chinas ein anderes Land an. Ausgenommen davon sind die Mandschurei und Korea, da diese Landgebiete ursprünglich Chinesisches Territorium waren..

9.11 Bahnkapazität

China verfügt über eine Bahnkapazität von 2, welche auf den chinesischen Bereich (inklusive Korea und Mandschurei) begrenzt ist. Die USA können diese Kapazität aber nutzen.

Rußland

10.1 Kriegserklärung

Rußland darf von sich aus, Großmächte der Achse frühestens in Runde 5 angreifen. Rußland kann aber China jederzeit angreifen ohne im Krieg mit den USA zu stehen. Rußland darf Rumänien zu jeder beliebigen Zeit angreifen, muss dann aber 25 IPCs Reparationszahlung an Deutschland leisten.

Rußland kann ohne zusätzliche Kosten neutrale Länder angreifen. Rußland kann Ziel von Leih- und Pachthilfe werden, sobald es mit einer Großmacht der Achse im Krieg liegt, dies gilt nicht für einen Angriff auf China! Solange Rußland neutral ist, kann es die Bewegung von Flotten der Achse in keiner Weise einschränken.

10.2 Limitierte Produktion

Bis zum Angriff durch Deutschland oder im Friedensfalle bis Runde 5 erhält Rußland nur ein Einkommen von 16 pro Runde unabhängig vom regulären Einkommen. Ein möglicher Einfall in Finnland, China, Rumänien oder einem neutralen Staat gilt nicht als Kriegseintritt.

10.3 Rußland - Freund oder Feind?

Rußland ist ein unkooperativer Alliiertes und in Wirklichkeit spielt er nur für sich selbst. Ein allein spielender Russe sollte seinen eigenen Siegeregeln haben. Rußland befreit niemals Länder für andere Alliierten - was ihm in die Hände fällt, bleibt in seinem Besitz. Rußland kann leerstehende, aber von Großbritannien kontrollierte Landgebiete besetzen, ohne damit einen Krieg auszulösen. Von dieser Option sind folgende Landgebiete ausgenommen: England, Kanada, Nord Irland, Australien, Indien, Neuseeland, Süd Afrika und Ägypten. Rußland kann nicht in Länder der Alliierten eindringen ohne vorher

Krieg zu erklären. Russland kann den amerikanischen Jäger in China angreifen.

Rußland gilt als Alleiniger Sieger des Spieles, wenn bei einem Sieg der Alliierten über die Achse, Rußland mehr Einkommen erhält als England oder Amerika allein.

10.4 Säuberungsaktionen

Im ersten Zug nach einem Angriff kann Rußland nur einen Gegenangriff auf ein vorher angegriffenes Landgebiet durchführen. Der Angriff kann aber aus mehreren Landgebieten gleichzeitig erfolgen, aber eben nur gegen ein Landgebiet, das ursprünglich Russisch kontrolliert war. Aber unabhängig davon, ob dieser Angriff durchgeführt wird, oder nicht erhält Rußland einen Bonus in Höhe von 20 IPC. Dies ist ein einmaliger Bonus und kann nicht durch Strategische Bombenangriffe reduziert werden. Der Bonus muß für Einheiten verwendet werden. Diese kostenlosen Einheiten werden sofort auf dem Spielbrett plaziert und können am Angriff teilnehmen.

10.5 Russische Fabriken

Russische Fabriken können verlegt werden. Wenn der russische Spieler eine Fabrik 2 Felder weit verlegt, so ist die Fabrik nicht mehr in der Lage Einheiten zu produzieren. Wird sie hingegen nur ein Feld weit verlegt, so kann sie immerhin noch eine Einheit herstellen. Zur Verlegung einer Fabrik wird eine Bahnkapazität benötigt. Rußland ist auch in der Lage, seine Fabriken selber zu zerstören, dies muß während der Kampfphase durchgeführt werden.

10.6 Eroberung von Russland und verbrannte Erde

Russland ergibt sich niemals. Fällt Moskau in die Hände der Achse, so wird eine neue Regierung in einem anderen, noch russisch kontrollierten, Landgebiet etabliert. Diesem neuen Landgebiet wird dann der IPC Wert von Moskau, nämlich 8 zugewiesen, während das eroberte Moskau von seinem Originalwert auf 1 zurückgestuft. Dies ist auch der Wert, den ein Eroberer für Moskau erhält. Die Fabrik wird automatisch aus Moskau in das neue Landgebiet verlegt, ebenso die Flak. Für diese Verlegung muß der russische Spieler keine Bahnkapazität aufwenden. Ist kein Landgebiet mehr unter Kontrolle des russischen Spielers, so wird die Fabrik zerstört. Rußland kann dann nur noch Partisanen ausheben, bis wieder ein Landgebiet von einem alliierten Spieler, Partisanen oder regulären Russischen Einheiten befreit wurde. Die Achse erhält bei der Eroberung keine IPC als Kriegsbeute vom russischen Spieler.

10.7 Partisanen

Rußland kann als einzige Großmacht Partisanen ausheben. Partisanen auszuheben kostet nur einen IPC pro Einheit. Sie können sich aber nicht bewegen oder angreifen. Partisanen verteidigen sich mit einer „1“ auf einem 1W6. Partisanen können nur in Landgebieten ausgehoben werden, die zwar von der Achse kontrolliert aber vollkommen frei von irgendwelchen Einheiten ist. Nur eine Partisaneneinheit kann pro Runde und freiem Landgebiet ausgehoben werden. Finden sich 3 Partisaneneinheiten in einem Land zusammen, so werden sie zu einer regulären Russischen Infanterie zusammengefügt, die dann wieder über ihre normalen Fähigkeiten verfügt. Partisanen blockieren die Bahnlinien der Achse.

Partisanen können zur Rückeroberung russischer Landgebiete genutzt werden.

Wenn reguläre Russische Einheiten in ein Landgebiet eindringen, in dem sich bisher nur Partisanen aufgehalten haben, so werden die Partisanen vom Spielbrett genommen.

10.8 Russische Gardeinfanterie

Ab Runde 5 kann der russische Spieler bis zu 4 Gardeinfanterie ausheben. Sie kosten 1 IPC mehr als reguläre Infanterie und müssen in einer Fabrik erstellt werden. Gardeinfanterie verfügt über einen Angriffswert von „2“ oder weniger und verteidigen sich mit „3“ oder weniger auf einem 1W6. Gardeinfanterie verfügt über einen Bewegungsfaktor von 2 Landgebieten pro Runde. Eventuell vernichtete Gardeinfanterie kann selbstverständlich nachgebaut werden.

10.9 Bahnkapazität

Das Russische Reich verfügt über in Asien über eine Bahnkapazität von 3 Einheiten, in Europa hingegen nur von 1 Einheit.

Siegesbedingungen

Die Alliierten gewinnen das Spiel, sobald Japan und Deutschland erobert wurden.

Deutschland und Japan gewinnen, wenn sie gemeinsam ein um 20 IPC größeres Einkommen, im Vergleich zur Summe der Alliierten besitzen.

Die Achse gewinnt, wenn sie England oder die komplette USA erobert haben und zugleich Rußland vollständig besetzt halten.

Neutrale Länder

Neutrale Staaten werden erst in den Krieg verwickelt wenn sie erobert oder übernommen werden. Davon ausgenommen sind nur Staaten, die über Kolonien verfügen, die eventuell angegriffen werden können. Das sind Spanien und Portugal. In dem Moment, in dem Kolonien (Mosambik, Angola, Rio de Oro) von einer Großmacht angegriffen werden, wechselt das Mutterland mitsamt seinen Einheiten auf die Seite des Gegners. Selbes gilt auch für beliebige neutrale Staaten, die angegriffen, aber nicht erobert werden (Abbruch des Angriffs). Diese wechseln daraufhin ebenfalls auf die Seite des Gegners.

Spieltips

Die Achse:

Obwohl die Achse die Initiative besitzt, liegt sie unter extremen Druck. Die Spieler der Achse müssen sich entscheiden, wann der beste Zeitpunkt für Japan gekommen ist, in den Krieg einzutreten. Sicherlich je eher, desto besser und der japanische Spieler sollte alle seine Einheiten rücksichtslos gegen alliierte Einheiten im Pazifischen Raum einsetzen.

Deutschland:

Deutschland hat mit seinen 2 Angriffszügen in der ersten Runde sowohl Polen als auch Frankreich zu erobern. Es nicht zu tun, ist ein Fehler, der den deutschen Spieler sehr viel Zeit kostet. Es erscheint am sinnvollsten, im ersten Angriffszug Polen und Frankreich zu nehmen um die italienischen Streitkräfte bereits im zweiten Zug einsetzen zu können um möglicherweise durch eine Invasion Ägyptens England unter Druck zu setzen.

Es ist für den deutschen Spieler Verschwendung, mit seiner Flotte gegen die Französische Flotte vorzugehen, da diese mit etwas Glück dem deutschen Spieler in die Hände fallen könnte.

Stattdessen sollte sich der deutsche Spieler darauf konzentrieren, die Englische Navy mit allen Mitteln zu bekämpfen, indem er seine U-Boote zu Rudeln zusammenfasst und diese mit U-Boot-Bunkern gegen Luftangriffe schützt.

Japan:

Der japanische Spieler hat den schwierigsten Teil zu spielen. Japan hat zu wissen, wann es riskieren kann, außer gegen China auch England und die USA anzugreifen zu können. Zu früh – und Japan weckt einen schlafenden Giganten auf. Zu spät – und es

stehen mehr alliierte Streitkräfte in Asien, als Japan bekämpfen könnte. Zeit für den japanischen Spieler ungeheuer wichtig, so das der Blitzkrieg zur kritischsten Zeit angesetzt werden sollte, um anzugreifen und anschließende Flucht zu ermöglichen.

Die Alliierten:

Der Schlüssel zum Alliierten Sieg ist die Fähigkeit Englands auf alle Züge der Achse zu reagieren und zu agieren. Im Alliierten Lager sollte der englische Spieler, derjenige mit der meisten Spielerfahrung sein. Er hat alle Ressourcen einzusetzen noch ehe Amerika und Rußland in den Krieg eintreten. So kann es dem englischen Spieler durchaus passieren das er 5 Runden lang einen einsamen und teuren Krieg führen muß, ehe Hilfe erscheint.

England:

Ehe Amerika voll mobilgemacht hat, muß England die ganze Last des Krieges tragen. Hierzu ist es notwendig, soviel Kampfkraft des Gegner zu binden, ohne zuviel Territorium einzubüßen. Er muß sich also den deutschen Streitkräften in Afrika entgegenstemmen und soviele Einheiten wie möglich dort vernichten.

Unter Einsatz seiner Marine kann der englische Spieler die Kombinierung der Italienischen mit der Deutschen Flotte verhiondern und sich bemühen, das Mittelmeer unter seine Kontrolle zu brinmgen.

Rußland:

Der russische Spieler sollte sich bemühen, sowohl Skandinavien als auch Persien zu erobern. Ein guter russischer Spieler stationiert eine Menge billiger Infanterie im Fernen Osten um den Japaner zu zwingen seine geringen Streitkräfte dort zu konzentrieren, so das sie nirgendwo anders eingesetzt werden können. An der Westfront sollte er seine wertvollen Einheiten eher im Hintergrund halten und seine Infanterie die Hauptlast tragen lassen.

Amerika:

Der amerikanische Spieler sollte darauf achten ,das seine Pacht – und Leihhilfe auch wirklich sinnvoll verwendet wird. China kann – solange es über genügend Territorium verfügt – den japanischen Streitkräfte große Verluste zufügen. England hingegen kann mit solch zusätzlichem Einkommen seine Verteidigung in Asien verbessern.

Es kann nicht viel getan werden um eine Konfronation der Japanischen und der US Flotte zu vermeiden. Im Normalfall sollte das umso früher

passieren, um sich genug Zeit zu verschaffen, seine Flotte zu reorganisieren. Seine Bomber sollte der Us Spieler auf jeden Fall aufbehalten um den japanischen Spieler in Schach zu halten, während eine große US Flotte gebaut wird. Auch die Inseln sollten beachtet werden – sie sind unsinkbare Flugzeugträger.

Streitkräfte der Neutralen Staaten

Europa:	IPC	Einheiten
Balkan	3	4 Inf, 1 Ftr
Irland	1	1 Inf
Finland	1	3 Inf *
Norwegen	1	1 Inf
Polen	3	5 Inf, 1 Arm, 1 Ftr
Portugal	1	1 Inf
Angola	1	1 Inf
Mozambique	1	1 Inf
Azoren		0
Cap Verdische Inseln		0
Spanien	3	4 Inf, 1 Arm, 1 Ftr
Rio de Oro	1	1 Inf
Schweden	4	4 Inf, 1 Amr, 1 Ftr
Schweiz	3	4 Inf, 1 Ftr *
Türkei	3	5 Inf, 1 Arm, 1 Ftr

Asien:

Afghanistan	1	3 Inf *
Irak	1	1 Inf
Mongolei	1	2 Inf
Persien	1	2 Inf
Saudi Arabien	1	1 Inf
Tibet	1	1 Inf

Nord Amerika:

Zentral Amerika	1	2 Inf
Mexiko	2	3 Inf
Island	1	1 Inf

Südamerika:

Argentinien	2	4 Inf
Brasilien	3	3 Inf
Chile	2	2 Inf
Kolumbien	2	2 Inf
Peru	2	2 Inf
Venezuela	2	2 Inf

* Sonderregeln beachten