

# Die World-at-War-PBM/FTF-Regeln

Das Regelwerk basiert auf der 3rd Edition (Version 3.1)!

Da dieses nicht für PBM-Spiele brauchbar ist, enthält es deshalb viele Regelerklärungen und Ergänzungen aus den offiziellen Rules Clarifications und der 3. Edition (3.0) sowie Regeln aus anderen AA-Erweiterungen.

Die Regeln der 2. Edition + Rules Clarification des Original Axis&Allies Spieles werden als bekannt vorausgesetzt und - soweit nicht ausdrücklich angeben - auch vollständig angewendet!!!

Es sollten die DAAK-Spielregeln( [www.daak.de](http://www.daak.de) ) beachtet werden, da sie sehr sinnvoll sind und bei Problemen sehr hilfreich sind eine Partie vor größeren Streitereien zu bewahren!!!

Aufgrund vieler Testspiele und Inputs von Spielern unterscheidet sich die jetzige Regelfassung extrem von den vorherigen. Es wurde beschlossen Regeln einfacher zu gestalten und dafür wurden viele Regeln als Alternative unter die Optionalen Regeln gepackt (es wird jetzt bei jeder Regel angegeben ob es eine optionale Regel gibt). So haben wir für das Turnier ein (hoffentlich) einfaches spielbares Regelsystem. Das wie beim normalen AA verbindlich ist, aber jeder kann mit seinem Gegner seine Lieblingsregeln vereinbaren. Die können dann das Spiel schwieriger, interessanter und besser (alles Subjektiv zu sehen) machen. Für das Turnier war es aber immer das Ziel ein einfaches und spielbares aber dennoch ausführliches Regelwerk mit allen Optionen für eigene Vorlieben zu haben, ob das gelungen ist liegt bei euch zu beurteilen...

Das ganze wurde von Eike, Rommel und Borginvader verfasst.

Aber der besondere Dank gilt allen Spielern, die durch ihre Hilfe in Testspielen und daraus resultierenden Vorschlägen das ganze erst zu dem gemacht haben was es jetzt ist!

## Siegesbedingungen

Die Alliierten (Russland, USA, Briten, Chinesen, Franzosen) gewinnen das Spiel, sobald Japan und Deutschland kapituliert haben.

Die Achse (Deutschland und Japan) gewinnen, wenn sie gemeinsam, ein um 20 IPC größeres Einkommen, im Vergleich zur Gesamtsumme (es zählt das reale Einkommen, also nicht die reduzierte Friedensproduktion) der Alliierten am Ende einer kompletten Runde besitzen.

Die Achse gewinnt, wenn sie England erobert haben und zugleich Russland vollständig am Ende einer kompletten Runde besetzt halten.

Die Achse gewinnt, wenn die komplette USA (östliche und westliche USA) am Ende einer kompletten Runde besetzt halten.

### Beschreibung der Einheiten

- 1.1 Infanterie
- 1.2 Fabriken
- 1.3 Schlachtschiff
- 1.4 Kreuzer
- 1.5 Fallschirmjäger

- 1.6 Kosten-Änderungen
- 1.7 Luftabwehr
- 1.8 Artillerie

### **Multinationale Verbände**

- 2.1 Alliierte
- 2.2 Achse

### **Leih- und Pachthilfe**

- 3.1 Amerika
- 3.2 England
- 3.3 Alle Anderen

### **Strategische Bewegung**

- 4. Eisenbahnen

### **Spielrunden- und Kampfablauf**

- 5.1 Spiel- und Zugreihenfolge
- 5.2 Angriff auf Neutrale Staaten

### **Deutschland**

- 6.1 Kriegserklärung
- 6.2 Achsenland 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
- 6.15 Vlasov's antibolshevik Russians

### **Japan**

- 7.1 Kriegserklärung
- 7.2 Sino-Soviet Pakt
- 7.3 Thailand
- 7.4 Politischer Einfluss
- 7.5 Überraschungsangriff
- 7.6 Banzai Angriff
- 7.7 Kamikaze Angriff
- 7.8 Heimatverteidigung
- 7.9 Kapitulation
- 7.10 Bahnkapazität

### **England, der Commonwealth, Frankreich, Belgien und Holland**

- 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 Bahnkapazität

### **USA und China**

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

### **Russland**

- 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

### **Bidding**

- 11. Bidding

### **Winmap Erklärungen**

- 12.1 Einheiten-Icon-Erklärung
- 12.2 Ländergrenzen-Klarstellungen

### **Optionale Regeln**

- 13.1 Technologie
  - 13.1.1 Raketen
  - 13.1.2 Schwere Bomber
- 13.2 Fabriken
- 13.3 Schlachtschiffe
- 13.4 Fallschirmjäger
- 13.5 Flak(AA)
- 13.6 Multinationale Streitkräfte
- 13.7 Neutrale Staaten
- 13.8 Hitlerattentat
- 13.9 U-Bootbunker
- 13.10 Vlasov's antibolshevik Russians

### **Anhang**

- 14. World at War Rundenübersicht(Spielhilfe)
- 15. Startaufstellung und Produktionskosten

# Beschreibung der Einheiten

## 1.1 Infanterie

In jedem Landgebiet ist es möglich, normale Infanterie(keine Panzergrenadiere usw.) auszuheben, ohne das dort eine Fabrik stehen muss.

Jedoch müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

1. Die Gebiete müssen über einen IPC Wert verfügen.
2. Die Gebiete müssen seit dem Beginn des Spielzuges unter Kontrolle des Spielers stehen.
3. Nur Infanterie kann auf diesem Weg gebaut werden.
4. Das Ausheben einer Infanterie kostet genauso viel wie in einem Land mit einer Fabrik.
4. Man kann nur so viel Infanterie in einem Land ausheben, wie das Land an IPC Wert besitzt.

*Beispiel - Deutschland hat einen Wert von 10. Der Spieler, dem das Land gehört, kann dort Runde für Runde ohne Fabrik maximal 10 Infanterieeinheiten ausheben.*

## 1.2 Fabriken

Es können in jeder Fabrik so viele Einheiten hergestellt werden(mit Ausnahme von Infanterie), wie das Land an IPC Wert besitzt. Es sind also **alle** Fabriken in ihrer Produktionsmenge eingeschränkt!

*Beispiel - Deutschland hat einen IPC Wert von 10. Der Spieler, der dieses Land kontrolliert, kann dort pro Runde 10 beliebige Einheiten(außer Infanterie) in der Fabrik, neben den 10 nach Ziff 1.1. aushebbaren Infanterieeinheiten, ausheben.*

Neu zu bauende Fabriken können nur in Landgebieten gebaut werden, die über einen eigenen IPC Wert verfügen.

***Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.2!!!***

## 1.3 Schlachtschiffe

Ein Schlachtschiff benötigt 2 Treffer ehe es sinkt. Es verfügt über einen Angriffs- und Verteidigungswert von „4“ oder weniger auf einem 1W6. Es kann Amphibische Landungen mit einem Küstenbombardement von „4“ oder weniger auf einem W6 unterstützen.

Einmal im Kampf getroffen gilt ein Schlachtschiff als beschädigt und wird auf dem Spielbrett auf die Seite gedreht um anzuzeigen, das es beschädigt ist. Es hat dann sofort nur noch die Werte eines Kreuzers(also Angriff „2“ und Verteidigung „3“) und darf Landungen mit einer „2“ unterstützen!

Sollte das Schlachtschiff im laufenden Kampf keinen weiteren Treffer erhalten, wird das Schlachtschiff am Ende des eigenen Zuges(oder Doppelzuges bei Deutschland und Japan) automatisch wieder repariert. Man muss also einem Schlachtschiff 2 Treffer zufügen, um es zu versenken, ansonsten ist es am Ende des eigenen Zuges(Doppelzuges) wieder völlig intakt!

*Diese einfachen Regeln fürs automatische reparieren wurden von AA Europe und Pacific übernommen, da sich die Regeln aus dem Original WaW für PBM Spiele als extrem Spielhemmend und für Neulinge als sehr verwirrend herausgestellt haben. Wie befürchtet stellte sich das aber für die Achse(Japaner) als großer Vorteil heraus und so wurde die Regeln leicht modifiziert(Das BB wird nur noch am Ende des Doppelzuges repariert...)*

Um getroffene BB auf der Winmap darzustellen nimmt man einfach die angegrauten BB Icons!

***Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.3!!!***

## 1.4 Kreuzer

Kreuzer sind etwas kleinere Kriegsschiffe und da sie sich mit modernen Schlachtschiffen nicht messen können wurde dieser Punkt ins Spiel integriert, indem Kreuzer nur über einen Angriffswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6 verfügen. Ihre Verteidigung ist mit „3“ oder weniger auf einem W6 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 von Schlachtschiffe. Kreuzer können nicht repariert werden, da sie bereits bei einem Treffer verloren gehen. Sie können aber an einem Küstenbombardement beteiligt sein und treffen da bei einer „2“ oder weniger auf einem W6.

### 1.5 Fallschirmjäger

Jede Großmacht(also alle bis auf China und Frankreich) kann Fallschirmjäger in einem Landgebiet, in dem eine Fabrik steht bauen. Die Produktionskosten belaufen sich auf die Kosten für Infanterie + 1 IPC(also bei Amerika  $4 + 1 = 5$  IPC). 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 der Angriffsbewegungen im selben Landgebiet aufhalten. Sollte ein Bomber, der Fallschirmjäger transportiert, abgeschossen werden, so gilt auch der Fallschirmjäger als vernichtet!

Wenn man einen Angriff mit Fallschirmjägern durchführt, die von einem Bomber abgesetzt wurden, so gibt es für diese keine Rückzugsmöglichkeit, sie müssen also Siegen oder untergehen.

Fallschirmjäger verfügen **IMMER** über einen Angriffs- und Verteidigungswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6!

Sie bewegen sich wie normale Infanterie, wenn sie nicht von einem Bomber abgesetzt werden!

*Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.4!!!*

### 1.6 Änderung der Produktionskosten

Einige Herstellungskosten für verschiedene Einheiten haben sich Landesspezifisch geändert und sind nun den historischen Gegebenheiten besser angepasst(siehe im Anhang 16. Produktionskosten).

### 1.7 Flak (AA)

Flak kann entweder als Raketen(siehe 13.1.1), Flugabwehr oder Panzerabwehr eingesetzt werden, jedoch **IMMER nur für Eins zur gleichen Zeit**. Es dürfen mehrere Flak in einem Land stehen, aber nur **eine** darf als Flug- oder Panzerabwehr zu Beginn eines Kampfes verwendet werden. Für jede angreifende Einheit des Angreifers (entweder Flugzeuge oder Panzer(auch SS-Panzer!), keine Panzergrenadiere, Garde usw.) würfelt man mit einem 1W6 zu Beginn der Kampfphase. Getroffene Einheiten werden sofort entfernt. Anschließend wird der Kampf mit den normalen Einheiten weitergeführt.

Strategische Bomberangriffe(SBR) werden natürlich immer separat von anderen Fliegern ausgewürfelt außer man entschließt sich mit der Pak zu feuern, dann erhält der Angreifer einen freien SBR! Sollten Flugzeuge ein Land mit einer Flak überfliegen, um an einem anderen Kampf teilzunehmen, darf eine Flak **IMMER** auf diese Flieger schießen! Das darf sie auch wenn das Land selbst angegriffen wird und man sich bei diesem Kampf für Panzerabwehr entscheidet!

Überflüge werden vor allen Kämpfen ausgewürfelt, da sie im CM passieren und nicht beim Kämpfen selbst!

Man kann eine Flak in einem Kampf ebenso als Verlust deklarieren wie normale Einheiten.

*Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.5!!!*

### 1.8 Artillerie

Flak können auch als Artillerie im Angriff (**der einzige Fall**) genutzt werden und gelten dabei als normale Einheit (1 Schuss pro Kampfrunde). Wenn Flak als Artillerie eingesetzt wird, verfügt sie über einen Angriffswert von „1“ auf einem 1W6 und zerstört bei einem Treffer nur feindliche Infanterie! Verteidigen kann sich Flak nur als Flugabwehr oder Panzerabwehr, nie als Artillerie.

## Multinationale Streitkräfte

*Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.6!!!*

Sollten Truppen von Alliierten im gleichen Feld mit chinesischen Truppen stehen, müssen sie sich sofort im nächsten eigenen Zug aus diesem Feld hinaus bewegen.

Wenn alliierte Streitkräfte russische Länder befreien müssen sie diese im nächste Zug verlassen!  
Französische Streitkräfte werden immer als englische Streitkräfte betrachtet, aus diesem Grund spielt der englische Spieler die französischen und britischen Streitkräfte gleichzeitig. Sollten aber nur französische Bodentruppen ein Land erobern, so bekommen auch nur sie das Einkommen dafür(es wird also dann IMMER französisch!)

## 2.2. Die Achse

Japanische und deutsche Einheiten dürfen im gleichen Gebiet stehen, **wenn sich beide Achsenmächte mit den Alliierten im Krieg befinden**. Sie können dann nur gemeinsam verteidigen, aber niemals zusammen angreifen.

# Leih- und Pachthilfe

## 3.1 Amerika

Die USA können den Alliierten Unterstützung in Form von IPC zukommen lassen. Die USA können jedem Alliierten beliebig viele 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%(aufrunden) verloren

und bei einer „3“ sind 30%(aufrunden) 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, die im Krieg mit der Achse liegen und daher nicht mehr Neutral sind.

***Als Pacht- und Leihhilfe kann die USA maximal die Hälfte(abgerundet) seines realen Einkommens weitergeben.***

*Beispiel: Die USA hat vom Beginn des Spiels bis zum Kriegseintritt nur ein Einkommen von 17 IPC pro Runde, aber zu Beginn des Spiels ein reales Einkommen von 30 auf der Karte, also dürfte die USA insgesamt max. 15 IPC als Leih- und Pachthilfe pro Runde versenden. Das reale Einkommen steigt natürlich durch beeinflusste Länder(z.B. die USA schafft es Brasilien zu beeinflussen, dann hätte sie ein neues reales Einkommen von  $30+3=33$  und dürfte so max. 16 IPC als Pachthilfe pro Runde verschicken)*

## 3.2 Großbritannien

Großbritannien kann nur an Frankreich und die „kleinen“ Alliierten (Holland und Belgien, die zu Frankreich gehören)) 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. 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 **zu Beginn des Zuges** unter der Kontrolle des jeweiligen Spielers bzw. eines alliierten Partners standen.

***Der Suez Kanal, der Panama Kanal und der Bosphorus (Meerenge zwischen der Türkei und Rumänien) unterbrechen einen Korridor nicht und zählen somit als normale Landverbindung!***

Nur Einheiten(alle Bodeneinheiten außer Fabriken!), die nicht in Gefechte verwickelt waren, können die Eisenbahn nutzen und so verlegt werden!



Die Bahnkapazitäten der einzelnen Nationen sind auf bestimmte Regionen(Kontinente) begrenzt.  
Die Grenze zwischen Asien und Europa bilden die folgenden Länder: Russia(Rus) und Turkman(Tuk).  
Syrien, Irak, Jordanien und Saudi-Arabien gehören zu Afrika.  
Die Grenze zwischen Europa und Afrika bildet Turkey(Tur).  
Die Grenze zwischen Asien und Afrika bildet Persia(Per).

***Alle Grenzländer gelten für beide Regionen!***

Die Alliierten sowie die Achse können die Bahnkapazitäten untereinander nutzen, solange das angegebene Maximum der Bahnkapazitäten in einer Runde(nicht Zug!) nicht überschritten wird

## Spielrunden- und Kampfablauf

### 5.1 Spielreihenfolge

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

1. Deutschland (hat einen Doppelzug/Blitzkrieg in der 1.Runde)
2. England und die kleinen Alliierten (Frankreich, Belgien, Niederlande...)
3. Japan (kann einen Doppelzug als Überraschungsangriff nutzen)
4. Russland
5. USA und China

Zugreihenfolge ist für jede Nation gleich und findet sich in folgender Liste wieder:

1. Politische Phase(schicken von Leih- und Pachthilfe, Kriegserklärungen von Alliierten auf diplomatischen Weg, beeinflussen Neutraler Staaten und Ansage des Überraschungsangriffs vom Japaner)

***Das Beeinflussen von Ländern darf vor der Erstellung des CM gewürfelt werden!***

***Im CM müssen dann diese Versuche mit Kosten und Ergebnis angegeben werden!!***

***Oder man würfelt die Länder erst mit den restlichen Kämpfen dieser Runde zusammen!***

*Wichtig: Einheiten aus Ländern, die man beeinflussen konnte, darf man schon in dieser Runde für Kämpfe benutzen, deshalb ist es immer besser vor den CM zu würfeln!*

2. Kauf von Einheiten
3. Angriffzüge(***Kriegserklärungen von Achsenmächten durch Angriff***, Schiffe dürften sich also noch aus Seezonen mit Schiffen bewegen, in denen sich Schiffe einer Nation befinden, der man gerade den Krieg erklärt!) und auswürfeln der Kämpfe
4. Landen der Luftwaffe, Truppenverlegungen und strategische Bewegungen(Eisenbahn), beeinflussen von Neutralen Staaten(***NUR Deutschland!!!***)
5. Aufstellen der neuen Einheiten
6. Ausrechnung und Auszahlung des neuen Einkommens

### 5.2 Neutrale Staaten

Es gibt viele Neutrale Staaten, die weder zur Achse noch zu den Alliierten gehören. Einige dieser Länder sind aber einer Seite freundlich gesinnt und können durch bestimmte Dinge auf deren Seite in den Krieg eintreten(siehe Regeln der einzelnen Nationen).

Beeinflussen Neutraler Staaten:

Dies geschieht grundsätzlich immer in der politischen Phase!

Und kann nur bei Deutschland auch direkt nach der Kampfphase stattfinden!(siehe 6.7)

Angriff auf Neutrale Staaten:

Deutschland, Japan, Russland und England dürfen Neutrale Länder angreifen(siehe Regeln der einzelnen Nationen). Sollte der Angriff gelingen und das Land kann besetzt werden, gehört es nun dem Angreifer. Gelingt er nicht, so läuft der neutrale Staat mit allen eventuell überlebenden Einheiten auf die Gegenseite des Angreifers über. Dann aber immer zur nächsten Großmacht, die sich im Krieg befindet! Im Zweifelsfall gilt:

Europa: für die Achse Deutschland, für die Alliierten England  
Asien: für die Achse Japan, für die Alliierten England  
Afrika: für die Achse Deutschland, für die Alliierten England  
Südamerika: für die Achse Deutschland, für die Alliierten die USA(auch wenn nicht im Krieg!!!)

Angriff auf Neutrale Staaten mit Kolonien(Spanien und Portugal):

Zu Spanien gehören Spanien, Rio de Oro, Cape Verde und Azoren.

Zu Portugal gehören Portugal, Angola und Mozambique.

Wenn Neutrale Staaten mit Kolonien angegriffen werden, dann bleiben alle Kolonien neutral, da sie ihre Unabhängigkeit erklären.

Wenn der Angriff aber misslingt, läuft der neutrale Staat mit allen eventuell überlebenden Einheiten sowie seinen Kolonien auf die Gegenseite des Angreifers über.

Wird nur eine Kolonie angegriffen, dann läuft das Hauptland und alle übrigen Kolonien automatisch zur Gegenseite über, unabhängig davon wie der Kampf(Regeln siehe Angriff auf Neutrale Staaten) ausgeht.

Die Einheiten der Neutralen Staaten in den Kolonien werden durch Einheiten des neuen Besitzer ersetzt und dürfen erst in seiner nächsten Runde bewegt werden.

*Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.7!!!*

## Deutschland

### 6.1 Kriegserklärung

Zu Beginn des Spieles führt Deutschland Krieg gegen England, 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 dafür empfängt.

### 6.3 Italien

Streitkräfte der Achse in Italien, Libyen, Ostafrika und die italienischen Flotten(Mittelmeer Flotte und der Transporter vor Ostafrika) können solange nicht bewegt werden, bis Frankreich durch Deutschland erobert wird. Sie können sich ganz normal verteidigen und werden sofort eingesetzt, sobald Frankreich unter deutsche Kontrolle gerät. Sollte Frankreich schon in der ersten Hälfte des deutschen Doppelzuges fallen, so werden die italienischen Einheiten sofort aktiviert und können schon in der Verlegungsphase der ersten Hälfte des deutschen Doppelzuges bewegt 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 hindurch ziehen, die Bewegung darf dort nicht stoppen.

Wenn der Krieg gegen Russland erklärt worden ist und Rumänien von einem Alliierten Spieler das erste Mal 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

Sollte Deutschland erobert werden, gibt Deutschland nicht auf, wenn Italien noch im Spiel ist.



Der deutsche Spieler gibt nur sofort 50% seiner IPCs an den Eroberer ab und es werden zusätzlich 4 deutsche Infanterie nach seiner Wahl vom Spielbrett genommen werden.

## 6.6. Deutsch-Russische Verträge

Bis Deutschland Russland den Krieg erklärt, bzw. bis einschließlich der 4. Runde 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 am Ende von Runde 1 von Russland erobert wurde, so fällt es mit seinen Truppen unter deutsche Kontrolle. Finnland wird erst aktiv am Krieg teilnehmen, wenn Deutschland Russland angreift (*es wird also bis zum Krieg mit Russland genauso behandelt wie Rumänien siehe 6.4*). Vorher dürfen dort auch keine Einheiten ausgehoben werden! Russland kann Finnland nach Runde 1 nicht angreifen solange kein Krieg mit Deutschland herrscht. Solange Finnland neutral ist (also nur in der 1. Runde), verteidigt die Infanterie mit „3“ oder weniger auf einem 1W6. Zudem wird jeder Treffer in der Anzahl verdoppelt.

### Spanien:

In der Runde, in der Deutschland ein Einkommen von 50 IPC oder mehr erhält, *kann* Deutschland versuchen, Einfluss auf Spanien und seine Kolonien 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. **Die Einheiten dürfen dann sofort bewegt werden.**

*Beispiel: Deutschland hat nach seinen ganzen Angriffen ein reales Einkommen von 51 und darf deswegen sofort um Spanien würfeln. Dies gelingt mit einer „2“ und Spanien tritt mit seinen Kolonien, Truppen und Einkommen bei. **Die Einheiten dürfen sofort im NCM verlegt werden! Es dürfen dort aber keine Einheiten ausgehoben werden, da das Land nicht zu Beginn des Zuges in deutscher Hand war!***

### Türkei:

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

### Irak:

Sobald Ägypten von Deutschland erobert wurde... (selbes Vorgehen wie bei Spanien)

### Schweden:

Solange Schweden neutral ist, erhält Deutschland 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 legt 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 insgesamt 6 IPC bezahlen um die Übernahme durchzuführen und hat das Risiko, das der Übernahmever Versuch scheitert (wenn auf einem 1W6 keine „1“ oder „2“ fällt) oder das Land sogar auf Seite der Achse wechselt (wenn eine „6“ gewürfelt wird). Sollte die USA den Versuch abbrechen verfallen die gezahlten 4 IPC von der USA und die 2 IPC von Deutschland und werden nicht zurück erstattet!*

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 (zählt aber erst am Ende des deutschen Zuges zum realen Einkommen!) zusätzlich pro Runde bis zum Ende des Spiels, bei „3“ bis „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.

*Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.8!!!*

### 6.9. SS Panzer

Mit Beginn der 5. Runde kann der Deutsche SS-Panzer bauen. Es ist dem deutschen Spieler verboten mehr als 4 SS-Panzer zu besitzen. Diese können nur in Fabriken produziert werden und kosten 1 IPC mehr als normale Panzer. SS-Panzer haben einen Angriffswert von „4“ und verteidigen mit „5“. Sollte ein Panzer vernichtet werden, so kann ein neuer selbstverständlich nachgebaut werden.

### 6.10. SS Panzergrenadiere

Mit Beginn der 3. Runde kann der deutsche Spieler SS-Panzergrenadiere auszuheben. Es ist dem deutschen Spieler verboten mehr als 6 SS-Panzergrenadiere zu besitzen. Sie können nur in einer Fabrik gebaut werden und kosten 1 IPC mehr als normale Infanterie. Sie greifen mit „2“ an und verteidigen mit „3“, außerdem verfügen sie über einen Bewegungsfaktor von 2 Feldern pro Runde.. Wenn eine Infanterie vernichtet wird, so kann sie nachgebaut werden. Panzergrenadiere werden in ihrer Transportgröße als Panzer gewertet und können nicht wie normale Panzer zum „blitzen“ von Ländern benutzt werden.

### 6.11. Deutsche U-Boot-Bunker

Für 6 IPC pro Stück kann der deutsche Spieler U-Boot-Bunker bauen. Diese Bunker müssen in Ländern mit Fabriken und Küstenangrenzung gebaut werden, die einem schon seit Beginn der Runde gehören. Die Bunker dürfen nicht versetzt werden und können nur in eine beim Bau festgelegte Seezone schießen.

Der Bunker hat eine dauerhafte Luftabwehr über der Seezone, genauso wie einen AA in einem Landgebiet. Er feuert deshalb auch auf Flugzeuge, die die Seezone im CM nur überfliegen!

Der Bunker dient aber hauptsächlich dazu U-Boote und Überwasserschiffe vor Luftangriffen zu schützen! Er würfelt wie eine AA einmal zu Beginn des Kampfes für alle Flugzeuge einen W6, aber er trifft mit einer „2“ oder weniger auf einem 1W6!

Jeder Treffer, der von angreifenden Flugzeugen erzielt wird, vernichtet zunächst ein U-Boot, das durch den Bunker geschützt wird. Ist der Bunker leer, so wird er beschädigt. Man benötigt 2 Treffer in einem Kampf um den Bunker zu zerstören, ansonsten ist er am Ende des nächsten eigenen Zuges wieder automatisch repariert(*gleiche Regel wie bei den Schlachtschiffen!*)

Sollte auch der Bunker komplett zerstört werden, treffen erst dann alle weiteren Treffer von Flugzeugen noch evtl. vorhandene andere Überwasserschiffe. Treffer von angreifenden Schiffen können nur auf U-Boote und andere Überwasserschiffe verteilt werden, *also nicht auf den U-Bootbunker!!!*

U-Bootbunker werden automatisch zerstört, wenn das Landgebiet erobert wird!

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.

*Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.9!!!*

### 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 und muss** 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 (wenn Frankreich gefallen ist, kann Deutschland auch die Truppen in Italien und seinen Kolonien verlegen)

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 führt seine Einheiten Verlegungen durch (Achtung, Luftwaffe darf in keinen Ländern landen, die während des ersten Durchgangs erobert wurden!)

Deutschland nimmt nun seine IPCs in Empfang

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.

### 6.15 Vlasov's antibolshevik Russians

*Hier gibt es Optionale Regeln siehe 13.10!!!*

## 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.

Sollte es eine Großmacht (England/Frankreich oder USA) angreifen, befindet es sich automatisch mit allen Alliierten im Krieg. 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 Infanterieeinheiten mit „3“ oder weniger auf einem W6.

### 7.3 Thailand

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

### 7.4 Politischer Einfluss

Französisch Indochina:

Japan kann hier Einfluss ausüben, falls sich dort eine Vichy Regierung etabliert hat. Wenn Indochina zu Vichy-Frankreich 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. **Die Einheiten dürfen sofort für Angriffe genutzt werden!** Japan kann nur einen Wurf pro Runde während der politischen Phase machen.

### **7.5 Überraschungsangriff**

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

Während des Überraschungsangriffes darf der Japaner jede Runde 3 Banzai-Angriffe ansagen, aber in beiden Runden insgesamt nur einen Kamikaze-Angriff fliegen!

***Der Überraschungsangriff muss zu Beginn des japanischen Zuges angesagt werden!!!***

### **7.6 Banzai-Angriff**

Der japanische Spieler kann pro Runde 3 Banzai-Angriffe durchführen. Alle teilnehmenden Infanterieeinheiten greifen in der ersten Kampfunde mit „2“ oder weniger auf einem 1W6 an, nach der ersten Kampfunde 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.

***Alle Banzai-Angriffe müssen in den CM(combat movements/Angriffsbewegungen) angegeben werden, indem Banzai beim entsprechenden Kampf steht, ansonsten verfallen sie!!!***

### **7.7 Kamikaze-Angriff**

Die Japaner können einen Kamikaze-Angriff pro Runde ohne zusätzliche Kosten auf ein feindliches wichtiges Überwasserschiff(Flugzeugträger, Kreuzer, Schlachtschiff, Transporter) ihrer Wahl oder eine Fabrik eines Alliierten starten. Dieser Angriff wird vor einer evtl. folgenden Seeschlacht ausgewürfelt!

Ein Jäger oder ein Bomber kann seine maximale Reichweite ausnutzen, sich auf den Gegner stürzen und greift mit „5“ oder weniger auf einem W6 an. Das Gefecht endet nach der ersten Kampfunde mit dem

Verlust des angreifenden Flugzeuges und der Entfernung des getroffenen ausgewählten Zieles(ein getroffenes Schlachtschiff wird umgedreht und gilt dann sofort als beschädigt, Jäger von einem Flugzeugträger müssen erst nach allen Kämpfen landen). Während des Überraschungsangriffes kann nur ein Kamikaze-Angriff geflogen werden.

***Wie bei Banzai-Angriffen muss auch der Kamikaze-Angriffe in den CM deklariert werden(durch Kamikaze beim entsprechenden Kampf)!***

### **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 und eine komplette Runde gehalten wurde.

Wird Japan besetzt, so erhält der Eroberer keine IPC von Japan als Kriegsbeute, sondern der Japaner darf dafür weitere Einheiten kaufen. Der Japaner kann versuchen die Heimatinsel in seinem nächsten Zug 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 Kriegsbeute.

Die Länder gehen an die ursprünglichen Besitzer zurück. Alle neutralen und japanischen Länder gehen aber an den Eroberer!

### **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 dürfen Japan erst ab Beginn der Runde 6 den Krieg erklären, außer Japan hat seinerseits zuerst angegriffen.

Solange England und Frankreich nicht im Krieg mit Japan sind, blockieren sie keine Seebewegungen des Japaners und dürfen keine Seeinheiten in Seezonen stationieren, an die ein Land mit einer japanischen Fabrik grenzt.

Die Briten dürfen auch keine See- und Bodeneinheiten in den holländischen Kolonien in Asien platzieren (bauen oder hinziehen, das gilt nicht für den Franzosen. Er darf dort Einheiten bauen, aber sie erst ab der 5. Runde bewegen).

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 W6 direkt nach der Planung der Angriffzüge, also noch vor dem auswürfeln der Kämpfe, zu werfen. Der gewürfelte Wert muß über dem IPC 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 wurde 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

Im Falle einer Invasion verteidigt die Englische Infanterie aufgrund ihrer besseren Ortskenntnis Großbritannien mit „3“ und alle Jäger mit „5“ oder weniger auf einem 1W6.

Sollte Großbritannien durch einen Spieler der Achse erobert werden, so hat der englische Spieler dem Eroberer 10 IPC als 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 und der Spieler erhält dort eine kostenlose Fabrik, wenn dort noch keine steht. Großbritannien kapituliert erst, wenn neben England auch alle Dominion unter Kontrolle der Achse stehen.

## 8.3 Polen

Sollte Polen nicht bis zum Ende des 1. Doppelzuges von Deutschland erobert worden sein, so fällt es sofort unter britische Verwaltung. Die Einheiten im Land werden durch englische (in der Winmap-WaW-Startaufstellung stehen dort schon englische Truppen) ersetzt. Außerdem darf der englische Spieler ab sofort mit den Einheiten angreifen, dort eigene stationieren und neue 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 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. (siehe 3.1).

## 8.5 Die Eroberung Frankreichs

Wenn Frankreich das erste Mal von einer Achsenmacht erobert wird, so gibt der französische Spieler dem Eroberer 3 IPC als Kriegsbeute vom französischem Geld.

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 wirtschaftliche Unterstützung zusagen.



Um dieses Ereignis nachzuvollziehen hat der deutsche Spieler beim PBM(und der englische Spieler beim Face to Face) für die Französische Flotte und alle Französischen Kolonien einen W6 zu werfen, um festzulegen auf welcher Seite die Schiffe und Kolonien jeweils weiter kämpfen werden.

*Dieses wird nur beim ersten Fall von Frankreich gewürfelt und **zwar direkt nach dem Fall von Frankreich oder dem Auswürfeln der Kämpfe, also noch vor den NCM!***

Für jedes Schiff der französischen Flotten im Atlantik und Mittelmeer ist einmal zu würfeln.

Bei einer „1“ wird das Schiff von der Achse übernommen(die franz. Schiffe aus dem Mittelmeer schließen sich der italienischen Mittelmeerflotte an und die franz. Schiffe aus dem Atlantik schließen sich nach Wahl des deutschen Spielers der nächsten deutschen Flotte im Nordatlantik an(dazu zählen alle Seezonen nördlich von EUSsz, Catl und Azosz), sollte keine vorhanden sein bleibt sie an Ort und Stelle)

bei „2“ - „4“ versenkt sich das Schiff selber,

bei einer „5“ wird das Schiff Vichyfranzösisch und sofort zur nächsten Vichy kontrollierten

Land/Seezone verlegt. Sollte es mehrere Länder/Seezonen geben die gleichweit entfernt sind entscheidet der deutsche Spieler wohin die Schiffe verlegt werden(jedes Schiff bekommt einen Vichy-Marker und wird direkt an die Küste gestellt, damit klar ersichtlich ist, dass es sich um Vichy Schiffe handelt),

bei einer „6“ schließlich wird das Schiff Freifranzösisch und kämpft auf Seiten der Engländer(franz. Schiffe aus dem Mittelmeer schließen sich nach Wahl des englischen Spielers der Flotte vor Gibraltar, der Flotte vor Zypern an oder bleiben an Ort und Stelle(WMD) und franz. Schiffe im Atlantik werden nach Wahl des englischen Spielers zur Flotte vor Kanada, der Homefleet(NAT) verlegt) oder verbleiben an Ort und Stelle(AZO). Schiffe können immer nur dann in die gewünschte Seezone verlegt werden, wenn der Seeweg nicht durch feindliche Schiffe blockiert ist und in der gewünschten Seezone z.Z. kein Seegefecht stattfindet!!! Die Schiffe, die an den Deutschen/Italiener fallen, **dürfen sofort im NCM des ersten Teils** des deutschen Doppelzugs benutzt werden!!!

***Beim PBM-Spiel muss der Engländer nach dem kompletten auswürfeln „des Falls von Frankreichs“ gefragt werden, wohin er seine Schiffe haben möchte, erst danach darf der Deutsche seinen Zug weiterführen!!!***

Um Verwechslungen zu vermeiden sollten die Freifranzösischen Schiffe durch Englische ersetzt werden.

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 Vichy + eigene Kontrollmarker in jedes Vichy-Land in Afrika, dem Mittleren Osten und dem Indischen Ozean und nimmt Nichtfranzösische 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.

Zum Schluss werden noch die Einkommen aller der betroffenen Länder korrigiert.

## **8.6 Behandlung von Vichy Gebieten**

Der deutsche(in Afrika) oder japanische(in Asien und Pazifik) 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(Vichy Flotten werden ebenfalls Freifranzösisch **und dürfen sofort im NCM bewegt** werden!). Wird ein Vichy Gebiet von Alliierten Einheiten angegriffen und nicht erobert, so wechselt es von Vichy zur Achse und der Spieler der Achse kann dort die Vichyeinheiten(auch Vichy-Schiffe!) und Marker gegen Einheiten und Marker seiner Großmacht austauschen.



Sollte eine Achsenmacht ein Vichy-Gebiet(wird eine Vichy Flotte die dort ankert automatisch Freifranzösisch) oder eine Vichy-Flotte angreifen, so werden ALLE anderen Vichy Gebiete sofort Freifranzösisch inkl. Evtl. Flotte.

Vichyeinheiten können sich nicht bewegen oder angreifen, sie verteidigen sich jedoch normal.

***Sollte eine Vichy-Flotte existieren, so darf sie Schiffe der Achse und der Alliierten nicht behindern, darf aber normal angegriffen werden. Eine Vichy-Flotte verteidigt aber IMMER die Küste des Vichy-Landes vor dem sie ankert gegen Landungen von Alliierten und Achsenmächten. Es muss also erst die Vichy-Flotte versenkt werden bevor man eine Landung in dem Vichy-Land machen darf!!!***

## 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: Holländisch 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 W6 in der politischen Phase 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 Bahnkapazität

England verfügt in Asien, Afrika und Europa über eine Bahnkapazität von je 2.

Die USA und Frankreich dürfen diese Kapazität ebenfalls mit nutzen, wenn sie diese Runde noch nicht vom Engländer genutzt wurden!

# 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. Der Krieg zwischen Japan und China hat keine Auswirkung auf einen eventuellen Kriegseintritt der USA. China kann Leih- und Pachthilfe durch die USA erhalten(siehe 3.1). **Die USA stehen automatisch NUR mit der Achsennation im Krieg, die ein Land in Nord- oder Südamerika angreift. Außerdem steht die USA automatisch mit der ganzen Achse im Krieg, wenn Japan ein amerikanisches, britisches, französisches, niederländisches oder belgisches Gebiet in Asien, Nord- oder Südamerika überfällt!**

Die USA können kein neutrales Land angreifen, sondern müssen versuchen, eine Übernahme durch Wirtschaftshilfe durchzuführen(siehe 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.

Solange die USA neutral ist, darf sie keine Einheiten in britische, französische, chinesische oder russische Länder oder Seezonen ziehen!

## 9.2 Übernahme durch Wirtschaftshilfe

Diese Eroberungsmöglichkeit ist auf die westliche Hemisphäre (Nord-, Mittel- und Südamerika) beschränkt. Das wären also folgende Länder: Island, Mexiko, Mittelamerika, Kolumbien, Venezuela, Peru, Brasilien, Argentinien und Chile.

Der US-Spieler gibt während der politischen Phase an, welches Land oder Länder er gewinnen will und zahlt daraufhin das doppelte des IPC Länderwertes an die Bank. Nun muß er einmal mit einem W6 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 Nationalgarde

Das erste Mal, wenn entweder die östliche USA, westliche USA, Alaska oder Hawaii von einer Achsenmacht angegriffen wird, aktiviert der US-Spieler automatisch den nationalen Schutz ohne zusätzliche Kosten. Sechs Einheiten der Nationalgarde werden sofort nach den Kampfbewegungen des Angreifers (also noch vor dem auswürfeln der Kämpfe) in der östlichen USA oder westlichen USA aufgestellt. Sobald sie aktiviert/aufgestellt worden sind, gelten sie als normale Infanterie.

## 9.4 Marineinfanterie / Rangers

Ab der 5. Runde, kann der US-Spieler insgesamt max. 4 Infanterieeinheiten während seiner gesamten amphibischen Landungen dieses Zuges 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.

*Beispiel: Der US-Spieler greift in der 5. Runde Italien und Deutschland mit je 5 Infanterieeinheiten und 2 Jägern durch amphibischen Landungen an. Er erklärt nun 3 Infanterieeinheiten bei der Landung in Deutschland und 1 Infanterie bei der Landung in Italien zu Marineinfanterie für die Dauer dieser Kämpfe. Nächste Runde kann er dann wieder vier völlig andere Infanterieeinheiten zu Marineinfanterie erklären*

## 9.5 Panzergrenadiere

Ab Beginn der 5. Runde kann der US-Spieler bis zu 6 Panzergrenadiere aufbauen. Diese kosten zusätzlich 1 IPC. 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 und können nicht wie normale Panzer zum „blitzen“ von Ländern benutzt werden.

Panzergrenadiere werden in ihrer Transportgröße als Panzer gewertet.

## 9.6 Transporte

Beginnend mit Runde 5 kann der US-Spieler 2 beliebige Transporter ohne zusätzliche Kosten dazu benutzen, jede Runde 1 Infanterie und 1 Panzer gleichzeitig zu transportieren.

## 9.7 Produktion in Friedenszeit

Solange kein Krieg erklärt oder Runde 6 erreicht wurde, erhalten die USA nur 17 IPC pro Runde als Einkommen, dass jede Runde komplett ausgegeben werden muss.

Bis zum Kriegseintritt darf die USA nur Alliierten Pacht- und Leihhilfe anbieten, die mit der Achse Krieg führen.

## 9.8 Kapitulation

Die USA geben auf, wenn sowohl die westlichen als auch die östlichen Staaten der USA verloren gingen und bis zum Ende der Runde von der Achse gehalten werden.  
Die Achse gewinnt in diesem Falle sofort.

### **9.9 Bahnkapazität**

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

### **9.10 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.

Sollte das letzte Chinesische Land fallen, erhält der Eroberer keine IPC als Kriegsbeute, sondern der Chinese behält das Geld und darf damit Einheiten ausheben sobald ein Land von ihm wieder befreit wurde!

Die USA können max. einen Jäger z.Z. 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-Chek 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 weiteren Jäger entsenden, der in diesem Zug aber nicht mit chinesischen Truppen zusammen angreifen darf! In China darf niemals mehr als ein US-Jäger stationiert sein( der Jäger zu Beginn des Spiels in Südchina zählt dazu!) und kein Jäger kann jemals an die USA zurück geschickt werden!

Die USA können in China keine Fabrik bauen und keine Einheiten ausheben.

### **9.11 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 für jedes Land, aus dem Truppen angreifen, zu werfen. Die Anzahl der Augen gibt an wieviel Prozent der angetretenen Infanterie auch wirklich am Angriff teilnimmt.

Bei einer „1“ wird der Angriff komplett von allen Einheiten abgebrochen,  
bei einer „2“ nehmen nur 20% der Infanterie an dem Angriff teil (aufrunden),  
bei einer „3“ immerhin 40%(aufrunden),  
bei einer „4“ schon 60%(aufrunden),  
bei einer „5“ stattdessen 80 %(aufrunden),  
bei einer „6“ endlich alle Einheiten nehmen am Angriff teil.

Diese Moralische Einschränkung gilt nur für die Chinesische Infanterie, nicht für andere Einheiten(außer bei einer „1“ und „6“), wie Jäger, Panzer, oder ähnliches. Einheiten die sich weigern anzugreifen **ziehen sich in ein Land zurück aus dem angegriffen wurde und dürfen deshalb nicht mehr im NCM verlegt werden!**

Chinesische Einheiten kämpfen immer allein und dürfen deshalb nicht mit anderen Alliierten zusammen in einem Land befinden.

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. Außerdem darf es die Mongolei und Tibet angreifen, da sie diese Länder schon immer zu ihren Einflussgebiet zählten. Diese Länder fallen auch an China, wenn es eine Achsenmacht bei einem Angriff nicht schafft sie zu erobern, solange sie neutral sind.

### **9.12 Bahnkapazität**

China verfügt über eine Bahnkapazität von 2, welche auf den chinesischen Bereich (inklusive Korea und Mandschurei) begrenzt ist. Die USA, England und Frankreich 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. Ab der 5. Runde müssen diese nicht mehr bezahlt werden und es darf normal angegriffen werden!

Russland ist es erlaubt, Finnland in der 1. Runde anzugreifen. Allerdings verteidigt sich Finnische Infanterie mit „3“ oder weniger und jeder Treffer von ihnen bedeutet den Verlust von 2 Einheiten auf der Seite Russlands.

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 seine eigenen Siegesregeln haben.

**Russische Schiffe dürfen deshalb nie in oder durch Seezonen fahren, in denen sich britische, französische oder amerikanische Schiffe befinden!**

Russland befreit niemals Länder für andere Alliierten - was ihm in die Hände fällt, bleibt in seinem Besitz. Sollte Russland bei einem Sieg der Alliierten über mehr Einkommen verfügen als alle anderen Alliierten zusammen, hat nur Russland gewonnen. Dies ist eher eine Regel für Face to Face oder Multiplayer(2vs2 usw.) PBM Spiele und beeinflusst das normale 1vs1 PBM Spiel nicht wirklich.

## 10.4 Säuberungsaktionen

Im ersten Zug nach einem Angriff auf ein russisches Land(kann auch ein erobertes neutrales Land wie die Türkei gewesen sein)**darf Russland nur *einen* Gegenangriff gegen den Angreifer auf irgendeines seiner *Länder* durchführen.** Der Angriff kann aus mehreren Landgebieten gleichzeitig erfolgen. 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 platziert und können am Angriff teilnehmen!

***Diese Regel gilt nicht mehr, falls Russland zuerst einer Achsenmacht den Krieg erklärt hat!!!***

## 10.5 Russische Fabriken und verbrannte Erde

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. In der nächsten Runde können dann die Fabriken dann wieder normal produzieren. Russland ist in der Lage seine Fabriken selber zu zerstören, damit sie nicht in feindliche Hände fallen. Russland darf aber seine IC nur dann zerstören, wenn das Land in dem sie stehen, durch eine andere Nation gerade erobert wurde.

## 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 wird. Dies ist auch der Wert, den ein Eroberer für Moskau erhält. Die Fabrik wird automatisch aus Moskau in das neue Landgebiet verlegt und in dieser Runde darf keine russische Einheit per Bahn verlegt werden. Ist kein Landgebiet mehr unter Kontrolle des russischen Spielers, so wird die Fabrik zerstört. Der ICP Wert des Landes wieder auf den ursprünglichen Wert reduziert, den es zu Beginn des Spiels hatte (Russland bleibt aber auf 1 IPC reduziert!). 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 jederzeit Partisanen ausheben. Partisanen auszuheben kostet nur 1 IPC pro Einheit. Sie können sich aber nicht bewegen oder angreifen. Partisanen verteidigen sich mit einer „1“ auf einem 1W6. Partisanen können nur in russischen Heimatlandgebieten ausgehoben werden, die zwar von der Achse kontrolliert aber vollkommen frei von irgendwelchen Einheiten sind. Nur eine Partisaneneinheit kann pro Runde und freiem Landgebiet ausgehoben werden. Solange sich Partisanen in einem Land befinden blockieren sie die Bahnlinien der Achse, verhindern das Bauen neuer Einheiten der Achse und KEINER erhält das Einkommen des Landes! Wird die dritte Partisaneneinheit in einem Land gebaut, werden die 3 Partisanen zu einer regulären Russischen Infanterie zusammengefügt, die dann wieder über ihre normalen Fähigkeiten verfügt, und der Russe erhält das Einkommen für das Land. Wenn reguläre Russische Einheiten in ein Landgebiet eindringen, in dem sich bisher nur Partisanen aufgehalten haben, werden die Partisanen vom Spielbrett entfernt.

### **10.8 Russische Gardeinfanterie**

Ab Runde 5 kann der russische Spieler bis zu 6 Gardeinfanterie besitzen. 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. Gardeinfanterie werden in ihrer Transportgröße als Panzer gewertet und können nicht wie normale Panzer zum „blitzen“ von Ländern benutzt werden.

### **10.9 Bahnkapazität**

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

## **Bidding**

### **11. Bidding**

Das Bidding bei World at War ist nicht das Gleiche wie beim normalen Axis&Allies!

Hier gewinnt zwar auch derjenige, der weniger IPC bietet (siehe DAAK Biddingreglement) und spielt dann die Achse, aber es werden auf verschiedene Dinge geboten, nicht nur auf zusätzliche Einheiten! Das Bieten für zusätzliche Einheiten funktioniert genauso wie beim normalen AA.

Man kann aber noch auf Länder und Schiffe von Frankreich bieten, für die beim Fall Frankreichs (siehe 8.5) ausgewürfelt werden müsste, ob sie unter Kontrolle der Achse, Vichy oder Freifrankreich kommen, oder - bei Schiffen - einfach versenkt werden. Die Länder und Schiffe haben einen bestimmten IPC-Wert zugewiesen bekommen, der nur fürs Bidding gilt!

Man sucht sich nun zum Spielbeginn aus welche zusätzlichen Einheiten, Länder oder Schiffe man haben möchte, die dann das Bid ergeben.. Sollte man das Bidding gewinnen, bekommt man die zusätzlichen Einheiten beim Spielstart. Die Länder werden erst nach Fall Frankreichs sicher Vichy- oder Freifranzösisch je nach Bid ohne darum würfeln zu müssen. Um alle Landgebiete für die kein Bid abgegeben wurde ist es nach wie vor unerlässlich zu würfeln. Für die Schiffe gilt, das bei einem Bid auf



ein Schiff, das betreffende Schiff sofort unter Kontrolle der Achse gerät. Um alle Schiffe, für die kein Bid vorliegt, wird gewürfelt.

Auf folgende Dinge kann geboten werden:

#### 1. **Zusätzliche Einheiten in Deutschland**

Man darf aber nur für max. 6 IPC Bodeneinheiten bieten. Diese dürfen nur in das Land Deutschland geboten werden, in kein anderes!

#### 2. **Französische Länder, für die lt. Regeln (siehe 8.5) ein Wurf nötig ist, wenn Frankreich fällt** Diese werden dann sicher Vichy(ohne zu würfeln).

2.1 alle Länder ohne Einheiten und IPC-Wert (Mauritius, Fiji, Society) = nicht möglich, um sie wird immer gewürfelt!!!

2.2 alle Länder mit IPC-Wert, die aber keine Einheiten enthalten(Westafrika, Zentralafrika, Madagaskar = 1 IPC

2.3 alle Länder mit Einheiten außer Indochina(Marokko, Algerien, Syrien) für 3 IPC

2.4 Indochina für 11 IPC

#### 3. **Französische Länder, für die lt. Regeln ein Wurf nötig ist, wenn Frankreich fällt**

Diese werden dann sicher Freifranzösisch (ohne zu würfeln). Das kostet 3 IPC und gilt für folgende Länder: Mauritius, Fiji, Society, Westafrika, Zentralafrika, Madagaskar, Marokko, Algerien, Syrien und Indochina

*Dies bietet taktische Möglichkeiten für den Deutschen, besonders in Afrika!*

*Beispiel: Man bietet, damit Zentralafrika sicher Freifranzösisch wird, dadurch könnte man als Deutscher in der zweiten Hälfte des Doppelzuges(Blitzkrieg)direkt nach Nigeria blitzen und so den englischen Widerstand in Afrika schwächen.*

#### 4. **Die Schiffe der beiden französischen Flotten**

Die Schiffe werden dann sicher Achse(ohne zu würfeln)

Man gibt an für welche Schiffe der beiden französischen Flotten man bietet.

Für die Schiffe gelten folgende IPC-Werte:

SUB: 7 IPC

TRN: 8 IPC

CRU: 10 IPC

BB: 18 IPC

## Winmap Erklärungen

### 12.1 Einheiten-Icon-Erklärung

Hier die Erklärung von links nach rechts, was welches Icon in der Toolbar der WaW-Winmap bedeuten soll inkl. Abkürzung fürs PBM spielen(einige Icons sind bei allen vorhanden, gelten aber nur für bestimmte Nationen, das wird extra in Klammern angegeben!!!):

Landesflagge	Infanterie=INF	SS-Infanterie=SS-INF (nur Deutschland!) oder Panzergrenadier=PG-INF (nur USA!)
Falschirmjäger=PTR	Panzer=ARM	SS-Panzer=SS-ARM (nur Deutschland!) oder Gardeinfanterie=Garde(nur Russland!) oder Marines=MAR(nur USA!)
Jäger=FTR	Bomber=BMB	Transporter=TRN
U-Boot=SUB	Flugzeugträger=AC	Kreuzer=CRU
beschädigtes Schlachtschiff=BB(HIT)	intaktes Schlachtschiff=BB	Industriekomplex=IC
AA=AA	U-Bootbunker=PEN	



	( nur Deutschland! ) oder Vichyflagge!!!	
--	---	--

## 12.2 Ländergrenzen-Klarstellungen

Einige Grenzen sind auf der Karte nicht ganz klar ersichtlich, unklar usw. .

Folgende Länder haben eine Landverbindung zueinander:

- Norway(Nor) und Karelia(Kar)
- Orel(Ore) grenzt an Karelia(Kar), Komi(Kom), White Russia(Wru), Ukraine(Ukr), Georgia(Geo) und Russia(Rus)
- Italy(Ita) und Balkans(Bal)
- Romania(Rom) und Turkey(Tur), die Seezone BLA wird genauso behandelt, wie der Panamakanal oder der Suezkanal
- Egypt(Egy) und Trans Jordan/Tra)
- Panama(Pan) über den Panamakanal

Folgende Seezonen grenzen aneinander:

- East Pacific Seazone(EPS) grenzt an New Zealand Seazone(TAS), New Hebrides Seazone(NHO), Fiji Ilands Seazone(FIL), American Samoa Seazone(AMS), Society Ilands Seazone(SPO), Peru Seazone (JFI) und South Chile Seazone(SCO)
- ), Society Ilands Seazone(SPO) grenzt an Peru Seazone (JFI), East Pacific Seazone(EPS), American Samoa Seazone(AMS) und West Mexico Seazone(GOC)
- West Mexico Seazone(GOC) grenzt an West Panama Seazone(GLP), American Samoa Seazone(AMS), Society Ilands Seazone(SPO), Hawaii Seazone(EPO) und West US Seazone(WCO)
- Gulf of Mexico Seazone(GOM) grenzt an East US Seazone(ECO) und West Indies Seazone(CAR)

Folgende Länder haben keine Verbindung zueinander:

- Western Canada(WCA) mit Labrador Seazone(LAB)
- South Africa/Saf) mit Mozambique Seazone(MCH)

## Optionale Regeln

Optionale Regeln gelten nur, wenn beide Spieler zugestimmt haben mit ihnen zu spielen!

### 13.1 Technologie

Es gelten die gleichen Regeln wie in den 2. Edition Rules mit folgenden Änderungen:

Ein Wurf um Technologie kostet 7 IPC.

Nur maximal ein Technologischer Durchbruch kann pro Runde erzielt werden. Mann kann dazu aber natürlich mehrere Würfel verwenden. Der Spieler gibt an welche Technologie er entwickeln will, wie viele Würfel er kaufen möchte und bezahlt die Kosten. Auch wenn er weniger Würfe 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, Partisanen, Marines und Rangers.

#### 13.1.1 Raketen

Raketen können auf weite Distanz benutzt werden und werden durch die Flak(AA) dargestellt. Man muss allerdings erst über die Technologie verfügen, ehe man sie Einsetzen kann. Sie greifen von

ihrem Standort aus an(maximal 1 Feld vom Kampfgebiet entfernt) oder verteidigen mit, wenn sie im Kampfgebiet stehen. Der Angriffs-/Verteidigungswert einer Rakete liegt bei „2“. 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.

### **13.1.2 Schwere Bomber**

Jede Nation ist auf den Besitz von 2 schwere Bomber eingeschränkt, 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.

## **13.2 Produktionsregeln für Fabriken**

a) limitierte Produktion in allen Fabriken ohne Infantriebeschränkung  
der Eintrag **1.2 Fabriken** wird durch folgenden ersetzt:

### **1.2 Fabriken**

Es können in jeder Fabrik so viele Einheiten hergestellt werden, wie das Land an IPC Wert besitzt.  
*Beispiel - Deutschland hat einen IPC Wert von 10. Der Spieler, der dieses Land kontrolliert, kann dort pro Runde 10 beliebige Einheiten(auch Infanterie) in der Fabrik, neben den 10 nach Ziff 1.1. aushebbaren Infanterieeinheiten, ausheben.*

Neu zu bauende Fabriken können nur in Landgebieten gebaut werden, die über einen eigenen IPC Wert verfügen.

b) die klassische Variante mit unbegrenzter Produktion  
der Eintrag **1.2 Fabriken** wird durch folgenden ersetzt:

### **1.2 Fabriken**

Es können in jeder Startfabrik so viele Einheiten hergestellt werden wie man will!

Russische Fabriken die verlegt werden gelten als neugebaute Fabriken!!!

Neu zu bauende Fabriken können nur in Landgebieten gebaut werden, die über einen eigenen IPC Wert verfügen. In diesen Fabriken darf man nur so viele Einheiten bauen(mit Ausnahme von Infanterie), wie das Land an IPC Wert besitzt.

*Beispiel - Deutschland hat einen IPC Wert von 10. Der Spieler, der dieses Land kontrolliert, kann dort pro Runde 10 beliebige Einheiten(auch Infanterie) in der Fabrik, neben den 10 nach Ziff 1.1. aushebbaren Infanterieeinheiten, ausheben.*

**Wichtig!!!**

**Wenn mit dieser Regel gespielt wird, darf der Russe nur noch 4 Gardeeinheiten bauen!!!**

## **13.3 Schlachtschiffe**

Wem die jetzigen Regeln zu simpel sind kann auch folgende Alternativen verwenden, die dann den Eintrag **1.3 Schlachtschiffe** ersetzen:

a) klassische Variante(Originalregeln)

### **1.3 Schlachtschiffe**

Ein Schlachtschiff benötigt 2 Treffer ehe es sinkt. Es verfügt über einen Angriffs- und Verteidigungswert von „4“ oder weniger auf einem 1W6. 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 und für Angriff 2 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 oder Verbündeten, 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 erst 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.

**Um getroffene BB auf der Winmap darzustellen nimmt man einfach die angegrauten BB Icons!**

b) einfache Variante der jetzigen Regeln

### **1.3 Schlachtschiffe**

Ein Schlachtschiff benötigt 2 Treffer ehe es sinkt. Es verfügt über einen Angriffs- und Verteidigungswert von „4“ oder weniger auf einem 1W6. Es kann Amphibische Landungen mit einem Küstenbombardement von „4“ oder weniger auf einem W6 unterstützen.

Einmal im Kampf getroffen gilt ein Schlachtschiff als beschädigt und wird auf dem Spielbrett auf die Seite gedreht um anzuzeigen, das es beschädigt ist. Die Kampfwerte werden nicht verändert!

Das Schlachtschiff kann nicht mehr repariert werden. Es kämpft und zieht normal weiter und wird beim 2. Treffer versenkt(das sind die regeln vom AA-CD-Spiel für Schlachtschiffe).

**Um getroffene BB auf der Winmap darzustellen nimmt man einfach die angegrauten BB Icons!**

### **13.4 Fallschirmjäger**

Da viele Spieler, die Fallschirmjägerregeln aus den 3.1 Regeln(immer Angriff „2“) nicht mögen, kann man natürlich auch die Regeln aus den 3.0 Regeln nehmen. Dann hat man zwar keine Eliteeinheiten mehr(was Fallschirmjäger eigentlich waren), aber sie greifen dann nur noch mit „2“ an, wenn sie von einem Bomber abgesetzt werden.

Der folgende Eintrag ersetzt dann **1.5 Fallschirmjäger:**

### **1.5 Fallschirmjäger**

Jede Großmacht(also alle bis auf China und Frankreich) kann Fallschirmjäger in einem Landgebiet, in dem eine Fabrik steht bauen. Die Produktionskosten belaufen sich auf die Kosten für Infanterie + 1 IPC(also bei Amerika 4 + 1 = 5 IPC). 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 der Angriffsbewegungen im selben Landgebiet aufhalten. Sollte ein Bomber, der Fallschirmjäger transportiert, abgeschossen werden, so gilt auch der Fallschirmjäger als vernichtet!

Wenn man einen Angriff mit Fallschirmjägern durchführt, die von einem Bomber abgesetzt wurden, so gibt es für diese keine Rückzugsmöglichkeit, sie müssen also Siegen oder untergehen.

Fallschirmjäger verfüge nur über einen Angriffs- und Verteidigungswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6, wenn sie von einem Bomber abgesetzt werden.

Sie bewegen sich und kämpfen(mit „1“) wie normale Infanterie, wenn sie nicht von einem Bomber abgesetzt werden!

### **13.5 Flak (AA)**

Wer die Originalregeln für Flak lieber mag, kann natürlich auch vereinbaren, dass jede AA, die in einem Land steht auch schießen darf! Dann natürlich alle zusammen immer nur eins(AA, Pak oder Raketen)!

### **13.6 Multinationale Streitkräfte**

Wer die Originalregeln mag(wir haben sie rausgenommen, um die Regeln einfacher zugestalten(und sie sind völlig daneben...)) kann sie natürlich spielen.

Der Eintrag für Multinationale Streitkräfte wird dann durch folgendes ergänzt:

### **2.1 Alliierte**

Beim Angriff auf eine multinationale Streitkraft der Alliierten, kann der Angreifer entscheiden, welche Nation (englische und französische Truppen gelten als eine Nation) die Verluste zuerst entfernen muss, aber nicht welche Einheiten entfernt werden.

### **2.2. Die Achse**

Beim Angriff auf eine multinationale Streitkraft der Achse, kann der Angreifer entscheiden, welche Nation die Verluste zuerst entfernen muss, aber nicht welche Einheiten entfernt werden.

## **13.7 Neutrale Staaten**

Wer den Angriff auf neutrale Staaten mit Kolonien interessanter gestalten will, kann folgende Regeln benutzen(sie ersetzen dann die Regeln für den Angriff auf neutrale Staaten mit Kolonien):

Angriff auf Neutrale Staaten mit Kolonien(Spanien und Portugal):

Zu Spanien gehören Spanien, Rio de Oro, Cape Verde und Azoren.

Zu Portugal gehören Portugal, Angola und Mozambique.

Wenn Neutrale Staaten mit Kolonien angegriffen werden, dann wird für alle Kolonien gewürfelt, wie sie sich verhalten:

bei einer 1 laufen sie zum Angreifer über und unterstützen ihn in seinem Kampf

bei 2-5 erklären sie ihre Unabhängigkeit und bleiben Neutral

bei einer 6 laufen sie zum Gegner über und unterstützen ihm in seinen Kampf

Wenn der Angriff aber misslingt, läuft der neutrale Staat mit allen eventuell überlebenden Einheiten sowie seinen Kolonien auf die Gegenseite des Angreifers über.

Wird nur eine Kolonie angegriffen, dann läuft das Hauptland automatisch zur Gegenseite über, unabhängig davon wie der Kampf(Regeln siehe Angriff auf Neutrale Staaten) ausgeht. Für alle anderen Kolonien wird wie oben beschrieben gewürfelt.

Die Einheiten der Neutralen Staaten in den Kolonien werden durch Einheiten des neuen Besitzer ersetzt und dürfen erst in seiner nächsten Runde bewegt werden.

*Für diesen Wurf kann man im Dacey einfach einen BMB würfeln einen freien SBR(also ohne AA) würfeln(man gibt einfach an für welches Land man würfeln will) lassen und das was er erwürfelt wird dann genommen.*

Man kann das ganze noch verschärfen, indem man das ganze in 1-2, 3-4 und 5-6 einteilt, so ist es dann noch interessanter! Man muss sich halt nur vorher einigen was man nimmt.

## **13.8 Hitlerattentat**

Wer das Attentat nicht so Glücksabhängig und einfacher machen will kann auch die folgende Variante spielen, sie ersetzt dann den Eintrag **6.8. Das Attentat auf Hitler:**

### **6.8. Das Attentat auf Hitler**

Der deutsche Spieler erhält ab der zweiten Runde 2 IPC reales Einkommen mehr und muss nicht würfeln!!

## **13.9 U-Bootbunker**

Wem die jetzigen U-Bootbunkerregeln zu unrealistisch und krass sind kann auch die folgenden Regeln benutzen die dann den Eintrag **6.11.Deutsche U-Boot-Bunker** ersetzen:

### **6.11.Deutsche U-Boot-Bunker**

Für 6 IPC pro Stück kann der deutsche Spieler U-Boot-Bunker bauen.

Diese Bunker müssen in Ländern mit Fabriken und Küstenangrenzung gebaut werden, die einem schon seit Beginn der Runde gehören. Die Bunker dürfen nicht versetzt werden in eine beim Bau festgelegte Seezone gebaut.

U-Boote in dieser Seezone befinden sich immer im Bunker und können deshalb niemals von feindlichen Schiffen angegriffen werden, sondern nur von Flugzeugen! Sie müssen also immer auslaufen, um feindliche Schiffe anzugreifen, das kostet keinen Bewegungspunkt!

Sollten in der Seezone eigene Schiffe angegriffen werden, dürfen die U-Boote auslaufen, um sie zu unterstützen. Sie nehmen deshalb erst ab der 2. Runde am Kampf teil!

Der Bunker hat nur eine Luftabwehr, wenn er mit seinen evtl. vorhandenen U-Booten direkt angegriffen wird!!! Er würfelt dann wie eine AA einmal zu Beginn des Kampfes für alle Flugzeuge einen W6, aber er trifft mit einer „2“ oder weniger auf einem 1W6!

Jeder Treffer, der von angreifenden Flugzeugen erzielt wird, vernichtet zunächst ein U-Boot, das durch den Bunker geschützt wird. Ist der Bunker leer, so wird er beschädigt. Man benötigt 2 Treffer in einem Kampf um den Bunker zu zerstören, ansonsten ist er am Ende des nächsten eigenen Zuges wieder automatisch repariert(**gleiche Regel wie bei den Schlachtschiffen!**)

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.

U-Bootbunker werden automatisch zerstört, wenn das Landgebiet erobert wird und alle U-Boote laufen in die Seezone aus!

### **13.10 Vlasov's antibolshevik Russians**

Wer den Angriff der Deutschen auf Russland realistischer gestalten will, kann die folgenden Regeln für die Überläufer/Feinde Stalins benutzen die dann als **6.15** in die Regeln kommen:

### **6.15 Vlasov's antibolshevik Russians**

In dem ersten Spielzug, indem Deutschland Russland angreift, erhält Deutschland beim aufstellen der neuen Einheiten folgende Bonuseinheiten, die in Polen oder Rumänien ohne zusätzliche Kosten und Aufstellungsbeschränkungen platziert werden:

1 Infanterie, wenn 6-9 russische Einheiten(dazu zählen Bodentruppen, Luftwaffen- und Marineeinheiten) vernichtet wurden.

2 Infanteristen, wenn 10-14 russische Einheiten vernichtet wurden.

3 Infanteristen, wenn 15-19 russische Einheiten vernichtet wurden.

4 Infanteristen, wenn 20 oder mehr russische Einheiten vernichtet wurden.

## **14. World at War Rundenübersicht**

**Diese Rundenübersicht enthält alle wichtigen Ereignisse und Sonderregeln von der 1. bis 6. Runde und soll gerade Einsteigern helfen den Überblick über das Spiel und seine eigenen Möglichkeiten zu behalten.**

### **1. Runde**

#### **Deutschland**

- Im Krieg mit Frankreich, Polen und England
- Darf allen Alliierten den Krieg erklären
- Blitzkrieg(Doppelzug!!!)
- bekommt 5 zusätzliche IPC`s, wenn noch nicht mit Russland im Krieg
- bekommt 2 zusätzliche IPC`s, wenn Schweden noch Neutral ist

#### **Italien**

- darf erst bewegt werden, sobald Frankreich gefallen ist(also evtl. schon im NCM des ersten Teil des Doppelzuges!)

## **England**

- Im Krieg mit Deutschland
- Ist neutral gegenüber Japan(darf Japan erst in Runde 6 angreifen, außer Japan greift vorher an!)
- Polen kommt unter englische Kontrolle, wenn es nicht vom Deutschen erobert wurde

## **Frankreich**

- Im Krieg mit Deutschland
- Ist neutral gegenüber Japan(darf Japan erst in Runde 6 angreifen, außer Japan greift vorher an!)
- Die Holländische Flotte im Pazifik darf erst ab dem 5. Spielzug bewegt werden, außer Japan greift vorher an!

## **Japan**

- Nur im Krieg mit China!
- Darf alle Alliierten angreifen außer Russland
- Hat einen Doppelzug als Überraschungsangriff(läuft genauso ab wie der Blitzkrieg des Deutschen), den es irgendwann im Spiel benutzen kann
- Die Truppen in Thailand dürfen erst bewegt werden, wenn Japan im Krieg mit den Alliierten ist

## **Russland**

- Ist Neutral, darf aber China oder andere Neutrale Staaten angreifen
- Darf Finnland angreifen, aber jeder finnische Treffer zählt doppelt!
- Bekommt nur 16 IPC Einkommen bis zur 5. Runde oder es im Krieg ist

## **USA**

- Ist Neutral und darf niemanden angreifen, sondern nur die Mittel- und Südamerikanischen Staaten beeinflussen oder Leih- und Pachthilfe(max. die Hälfte des realen Einkommens) an Alliierte, die im Krieg mit der Achse stehen, senden!
- bekommt nur 17 IPC Einkommen pro Runde bis zur 6. Runde oder es im Krieg ist

## **China**

- Im Krieg mit Japan
- Kann nur in China, der Manschurei und Korea angreifen!

## **2. Runde**

### **Deutschland**

- Finnland kommt unter deutsche Kontrolle, wenn es nicht vom Russen erobert wurde
- bekommt 5 zusätzliche IPC`s, wenn noch nicht mit Russland im Krieg
- bekommt 2 zusätzliche IPC`s, wenn Schweden noch Neutral ist

## **3. Runde**

### **Deutschland**

- Darf bis zu 6 SS-Panzer Grenadiere ausbilden(Angriff: 2, Verteidigung: 3, Bewegung 2)
- bekommt 5 zusätzliche IPC`s, wenn noch nicht mit Russland im Krieg
- bekommt 2 zusätzliche IPC`s, wenn Schweden noch Neutral ist

## **4. Runde**

### **Deutschland**

- bekommt 5 zusätzliche IPC`s, wenn noch nicht mit Russland im Krieg
- bekommt 2 zusätzliche IPC`s, wenn Schweden noch Neutral ist

## **5. Runde**



### **Deutschland**

- Darf bis zu 4 SS-Panzer bauen(Angriff: 4, Verteidigung: 5, Bewegung 2)
- bekommt KEINE 5 zusätzliche IPC`s mehr, egal ob es mit Russland im Krieg ist oder nicht!
- bekommt 2 zusätzliche IPC`s, wenn Schweden noch Neutral ist

### **Frankreich**

- Die holländische Flotte darf sich nun bewegen

### **Russland**

- Darf Deutschland und/oder Japan(alle japanischen Infanteristen verteidigen mit 3!!!) angreifen
- Bekommt sein volles Einkommen, auch wenn er immer noch Neutral ist!!!
- Darf bis zu 6 Gardeinfanteristen ausbilden(Angriff: 2, Verteidigung: 3, Bewegung 2)

### **USA**

- Darf bis zu 6 Panzergrenadiere ausbilden(Angriff: 2, Verteidigung: 3, Bewegung 2)
- Darf während seiner amphibischen Landungen ohne zusätzliche Punktkosten bis zu 4 Infanteristen zu Marineinfanterie/ Ranger erklären. Sie greifen mit 2 an und sind nach dem Angriff wieder normale Infanterie.
- Darf bis zur 2 Transporter ohne zusätzliche Kosten dazu benutzen, jede Runde 1 Infanterie und 1 Panzer/ 1 Panzergrenadiere gleichzeitig zu transportieren.

## **6. Runde**

### **Deutschland**

- bekommt 2 zusätzliche IPC`s, wenn Schweden noch Neutral ist

### **Japan**

- Darf Russland angreifen

### **England und Frankreich**

- Dürfen Japan angreifen

### **USA**

- Darf Deutschland und/ oder Japan angreifen
- Bekommt jetzt sein volles Einkommen, auch wenn er immer noch Neutral ist

## **15. Startaufstellung und Produktionskosten**

Hier die komplette Startaufstellung für WaW inkl. der Produktionskosten auf den Referenzkarten mit dem Starteinkommen und Startcash:

<b>GERMANY</b>	INF	PTR	SS-INF	ARM	SS-ARM	FTR	BMB	AA	PEN	BB	CRU	AC	TRN	SUB	IC
<b>Cost</b>	3	4	4	5	6	11	16	5	6	24	12	20	8	7	15
<b>Move</b>	1	1	2	2	2	4	6	1		2	2	2	2	2	
<b>Attack</b>	1	2	2	3	4	3	4	1		4	2	1		2	
<b>Defend</b>	2	2	3	2	5	4	1	1	2	4	3	3	1	2	
Germany (Ger)	8			4		3	2	1			1		1	1	1
Italy (Ita)	4			1		1		1		1	1		1	1	1
Rumania (Rum)	4			1		1									
Libya (Lib)	2			1											
Italian East Africa (Eaf)	2												1		
Iceland Seazone (ICE)														1	
Belgian Congo Seazone (ASC)											1			1	

**Income: 20 IPCs**

**Cash at Start: 30 IPCs**

<b>United Kingdom</b>	INF	PTR	ARM	FTR	BMB	AA	BB	CRU	AC	TRN	SUB	IC
<b>Cost</b>	3	4	6	12	16	5	22	11	18	7	9	15
<b>Move</b>	1	1	2	4	6	1	2	2	2	2	2	
<b>Attack</b>	1	2	3	3	4	1	4	2	1		2	
<b>Defend</b>	2	2	2	4	1	1	4	3	3	1	2	1
Great Britain (Gbr)	4		1	1	1	1	1	1		2		1
Gibraltar (Gib)	1							1				
Malta (Mal)	1			1								
Egypt (Egy)	2		1	1								
Eastern Mediterian Sea (EMD)								1				
India (Ind)	2											
Maldives Seazone (MAL)				*1				1	1	1		
Eastern Australia (Eau)	1									1		
Burma (Bur)	1											
Malaya (May)	1											
South Africa (Saf)	1											
Rhodesia (Rho)	1											
Central Canada (CCa)	1											1
East Canada Seazone (ECA)				*1			1		1		1	

\* Place fighters on Carriers in that sea Area

**Income: 35 IPCs**

**Cash at Start: 25 IPCs**

<b>FRANCE</b>	INF	PTR	ARM	FTR	BMB	AA	BB	CRU	AC	TRN	SUB	IC
<b>Cost</b>	3		7	14	18	5	22	11	18	8	8	15
<b>Move</b>	1		2	4	6	1	2	2	2	2	2	1
<b>Attack</b>	1		3	3	4	1	4	2	1		2	
<b>Defend</b>	2		2	4	1	1	4	3	3	1	2	1
France (Fra)	5		2	1		1	1	1		1	1	1
Western Mediterian Sea (WMD)								1		1	1	
Morocco (Mor)	1											
Algeria (Alg)	1											
Syria (Syr)	1											
French Indo-China (Fic)	2			1								
Belgium Congo (Cng)	1											
North East Indies (Nei)	1							1		1		

**Income: 20 IPCs**

**Cash at Start: 15 IPCs**

<b>JAPAN</b>	INF	PTR	ARM	FTR	BMB	AA	BB	CRU	AC	TRN	SUB	IC
<b>Cost</b>	3	4	6	12	14	5	22	11	16	8	8	17
<b>Move</b>	1	1	2	4	6	1	2	2	2	2	2	
<b>Attack</b>	1	2	3	3	4	1	4	2	1		2	
<b>Defend</b>	2	2	2	4	1	1	4	3	3	1	2	
Japan (Jap)	4		1	1	1	1						1
Japan Seazone (SJA)				1*			2	1	1	2		
Manchuria (Man)	4		1	1								
Korea (Kor)	3		1	1		1						1
Okinawa (Oki)	1									1		
Marcus Island (Mar)	1							1		1		
Caroline Island (Car)	1			1*				1	1		1	
Thailand (Tha)	2											
Marshall Islands (Mai)										1		

\*Fighter is to be placed on Carrier in that sea area

**Income: 19 IPCs**

**Cash at Start: 25 IPCs**

<b>USSR</b>	<b>INF</b>	<b>PTR</b>	<b>Gar- de</b>	<b>ARM</b>	<b>FTR</b>	<b>BMB</b>	<b>AA</b>	<b>BB</b>	<b>CRU</b>	<b>AC</b>	<b>TRN</b>	<b>SUB</b>	<b>IC</b>
<b>Cost</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>26</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
<b>Move</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>Attack</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		<b>2</b>	
<b>Defend</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Russia (Rus)	3			1	1		1						1
Karelia (Kar)	3			1							1	1	
White Russia (Wru)	2												
Ukraine (Ukr)	3												
Orel (Ore)	1			1									
Caucasus (Cau)	1						1						1
Komi (Kom)													
Kazak (Kaz)	1												
Uzbek (Uzb)	1												
Turkman (Tuk)	1												
Buryat (Buy)	2												
Soviet Far East (Far)	3			1	1		1		1		1		1
Kamchatka (Kam)	1												

**Income: 32 IPCs**

**Cash at Start: 15 IPCs**

<b>USA</b>	<b>INF</b>	<b>PTR</b>	<b>PG- INF</b>	<b>ARM</b>	<b>FTR</b>	<b>BMB</b>	<b>AA</b>	<b>BB</b>	<b>CRU</b>	<b>AC</b>	<b>TRN</b>	<b>SUB</b>	<b>IC</b>
<b>Cost</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>24</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>15</b>
<b>Move</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>Attack</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		<b>2</b>	
<b>Defend</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Eastern USA (Eus)	1			1	1	1	1	1	1		1		1
Western USA (Wus)	1				1/*1		1	1	1	1		1	1
Alaska (Ala)	1												
Hawaii (Haw)	1				1	1							
Hawaii Seazone (EPO)					*1				1	1	1		
Midway (Mid)	1												
Wake Island (Wak)	1												
Philippines (Phi)	2				1						1		
Panama (Pan)	1												
West Indies (Cub)	1												

\*Fighter is to be placed on Carrier in that sea area

**Income: 30 IPCs**

**Cash at Start: 17 IPCs**

CHINA	INF		ARM	FTR	BMB	AA	BB	CRU	AC	TRN	SUB	IC
Cost	2		8	16	20	5	35	20	40	9	9	20
Move	1		2	4	6	1	2	2	2	2	2	
Attack	1		3	3	4	1	4	1	1		2	
Defend	2		2	4	1	1	4	3	3	1	2	
Shensi (She)	6					1						1
Hopeh (Hop)	5											
Kwangsi (Kws)	4			1		1						
Kwangtung (Kwa)	4											
Tsinghai (Tsi)	2											
Sinkiang (Sin)	2											

**Income: 13 IPCs**

**Cash at Start: 13 IPCs**

NEUTRALS	IPCs	FORCES AVAILABLE
<b>EUROPE</b>		
Balkans (Bal)	3	4 x INF 1x FTR
East Eireland (Elr)	1	1 x INF
Finland (Fin)	1	3 x INF
Norway (Nor)	1	1 x INF
Poland (Pol)	3	5 x INF x ARM 1 x FTR
Portugal (Por)	1	1 x INF
Angola (Ang)	1	1 x INF
Mozambique (Moz)	1	1 x INF
Azores (Azo)	0	
Cape Verde.Ilands (Cvi)	0	
Spain (Spa)	3	4 x INF x ARM 1 x FTR
Rio de Oro (Rio)	1	1 x Inf.
Sweden (Swe)	4	4 x INF x ARM 1 x FTR
Switzerland (Swz)	3	4 x INF 1x FTR
Turkey (Tur)	3	5 x INF x ARM 1 x FTR

NEUTRALS	IPCs	FORCES AVAILABLE
<b>ASIA</b>		
Afganistan (Afg)	1	3 x INF (Defends on 3)
Iraq (Ira)	1	1 x INF
Mongolia (Mon)	1	2 x INF
Persia (Per)	1	2 x INF
Saudi Arabia (Sau)	1	1 x INF
Tibet (Tib)	1	1 x INF
<b>NORTH AMERICA</b>		
Central America (Cam)	1	2 x INF
Iceland	1	1 x INF
Mexico (Mex)	2	3 x INF
<b>SOUTH AMERICA</b>		
Argentina (Arg)	2	4 x INF
Brazil (Bra)	3	3 x INF
Chile (Chi)	2	2 x INF
Colombia (Col)	2	2 x INF
Peru (Peu)	2	2 x INF
Venezuela (Ven)	2	2 x INF