

# WaW Turnierregeln

English see below (Page 5 or use the bookmarks on the left side)

Das WaW Turnier wird mit den 3.1 Regeln von Xenogames gespielt.

Die deutsche Übersetzung ist in der Downloadsektion von Flames-of-Europe.de (FoE) zu finden.

Das englische Original findet man bei Xenogames:

<http://www.xenogames.com/Wawrules.htm>

WaW ist ein Spiel mit vielen Interpretationsmöglichkeiten. Deshalb gelten noch nachfolgende Regeln, um das Spiel flüssiger zu gestalten und Regelstreitigkeiten zu vermeiden.

Diese Regeln sollen bei Unklarheiten auch eine erste Anlaufstelle sein, um das Problem zu lösen. Sollte das nicht möglich sein, kann die Regelfrage im WaW Forum von FoE gepostet oder direkt an mich geschickt werden ([chaos@borginvader.de](mailto:chaos@borginvader.de)).

Beide Spieler können unabhängig von diesen Regeln eigene Optionale Regeln oder Regelwerke (1. Edition, WaW expansion, deutsche WaW-PBM/FTF-Regeln usw.) miteinander vereinbaren.

Denn das Turnier soll in erster Linie jedem Spaß machen!

Die zusätzlichen Regeln:

1. Schlachtschiff
2. Techen
3. Fall von Frankreich
4. Hitlerattentat
5. Kamikaze/Banzai
6. Russische Garde
7. Bidding
8. Einheiten Icon Erklärung für das Mapmodul
9. Landverbindungen

## **1. Schlachtschiffe (1.3 in den 3.1 Regeln)**

Es gelten jetzt die AA Europe/Pacific Regeln, d.h. sie reparieren sich automatisch *am Ende* des Zuges (bzw. *am Ende des Doppelzuges*)! Allerdings kämpft ein beschädigtes Schlachtschiff mit den werten eines Kreuzers (Angriff 2 und Verteidigung 3)!

## **2. Techen (1.7 in den 3.1 Regeln)**

Die Techregeln sind nun Optional und beide müssen zustimmen, wenn damit gespielt werden soll!

## **3. Fall von Frankreich (8.6 in den 3.1 Regeln)**

Es wird jedes Schiff einzeln ausgewürfelt und nicht die ganze Flotte! **Schiffe die Freifranzösisch werden, schließen sich sofort einer anderen englischen Flotte nach Wahl des englischen Spielers in Reichweite an.**

**Deutschland darf die italienischen Truppen und erwürfelten Schiffe vom Franzosen (inkl. Bid) sofort im NCM bewegen, wenn Frankreich im CM gefallen ist!**

**Der Deutsche sucht sich aus, wohin die Vichyflotte verlegt wird, wenn 2 Länder gleich weit entfernt sind.**

**Greift Deutschland ein Vichyland mit Flotte an, dann wird die Flotte Freifranzösisch!**

#### **4. Hitlerattentat (6.8 in den 3.1 Regeln)**

Das Einkommen durch das Hitlerattentat zählt zum realen Einkommen (zählt also für Türkei- und Spanienbeeinflussungen)

#### **5. Kamikaze/Banzai (7.5 und 7.6 in den 3.1 Regeln)**

Es ist nur ein Kamikazeangriff während des Doppelzuges erlaubt, aber es dürfen in beiden Doppelzughälften jeweils bis zu 3 Banzaiattacken gemacht werden.

#### **6. Russische Garde (10.8 in den 3.1 Regeln)**

Der Russe darf bis zu 6 Gardeeinheiten bauen!

#### **7. Bidding (11. in den WaW-PBM/FTF-Regeln)**

Es gelten die Biddingregeln von den WaW-PBM/FTF-Regeln.

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

**8 Einheiten-Icon-Erklärung für das Mapmodul (12.1 in den WaW-PBM/FTF-Regeln)**

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!!!	

**9. Landverbindungen (12.2 in den WaW-PBM/FTF-Regeln)**

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 Seazone BLA wird genauso behandelt, wie der Panamakanal oder der Suezkanal**
- Egypt(Egy) und Trans Jordan/Tra)
- Panama(Pan) über den Panamakanal

Folgende Seazonen 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)**

## WaW Tournament Rules

We use the 3.1 WaW Rules from xenogames for the WaW Tournament.

You find the German rules in the download section at flames-of-europe.de (FoE).

You find the English rules at the xenogames homepage:

<http://www.xenogames.com/Wawrules.htm>

WaW is games with many options for interpretations. Therefore we have the following additional rules for a faster game with less rules trouble.

These rules are the first contact point, if you have a rules problem. If these rules cannot help, you can post the problem in the WaW section of the message board at FoE or send me an email ([chaos@borginvader.de](mailto:chaos@borginvader.de)).

Both players can choose other optional rules or rules sets (1. Edition, WaW expansion etc.), if both players agree.

Because everybody should be fun with the tournament.

The additional rules:

1. Battleship
2. Tech
3. Fall of France
4. Hitlerassassination
5. Kamikaze/Banzai
6. Russian Guard
7. Bidding
8. Units Icon description for the Mapmodul
9. Land connections

### 1. Battleships (1.3 in the 3.1 rules)

Now the AA Europe/Pacific rules apply, i.e. they are automatically repaired *at the end* of the players turn (*resp. at the end of the end of the German Blitzkrieg and the Japanese Sneak Attack*)! But damaged battleship fights as a cruiser (attack on 2 and defend on 3)!

### 2. Tech (1.7 in the 3.1 rules)

The techrules are now optional rules and both players have to agree to play with them.

### 3. Fall of France (8.6 in the 3.1 rules)

Now you have to roll for each ship and not for each fleet! **Ships who get Free French immediately moved to another english fleet. The UK player choose to which fleet, if the ship can reach it with his movement.**

The German player choose to which Vichy territory the Vichy fleet moves, if 2 territories are the same reach away. If the German player attacks a Vichy territory with a Vichy fleet, the Vichy fleet becomes Free French!

Germany can immediately move the Italian troops and the new French ships from the Fall of Franc (incl.Bid) in NCM, if the Fall of France was in CM!

#### **4. Hitlerassassination (6.8 in the 3.1 rules)**

The income from the Hitlerassassination count to the real income (count to the turkey and Spain influence rolls.)

#### **5. Kamikaze/Banzai (7.5 und 7.6 in den 3.1 Regeln)**

You can use only one Kamikaze Attack at the Sneak Attack, but you can use 3 Banazi Attacks in each impulse of the Sneak Attack.

#### **6. Russian Guard (10.8 in the 3.1 rules)**

The Russian player is allowed to build up to 6 Guards!

#### **7. Bidding (11. in the WaW-PBM/FTF-Rules)**

The Bidding rules from the German WaW-PBM/FTF-Rules apply.

The Bidding at World at War is not the same as at the standard Axis&Allies!

At the WaW Bidding rules win also the person whose bid is less, but you can bid for more than as bonus units!

The bid for bonus units is the same as at the standard A&A, but you can also bid for French territories and ships, where you have to roll for at the Fall of France, if it becomes Axis, Vichy or Free French. All these territories and ships get an IPC value, that count only for the bid!

Before the game starts you choose the bonus units, territories and ships and that will be your bid.

If you win the bid, you will get the bonus units at the beginning of the game. The territories will sure get Vichy or free French (depends to the bid) at the Fall of France without rolling. For all other territories you still have to roll for. Ships from your bid will sure get axis. For all other ships you still have to roll for.

You can bid for following things:

##### **1. Bonus units in Germany**

You can bid up to 6 IPC for ground forces. These forces can only be placed in the territory Germany – in no other territory!

##### **2. French territories, where you have to roll for at the Fall of France**

These territories will sure get Vichy without rolling for it at the Fall of France.

2.1 All territories without any units and without IPC value (Mauritius, Fiji, Society) = it isn't possible; you have always to roll for them!

2.2 All territories with IPC value, but without any units (West Africa, Equatorial Africa, Madagascar) = 1 IPC each

2.3 All territories with units (Morocco, Algeria, Syria), but without Indochina = 3 IPC each

2.4 Indochina for 11 IPC

**3. French territories, where you have to roll for at the Fall of France**

These territories will sure get Free French without rolling for it at the Fall of France.

**4. This cost 3 IPC for each of the following territories: Mauritius, Fiji, Society, West Africa, Equatorial Africa, Madagascar Morocco, Algeria, Syria and Indochina.**

*This offers tactical options for the German player in Africa!*

*Example: You bid Free French for Equatorial Africa, so that you can blitz with armour to Nigeria in the second Impulse of the Blitzkrieg*

**5. The ships of the both French fleets**

These ships will sure get axis without rolling for it at the Fall of France.

You say which ship from which fleet do you want, if you place your Bid.

Here the IPC values for the ships:

SUB: 7 IPC

TRN: 8 IPC

CRU: 10 IPC

BB: 18 IPC

**8. Units-Icon-description for the Mapmodul (12.1 in the German WaW-PBM/FTF-Rules)**

Here the description from left to right for the toolbar in the mapmodul, so that you know which icon is which unit. This includes the short cuts for PBM.

Country flag	Infantry=INF	SS-Infantry=SS-INF (only Germany!) or Armoured Infantry=Arm-INF (only USA!)
Paratroopers=PTR	Armour=ARM	SS-Armour=SS-ARM (only Germany!) or Russian Guard=Guard (only Russia!) or Marines=MAR(only USA!)
Fighter=FTR	Bomber=BMB	Transport=TRN
Submarine=SUB	Aircraft-Carrier=AC	Cruiser=CRU
Damaged Battleship=BB(HIT)	Intact Battleship=BB	Factory=IC
AA=AA	U-Boat-Pen=PEN (only German! ) or Vichy flag!!!	

**9. Land connections (12.2 in the German WaW-PBM/FTF-Rules)**

Some borders are cloudy on the map.

The following land areas have a land connection together:

- Norway(Nor) and Karelia(Kar)

- Orel(Ore) connect to Karelia(Kar), Komi(Kom), White Russia(Wru), Ukraine(Ukr), Georgia(Geo) and Russia(Rus)

- Italy(Ita) and Balkans(Bal)

**- Romania(Rom) and Turkey(Tur), the seazone BLA has the same rules like the Panamachanel or the Suezchanel**

- Egypt(Egy) and Trans Jordan/Tra)
- Panama(Pan) over the Panamachanel

The following seazones have a connection together:

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

The following land areas have **no** land connection together:

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