

The World at War 1939-1945

Originalspiel der Firma Xeno - Games, Florida

Regelwerk für die 3rd Edition Version 3.1

übersetzt von Borginvader (Herbst 2002) basierend auf der Übersetzung der 3. Edition Regeln von Christian Oliv

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

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

Beschreibung der Einheiten **Seite 3**

- 1.1 Infanterie
- 1.2 Fabriken
- 1.3 Schlachtschiff
- 1.4 Kreuzer
- 1.5 Fallschirmjäger
- 1.6 Kosten-Änderungen
- 1.7 Technologie
- 1.8 Schwere Bomber
- 1.9 Luftabwehr
- 1.10 Artillerie
- 1.11 Raketen

Multinationale Verbände **Seite 4**

- 2.1 Alliierte
- 2.2 Achse

Leih- und Pachthilfe **Seite 4**

- 3.1 Amerika
- 3.2 England
- 3.3 Alle Anderen

Strategische Bewegung **Seite 5**

- 4.1 Eisenbahnen

Kampfablauf **Seite 5**

- 5.1 Spielsequenz

Deutschland **Seite 5**

- 6.1 Kriegerklärung
- 6.2 Achse Deutschland
- 6.3 Italien

- 6.4 Rumänien
- 6.5 Kapitulation
- 6.6 Deutsch-Russische Verträge
- 6.7 Politischer Einfluß
- 6.8 Das Attentat auf Hitler
- 6.9 SS Panzer
- 6.10 SS Panzergrenadiere
- 6.11 Deutsche U-Boot Bunker
- 6.12 Schweiz
- 6.13 Blitzkrieg
- 6.14 Bahnkapazität

Japan

Seite 7

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

England, der Commonwealth, Frankreich, Belgien und Holland

Seite 8

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

USA und China

Seite 10

- 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

Seite 11

- 10.1 Kriegserklärung
- 10.2 Limitierte Produktion

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

Optionale Regeln

Seite 12

Beschreibung der Einheiten

1.1 Infanterie

In jedem Landgebiet ist es möglich, Infanterie 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 einer Fabrik.
4. Man kann nur so viel Infanterie in einem Land ausheben, wie das Land an IPC Wert besitzt.

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

1.2 Fabriken

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

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

1.3 Schlachtschiffe

Ein Schlachtschiff benötigt 2 Treffer ehe es sinkt. 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 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.

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 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 Küsten-bombardement beteiligt sein.

1.5 Fallschirmjäger

Jede Großmacht kann Fallschirmjäger in einem Land gebiet, in dem eine Fabrik steht bauen. Die Produktionskosten belaufen sich auf 4 IPC pro Einheit. Jeder Großmacht ist der Besitz von maximal 4 Fallschirmjägereinheiten gestattet. Fallschirmjäger können nur von Bombern aus abgesetzt werden, hierbei ist zu beachten, das 1 Bomber nur 1 Fallschirmjäger aufnehmen kann (Ausnahme: Schwere Bomber - diese können 2 Fallschirmjäger transportieren). Ein Bomber, der Fallschirmjäger transportiert, kann keinen Angriff gleich welcher Art mehr ausführen. Um Fallschirmjäger ans Ziel zu bringen müssen sich der Bomber und der Fallschirmjäger zu Beginn des Angriffs im selben Landgebiet aufhalten.

Sollte ein Bomber, der Fallschirmjäger transportiert, abgeschossen werden, so gilt auch der Fallschirmjäger als vernichtet!

Fallschirmjäger verfügen über einen Angriffs- und Verteidigungswert von „2“ oder weniger auf einem 1W6. Wenn man einen Angriff mit Fallschirmjägern durchführt, so gibt es für diese keine Rückzugsmöglichkeit, sie müssen also Siegen oder untergehen.

1.6 Änderung der Produktionskosten

Einige Herstellungskosten für verschiedene Einheiten haben sich Landesspezifisch geändert und sind nun den historischen Gegebenheiten besser angepasst.

1.7 Technologie

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

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

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

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

1.8 Schwere Bomber

Jede Nation ist auf den Besitz von 2 schwere Bomber 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.

1.9 Flak (AA)

Flak kann entweder als Flugabwehr oder Panzerabwehr eingesetzt werden, jedoch niemals für beides zugleich. Es dürfen alle Flaks in einem Land als Flug- oder Panzerabwehr verwendet werden. Für jede angreifende Einheit des Angreifers (entweder Flugzeuge oder Panzer) würfelt man mit einem 1W6 für jede verteidigende Flak zu Beginn der Kampfphase. Getroffene Einheiten werden sofort entfernt. Anschließend wird der Kampf mit den normalen Einheiten weitergeführt. Man kann eine Flak in einem Kampf ebenso als Verlust deklarieren wie normale Einheiten.

1.10 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.

1.11 Raketen

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

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

Der Angriffswert einer Rakete liegt bei „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.

Multinationale Streitkräfte

2.1 Alliierte

Auf alliierter Seite, können nur Einheiten der USA, Großbritanniens und Frankreichs in einem Landgebiet zusammengestellt werden. Aber anders als englische und französische Einheiten dürfen sie nie gemeinsam angreifen. Keinen alliierten Einheiten ist es gestattet, sich in Landgebiete zu bewegen, welche von russischen oder chinesischen Einheiten kontrolliert werden. Sollten Truppen von den Alliierten im gleichen Feld mit russischen Einheiten stehen, so gelten alle alliierten Einheiten als interniert und werden vom Spielbrett genommen. Der russische Spieler erhält für jede internierte Einheit einen IPC von der Bank.

Französische Streitkräfte werden immer als englische Streitkräfte betrachtet, aus diesem Grund spielt der englische Spieler die französischen und britischen Streitkräfte gleichzeitig. Beim Angriff auf eine multinationale Streitkraft, 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

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

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

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% und bei einer „3“ 30% der Hilfeleistung verloren. Der Rest kommt sicher an. Bei „4“-„6“ kommen 100% der Hilfeleistung am Ziel an.

Die USA können nur 1 Versuch pro Land und Runde machen und dies auch nur an Alliierte, die im Krieg mit der Achse liegen und daher nicht mehr Neutral sind. Als Pacht- und Leihhilfe kann die USA maximal die Hälfte des realen Einkommens weitergeben.

3.4 Großbritannien

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

3.3 Alle Anderen

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

Strategische Bewegungen

4.1 Eisenbahnen

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

Kampfablauf

5.1 Spielreihenfolge

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

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

Deutschland

6.1 Kriegserklärung

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

6.2 Das Achsenland Deutschland

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

6.3 Italien

Streitkräfte der Achse in Italien, Libyen und 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 in der zweiten Hälfte des deutschen Doppelzuges Angriffe durchführen. 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 erobert wurde, so sind 3 IPC an den Eroberer zu zahlen und 2 Infanterie nach Wahl des deutschen Spielers vom Spielbrett zu nehmen.

6.5. Kapitulation

Solange Italien aktiv im Spiel ist, gibt Deutschland nicht auf.

Wenn Deutschland erobert worden ist, hat der deutsche Spieler sofort 50% seiner IPCs an den Eroberer abzugeben. Zusätzlich werden 4 deutsche Infanterie nach seiner Wahl vom Spielbrett genommen werden.

6.6. Deutsch-Russische Verträge

Bis Deutschland Rußland den Krieg erklärt, bzw. bis zum Beginn der 5. 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 aktiv am Krieg teilnehmen, wenn Deutschland Rußland angreift. Rußland kann Finnland nach Runde 1 nicht angreifen solange kein Krieg mit Deutschland herrscht.. Solange Finnland neutral ist, verteidigt die Infanterie mit „3“ oder weniger auf einem 1W6. Zudem wird jeder Treffer in der Anzahl verdoppelt. Dadurch können finnische Infanteristen maximal 6 Treffer erzielen.

Spanien:

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

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

Türkei:

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

Schweden:

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

Chile und Argentinien:

Der deutsche Spieler kann den Einfluß der USA dort stören und Risikoreicher gestalten. Der deutsche Spieler wartet, bis die USA einen ökonomischen Einfluß ausüben wollen und bezahlt eine beliebige Summe von IPC an die Bank. Amerika muss sich dann entscheiden, ob es diesen Betrag noch „oben“ drauf legen oder den Versuch abbrechen soll. Beim Abbruch verfallen alle bereits bezahlten IPC.

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

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

6.8. Das Attentat auf Hitler

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

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

6.9. SS Panzer

Mit Beginn der 5. Runde kann der Deutsche SS-Panzer bauen. Es ist dem deutschen Spieler verboten mehr als 4 SS-Panzer herzustellen. Diese können nur in Fabriken hergestellt werden und kosten 6 IPC. SS-Panzer haben einen Angriffswert von „4“ und verteidigen mit „5“. Sollte 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 ausbilden. Es ist dem deutschen Spieler verboten mehr als 6 SS-Panzergrenadiere auszuheben. Sie können nur in einem Land mit Fabrik ausgebildet werden und kosten 4 IPC. Sie greifen mit „2“ an und verteidigen mit „3“, außerdem verfügen sie über einen Bewegungsfaktor von 2 Feldern pro Runde.. Wenn eine Infanterie vernichtet wird, so kann sie nachgebaut werden.

6.11. Deutsche U-Boot-Bunker

Für 6 IPC kann der deutsche Spieler U-Boot-Bunker bauen. Diese Bunker müssen in Fabriken mit Küstenangrenzung gebaut werden. Die Bunker dürfen nicht versetzt werden. Der Bunker hat eine dauerhafte Luftabwehr, um U-Boote und Überwasserschiffe vor Luftangriffen zu schützen. Diese trifft mit einer „2“ auf einem 1W6. Jeder Treffer, der von einer angreifenden Luftwaffe erzielt wird, vernichtet ein U-Boot das durch den Bunker geschützt wird; ist der Bunker leer, so wird er beschädigt. Man benötigt 2 Treffer um den Bunker zu zerstören. Er kann für 3 IPC wieder repariert werden. Die Anzahl der Bunker ist unbegrenzt, aber man kann pro Seezone nur einen Bunker bauen. Nur Deutschland verfügt über die Fähigkeit U-Boot-Bunker zu bauen.

6.12. Schweiz

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

6.13. Blitzkrieg

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

Durchgang 1:

Deutschland produziert neue Einheiten

Deutschland macht seine Angriffszüge

Deutschland macht seine Angriffe (Wenn Frankreich fällt - siehe Vichy Regeln)

Deutschland führt seine Verlegungen durch

Deutschland setzt seine neuen Einheiten auf das Spielbrett (Wenn Deutschland Rußland den Krieg erklärt, kann in Rumänien ausgehoben werden / Wenn Frankreich gefallen ist, kann Deutschland Truppen in Italien und seinen Kolonien ausheben.)

Ende des 1. Durchganges

Durchgang 2:

Deutschland macht seine Angriffszüge

Deutschland führt alle Angriffe durch

Deutschland verlegt seine Einheiten, die in keinem Gefecht waren

Deutschland nimmt nun seine IPCs 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.

JAPAN

7.1 Kriegserklärung

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

7.2 Sino-Soviet Pakt

Japan darf aufgrund eines Friedensvertrages bis zur 6. Runde Rußland nicht angreifen. Sollte Rußland in der 5. Runde Japan den Krieg erklären, so verteidigen alle japanischen 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 im Krieg befindet. Japan kann bis dahin dort dann 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 Vichyfrankreich zählt, kann Japan eine Übernahme durch Wirtschaftshilfe versuchen, in dem der japanische Spieler 2 IPC an die Bank abführt. Nun hat er einen Versuch, Französisch Indochina zu übernehmen. Dazu wirft er einen 1 W6. Bei „1“ oder „2“ ist der Versuch erfolgreich und Japan erhält alle Einheiten dort. Japan kann nur einen Wurf pro Runde machen.

7.5 Überraschungsangriff

Japan kann irgendwann im Verlauf des Spieles 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.

7.6 Banzai-Angriff

Der japanische Spieler kann pro Runde 3 Banzai-Angriffe durchführen. Alle teilnehmenden Infanterie-Einheiten greifen in der ersten Kampfrunde mit „2“ oder weniger auf einem 1W6 an, nach der ersten Kampfrunde reduziert sich dieser Wert wieder auf die normale „1“.

Einziger Nachteil - ein Banzai-Angriff kann nicht durch Rückzug des Angreifers abgebrochen werden. Er wird fortgesetzt bis zum bitteren Ende.

7.7 Kamikaze-Angriff

Die Japaner können einen Kamikaze-Angriff pro Runde ohne zusätzliche Kosten auf ein Ziel(eine Einheit) ihrer Wahl starten. 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 Kampfrunde mit dem Verlust des angreifenden Flugzeuges und der Entfernung des getroffenen ausgewählten Zieles (Einheit). Während des Überraschungsangriffs kann nur ein Kamikaze-Angriff geflogen werden.

7.8 Heimatverteidigung

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

7.9 Kapitulation

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

7.10 Bahnkapazität

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

England, das Commonwealth, Frankreich, Belgien und Holland

8.1 Kriegserklärung

Die Briten liegen zu Beginn des Spiels mit Deutschland im Krieg. Die Briten und ihre Alliierten 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.

Wenn die Briten ein neutrales Land erobern wollen, so muß vorher das Parlament um Zustimmung gefragt werden. Um dies zu simulieren, hat der englische Spieler einen 1W6 zu werfen. Der gewürfelte Wert muß über dem 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 wird durch die Achsenmächte erobert. Für jedes Landgebiet, das er englische Spieler zu erobern versucht, muß er 5 IPC gespart haben.

8.2 Schlacht um England

Sollte Großbritannien durch einen Spieler der Achse erobert werden, so hat der englische Spieler dem Eroberer 10 IPC 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. Großbritannien kann nur besiegt werden, wenn neben England auch alle Dominion unter Kontrolle der Achse stehen.

8.3 Polen

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

8.4 Frankreich

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

8.5 Die Eroberung Frankreichs

Wenn Frankreich 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 Unterstützung zusagen. Um dieses Ereignis nachzuvollziehen hat der englische Spieler für die Französische Flotte und alle Französischen Kolonien einen 1W6 zu werfen um festzulegen, auf welcher Seite die Schiffe und Kolonien jeweils weiter kämpfen werden. Für jede Französische Flotte im Atlantik und Mittelmeer ist einmal zu würfeln. Bei einer „1“ wird die Flotte von der Achse übernommen, bei „2“ - „4“ versenkt sich die Flotte selber, bei einer „5“ wird das Schiff Vichyfranzösisch und sofort zur nächsten Vichy kontrollierten Land/Seezone gebracht, bei einer „6“ schließlich wird die Flotte Freifranzösisch und kämpft auf Seiten der Engländer. Um Verwechslungen zu vermeiden werden die Freifranzösischen Schiffe durch Englische ersetzt.. Nun wird nach demselben Prinzip um die Kolonien gewürfelt. Bei „1“ - „3“ wird das Land

Vichyfranzösisch, bei „4“ - „6“ bleibt es Freifranzösisch. **Die französischen Territorien um die gewürfelt wird, sind:** Marokko, Algerien, Französisch West Afrika, Französisch Äquatorial Afrika, Madagaskar, Syrien, Französisch Indochina, Mauritius, die Fiji Inseln und Admiralitäts Inseln. Der deutsche Spieler setzt dann deutsche Kontrollmarker in jedes Vichy-Land in Afrika, dem Mittleren Osten und dem Indischen Ozean und nimmt 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. Der britische Spieler stellt nun seine und die französischen IPC-Werte ein.

8.6 Behandlung von Vichy Gebieten

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

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

8.7 Belgien

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

Belgien verfügt nur über eine Kolonie: Belgisch Kongo.

8.8 Holland

Der englische Spieler kann nicht über das Holländische Einkommen verfügen, da sowohl das Einkommen als auch die Einheiten durch Frankreich repräsentiert werden. Die Holländische Flotte in Ost Indien darf erst bewegt werden, wenn Japan einem Alliierten den Krieg erklärt, oder Runde 5 erreicht wurde. Holland verfügt über folgende Kolonien: 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 1W6 werfen. Bei einer „1“ oder „2“ ist der Versuch erfolgreich und Saudi-Arabien tritt, mitsamt seinen Streitkräften und Einkommen, dem Commonwealth bei. Pro Runde darf nur ein Versuch unternommen werden.

8.10 Heimatverteidigung

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

8.11 Bahnkapazität

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

Die USA und China

9.1 Kriegserklärung

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

Der Krieg zwischen Japan und China hat keine Auswirkung auf einen eventuellen Kriegseintritt der USA. China kann Leih- und Pachthilfe durch die USA erhalten. Die USA stehen automatisch mit Japan und Deutschland im Krieg, wenn Deutschland ein Land in Nord- oder Südamerika angreift oder wenn Japan ein britisches, französisches, niederländisches oder belgisches Gebiet überfällt. Die USA können kein neutrales Land angreifen, sondern müssen versuchen, eine Übernahme durch Wirtschaftshilfe durchzuführen. (s. 9.2) Solange die USA neutral sind, können sie Alliierte nicht mit Einheiten unterstützen oder zu ihrer Entlastung angreifen.

Keine US -Flotte darf in eine Seezone einfahren, das an ein Land der Achsenmächte grenzt, in dem eine Fabrik steht. Die Achsenmächte können in dieser

Zeit der Neutralität die US-Flotte völlig ignorieren und diese ohne Gefecht passieren. Während der Neutralität können die USA den Panamakanal nicht für geschlossen erklären.

9.2 Übernahme durch Wirtschaftshilfe

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

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

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

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

9.3 Nationalgarde

Das erste Mal, wenn entweder die östlichen US, westliche US, Alaska oder Hawaii von einer Achsenmacht angegriffen wird, aktiviert der US-Spieler automatisch den nationalen Schutz ohne zusätzliche Kosten. Sechs Einheiten der Nationalgarde werden im Mutterland (West- und /oder Oststaaten aufgestellt. Sobald sie aktiviert worden sind, gelten sie als normale Infanterie.

9.4 Marineinfanterie / Rangers

Ab der 5. Runde, kann der US-Spieler insgesamt max. 4 Infanterie während seiner amphibischen Landungen zu Marineinfanterie /Ranger erklären. Sie greifen mit 2 an und sind nach dem Angriff wieder normale Infanterie. Diese Aufrüstung erfolgt ohne zusätzliche Kosten für Amerika.

9.5 Panzergrenadiere

Ab Beginn der 5. Runde kann der US-Spieler bis zu 6 Panzergrenadiere aufbauen. Diese kosten zusätzlich einen 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 nach-gebaut werden.

9.6 Transporte

Beginnend mit Runde 5 kann der US-Spieler 2 Transporter ohne zusätzliche Kosten dazu benutzen, jede Runde 1 Infanterie und 1 Panzer gleichzeitig zu transportieren. Panzergrenadiere werden in ihrer Transportgröße als Panzer gewertet.

9.7 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. Die Achse gewinnt in diesem Falle sofort.

9.9 Bahnkapazität

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

9.10 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.

Die USA können einen Jäger nach China überführen und auf Seiten der Chinesischen Einheiten kämpfen lassen. Damit wird die ehemalige Staffel Freiwilliger (der sogenannte Tiger-Rag) unter General Tschiang Kai-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 zweiten Jäger entsenden. 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 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 abgebrochen,

bei einer „2“ nehmen nur 20% der Infanterie an dem Angriff teil (aufrunden),

bei einer „3“ immerhin 40%,

bei einer „4“ schon 60% ,

bei einer „5“ stattliche 80 % ,

bei einer „6“ endlich alle, außer einer Infanterie nehmen am Angriff teil.

Diese Moralische Einschränkung gilt nur für die Chinesische Infanterie, nicht für andere Einheiten, wie Jäger, Panzer, oder ähnliches. Chinesische Infanterie kämpft immer allein und darf deshalb nicht in Multinationalen Streitkräften integriert werden.

Chinesische Einheiten greifen niemals außerhalb der Grenzen Chinas ein anderes Land an. Ausgenommen davon sind die Mandschurei und Korea, da diese Landgebiete ursprünglich Chinesisches Territorium waren.

9.12 Bahnkapazität

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

Rußland

10.1 Kriegserklärung

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

Rußland 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. Rußland befreit niemals Länder für andere Alliierten - was ihm in die Hände fällt, bleibt in seinem Besitz.

10.4 Säuberungsaktionen

Im ersten Zug nach einem Angriff kann Rußland nur einen Gegenangriff auf ein **verlorengegangenes Heimatgebiet** 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.

10.5 Russische Fabriken

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

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 darf in dieser Runde keine Verlegungen per Bahn tätigen. Ist kein Landgebiet mehr unter Kontrolle des russischen Spielers, so wird die Fabrik zerstört. Rußland kann dann nur noch Partisanen ausheben, bis wieder ein Landgebiet von einem alliierten Spieler, Partisanen oder regulären Russischen Einheiten befreit wurde. Die Achse erhält bei der Eroberung keine IPC als Kriegsbeute vom russischen Spieler.

10.7 Partisanen

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

Partisanen können zur Rückeroberung russischer Landgebiete genutzt werden.

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

10.8 Russische Gardeinfanterie

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

10.9 Bahnkapazität

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

Optionale Regeln

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 platziert werden:

- 1 Infanterie, wenn 6 oder mehr russische Einheiten vernichtet wurden
- 2 Infanteristen, wenn 10 oder mehr russische Einheiten vernichtet wurden