

BLITZKRIEG GENERAL

Fortgeschrittene Regeln

Version D 1.1

©

2001 UGG

Inhaltsverzeichnis

Ausstattung	1
1.0 Allgemeines	1
1.1. Landkarten	1
1.2 Gelände	2
2.0 Spielsteine	2
3.0 Spielzyklus	3
4.0 Vorübungen	3
5.0 Spielsequenz	3
5.1 Zeittafel	3
5.2 Verstärkungen	3
5.3 Initiative	3
5.4 Wetter	3
5.5. Japan/China	3
6.0 Aktionsphase	3
6.1 Versorgung	3
6.2 Bahnbewegung	4
6.3 Verlegen von Fliegern	4
6.4 Bewegungsphase	4
Reichweiten	4
See Missionen	4
Suchprozedur	4
Landbewegung	5
Reaktion	5
Reserve	5
6.5 Kampfphase	5
Allgemeiner Ablauf	5
Battlechart	5
U- Boot Abwehr	6
Flak	6
Treffer	6
Rückzüge	7
6.7 Ausbeutungsphase	7
7.1 Eroberung	7
7.2 US Eintritt	7
7.3 Spielkarten	8
7.4 Entwicklung	8
7.5 Produktion	9
8.0 Spezielle Regeln	10
8.5 Sieg	10
9.0 Optionale Regeln	11
10.0 Spezielle Regelfälle	11

Credits

©

2001 UGG
(Udo Grebe Gamedesign)
Blitzkrieg General ist an UGG (Udo Grebe Gamedesign) Trademark

Game Designer: Udo Grebe
Game Developers: Andreas "The Japanese" Bertram, Dirk Blech
Editors: Tony Doran, Petra Kall, Ludwig Schmelz
Playtester in Chief:
Ludwig Schmelz
Playtesters:
Frank Koch, Dirc France, Christian Specht, Rasmus Halstenberg, Joachim Lotz, Patrik Fries, Harald "jeder Schuß ein Treffer" Topf, Vanessa Jentzsch und

andere, die hier nicht genannt werden möchten.

Counter Design: Beth Queman, Andreas Bertram

Cover Art: Beth Queman

Art Director: Udo Grebe

Graphics: Udo Grebe, Andreas Bertram, Dirk Blech

"Logistik": Bianca Blech

Ausstattung des Spiels

- 560 farbige Spielsteine („Counter“)
- 2 Landkarten Europa und Pazifik.
- 1 Quicksstart Karte
- 1 Basisregelbuch
- 1 Regelbuch für Fortgeschrittene
- 1 Tutorial- Buch mit 1 Spezialappendix für die Spielkarten
- 1 BATTLECHART
- 4 Szenario Karten 1939 und 1941
- 6 sechsseitige Würfel (W6)
- 55 Spielkarten
- Box

Die Abkürzung „W6“ steht für einen sechsseitigen Würfel mit den Zahlen 1-6. Sollte irgendein Teil beschädigt sein oder fehlen, entschuldigen wir uns für die Unannehmlichkeiten. Um schnellstmöglich Ersatz zu erhalten, bitten wir, uns unter der unten aufgeführten Adresse zu kontaktieren. Bitte die Art des Mangels und den Kaufort angeben.

UGG
Udo Grebe Gamedesign
Bergheimer Straße 36
D - 50181 Bedburg
Tel: 02272 / 7702
Fax : 02272 / 930356
e-mail: UGGGAMEDSGN@aol.com

Treten **Fragen zu den Regeln** auf, werden wir diese gerne beantworten. Um den Vorgang zu beschleunigen und sicherzustellen, daß die Antwort Euch erreicht, haltet Euch bitte an die folgenden Richtlinien:

* **Bezieht Euch auf die Nummer des/der betreffenden Regelabschnitte(s) und stellt Eure Fragen bitte möglichst so, daß 'ja' bzw. 'nein' als Antwort ausreicht.**

* Sendet Eure Fragen an die oben angegebene Adresse.

*Fragen per Telefon können wir leider nicht beantworten.

*Wenn Ihr Euch als Kunde von UGG mit Namen und Adresse registrieren lassen möchtet, schickt uns bitte einen Brief oder eine e-mail. Registrierte Kunden erhalten den UGG Newsletter, welcher neue Szenarien, Regelerweiterungen sowie Produktinformationen enthält, kostenlos zugesandt.

UGG im Internet

<http://www.ugg.de>

For discussion of UGG games in public:

talk.consimworld.com/WebX

Look for Game Company Support - UGG.

Die UGG Seiten im Internet sind in

englischer Sprache gehalten.

Fortgeschrittene Regeln

Die Fortgeschrittenen Regeln erweitern die Basisregeln. Um Mißverständnisse zu vermeiden, werden hier die Basisregeln noch einmal aufgeführt. Dies ist gekennzeichnet. In den Fortgeschrittenen Regeln kann eine Regel eine andere Ordnungsnummer haben, als in den Basisregeln.



ergänzt die Basisregeln



ersetzt die entsprechende Basisregel.



ist wie in den Basisregeln und braucht nicht unbedingt nochmal gelesen werden.



1.0 Allgemeines

• Blitzkrieg General kann von 1 bis 8 Spielern gespielt werden. Wir empfehlen **zwei bis fünf als ideal**.

• In Blitzkrieg General kämpfen zwei Bündnisse von 8 Großmächten und einiger kleiner Länder gegeneinander um die Weltherrschaft: **'Alliierte'** und **'Achse'**.

Die Alliierten

Das Britische Empire (hellbraun), die USA (dunkelgrün), die UdSSR (rot und orange), Frankreich (blau) und China (gelb).

Die Achse

Deutschland (grau), Japan (rotweiß), Italien (hellgrün) und die Achsenverbündeten (dunkelgrau).

• Bestehen innerhalb einer Seite Meinungsunterschiede, sind die **USA "Boß"** für die **Alliierten** und **Deutschland "Boß"** für die **Achse**.

Neutrale Staaten

Das sind alle Staaten, die am Anfang nicht auf Seiten der Achse oder der Alliierten kriegführend sind.

• Im dritten Quartal 1939 sind kriegführend Deutschland gegen Frankreich, Britisches Empire und Polen, sowie Japan gegen China.

• Alle anderen Länder sind neutral.

• **Japan** ist neutral zu BE, Frankreich und Polen, Deutschland ist neutral zu China.

• Daneben gibt es noch eine Reihe **kleiner Staaten**, die neutral oder mit einer Seite verbündet sind (siehe 2.1, Spielsteine).

• Das **Britische Empire** und seine Truppen gliedert sich in seine Heimatländer UK ohne Kürzel, Canada (C), Südafrika (SA), Indien (I), Australien (A).

• Die **Achsenverbündeten** sowie die **UdSSR** und die **USA** sind am Anfang **neutral**, was sich im Verlauf des Krieges jedoch ändert (siehe Zeittafel).

1.1 Die Landkarten

- Die **Pazifik-** als auch die **Europakarte** unterteilen Länder in einzelne **Gebiete**.
- Die Meere sind in **Seezonen** unterteilt.
- Nebenkriegsschauplätze sind **verkleinert** oder gar nicht dargestellt.
- Aus spieltechnischen Gründen wurden **Vereinfachungen** durchgeführt (z.B. Belgien, Niederlande und Luxemburg wurden zu BNL zusammengefasst).
- Die **roten Pfeile** geben an, in welchen Gebieten oder Seezonen man auf die andere Karte wechseln kann.
- „**Western Turkey**“ umfasst das Territorium westlich und östlich der Meerenge (Bosporus) und zählt als **ein Gebiet**. Landeinheiten und Schiffe können den Bosphorus frei überqueren.
- Es besteht **keine Landverbindung** zwischen Irkutsk und Uzbekistan auf den Pazifikkarte.

Inseln und Inselgruppen

Alle Inseln in einer Seezone werden wie ein einziges **einheitliches Gebiet** behandelt. In diesem Fall hat die Seezone den gleichen Namen in goldenen Lettern geschrieben wie die Insel(n). Erwähnen die Regeln hiernach etwas ,was für Gebiete gilt, dann gilt das auch für Inseln.

Zahlen in Seezonen

- In Seezonen aufgedruckte **Zahlen**, wie beispielsweise 2 in den Midway Islands, geben ein **Stapellimit** für diese Seezone an.
- Ein **Stapellimit** gibt die **maximale Zahl** der **Landeinheiten** und **Flieger**, die dort stationiert werden können, an. Auf Midway können also höchstens 2 Landeinheiten und 2 Flieger stationiert werden.
- Dieses Limit **kann auch nicht** durch Convoys in der Seezone **erhöht werden**. Die Convoys können zwar weitere Einheiten an Bord haben, letztere sind aber unwirksam.
- Das heißt, Flieger an Bord eines Convoys können nicht fliegen.
- Landeinheiten, die nicht **direkt** von einem Landgebiet oder einer Insel maximal 3 Seezonen weit zu einer Invasionsseezone gefahren sind, können keine Invasionen durchführen (siehe 6.4.4)
- Alle Gebiete und Inseln ohne solche Zahlen haben kein Stapellimit. In Seezonen ohne Insel, können auch keine Flieger oder Landeinheiten stationiert werden.

1.2 Gelände

- Meer und weiße Grenzen** dürfen von **Landeinheiten** nicht überquert oder betreten werden. Das gilt z.B. für die Schweiz.
- Zwischen Jablonovy und Irkutsk besteht eine Meerergrenze, die von Landeinheiten nicht überquert werden kann.
- Die Europakarte enthält die **Ostküste Afrikas** um 90 Grad gedreht. Nur an den angegebenen Stellen: West African Sea, Persian Gulf und Sudan dürfen Einheiten auf den übrigen Teil der Europakarte wechseln.
Gelände (Terrain)

Siehe auch Europakarte Terrain

Kämpfe werden durch das Gelände im Gebiet beeinflusst.

- Desert (Wüste) **“Stacking limit 3 land units”** bedeutet, es dürfen nur 3 Landeinheiten pro Seite das Gebiet betreten.
- “- **Arm**“ verringert die Kampfkraft von Panzern im Gelände um den angegebenen Betrag. Das gilt sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung.
- “+ **Infantry defenders**“ erhöht die Kampfkraft von verteidigender Infanterie um die benannte Zahl.
- **Air x ½, -1** verringert die Kampfkraft von Fliegern um -1, oder halbiert diese. Entstehen Brüche, wird **abgerundet**.
- Erwähnen die Regeln oder Tabellen **Modifikationen für Flieger (air)**, dann gelten diese auch für **Task Forces (TF)**.

“**Attacker -1**“ verringert alle Angreifer um 1, entsprechendes gilt für andere Zahlen.

“**No Exploitation Phase**“: während der Ausbeutungsphase darf man sich nicht aus, in, oder durch dieses Gebiet oder über diese Grenze bewegen.

Gebiets- Grenzeffekte

- Bestimmte Gebiete enthalten nur an einer Grenze einen Gelände Effekt. Daher gilt er nur für Einheiten, die über diese Grenze angreifen.
- Der Grenzeffekt für **“Mountain border”** und **“Swamp border”** ist nur auf einer Seite der Gebietsgrenze eingezeichnet, gilt jedoch für **Angriffe in beide Richtungen**.

“**Forbidden coast**“: No Invasion: Hier darf nicht mit feindlichen Truppen gelandet werden. Das gilt für die hellblau gedruckten Bereiche der Küsten von Scotland, BNL und Western Germany. Das Blau im Terrain Effects Chart ist etwas zu dunkel gedruckt.

“**Mountain border**“ **Gebirgsgrenze**
Der Gebirgsgrenzeffekt gilt nur einmal. Greift man über eine Mountain border in ein Mountain Area an, gilt der Geländeeffekt des Mountain- Gebietes statt dessen.

- “**Fortress**“
Der angegebene Effekt gilt nur für Landeinheiten, welche über die Festungsseite angreifen.
Wird aus verschiedenen Richtungen angegriffen, erleiden die über die Festungsseite kommenden Angreifer die genannten Nachteile (Arm-2), aus anderen Richtungen angreifende erleiden diese Nachteile nicht.
- Die Verteidiger behalten ihre Vorteile, (defender +1) und Air wird gegen sie halbiert.
- Wird das Maginot- Gebiet nur aus Richtung Paris und/oder Vichy angegriffen, entfallen die Festungseffekte ganz.
- Ebenfalls **keine Festungseffekte** gelten für Angriffe **aus dem Festungsgebiet** gegen benachbarte Gebiete.

Alle anderen Grenzeffekte ergänzen sich.
“**Swamp border**“ Sumpfgrenze, siehe Terrain Effects Chart.
“**Over River**“ Über Flüsse, siehe Terrain Effects Chart.
Ein **HQ** hat grundsätzlich **keinen** Kampfwert und bekommt auch **durch Gelände keinen** dazu.

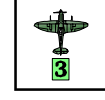
2. Die Spielsteine

2.1 Die Einheiten

Landeinheiten
Infanterie Panzer Hauptquartiere (HQs)

Flieger

HQs haben **keine** Kampfstärke (grün) aber einen Kommandolevel (rot).



Schiffe

Convoy (Transporteinheiten mit Zerstörer Eskortern)

Task Force (Flotte aus Flugzeugträgern, Schlachtschiffen, Zerstörern und Kreuzern)

U Boote

Auf jedem Spielstein befinden sich eine aufgedruckte **Zahl** und ein **Symbol**. Die Zahl entspricht der **Kampfstärke**, das Symbol steht für die **Art** der jeweiligen Einheit.

- Fast alle Spielsteine haben eine bedruckte Vorder- und Rückseite.
- Immer sind die Kampfwerte auf der Rückseite geringer als auf der Vorderseite.
- Manche Einheiten haben auf ihrer Rückseite eine “0”, ein paar sind dort nicht bedruckt.
- Einheiten der kleinen Staaten werden durch Kürzel für ihre jeweilige Nationalität unterschieden:

Achsenverbündete (dunkelgrauer Hintergrund)

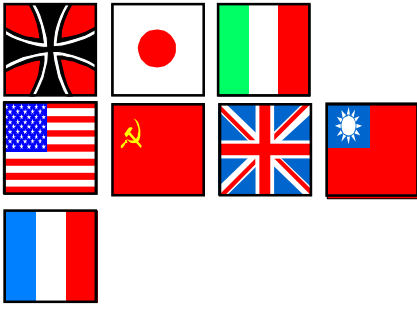
B	Bulgarien
F	Finnland
R	Rumänien
HU	Ungarn

Neutrale (brauner Hintergrund)

IRL	Irland
T	Türkei
YU	Jugoslawien
NOR	Norwegen
SW	Schweden
S	Spanien
ARA	Arabien
POR	Portugal
P	Polen
BNL	BeNeLuxstaaten
SIAM	Siam
GR	Griechenland
AF	Afghanistan
PER	Iran
Irak	Irak

2.2 Andere

Weißer Marker
Initiative, Year, Quarter, Weather, Losses



Nationalflaggen



2.3. Spielkarten

Spielkarten werden in einem gesonderten Anhang im Tutorialbuch und 7.4 erklärt.



3.0 Der Spielzyklus

- Jedes Jahr ist aufgeteilt in 4 Quartale, d.h. **eine Spielrunde entspricht einem Quartal**.
- Das Spiel beginnt mit dem dritten Quartal 1939 und endet mit dem 4. Quartal 1945.
- In den meisten Fällen endet das Spiel jedoch vor diesem Zeitpunkt, aufgrund der Niederlage einer Seite.
- Es gibt weitere Szenarien mit anderen Startdaten.



4.0 Vorübungen

Bevor Ihr ein fortgeschrittenes Spiel startet, baut Ihr am besten das **1941 er Szenario** auf und spielt das Tutorial für Fortgeschrittene durch.



4.1 Spielvorbereitungen

- Beide Seiten bauen ihre Truppen **gleichzeitig** auf. (gemäß Aufstellung, siehe Szenarien).
- Man plaziert die Marker für Quartal (gedruckt als "MON"), Wetter und Jahr.
- Die **Anfangsproduktion und der aktuelle Stand der Forschung** der 8 Großmächte wird mit deren Nationalflaggen gekennzeichnet.
- Der Losses (Verlust) Marker wird auf dem BATTLECHART plaziert.
- Die 55 Spielkarten werden gemischt und in einem Stapel mit der verdeckten Seite nach oben plaziert.



5.0 Spielsequenz

Die Reihenfolge der Spielsequenz ist unbedingt einzuhalten. Gegenüber dem Basisspiel wurden zusätzliche Phasen eingefügt.

5.0 Zugeinleitung

(beide Seiten gleichzeitig)

- 5.1 Zeittafel Ereignisse durchführen
- 5.2 Verstärkungen plazieren
- 5.3 Initiative bestimmen
- 5.4 Wetter bestimmen
- 5.5 Japan/China Limits

6.0 Aktionssegment

Die handelnde Seite zieht zuerst.

- 6.1 Erster Versorgungsscheck
- 6.2 Bahnbewegung
- 6.3 Verlegen von Fliegern
- 6.4 Bewegungsphase

- 6.5 Kampfphase
 - 6.6 Zweiter Versorgungsscheck
 - 6.7 Ausbeutungsphase
 - 6.8 Eroberung und Kontrolle
- Nachdem die handelnde Seite 6.1 bis 6.8 vollständig abgehandelt hat, wird 6.1-6.8 von der nicht handelnden Seite gezogen. Danach folgt:
- 7.0 Zugabschlußsegment (gleichzeitig)
 - 7.1 Eroberung
 - 7.2 US- Eintritt
 - 7.3 Einkommen sammeln
 - 7.4 Spielkarten
 - 7.5 Entwicklung
 - 7.6 Produktion

5.0 Zugeinleitung

Beide Seiten handeln gleichzeitig.



5.1 Zeittafel

- Kontrolliere, ob eines der **aufgelisteten Ereignisse** stattfindet und befolge die **Anweisungen**.
- **Beachte**, daß sich die Ereignisse im fortgeschrittenen Spiel vom Basisspiel leicht unterscheiden.



5.2 Verstärkungen plazieren

- Gebiete in denen ihre Nationalflagge aufgedruckt ist, werden hiernach als **Heimatgebiete** bezeichnet.
- Eine Großmacht darf ihre **Verstärkungen** - die produzierten Einheiten, welche für diesen Zug erscheinen - nur in **Heimatgebieten** plazieren, welche **Produktion** enthalten.
- **Kleine Staaten** haben keine Nationalflaggen und plazieren ihre Verstärkungen in Gebieten innerhalb ihrer Heimatländern.
- **Schiffe** können in beliebige **Seezonen** plaziert werden, **die an Heimatgebiete angrenzen** und keine feindlichen Schiffe enthalten.
- Ist keine solche Seezone vorhanden, darf in Seezonen plaziert werden, die feindliche Schiffe enthalten.
- In Gebieten, die zwar von einer Nation besetzt sind, auf denen jedoch nur das jeweilige Nationenkürzel aufgedruckt ist, darf keine Verstärkung plaziert werden.
Beispiel: Japan besitzt die Mandschurei (JP), darf jedoch keine Verstärkung dort plazieren.



Britische Verstärkungen

Das British Empire plaziert Verstärkungen, die mit den Buchstaben seiner Heimatländer gekennzeichnet sind, in diesen. "A" erscheint in Australien, "I" in Indien, "C" in Canada, und "SA" in Südafrika. Alle britischen Verstärkungen ohne Buchstaben erscheinen im United Kingdom.

5.3 Initiative



- Durch die Initiative wird bestimmt, ob die **Achse** oder die **Alliierten** in der folgenden Aktionsphase **zuerst ziehen**.

- Zur Bestimmung der Initiative rollt jede Seite einen **W6**. Wer höher wirft, hat die Initiative und plaziert den **Initiative-Marker**

in sein Feld (siehe Pazifikkarte).

- Bei gleich hohen Würfeln hat die Seite die Initiative, welche sie im letzten Zug nicht hatte.
- Die Seite, welche die Initiative erlangt, zieht zuerst und heißt **handelnde Seite**. Die andere Seite heißt **nicht handelnde Seite** und zieht als zweite.

Doppelzug

War die eigene Seite im Aktionssegment des vorausgegangenen Quartals nicht initiativ, zog sie als zweite. Gewinnt sie jetzt die Initiative zieht sie zuerst, somit zieht sie also zweimal hintereinander.



5.4 Wetter

- Es gibt die Wetterarten **gutes und schlechtes Wetter**.
- Für die Benutzung der **Wettertabelle** ("Weather Table", Pazifikkarte) rollt der **russsische Spieler** einen **W6**.
- Man kreuzt das Würfelerggebnis mit dem aktuellen Quartal. **Wolke** bedeutet schlechtes Wetter. **Sonne** bedeutet gutes Wetter.
- Das Wetter wird zwischen Europa- und Pazifikkarte unterschieden.

Wettereffekte

- **Gutes Wetter** hat **keine Auswirkungen**.
- **Schlechtes Wetter** verringert die Kampfkraft aller **angreifenden Landeinheiten** um einen Punkt. Außerdem verringert es die Kampfkraft aller **Flieger** und **Schiffe** um einen Punkt.
- **Schlechtes Wetter** verhindert Bewegung in der Ausbeutungsphase.
- Haben beide Karten unterschiedliches Wetter, dann können Einheiten in der Ausbeutungsphase nicht auf die andere Karte wechseln.



5.5 Japanisch Chinesische Limits

Die Anzahl der für japanisch- chinesische Angriffe aufeinander verfügbaren Landeinheiten pro Zug wird wie folgt begrenzt: Würfel einen W6. Die Zahl der verfügbaren Landeinheiten entspricht dem Wurf oder „3“ (jeweils das Größere von beiden). Diese Zahl wird auf dem JP/CH Limits Track, Pazifik Karte markiert. Diese Limits gelten nicht für HQs. Siehe auch 8.7. Es gibt keine Limits für Schiffe oder Flieger.

6.0 Aktionsphase



6.1 Erster Versorgungsscheck

- Ein Gebiet ist **Versorgungsquelle** für eine **Seite**, wenn es die Produktion enthält und in einem Heimatland dieser **Seite** liegt.
- Ein Gebiet ist **ohne Versorgung**, wenn es **keine Verbindung** mehr zu Versorgungsquellen hat.

A Über Land muß eine ununterbrochene **Linie von Gebieten** zu einer **Versorgungsquelle** gezogen werden. Jedes Gebiet muß freundlich kontrolliert sein, oder freundliche Einheiten enthalten.

B Über See, solange eine **Kette benachbar**

ter **Seezonen** zu einer **Versorgungsquelle** gezogen werden kann.

- Keine dieser Seezonen darf ausschließlich feindliche TFs enthalten.
- Die feindlichen Schiffe müssen eine **Task Force** enthalten, um in dieser Seezone die Versorgungslinie zu unterbrechen.
- Die Anwesenheit **jeglicher freundlicher Schiffe außer U-Booten** in dieser Seezone hebt die Unterbrechung der Versorgung durch feindliche TFs wieder auf.
- Keine Seeverbindung, die zu **verbotener Seebewegung** (Siehe 6.4.3.c) führen würde, kann zum Ziehen einer Seeversorgungsline benutzt werden.
- Kann weder A noch B erfüllt werden, noch eine Mischung von beiden, ist das betreffende Gebiet und alle darin befindlichen Einheiten unversorgt.

Versorgungsscheck:

1. Am Anfang der Aktionsphase
 2. Vor der Ausbeutungsphase.
- Nicht jedoch **während** dieser Phasen.

- Beide Seiten werden gecheckt.

Folgen Fehlender Versorgung

Unversorgte Einheiten erleiden die folgenden Nachteile:

- Kampffaktoren -2.
- Keine Flak mehr.
- Keine Ausbeutungsphase für unversorgte Truppen.
- Unversorgte Einheiten können nicht repariert werden.

- Einheiten in **Heimatgebieten mit Produktion** sind immer in Versorgung. Das gilt nicht für Kolonien.

• **Seezonen und Schiffe können nicht von Versorgung abgeschnitten werden. Aber Landeinheiten und Flieger, die von Convoys transportiert werden, können von Versorgung abgeschnitten werden.**



6.2- 6.4 Bewegungsphasen

- Alle Bewegungen erfolgen **über benachbarte Gebiete oder Seezonen**, "Beamten" ist verboten.
- Diagonale Bewegung über Ecken ist ebenfalls verboten. Eine Bewegung beispielsweise von Voronesh nach Kharkov ist nicht erlaubt.



6.2 Bahnbewegung

- Die **Bahnbewegung ist zusätzlich** und erfolgt immer vor der regulären Bewegung.
- Sie wird **limitiert** durch die **Bahnkapazität** eines Landes. Diese findet man in den Szenarien.
- Jeder Punkt **Bahnkapazität erlaubt** die Verlegung einer Landeinheit oder eines Fliegers.
- Diese ist **räumlich unbegrenzt** innerhalb des freundlich kontrollierten Territoriums mit **Landverbindung**.
- Man kann eigene oder verbündete Truppen per Bahn bewegen.
- **Japan** darf seine Bahnkapazität entweder innerhalb Japans oder in China nutzen.

- **BE** darf seine Bahnkapazität entweder im UK, oder in Australien, oder in Canada, oder in Indien nutzen.

- Das **Betreten** von nicht **freundlich kontrolliertem** Territorium ist mit Bahnbewegung nicht erlaubt.



6.3 Verlegen von Fliegern

- **Verlegen von Fliegern ist zusätzlich** zu regulärer Luftbewegung und erfolgt immer vor dieser.
- Vor ihrer Luftbewegung darf die **handelnde Seite** Flieger in dieser Phase mit **doppelter Reichweite** innerhalb freundlich kontrolliertem Gebiet verlegen.
- Das Überfliegen von Seezonen ist erlaubt, nicht aber das Überfliegen von neutralem oder feindlich kontrolliertem Gebiet.
- Jeder Flieger darf **genau einmal** pro Quartal verlegt werden.



6.4 Bewegungsphase

Die handelnde Seite bewegt zuerst alle eigenen Schiffe, Flugzeuge und Landeinheiten. So wird festgelegt, welche Gebiete angegriffen werden, denn: **betrifft man ein Gebiet in dem sich feindliche Einheiten aufhalten, greift man diese an.**



6.4.1 Reichweiten

- Alle angegebenen Reichweiten sind maximale Reichweiten, auch **Bewegungspunkte** genannt.
- Es dürfen auch geringere Entfernungen als die maximale Reichweite zurückgelegt werden.
- Wenn im folgenden von Bewegungen gesprochen wird, dürfen niemals die hier angegebenen **Maximalreichweiten** überschritten werden.
- Das jeweilige Startgebiet (das Gebiet/Seezone, in dem sich die jeweilige Einheit am Anfang der Bewegungsphase befindet) zählt nicht mit.
- Jede Einheit darf nur **einmal** pro Bewegungsphase ziehen.

Landeinheiten

Infanterie: 1 Gebiet
Panzer: 2 Gebiete
HQs: 2 Gebiete
Panzer und HQs dürfen zuerst durch ein **unbesetztes** Feindesgebiet ziehen und dann weiterziehen.

Flieger: 2 Gebiete/Seezonen

Besonderheiten:

1. Beim Hin- und Rückweg dürfen feindlich und freundlich kontrollierte Gebiete und Seezonen ohne Nachteile überflogen werden, aber nicht neutrale Gebiete.
2. Nach einer Kampfhandlung dürfen Flieger mit noch einmal derselben Reichweite in ein freundliches Gebiet zurückkehren.
3. Flieger dürfen nur in freundlich kontrollierten Gebieten landen.

Schiffe 3 Seezonen



6.4.2 Doppelte Reichweite

- **Flugzeuge und Landeinheiten** dürfen ihre Reichweite verdoppeln, wenn am Anfang, während oder am Ende dieser Bewegung zu **keinem Zeitpunkt** ein feindliches Gebiet betreten wird.

- Mit anderen Worten: Einheiten, die **doppelte Reichweite** benutzen, können **nicht angreifen**.

- Doppelte Reichweite von Schiffen ist unter 6.4.3. F geregelt.

6.4.3 See- Missionen



A Transport

- Jeder **Convoy** kann **eine** eigene oder verbündete Einheit (Landeinheit oder Flieger) transportieren.
- Ein auf die **Rückseite** gedrehter Convoy kann eine auf die Rückseite gedrehte Einheit transportieren.
- Ein unbeschädigter Convoy kann 2 auf die Rückseite gedrehte Einheiten transportieren.
- Ein **erneutes Beladen** eines Convoys, der eine Einheit oder 2 auf die Rückseite gedrehte Einheiten in der aktuellen Bewegungsphase transportiert hat, ist **nicht** möglich.



B Umladen, Be- und Entladen

- Ladung kann in **freundlich kontrollierten Gebieten**, die an eine Seezone **angrenzen**, auf andere Convoys in der gleichen Seezone **umgeladen** werden. Diese können dann mit der Ladung weiterfahren.
- Das **Be- und Umladen** eines Convoys kostet **keinerlei Bewegungspunkte**.
- Das **Entladen** eines Convoys in ein Gebiet - freundlich kontrolliert oder nicht- **verbraucht alle Bewegungspunkte** der transportierten Einheit für die laufende Bewegungsphase.
- Daraus folgt: keine Einheit kann sich nach dem Entladen von einem Convoy weiterbewegen.
- In einer möglichen **Ausbeutungsphase** sind während der Bewegungsphase entladene Einheiten wieder bewegungsfähig, falls dies Voraussetzungen für eine Bewegung in dieser vorliegen (siehe 6.8).



C Verbotene See- Bewegung

Es ist nicht gestattet, durch folgende Seeverbindungen zu fahren, wenn die genannten Gebiete vom Feind kontrolliert sind. Neutrale Staaten dürfen dies jedoch.

PanamaKanal:

(Seeverbindung über rote Pfeile zwischen Central Atlantic und Sea of Panama). Dieser Weg ist für Schiffe der Achse versperrt, nachdem die USA im Krieg ist.

SuezKanal: Seeverbindung

zwischen Red Sea und Levantianian Sea. Dieser Weg ist für freundliche Schiffe versperrt, wenn Alexandria oder Near East feindlich kontrolliert ist.

Gibraltar: Seeverbindung zwischen

Sea of Portugal und Gibraltar Street.
Die Kontrolle Norwegens und Dänemarks durch eine kriegführende Seite: blockiert die Seeverbindung zwischen Skager-

rak und North Sea für den Gegner.

• **Malaya:** Seeverbindung zwischen Southern Chinese Sea und West Indian Ocean.

• **Western Turkey:** Seeverbindung zwischen Black Sea und Aegaeen Sea für alle kriegführenden Mächte, wenn die Türkei neutral ist und für den Gegner, wenn die Türkei im Krieg ist.



D Suchprozedur

• Im Gegensatz zu den Basisregeln entsteht nicht automatisch Kampf, wenn sich verfeindete Schiffsgruppen in der selben Seezone befinden.

• Beim Betreten einer Seezone durch feindliche Schiffe, können diese von eigenen Schiffen dort **gesucht** werden.

Vier Fälle sind zu unterscheiden:

1. Die Feindgruppe wünscht weiterzufahren als die aktuelle Seezone. **Wird sie nicht gefunden, darf sie nicht selber suchen.** Sie fährt einfach weiter. Wird sie gefunden und es findet Kampf statt, fahren die diesen Kampf überlebenden Schiffe nach einer Kampfrunde einfach weiter.

2. Die Feindgruppe hat die **aktuelle Seezone als Ziel.** In diesem Fall suchen beide Seiten, der Suchwurf wird jedoch bis zum Ende der Seebewegungsphase verzögert, wenn alle Schiffe der handelnden Seite gefahren sind. Ist der Suchwurf beider Seiten erfolgreich, wird hier gekämpft.

3. **Verlassen** freundliche Schiffe eine Seezone mit feindlichen Schiffen, führt das **nicht zu Suchwürfen.**

4. Beginnen Schiffsverbände beider Seiten die Seebewegungsphase in der selben Seezone, müssen am Ende der Seebewegungsphase Suchwürfe durchgeführt werden, falls nicht vorher eine Seite die Seezone vollständig räumt.

Folgen von Suchwürfen

• Verläuft der Suchwurf **beider Seiten** erfolgreich, dann findet in dieser Seezone eine **Seeschlacht** statt.

• Verläuft der Suchwurf **nur einer Seite erfolgreich, entscheidet diese selber,** ob sie die feindlichen Schiffe tatsächlich in eine Seeschlacht verwickelt.



E Suchzahlen und Suchtabelle

• Um eine feindliche Schiffsgruppe zu **finden**, müssen **zwei W 6** gewürfelt werden.

• Man **kreuzt** die **Art** der suchenden Schiffe mit dem auf der Karte vorliegenden **Wetter.**

• Die angegebene **Zahl** ist die **höchste**, welche gewürfelt werden darf, um feindliche Schiffe **zu finden.**

• Liegt die gewürfelte **Zahl oberhalb** der angegebenen, wurde der feindliche Verband **nicht gefunden.**

• Im Falle einer erfolgreichen Suche dürfen freundlichen **Flieger** in Reichweite den kämpfenden Verbänden **zu Hilfe kommen.** Verbände deren Suchprozedur scheitert, kann auch nicht geholfen werden.

• Auch **Verbände**, die gemäß Fall 1 **nicht selber suchen dürfen**, vollziehen, falls sie

gefunden werden, einen **Suchwurf.** Dieser dient nur, um festzustellen **ob freundliche Flieger** in Reichweite **eingreifen dürfen.**



Spalten der Suchtabelle

• **TFs und Flieger** suchen mit "CV/Air Search Ships" nach Schiffen.

• **Convoys** suchen mit "Ships Search Ships" nach Schiffen.

• **Alle Schiffe** suchen nach Subs mit "Ships Search Subs".

• **Subs** suchen nach Schiffen mit "Subs Search Ships".

• Eine **gegenseitige Suche von Subs** ist **nicht** möglich.

• **Nur ein Suchwurf** für alle Schiffe einer Seite per Seezone wird durchgeführt. Sind verschiedene Schiffstypen vorhanden, wird die Spalte genommen, welche die besten Erfolgchancen verspricht.



F Beschränkungen für doppelte Seebewegung

• **Schiffe** dürfen ihre Reichweite verdoppeln, wenn am Anfang, während oder am Ende dieser Bewegung zu **keinem Zeitpunkt** eine Seezone betreten wird, welche feindliche Schiffe enthält.

• weiterhin ist Seebewegung mit doppelter Reichweite ist durch Seezonen möglich, die feindliche Schiffe enthalten, falls es gelingt an diesen vorbei zu gelangen, ohne daß man gefunden wird.

• Kommt es aber zum Kampf infolge erfolgreicher Suche, ist die Bewegung auf einfache Reichweite reduziert.

• Wurde die einfache Bewegung bereits überschritten, führt eine erfolgreiche Suche durch den Gegner zum sofortigen Ende der Seebewegung und es kommt zum Kampf.

• Schiffe welche doppelte Reichweite fahren dürfen nicht:

1) selber nach feindlichen Schiffen suchen.

2) in feindlich kontrolliertem Gebiet Truppen landen.

• Diese Einschränkungen gelten auch, wenn die doppelte Bewegung durch feindliche Schiffe unterbunden wurde.

Sind Schiffe, welche mit doppelter Reichweite gefahren sind, in einer Seezone anwesend, dann gelten deren Einschränkungen für **alle freundlichen Schiffe** und für **unterstützende Flieger** in dieser Seezone. **Gegnerische** Schiffe in solchen Seezonen haben folgende Vorteile:

1) Sie können nach feindlichen Schiffen suchen, entscheiden aber völlig frei, ob sie die Schlacht gegen die feindlichen Schiffe auch annehmen.

2) Sie können auch einfach in der Seezone verbleiben, ohne zu kämpfen.

3) Sie können nach jeder Kampfrunde mit feindlichen Schiffen, den Kampf beenden, ohne die Seezone zu verlassen.

• Vorteile hat nur die nicht handelnde Seite.

• Rückzug aus Seekampf nach einer Runde ist auch für Schiffe möglich, deren einfache Reichweite bereits überschritten wurde.

• Diese Beschränkungen enden, nachdem das Aktionssegment, der sich mit doppelter Reichweite bewegenden Seite, beendet ist.



6.4.4 Landbewegung

Jetzt bewegt man Landeinheiten und Flieger.



6.4.5 Reaktion der nicht-handelnden Seite

• Die **nicht-handelnde Seite** darf **Flieger** in alle **Gebiete** und **Seezonen** bewegen, welche die handelnde Seite **angreift** und die in der Reichweite der reagierenden Flieger liegen.

• Dabei dürfen **feindlich und freundlich kontrollierte** Gebiete ohne Nachteile **überflogen** werden, aber nicht neutrale Gebiete.

• **Task Forces** dürfen in an ihre Seezone **angrenzende Gebiete** (nicht Seezonen) ziehen, welche vom Feind angegriffen werden.



6.4.6. Reservebewegung

• Befinden sich Landeinheiten im gleichen Gebiet wie ein **HQ**, dürfen diese in Gebiete bewegt werden, **welche von feindlichen Landeinheiten angegriffen werden.**

• Auf die **HQs** sind **Zahlen** aufgedruckt. Diese geben die maximale Anzahl an Landeinheiten an, welche so bewegt werden dürfen.

• Es darf nur in Kämpfe eingegriffen werden, welche innerhalb der Reichweite (s. 6.3.1) der Einheiten liegen.

• **Panzer und HQs** dürfen 2 Gebiete weit als Reservieren in Kämpfe eingreifen.

• Der Weg dorthin darf nur **über ein freundliches Gebiet** führen.

• Ein **HQ kann** "seine" Reservieren in den Kampf begleiten, muß das aber nicht.

• Angriffe, die nur von feindlichen Fliegern durchgeführt werden, berechtigen **nicht** zur Reservebewegung.

• Ein Naval HQ kann an Land genauso wie ein Standard HQ verwendet werden.

• Zusätzlich kann ein Naval HQ auf See in gleicher Weise Schiffe in Seezonen bewegen, die von feindlichen Schiffen angegriffen werden.

6.5 Kampfphase



6.5.1 Allgemeiner Ablauf

• In Übereinstimmung mit dem hier Genannten legt die **handelnde Seite** fest, in welcher **Reihenfolge** die Kämpfe stattfinden.

• **Kämpfe** in einem Gebiet bzw. einer Seezone werden zuerst **vollständig abgehandelt**, bevor ein neuer Angriff ausgeführt wird.

• Jede Einheit schießt pro Kampfrunde **genau einmal** (jeder Spieler würfelt pro Einheit einmal).

• Immer **bevor** gewürfelt wird, ist festzulegen für welche Einheit dieser Wurf gilt.

• **Ausnahmen:** Panzer dürfen als einzige Einheiten 2mal schießen. HQs und Einheiten mit einer effektiven Stärke von "0" dürfen nicht schießen.

• Wird eine Zahl **kleiner oder gleich** der aufgedruckten Zahl (der schießenden Einheit) gewürfelt, hat die Einheit **getroffen.** Ist der Wurf **höher**, war es ein **Fehlschuß.**

• Die Kämpfe finden **simultan** statt.

• Aus spieltechnischen Gründen schießt die handelnde Seite immer mit allen Einheiten zuerst.

• Markiere Verluste der nicht-handelnden Seite mit dem Verlustmarker auf dem BATTLECHART.

• Danach schießt die nicht-handelnde Seite mit allen Einheiten in vor der Kampfrunde geltender Stärke zurück.

• Erst nachdem eine Kampfrunde beendet ist, (alle Einheiten haben entsprechend ihrer Limits geschossen) werden die Verluste von beiden Seiten abgezogen.



6.5.2 Modifizierung zu "0" oder weniger

Durch Faktoren wie **Terrain, Wetter, oder fehlende Versorgung** kann die Kampfkraft von Einheiten auf Null oder darunter fallen. Diese Einheiten **dürfen nicht kämpfen**, aber sie können als "Kanonenfutter" für Verluste dienen.



6.5.3 Gebrauch des BATTLECHARTS

- Im Gegensatz zu den Basisregeln ist der Gebrauch des **BATTLECHARTS erforderlich**.
- Einheiten werden auf dem BATTLECHART gemäß ihrer durch Gelände, Wetter und Versorgung modifizierten **Stärke** platziert.
- Die Zahl in der betreffenden Zeile des BATTLECHARTS bestimmt die **tatsächliche Kampfstärke** und kann von der auf dem Counter vorhandenen Zahl abweichen.
- Bei **kombinierten Effekten** wird zuerst Gelände gerechnet, dann Wetter und danach Versorgung. Wenn einer oder mehrere der aufgeführten Modifikatoren nicht vorkommt, wird er einfach übersprungen.
- Flieger und TFs sind von Geländegrenzen nicht betroffen (Ausnahme Festung siehe 1.2).
- Für reine Luft- Seekämpfe wird das Air Sea Segment genommen.
- Für reine Landkämpfe nimmt man das Landsegment.

Mischformen

- Am Anfang einer Kampfrunde **legt jede Seite fest**, welche Einheiten in welchem Segment kämpfen. Der Angreifer legt das zuerst fest.
- Landeinheiten die als Flak (Stärke 1) benutzt werden, werden im Air Sea Segment platziert (s. 6.5.5).
- Hat eine Seite Landeinheiten und Flieger im Kampf, die andere nur Landeinheiten, dann darf letztere Seite **überzählige** Landeinheiten im Air/Sea Segment platzieren. Diese wirken als Flak (Stärke1).
- Nach jeder Kampfrunde kann die in einem Segment stärkere Seite Einheiten ins andere Segment wechseln. Die stärkere Seite muß soviel Einheiten dort lassen, wie der (schwächere) Feind dort hat.
- Enthält ein gegnerischer Verband sowohl U-Boote als auch andere Schiffe, muß die freundliche Seite vor dem Würfeln festlegen, welche freundlichen Schiffe auf die U-Boote (mit Stärke 1) und welche Schiffe mit ihrer normalen Seekampfstärke auf andere Schiffe feuern.

Landeinheiten

- Im Landsegment kämpfen sie mit ihrer **modifizierten aufgedruckten Stärke**.
- Im Air/Sea Segment wird statt dessen die **Flak Stärke** von 1 verwendet. Diese wird **nicht durch Gelände oder Wetter beeinflusst**.
- Landeinheiten ohne Versorgung haben keine Flak.
- Gegen Convois, Subs, oder TFs, die nicht in Landkämpfe eingreifen, können Land-

einheiten nicht kämpfen und umgekehrt.

Flieger (Air)

- Im Landsegment kämpfen sie mit ihrer aufgedruckten Stärke, modifiziert durch Gelände, Wetter und Versorgung.
- Im Air/Sea Segment wird die aufgedruckte Stärke nur durch Wetter und Versorgung modifiziert.
- Haben beide Seiten Flieger und TFs im Kampf, müssen alle Flieger und TFs der (was die Zahl der TFs und Flieger betrifft) schwächeren Seite ins Air/Sea Segment.
- Der zahlenmäßig Stärkere muß so viele Flieger und TFs dort abstellen, wie der Gegner hat. Überschüssige Flieger und TFs darf er wahlweise setzen.

Task Force

- Eine Task Force darf **in Landkämpfe** eingreifen. Voraussetzung: Das Gebiet, in welchem der Landkampf stattfindet, **grenzt an die Seezone**, in der sich die Task Force befindet.
- Nach Ende der Kämpfe kehrt sie wieder in die Seezone zurück, aus der sie kam.
- **TFs bekommen an Land ihre Kampfkraft halbiert**. Brüche werden hier **aufgerundet**.
- Ihre Luft- Seekampfstärke bleibt unverändert. Gelände und Wetter Modifikation wie Flieger.

Kommentar: TFs enthalten im allgemeinen Flugzeugträger, Schlachtschiffe, Kreuzer und Begleitzerstörer.

- **Convois und Subs** können an Land nicht kämpfen.
- Auf See kämpfen sie mit ihrer aufgedruckten Stärke. Sie werden nur durch Wetter modifiziert.
- Gegen reine Luftangriffe verteidigen Sie sich mit ihrer Flak.



U- Boot Abwehr

- Schiffe bekämpfen U- Boote anders als in den Basisregeln nicht mehr mit ihrer Kampfkraft, sondern mit ihrem U- Boot Abwehrfaktor Stärke 1. Dieser beträgt 1 für alle TFs, egal ob sie beschädigt sind oder nicht.
- Flieger bekämpfen U-Boote in gleicher Weise, die U-Boote können sich gegen Flieger nicht wehren.
- Convoyrückseiten haben keine U- Boot Abwehr oder Flak mehr.
- U- Boote können sich nicht gegenseitig bekämpfen.

Spezielle U- Boot Fähigkeiten

First Shot: U- Boote schießen zuerst. U-Boot- Treffer werden sofort platziert, getroffene Schiffe könne nur mit der verbliebenen Stärke zurückschießen. Wird ein Schiff von U- Booten versenkt, darf es nicht zurück schießen.

Produktion des Gegners verringern

- Befinden sich in der Produktionsphase U-Boote in Seezonen, welche an Kolonien allgemein, oder Heimatländern des BE angrenzen, dann wird die Anzahl der U- Boote von deren Produktion abgezogen.
- Das gilt auch für neutrale Länder mit Lieferverpflichtung (7.5.4), die keine Landverbindung zum Belieferten haben.

• Es kann nicht mehr Produktion abgezogen werden, als die betreffenden Gebiete haben.



6.5.4 Invasion

- Eine **Landung in feindlichen Küstengebieten** heißt Invasion.
- Diese darf nur von **Landeinheiten** durchgeführt werden. Flieger und Task Forces dürfen diese jedoch- wie in einem normalen Landkampf - unterstützen.
- Die **Kampfkraft** der beteiligten Landeinheiten wird **halbiert**, Brüche werden **abgerundet**.
- Die Landeinheiten müssen direkt von einem maximal 3 Seezonen entfernten Landgebiet kommen.
- Im Gegensatz zu einer Landung in einem freundlich kontrolliertem Gebiet, dürfen Landeinheiten, die eine Invasionen durchführen, nicht eine Runde auf See gewesen sein.
- Schiffe, die **doppelte Reichweite** benutzen, **können** an einer Invision **nicht** teilnehmen.
- Angreifende Landeinheiten können sich von einem Invasionsgebiet nicht auf Schiffe zurückziehen.

Küstenverteidigung

- Jedes Gebiet, in dem eine Invasion stattfindet, führt einen Verteidigungswurf durch. Das gilt **auch für ein unbesetztes Gebiet**.
- Dieser Wurf repräsentiert Verbände der Küstenverteidigungen, die zu klein sind um durch Spielsteine dargestellt zu werden, und er erfolgt vor den Invasionslandkämpfen.
- Die verteidigende Seite wirft einen W 6. Fällt eine gerade Zahl, erleidet eine an der Invasion beteiligte Landeinheit einen Treffer. Fällt eine "6", wird auch der diese Einheit transportierende Convoy einmal getroffen.

- Eine ungerade Zahl hat keine Wirkung.

Landreaktion auf Invasionen

- Als spezielle Reaktion auf Invasionen dürfen die Verteidiger unbegrenzt Landeinheiten aus direkt benachbarten Gebieten in das angegriffene Gebiet bewegen.
- Das gilt **auch für Landungen in unbesetzten Gebieten**.
- Außerdem ist die übliche Reaktion der nicht handelnden Seite mit Reserven und Fliegern möglich.

Seereaktion auf Invasionen

- Bevor die Invasionsflotte ihre Ladung an Land gebracht hat, steht der nicht handelnden Seite eine Reaktion mit ihren Schiffen zu.
- Alle Schiffe der nicht handelnden Seite dürfen bis zu 3 Seezonen bewegt werden um die Flotte(n) in eine Seegefecht zu verwickeln, welche die Invasion durchgeführt haben.
- Eine Suchprozedur ist hier nicht erforderlich um das Seegefecht auszulösen.
- Schiffe der nicht handelnden Seite, die

weiter als 3 Seezonen von einer Invasionsseezone entfernt sind, dürfen jetzt nicht bewegt werden. Maßgeblich für die Reichweite der Reaktion ist die Seezone, aus der die Invasion durchgeführt wird, nicht das Invasionsgebiet auf Land.

- Wird ein kleines Neutrales Land durch eine feindlich Invasion angegriffen, ist keine Seereaktion der nicht handelnden Seite möglich, außer mit Schiffen, welche schon in der Invasionsseezone sind. Diese Regel gilt nicht für neutrale Großmächte.



6.5.5 Flak

- In Kämpfen, bei denen **Landeinheiten als Flak** genutzt werden, müssen auch sie in das **Air Sea Segment** plaziert werden.
- Alle Landeinheiten und Convoys haben eine **Flakstärke von 1**. Zur Verteidigung gegen Flieger, muß diese verwendet werden.
- Jede Einheit die Flak feuert, darf nicht ihre aufgedruckte Kampfstärke benutzen.
- **Panzer** haben eine Flakstärke von 1 und **schießen** auch als **Flak 2 mal**.
- **Landeinheiten** auf Convs geladen haben keine Flak.



6.5.6 Strategische Bombardierung

- Flieger **bombardieren** die **Produktion** eines Gebietes.
- Jeder Treffer zerstört einen Punkt Produktion für das laufende Quartal.
- Nachdem jeder Flieger **einmal** bombardiert (gewürfelt) hat, ist eine strategische Bombardierung beendet.
- Es kann höchstens soviel Produktion zerstört werden, wie das bombardierte Gebiet zur Produktion seines **momentanen Besitzers** beisteuert.
- Diese Mission, kann von gegnerischen Fliegern in Reichweite **abgefangen** werden.
- Die strategisch bombardierende Seite darf in diesem Fall nur maximal so viele Flieger strategisch bombardieren lassen, wie sie mehr im Kampf hat als der Gegner.
- Die anderen müssen gegen die verteidigenden Flieger kämpfen.
- **TFs** können **nicht** strategisch bombardieren. Sie können aber diese als Eskorte begleiten oder eine solche abfangen.

Luftkampf- Segment

- Luft- und Landkämpfe werden **getrennt** behandelt.
- Hat eine Seite **mehr Flieger als die andere**, darf sie festlegen, ob die überschüssigen Flieger im Air/Sea Segment oder im Landsegment verwendet werden.



6.5.7 Treffer

- Einheiten mit nicht bedruckter Rückseite und HQs sind nach einem Treffer eliminiert.
- **Jede andere Einheit kann zwei Treffer hinnehmen**.
- Der erste Treffer schwächt die Einheit und führt zu verringerter Kampfstärke. Diese ist auf der Rückseite angezeigt, der Spielstein wird daher mit der Rückseite nach oben plaziert.
- Der zweite Treffer eliminiert auch diese Einheit.
- Der Besitzer darf selbst entscheiden, welche seiner Einheiten eliminiert bzw. umgedreht werden.

- Es müssen selbstverständlich so viele Einheiten umgedreht/eliminiert werden, wie Treffer im jeweiligen Segment vom Gegner erzielt wurden.
- Sind in einem Segment alle Gegner mit Vorder und Rückseite getroffen, dürfen Einheiten, welche noch nicht geschossen haben, auch während der laufenden Kampf- runde ins andere Segment wechseln.
- Werden mehr Treffer erzielt als alle gegnerische Einheiten, die im Kampf sind, hinnehmen können, sind die überschüssigen Treffer unwirksam.
- Bei **Treffern auf Convoys mit Ladung** erleidet die Ladung automatisch die selben Treffer wie der sie transportierende Convoy.
- Auf die **Ladung** eines Convoys kann im Seekampf **nicht** geschossen werden, noch kann diese am Kampf teilnehmen.



- Landeinheiten, die als Flak dienen, können nicht als Verluste für Treffer im Air/Sea Segment genommen werden. Sind alle gegnerischen Flieger eliminiert wechseln überschüssige Flieger der eigenen Seite ins Landsegment und können so auch Landeinheiten, die als Flak dienen, bekämpfen.



6.5.8 Rückzug nach Kampf

- Ist keine Seite nach einer Kampf- runde vernichtet, wird zuerst die handelnde Seite, dann die nicht- handelnde Seite gefragt, ob sie vorhat, alle ihre Einheiten aus dem Kampf zurückzuziehen.
- **Teilrückzüge sind nicht möglich**.
- **Ausnahme:** Flieger und Task Forces dürfen sich zurückziehen, auch wenn Landeinheiten weiter kämpfen.
- Zieht sich keine Seite zurück, folgt eine weitere Kampf- runde, usw. bis ein Rückzug stattfindet oder eine Seite vernichtet ist.
- **Landeinheiten** können sich in jedes angrenzende **freundlich kontrollierte** Gebiet zurückziehen.
- Wenn kein rein freundlich kontrolliertes Gebiet zur Verfügung steht, darf man sich auch in ein Gebiet zurückziehen, welches Einheiten beider Seiten enthält.
- **Flieger** können zwei Gebiete bzw. Seezonen zu einem freundlich kontrolliertem Gebiet zurückfliegen. Sie dürfen nicht in Seezonen oder auf Task Forces landen.
- **Flieger** können auch in gerade eroberten Gebieten landen.
- **Schiffe und U- Boote** dürfen sich in jede angrenzende Seezone zurückziehen, solange sich dort keine feindlichen **Task Forces** aufhalten.
- Wenn keine solche Seezone zur Verfügung steht, darf man sich auch in eine Seezone zurückziehen, welche **Schiffe beider Seiten** enthält.
- Man kann seine Einheiten in gleiche oder verschiedene Gebiete/Seezonen zurückziehen.
- Stehen keine Gebiete/Seezonen entsprechend dieser Kriterien zur Verfügung, darf sich die betreffende Seite nicht zurückziehen, sondern muß weiter kämpfen.
- Angreifende Landeinheiten können sich von einem Invasionsgebiet nicht auf Schiffe zurückziehen.



6.5.9 Erzwungene Rückzüge

- Befinden sich am Ende einer Kampf- runde nur noch TF- und Flieger einer Seite in ei-

nem Gebiet (Land), müssen sich diese zurückziehen.

- Trifft letzteres auf beide Seiten zu, muß die handelnde Seite sich zurückziehen.



6.5.10 Ende der Kämpfe

- Ein Kampf ist beendet, wenn sich **nur noch Einheiten einer Seite** im Gebiet /Seezone befinden.
- In diesem Fall hat die betreffende Seite den Kampf gewonnen und kontrolliert nun die Seezone/das Gebiet, in welcher der Kampf stattgefunden hat.



6.6 Zweiter Versorgungcheck

- Jetzt werden noch ein zweites Mal Einheiten beider Seiten auf Versorgung geprüft. Ablauf, siehe erster Versorgungcheck.
- Einheiten, die **jetzt** unversorgt sind, dürfen sich in der Ausbeutungsphase nicht bewegen.



6.7 Ausbeutungsphase

Die Ausbeutungsphase wird genau wie die Bewegungsphase durchgeführt. Jedoch ist die Bewegung auf **bestimmte Einheiten der handelnden Seite** beschränkt:

1. alle Panzer und HQs
 2. **Infanterieeinheiten, die im gleichen Gebiet mit einem HQ** stehen. Maximal soviel Infanterie wie die Zahl auf dem HQ darf bewegt werden.
 3. Zusätzlich **Schiffe, die in der gleichen Seezone stehen, wie ein Naval HQ**. Maximal soviel Schiffe wie die Zahl auf dem Naval HQ darf bewegt werden.
- Ein Naval HQ kann an Land genauso wie ein Standard HQ verwendet werden.
 - In der Ausbeutungsphase dürfen feindlich kontrollierte Gebiete oder Seezonen betreten werden, es können also neue Kämpfe entstehen.
 - Beide Seiten dürfen zwar **Flieger** aber **keine Task Forces** für die Unterstützung von **Landkämpfen** abstellen.
 - Weiterhin darf die nicht- handelnde Seite mit Reserven reagieren (siehe 6.4.6).
 - Ein HQ **kann** "seine" Einheiten in den Kampf begleiten, muß das aber nicht.



Schlechtes Wetter oder der Geländetyp Sumpf verhindern Bewegung in der Ausbeutungsphase.



6.8 Kontrolle

- Zu Anfang kontrollieren alle Nationen das ihnen zugewiesene Territorium.
- Danach wechselt die Kontrolle über ein Gebiet, sobald es vom feindlichen **Land- einheiten besetzt** oder durch Kampf **erobert** worden ist.
- Die Kontrolle wechselt, wenn alle Landeinheiten des vorher besitzenden Seite vernichtet oder vertrieben wurden und nur noch **Landeinheiten** des Angreifers dort sind.
- **Schiffe und Flieger** können niemals ohne die Hilfe von freundlichen Landeinheiten Kontrolle über ein gegnerisches Gebiet erlangen.
- Unbesetzte Gebiete, die eingenommen

wurden, werden mit der eigenen Flagge zur Kontrolle gekennzeichnet.

- Die Produktion des eingenommen Gebietes wird seinem neuen Besitzer zugeschlagen und seinem alten Besitzer abgezogen. Beides wird auf dem Production Potential Track vermerkt. (siehe 7.5.1).

- **Gebietskontrolle und Produktion werden unmittelbar nach dem Abschluß jedes eines einzelnen Kampfes oder der Besetzung eines zuvor feindlich kontrollierten Gebietes gecheckt**

- **Seezonen** werden von der Seite kontrolliert, die dort Schiffe hat.

- **Unbesetzte Seezonen** sind **neutral** und werden von niemandem kontrolliert.

- Am Anfang und am Ende eines Zuges gibt es **niemals** Einheiten gegnerischer Seiten gleichzeitig im gleichen **Gebiet**.

- Es ist jedoch möglich, daß sich neutrale Schiffe in der gleichen Seezone befinden, wie die **einer** kriegführenden Seite.

- Wurde eine feindliches Gebiet von Landeinheiten verschiedener Länder der gleichen Seite erobert oder besetzt, entscheidet diese Seite frei darüber, welche der beteiligten Großmächte das Land kontrolliert.

- **Im Fortgeschrittenen Spiel können sich Schiffe feindlicher Seiten in der selben Seezone aufhalten, falls die Suchwürfe (siehe 6.4.3 E) scheitern.**

7.0 Zugabschlußphase

In der Zugabschlußphase handeln beide Seite gleichzeitig sofern das nicht anders geregelt ist.



7.1 Eroberung

- Ein **Land** ist erobert, wenn in der Zugabschlußphase dessen **sämtliche Heimatgebiete feindlich kontrolliert** sind.

- Die **Heimatgebiete** einer Großmacht sind mit deren **Flaggen** gekennzeichnet.

- Auch die Gebiete **kleiner Länder**, wie Polen, Spanien oder der Türkei müssen alle feindlich kontrolliert sein, um sie zu erobern.

- Alle Gebiete, mit einem **Kürzel** des Landes (z.B. JP für Japan) werden von diesem Land kontrolliert. Deren Einnahme hat jedoch **keine Auswirkung auf die Eroberung** des besitzenden Landes.

Folgen einer Eroberung

- Wird ein Land erobert, werden die von ihm noch kontrollierten Gebiete außerhalb seines Heimatlandes neutral.

- Sämtliche noch auf der Karte oder in Produktion befindlichen Einheiten des Landes werden entfernt.



- **Karten**, welche das eroberte Land auf der Hand hält, oder als permanent wirksam vor sich abgelegt hat, **werden aus dem Spiel entfernt**.

- Karten, welche den Vermerk "Return to stack after use" tragen, werden wieder unter das Deck plaziert.

- Karten anderer Großmächte, die das eroberte Land betreffen, sind überholt und werden aus dem Spiel entfernt, falls nur das eroberte Land und der Kartenbesitzer davon betroffen sind.

- Das **Britische Empire** kann nur **Heimatland für Heimatland** erobert werden.

- Wird ein britisches **Heimatland** erobert, werden **dessen** sämtliche überlebenden

Truppen von der Karte und auch von der Produktionstabelle genommen.

- **Die übrigen Truppen des BE bleiben unverändert.**

Befreiung

- Ein Land kann von seinen Verbündeten durch Rückeroberung **eines seiner Heimatgebiete** befreit werden. Hiernach dürfen wieder Truppen dieses Landes gebaut werden.



7.2 US- Eintritt

- Die USA beginnt ihre **Produktion bei "0"**.
- Sie erhöht vor der Produktionsphase ihre Produktion **pro Zug** um automatisch **einen Punkt**.

- Erhöht wird solange, bis sie den notwendigen Mindestlevel hat, um in den Krieg zu kommen. Dieser beträgt 20.

- **Wenn die USA am Ende eines Quartals 20 Punkte erreicht hat, darf sie den Achsenmächten den Krieg erklären (siehe 8.4).**

- Für jedes neutrale Land, welches die **Achse angreift**, erhält die USA einen Punkt zusätzlich.

- Für jedes neutrale Land, welches die **Alliierten** oder die **UdSSR angreifen**, verliert die USA einen Punkt.

- Alle **Modifikationen** werden **durchgeführt**, danach hat die USA ihre **aktuelle Produktion** für das laufende Quartal.

- Die **Kriegserklärung Italiens** an die Alliierten, die **Besetzung Indochinas durch Japan** und die **Kriegserklärung Deutschland/Italiens** an die UdSSR bringen einen Punkt für die USA.

- Eine **japanische Kriegserklärung** gegen die UdSSR bringt einen Punkt für die USA.

- Eine **Kriegserklärung der UdSSR** gegen Japan kostet die USA einen Punkt.

- Eine **Kriegserklärung der Alliierten** gegen Italien kostet die USA einen Punkt.

- Ein zweiter Weg, die USA in den Krieg zu bekommen ist der Angriff auf sie durch eine Großmacht der Achse.

Kommentar:

Historisch geschah dies durch den Angriff Japans auf Pearl Harbour in Hawaii.



7.3 Einnahmen

Jede Großmacht sammelt jetzt die Produktion in BP für das laufende Quartal. Diese steht dann für die Phasen 7.4- 7.6 zur Verfügung.



7.4 Spielkarten

Folgende grundsätzliche Prozedur für Spielkarten muß befolgt werden.

- Jede Großmacht zieht eine **Karte** von der **Oberseite des Kartendecks**.

- Die **indiesem Zughandelnde Seite zieht zuerst**.

- Jede Großmacht zieht eine **Karte** und entscheidet ob sie sie kauft, einem Verbündeten anbietet, oder zurück unter den Kartenstapel schiebt.

- Karten, die ausdrücklich für **bestimmte Großmächte** gelten, dürfen von

anderen nicht gekauft werden.

- Karten für die **gegnerische Seite** müssen sofort nach Ziehen zurück unter den Stapel gelegt werden.

- **Esisterlaubt, Karten, die für Verbündete** gelten, diesen sofort zum Kauf anzubieten. Das gilt auch, wenn diese Verbündeten (USA, UdSSR, Italien) noch neutral sind.

- Der **Verbündete** entscheidet frei, ob er die Karte, welche er selber gezogen hat, oder eine die von einem Verbündeten angeboten wurde, kauft oder alle Karten ablehnt.

- Die **Baupunkte (BP)** für eine Karte, die man kaufen will, sind **sofort in voller Höhe** zu entrichten. Kann man das **nicht**, darf die **Karte nicht gekauft** werden.

- Jede **Großmacht darf nur eine Karte pro Zug ziehen und kaufen**.

- Zieht eine **Großmacht** eine Karte, die sie nicht brauchen kann oder will, berechtigt dies **nicht** zum Ziehen einer neuen Karte.

- Karten können durch den Verlauf des Spieles zu **veralteten Karten** werden. Das ist der Fall, wenn die auf der Karte beschriebene Handlung nicht mehr möglich, oder schon auf andere Weise erfolgt ist.

Beispiel: BNL wurde von der Achse erobert. Die "Coup in BNL" Karte ist jetzt veraltet.

- Zieht eine **Großmacht** eine **veraltete Karte**, wird diese abgeworfen und eine **neue Karte gezogen**.

- Der **Besitzer** einer Karte hält deren **Inhalt geheim**. Die Karte wird später zu einem dem Spieler genehmen Zeitpunkt ausgespielt.

- Der früheste erlaubte Zeitpunkt zum Auspielen einer Karte ist der **Zug, welcher auf ihren Kauf folgt**.

- Alle **Karten sind nach Auspielen sofort wirksam**.

- Jede **Großmacht darf eine beliebige Anzahl** Karten gleichzeitig **auf der Hand** haben.

- Die **Zahl der Karten**, welche pro Zug **ausgespielt** werden dürfen, ist **nicht begrenzt**.

Nach Gebrauch einer Karte gibt es drei grundsätzliche Möglichkeiten, was mit der Karte geschieht:

- 1) **Discard after use**. Diese Karten sind nur zur einmaligen Verwendung vorgesehen und werden nach Gebrauch abgeworfen.

- 2) **Return to stack after use**. Diese Karten werden nach Gebrauch unter den Kartenstapel zurück gelegt und können erneut verwendet werden.

- 3) **Effect is permanent after use**. Diese Karten werden nach Gebrauch sichtbar auf den Spieltisch gelegt. Damit sieht man, daß ihre Wirkung andauert.

Wird eine solche Karte mit einer Gegenkarte unwirksam gemacht, ist sie abzuwerfen.

- Das Deck wird **nicht** neu gemischt.



7.5 Entwicklung (Research)

- Entwicklung wird durch Würfeln **mit dem W6** betrieben.
 - In der Europakarte ist eine **Research Tabelle** mit den Zahlen 1-5 plaziert.
 - Pro Quartal kann jede Großmacht eine dieser Zahlen **für 2 BP** kaufen. Das markiert jedes Land mit seiner Flagge bei 1 anfangend.
 - In folgenden Produktionsphasen können weitere Zahlen gekauft werden.
 - Um zu entwickeln, **kündigt** eine Großmacht ihren Wurf während der Entwicklungsphase ab, nachdem alle Zahlenankäufe für diesen Zug abgeschlossen sind, an. Danach wartet sie auf **Reaktionen der Mitspieler**.
 - Das ist der Zeitpunkt, an dem die Karte **“Sabotage on Research”** gespielt werden kann. Diese Karte ermöglicht ihrem Besitzer, die gekauften Zahlen eines Gegners zu vernichten.
 - Wird diese Karte nicht gespielt, würfelt der ankündigende Spieler einen W6. Ist der Wurf niedriger oder gleich den gekauften Zahlen, hat er etwas entwickelt. Fällt keine der gekauften Zahlen, wird nichts entwickelt.
 - **Die gekauften Zahlen sind nach dem Wurf immer verwirkt.**
 - Eine “6” kann nicht gekauft werden. Wird diese gewürfelt, scheitert die Entwicklung.
 - War der Entwicklungswurf erfolgreich, kann **einer** der folgende Fortschritte gewählt werden.
 - Jeder Fortschritt kann nur **einmal** gewählt werden.
- Ein Fortschritt wirkt sich auf verbündete Staaten nicht aus.**

1. V- Waffen

- V- Waffen ermöglichen eine **kostenlose strategische Bombardierung** Stärke 3 pro Zug.
- Diese kann nicht abgefangen werden.
- Die Reichweite der strategischen Bombardierung beträgt 2 Gebiete bzw. Seazonen von irgendeinem Gebiet unter Kontrolle der V- Waffen einsetzenden Großmacht.
- Man zeigt auf das betroffene Gebiet und würfelt einfach einen W6. Ist er kleiner gleich 3 wird die Produktion des Gebietes für diese Runde um einen Punkt verringert.
- V- Waffen werden nicht von Wetter, Gelände oder Versorgung beeinflusst.

2. Atombombe

- Die Atombombe kann nur entwickelt werden, wenn alles andere außer V- Waffen von der betreffenden Großmacht entwickelt wurde.
- Eine Atombombe bewirkt, eine kostenlose strategische Bombardierung die alle Produktion im getroffenen Gebiet für diesen Zug vernichtet.
- Die Atombombe muß von einem Flieger transportiert werden.
- Dieser kann **abgefangen** werden, falls der transportierende Flieger einen Treffer erleidet.
- Der Einsatz der Atombombe muß mit **Zielgebiet** in der Bewegungsphase der handelnden Seite **angekündigt** werden.
- Der die Atombombe führende Flieger kann von anderen Fliegern begleitet werden.
- Sind mehrere Flieger im Verband, kann der Gegner **nicht selektiv auf den “Atombom-**

ber” schießen.

- Der die Atombombe führende Flieger wird getroffen, wenn:
 - A** Die abfangenden Flieger des Verteidigers 5 oder mehr Treffer auf die angreifenden Flieger erzielen .
 - B** Insgesamt wenigstens ein Treffer erzielt wurde und in einem zusätzlichen Kontrollwurf eine “6” gewürfelt wird.

Politische Wirkung der Atombombe

- Das getroffene Land bekommt einen **Kollaspunkt** pro Atombombentreffer. Jeden Zug direkt nach einem Atombombentreffer muß es würfeln. Ist der W6 Wurf kleiner oder gleich der Anzahl der erlittenen Atombombentreffer, muß es sofort **kapitulieren**.
- Großmächte können nur durch Treffer auf ihr eignes Land (Nationalflagge aufgedruckt) Kollaspunkte erleiden.
- Hat die betreffende Großmacht auch **V-Waffen** entwickelt, transportieren diese die Atombombe. Damit kann diese nicht mehr abgefangen werden.

3. Luftkampf

- Die **Stärke** aller Flieger und TFs des eigenen Landes verbessert sich um einen **im Luftkampf**, das heißt Flieger und TFs gegeneinander.
- Die Kampfstärke gegen Landeinheiten oder Schiffe verändert sich nicht.
- Flieger mit Kampfstärke 1 (Vorderseite) können so nicht verbessert werden.

4. Long Range

Die **Reichweite** aller Flieger des besitzenden Landes **verbessert** sich um **ein** Gebiet/ Sezone.

5. Bessere U - Boote

- Alle U- Boote des Landes haben ihre **Kampfstärke** um **einen Punkt** verbessert.
- Außerdem verbessern sich die **Suchwürfe** dieser U- Boote um **zwei Punkte** (Siehe “Search Table”, Pazifikkarte).

6. Sonar

- Die **Anti- U- Boot Stärke** aller Schiffe des Landes verbessert sich um **einen Punkt**.
- Außerdem verbessern sich die **Suchwürfe nach U- Booten** um **zwei Punkte**. Das gilt auch für Flieger (Siehe “Search Table”, Pazifikkarte).

7. Radar

Such und Frühwarnsystem, welches die **Suchwürfe aller Schiffe und Flieger** des Landes um **zwei Punkte** verbessert (Siehe “Search Table”, Pazifikkarte). Die Suchwürfe nach U- Booten sind hiervon nicht betroffen.



7.6 Produktion

- Das Produktionspotential einer Großmacht wird dargestellt, indem eine Nationalflagge als Schieber auf die Tabelle für Produktionspotential, die **“Production Potential Track”**

auf der Pazifikkarte plaziert wird.

- Jede Großmacht markiert seine Ausgangsproduktion in **Baupunkten (BP)** zu Anfang des Spieles.
- Diese stellt die Gesamtproduktion der von dieser Großmacht kontrollierten Gebiete dar. D.h. jedes Land darf so viel bauen, wie das Produktionspotential beträgt.
- Die **Kosten einer Einheit** hängen von der Kampfstärke (siehe 2.1) ab:
 - Eine Infanterieeinheit kostet die Zahl, die auf der Vorderseite aufgedruckt ist.
 - Flieger, Task Forces und Panzer kosten das Doppelte der auf diesen Einheiten aufgedruckten Zahl.
 - Convoys kosten 4 Punkte, U- Boote 3 Punkte, HQs 1 Punkt. (siehe auch Production Chart; Pazifikkarte)
- Das **Aufsparen** von überschüssigem **Produktionspotential** ist erlaubt. Überschüssiges Potential wird mit einer Nationalflagge auf der “Saved Production Track” markiert.
- Kleinststaaten addieren ihr Produktionspotential zu der mit ihnen verbündeten Großmacht. Die Einheiten dieser Länder dürfen von der verbündeten Großmacht gebaut werden.

- **Übersteigt die Produktionskapazität** einer Großmacht die höchste Zahl auf dem Production Potential Track (48), wird eine Flagge auf 48 gesetzt. Produktion oberhalb von 48 wird mit einer neuen Flagge dazu gezählt.

- Einheitenrückseiten können zwar in Szenarien als Verstärkung aufgeführt sein, es dürfen aber nur vollständige Einheiten (Vorderseite) neu gebaut werden.



7.6.1 Baupunkte in Gebieten

In den meisten Gebieten befindet sich ein Rechteck mit 2 Zahlen. Die linke Zahl kennzeichnet die Baupunkte, die nur vom Besitzer oder dessen Verbündeten benutzt werden darf. Die rechte Zahl gibt die Baupunkte an, die **von Eroberern** benutzt werden darf. Bei einigen Gebieten ist die rechte Zahl gleich Null, andere produzieren gar nichts.



7.6.2 Auswirkungen von Eroberung auf die Produktion

- Wird ein Gebiet erobert, bekommt der Eroberer die **rechte Zahl** des im Gebiet aufgedruckten Rechtecks zu seiner Produktion hinzu.
- Dem vorherigen Besitzer des Gebietes wird die **linke Zahl** von seiner Produktion abgezogen.
- Wird ein ehemalig eigenes Gebiet zurückerobert, erhält man seine Produktion zurück (der Eroberer verliert entsprechend nur die rechte Zahl).



7.6.3 Friedensproduktion

- Die Friedensproduktion der UdSSR beträgt 11, die Italiens ist 6 gleich seiner Kriegsproduktion, die der USA hängt von Phase 7.2 ab.
- Wenn die UdSSR 5 BP per saldo (zähle BPs, die beide voneinander erobert haben, und bilde eine Differenz) an Japan verliert, bekommt die UdSSR ihre volle Produktion (auch vor

einem Krieg mit Germany) solange bis Frieden mit Japan geschlossen wird.

- Andere Staaten haben überhaupt keine Friedensproduktion.
- Großmächte mit Friedensproduktion dürfen bereits Einheiten produzieren.



7.6.4 Lieferverpflichtungen für Produktion

Pro Quartal:

UdSSR	3 an Deutschland
Rumänien	2 an Deutschland
Schweden	1 an Deutschland
USA	3 an Japan

• Diese Lieferungen sind bereits in der auf der Karte markierten Anfangsproduktion der belieferten Großmächte enthalten. Sie werden nicht von der verringerten Friedensproduktion (falls vorhanden) der Lieferanten abgezogen.

• Bricht Krieg zwischen einem Lieferanten und einem Begünstigten aus, werden die Lieferungen zwischen diesen sofort eingestellt.



7.6.5 Reparaturen

• Reparierte Einheiten werden wieder auf ihre Vorderseite gedreht und sind im nächsten Zug wieder voll einsatzfähig.

• Die Differenz zwischen Vorder- und Rückseite ist in Produktion zu entrichten. Beträgt die Differenz zur vollen Stärke zwei Punkte, müssen diese bezahlt werden. Bei Fliegern Panzern und Schiffen ist das Doppelte erforderlich.

• U-Boote zu reparieren kostet einen BP.

7.6.6 Produktionsdauer

Die angegebenen Zahlen sind die Anzahl der Quartale nach dem laufenden Quartal, in dem die Neubauten plaziert werden.

Einheit	Quartale
Infanterie	1
Arm	3
Flieger	2
Convoys, Subs	3
TF, HQ	4

Neue HQs dürfen nicht gebaut werden. Alle HQs haben ein festes Eintrittsdatum. Ein eliminiertes HQ darf für einen BP wieder gebaut werden. Dies dauert 4 Züge.

8.0 Spezielle Regeln



8.1 Neutrales Gebiet

Neutrales Gebiet darf nicht von Landeinheiten eines anderen Landes betreten oder von dessen Fliegern/Task Forces überflogen werden.



8.2 Neutrale Staaten

Neutrale Staaten dürfen das Gebiet von kriegführenden Staaten nicht betreten, auch nicht von Staaten, mit denen sie später verbündet sein werden. Diese Beschränkung

endet mit Kriegseintritt der Neutrallen.

• Obiges trifft ebenfalls zu, wenn eine kriegführende Großmacht später wieder neutral zu einer anderen Großmacht wird. Jede Gebietsverletzung wegen des früheren Kriegszustandes wird sofort korrigiert, indem man die betroffenen Einheiten zum nächstmöglichen freundlichen Gebiet versetzt und zwar unabhängig davon, ob eine Landverbindung existiert oder nicht.

Wichtigster Regelfall:

Die UdSSR und Japan haben Krieg miteinander. Nun werden sie wieder neutral, weil einer von ihnen die "Friedens" Karte gespielt hat. Japan kann nicht länger in Gebieten von Achsenationen sein, welche Kriege mit der UdSSR haben und umgekehrt. Die UdSSR kann nicht länger in Gebieten von Alliierten Nationen sein, welche Krieg mit Japan haben und umgekehrt. Alle Einheiten, welche die oben aufgeführten Kriterien verletzen, werden sofort versetzt.



8.3 Kriegseintritt

Die Anfangskriegsproduktion der USA beträgt 36 BP, die der UdSSR 34 BP. Diese werden sofort im Quartal des Kriegseintritts wirksam.

Nach Kriegseintritt sind neutrale Staaten Versorgungsquelle für eigene und verbündete Truppen.



8.4 Kriegserklärung

• Möchte man einen neutralen Staat angreifen oder betreten, erklärt man ihm den Krieg.

• Eine Kampfhandlung gegen einen Staat, zu dem man bisher neutral war, ist eine Kriegserklärung an diesen.

• Wird ein kleines **neutrales Land von der Achse angegriffen**, kommen dessen Truppen und dessen Produktion unter Kontrolle des BE.

• Wird ein kleines **neutrales Land von den Alliierten angegriffen**, kommen dessen Truppen und dessen Produktion unter Kontrolle Italiens.

• Solange Italien neutral ist, übernimmt Deutschland diese Rolle.

• Sollte BE, Italien oder Deutschland erobert sein, wird zufällig eine andere Großmacht der betreffenden Seite stattdessen gewählt.



• Die **USA darf überhaupt keine Kriegserklärungen machen**, solange sie neutral ist. Ihr Kriegseintritt wird in 7.2 geregelt.

• Die UdSSR darf keine Kriegserklärungen gegen Deutschland, Italien, Achsenverbündete (B, F, R, HU) aussprechen, es sei denn sie besitzt die Karte "USSR may declare War on Germany or Italy".

• Sie darf dies hingegen gegen Japan oder Neutrale.

• Durch Krieg gegen Japan oder Neutrale erhöht sich die Friedensproduktion der UdSSR **nicht**.

• Die UdSSR darf aber eroberte Produktion zu ihrer Friedensproduktion addieren.

• Weder das British Empire noch Frankreich oder ein mit diesen verbündeter Staat darf eine Kriegserklärung gegen Japan aussprechen, solange Japan nicht im Krieg mit den USA ist.



8.5 Sieg

Das Spiel endet automatisch, wenn am Ende eines Zuges eine der folgenden Siegbedingungen erfüllt sind:

• **Totaler Achsen Sieg:** Die Achse hat 3 Alliierte Großmächte erobert oder mittels Atombombe zur Kapitulation gezwungen.

• **Totaler Allierter Sieg:** Die Alliierten haben 2 Achsen Großmächte erobert oder mittels Atombombe zur Kapitulation gezwungen.

• **Durch Aufgabe einer Seite.**

• **Durch wirtschaftlichen Sieg:**
Punkte Achse: 81, Punkte Alliierte: 131
Jeder BP ist ein Punkt. Beim wirtschaftlichen Sieg zählt jedes Pazifikinselgebiet **ohne Produktion** als 1 Punkt. Eine Inselgruppe in der selben Sezone zählt als ein Gebiet und ist spieltechnisch eine Einheit. Gezählt wird am Ende eines Quartals.

Erreicht kein Seite bis Ende 1945 einen Sieg, oder erreichen beide Seiten in Phase 7.1 einen Sieg, endet das Spiel **unentschieden**.

Pazifikinseln/Inselgebiete

3/39 unter Kontrolle der Achse

Marshall Islands, Caroline Islands, Mariana Islands; insgesamt 3

3/39 unter Kontrolle der Alliierten
Aleutian Islands, Midway Islands, Wake Islands, Christmas Islands, Samoa Islands, Gilbert Islands, Rabaul, Solomon Islands, East New Guinea, West New Guinea, Celebes, North Borneo; insgesamt 12



Alternativ können sich die Spieler **vor** dem Spiel auf Welteroberung = Vernichtung aller Gegner als Siegbedingung einigen.



8.6 Maginotlinie

Eroberung Frankreichs oder die Installation einer Vichy-Regierung zerstört **immer** die Maginotlinie (Festung) irreparabel.



8.7 Japanisch-Chinesische Beschränkungen

• Japan darf nur ein Chinesisch kontrolliertes Gebiet pro Quartal angreifen, China nur ein Japanisch besetztes Gebiet pro Quartal.

• Dieser Angriff kann entweder in der Bewegungsphase **oder** in der Ausbeutungsphase eingeleitet werden.

• Gebiete ohne **Landeinheiten** unterliegen nicht dieser Beschränkung.

• Alle Beschränkungen können von **Japan** durch Spielen der "National War" Karte beendet werden.



8.8 Bulgarien

Bulgarien ist mit der Achse verbündet, dessen Truppen dürfen aber kein Gebiet in der UdSSR betreten.

Historisch hatte Bulgarien einen Nichtangriffspakt mit der UdSSR.



9.0 Optionale Regeln

Optionale Regeln gelten nur, falls sich die Spieler vor Spielbeginn auf alle oder einzelne optionale Regeln einigen.

9.1 Flugzeug- Suche

Man setzt einen Flieger in eine Seezone innerhalb dessen Reichweite. Dieser überwacht diese jetzt.

- Betreten feindliche Schiffe oder Subs die Seezone werden diese gesucht (siehe 6.3).
- Am Ende der nächsten freundlichen Bewegungsphase kehrt der Flieger an Land zurück. Er darf in der laufenden Bewegungsphase nicht mehr eingesetzt werden.

9.2 Alternativer Gebrauch von Coup-Karten

- Greift der Feind ein neutrales Land an, dessen Coup- Karte eine eigene Großmacht auf der Hand hält, darf diese Großmacht das neutrale Land gegenüber einem Angreifer nach einer Runde Landkampf kapitulieren lassen.

- Der Angreifer erobert damit das Land. Der Besitzer der Coup- Karte zählt die noch vorhandenen Einheiten des neutralen Landes. Für jede Einheit bekommt er einen BP auf dem Saved Production Track gutgeschrieben.

- Danach werden die Einheiten des Neutralen aufgelöst.

9.3 Zusammensetzen und Zerfall zu Rückseiten

- Während der Verstärkungsphase können zwei **genau gleiche** Einheitenrückseiten des selben Landes, welche sich im gleichen Gebiet bzw. Seezone befinden, gegen eine Vorderseite eingetauscht werden, wobei eine Rückseite eliminiert wird.
- Umgekehrt kann eine Einheit in zwei Rückseiten zerfallen.
- Diese Regel darf für orangefarbene Einheiten der UdSSR nicht angewandt werden, bis alle diese auf der Karte oder in Produktion sind.

9.4 Alternative Befreiung

Anstatt eine verbündete Großmacht durch Rückeroberung eines Heimatgebietes zu befreien, kann der Befreier die Produktion zurückeroberter Gebiete zu seiner eigenen addieren.

9.5 Naval HQ

Ein Naval HQ darf anstatt von einem Convoy auch von einer Task Force transportiert werden.

9.6 Kap Magellan

Eine Seebewegung von Coral Sea nach South Atlantic oder Panama nach South Atlantic und umgekehrt ist unter folgenden Voraussetzungen möglich:

- Die Seebewegung muß in einer der 3 Saisons begonnen werden und verbraucht alle Bewegungs-

punkte der Schiffe mit doppelter Reichweite.

- Die Bedingungen für Seebewegungen mit doppelter Reichweite gelten (siehe 6.3.3 F)

9.7 Bahnkapazität erhöhen

- Eine Erhöhung der Bahnkapazität eines Landes kann gebaut werden. Sie kostet 5 BP dauert 2 Quartale. Sie wird mit einer Nationalflagge im Production Chart platziert.

- Einen "Railcapacity Track" findet Ihr auf der Rückseite der 1939 er Aufstellungen.

9.8 Isolierte Gebiete

- Gebiete im eigenen Heimatland, die zwar versorgt sind, aber keine Landverbindung mehr zu eigenem Gebiet haben, heißen isolierte Gebiete.
- Dort darf maximal eine Einheit Verstärkung pro Zug herausgebracht werden.
- Ausnahme: Die vorhandenen Verstärkungen können anders nicht ins Spiel gebracht werden.

9.9 Coup in Iran

Die "Coup in Ireland" Karte wird nicht nach Gebrauch abgeworfen, sondern als Coup in Iran mit identischen Voraussetzungen wieder unter den Kartenstapel gelegt.

9.10 Ahistorische Bündnisse

Wer Spaß daran hat, kann sich über andere Bündnisse verständigen wie zum Beispiel Achse: USA, Deutschland und Frankreich.
Mit einem Simulationsspiel hat das allerdings nichts mehr zu tun.

9.11 Kooperation

Einheiten von Ländern, die nicht kooperieren **können nicht:**

- im selben Gebiet/Seezone sein
- an Angriffen des anderen teilnehmen
- Das Land des anderen betreten (außer feindlich kontrollierten Gebieten in diesem Land).
- die Bankkapazität des anderen nutzen
- Wenn Einheiten gezwungen sind, sich in Gebiete oder Seezonen zurückzuziehen (weil keine anderer Rückzug möglich ist), dürfen die obigen Beschränkungen vorübergehend verletzt werden. Der Rückzug muß fortgesetzt werden, bis die obigen Forderungen erfüllt sind.
- Einheiten von kooperierenden Ländern dürfen all dies tun.

Kooperierende Länder:

- Kleine Neutrale mit der sie kontrollierenden Großmacht und mit Ländern, welche mit der kontrollierenden Großmacht kooperieren.
- Germany und Italy
- BE, USA und France
- China und USA, aber nicht China mit BE oder France
- Alle anderen Länder kooperieren nicht miteinander.

9.12 Fog of war

Es ist nicht erlaubt feindliche Stapel zu inspizieren, mit Ausnahme der obersten Einheit. Ein Gebiet/Seezone darf eine unbegrenzte Zahl von Einheiten enthalten, jeder Stapel aber nicht mehr als 10 Einheiten. Bei mehr als 10 Einheiten müssen zusätzliche Stapel gebildet werden.

9.13 Alternative Initiative Prozedur

Die Seite, welche die Initiative in 5.3 gewinnt, kann bestimmen, welche Seite zuerst als handelnde Seite agiert.

9.14 Entwicklung

Wenn ein Entwicklungswurf fehlschlägt, verliert die entwickelte Großmacht nicht länger alle gekauften Zahlen sondern nur die Differenz zwischen dem Würfelergebnis und den gekauften Zahlen. Beispiel: Du hast 4 Zahlen gekauft und würfelst eine "6". 2 werden abgezogen. Du hast nun noch 2 übrig für kommende Züge.



10.0 Spezielle Regelfälle

10.1 Festnageln

Unter Festnageln versteht man den Angriff auf Verbände des Gegners, um diesen daran zu hindern in Kämpfe anderswo einzugreifen, oder eine Invasion durchzuführen. Keine Einheit kann in mehr als einem Kampf Verwendung finden.

Festgenagelt werden können folgende Einheiten:

- **TF** in Seezonen, um diese an der Unterstützung für angrenzende Landgebiete zu hindern (siehe 6.4.5).
- **Landeinheiten**, welche mit einem **HQ** im gleichen Gebiet stehen. Diese können durch Festnageln am Eingreifen als **Reserven** in andere Kämpfe gehindert werden (siehe 6.4.6).
- **Schiffe**, welche mit einem **Naval HQ** in der gleichen Seezone stehen. Diese können durch Festnageln am Eingreifen als **Reserven** in andere **See- Kämpfe** gehindert werden (siehe 6.4.6).
- **Flieger** können durch Festnageln am **Reagieren auf feindliche Angriffe** gehindert werden (siehe 6.4.5).
- **Schiffe** der handelnden Seite, welche eine **Invasion** durchführen wollen. **Festgenagelte Convoys** können **keine Landeinheiten** in feindlich kontrollierten Gebieten **ausladen** (siehe 6.5.4).

Grundsätzlich können immer nur soviel feindliche Einheiten festgenagelt werden, wie zum Festnageln eingesetzt werden. Hat der Festgenagelte mehr im betreffenden Gebiet, kann er **überschüssige** Einheiten **seiner Wahl** auch anderswo einsetzen.

10.2 Wer kann wen Festnageln?

- Landeinheiten andere Landeinheiten
- Flieger und TF alle Einheiten
- Schiffe andere Schiffe
- HQs können festgenagelt werden, aber sie können nicht andere Einheiten festnageln.
- Convoys, welche Landeinheiten im Invasionsgebiet entladen, können nicht im Air/Sea Segment kämpfen, oder Verluste hinnehmen. Wird dennoch ein solcher Convoy getroffen, dann erleidet auch eine bereits gelandete Landeinheit einen Treffer

BLITZKRIEG GENERAL

