2. EDITION

WAR ROOM

EIN SPIEL VON LARRY HARRIS

Vorwort

Offiziell begann der Krieg im September 1939. Dreiunddreißig lange Monate später dauert er noch immer an ... „ACHTUNG!“ blafft es als du deinen beengten **War Room** [Einsatzzentrale] das erste Mal betrittst. Dir fällt ein Umschlag auf, der vor deinem Stuhl auf dem Tisch liegt. Er ist vom Staatsoberhaupt deiner Nation und mit „persönlich“ beschriftet. Du öffnest ihn und liest den darin enthaltenen Brief:

Generalfeldmarschall,

mit großer Freude und vollstem Vertrauen ernenne ich Sie zum Oberbefehlshaber unserer Streitkräfte.
Zu diesem Zeitpunkt, da Sie den Feldherrenmantel überstreifen, befindet sich die Welt seit fast drei Jahren im Krieg und dieser ist noch lange nicht vorbei.
Zudem überlasse ich Ihnen hiermit dieses Lehrbuch, welches sowohl mir, als auch Ihrem Vorgänger gute Dienste erwiesen hat. Wir nannten es WAR ROOM Regelbuch. Es ist mein Wunsch, dass Sie es sorgfältig lesen. Ihre neue Aufgabe – und damit Pflicht – ist es, unsere Streitkräfte bis in die Hauptstädte unserer Feinde zu führen. Nur mit einem vollständigen Verständnis der folgenden Kapitel besteht die Hoffnung dies erreichen zu können. Unter Ihrer Aufsicht und mit Hilfe unserer tapferen Soldaten sowie den Erzeugnissen unserer Industrie, den Schiffen, Flugzeugen, Geschützen und Panzern, werden wir nicht nur obsiegen, wir werden triumphieren. Sie haben unser vollstes Vertrauen, dass unsere Truppen in ausreichender Stärke und zum richtigen Zeitpunkt die vielen Fronten dieses Zweiten Weltkrieges unseres Jahrhunderts erreichen werden.
Ein Wort der Warnung: Es ist nicht nur wichtig ein äußerst fähiger Anführer von Männern und Fahrzeugen zu sein, sondern auch ein logistisches Genie, sowie ein geschickter Diplomat im Umgang mit unseren heldenhaften Verbündeten. Da Sie all diese Qualitäten bereits mehr als ausreichend unter Beweis gestellt haben, bin ich zuversichtlich mit Ihrer Ernennung zum Oberbefehlshaber die Weichen auf Sieg gestellt zu haben. Wie bereits auf ihren vorherigen Posten, müssen Sie wiederum die Pläne des Feindes voraussehen und diese auf dem Schlachtfeld durchkreuzen. Ich bin sicher, dass Sie durch Ihre Raffinesse und Ihren Elan den Feind mit überwältigender Stärke begegnen werden, wo auch immer Sie ihn antreffen. Tragen Sie den Kampf zu ihm! Entreißen Sie ihm seine rohstoffreichen Gebiete und stellen Sie den vollständigen und endgültigen Zusammenbruch seiner Streitkräfte und Führung sicher! Machen Sie seine Fähigkeit Krieg zu führen zunichte und erreichen Sie seine BEDINGUNGSLOSE Kapitulation!

Viel Erfolg!

Ziel des Spiels

STANDARD: Sieben Nationen versuchen die Kontrolle über zentrale Gebiete und wichtige Rohstoffe zu erlangen, bevor die Belastungen und Zerstörungen des Krieges ihnen eine Weiterführung des Kampfes unmöglich machen. Falls im gewählten Szenario nicht anders angegeben, müssen die Alliierten Streitkräfte die Landgebiete **Greater Germany** und **Japan** kontrollieren um das Spiel zu gewinnen. Die Staaten des Dreimächtepaktes (Die Achsenmächte) müssen zwei der folgenden drei Gebiete kontrollieren: **Eastern United States**, **Great Britain**, **Moscow**.

SCHNELLES SPIEL: Spielt 6 Runden und zählt danach für jede Nation Punkte gemäß des erreichten Feldes auf der *Heimatfront-statusanzeige*. Und zwar 1 Punkt für jedes Feld das vorgerückt wurde, also z.B. 3 Punkte für die orangene Zone. Eine Nation, die aus dem Spiel ausgeschieden ist, erhält 6 Punkte. Die Seite mit dem niedrigeren Punktestand gewinnt, ein Gleichstand wird zu Gunsten der Seite mit weniger *Belastungspunkten* entschieden. Herrscht dort ebenfalls Gleichstand, dann zählt das Spiel als Unentschieden. Falls die Standardsiegbedingungen erfüllt werden, endet das Spiel vorzeitig.

Spielmaterial

1 Regelheft: Dies ist eine Pflichtlektüre für alle Oberbefehlshaber!

1 Einheitenaufbewahrungsschachtel: Diese fasst die *Land-, See-* und *Luftstreitkräfte.*

1 allgemeine Aufbewahrungsschachtel : Diese fasst alle allgemeinen Marker, wie *Konflikt-* und *Belastungsmarker, Orden, Bomben-* und *Landemarker.*

7 nationsspezifische Aufbewahrungsschachteln: Jede fasst den Vorrat einer Nation an *Befehlsmarkern, Nationalflaggen* und *Gebietskarten.*

7 Rohstoffanzeigen und 28 Stifte: Jeder der Rohstoffe **Öl** [Oil], **Eisen** [Iron] und **ARS** (andere strategische Rohstoffe) [OSR (other strategic resources)] hat eine eigene Spalte. Nutzt die 3 farblich zu den Rohstoffen passenden Stifte, um in der zugehörigen Spalte die von einer Nation gesammelten Rohstoffe anzuzeigen. Die weißen Stifte dienen dazu, Werte über 20 anzuzeigen. Auf den Anzeigen sind mittels Buchstaben (**G**, **E**, **P** etc.) die Startwerte der verschiedenen Szenarien *(Siehe S.26ff.)* angegeben. Die Rückseiten werden mit den optionalen Blitzspielregeln benutzt (*Siehe S.35*).

1 Weltkarte: Dies ist das Spielbrett. Beachtet die **Zugreihenfolgsanzeige** und die **Heimatfrontstatusanzeige** in der Nähe der Polregion.

1 Moraltafel: Diese Tafel wird genutzt um die *Belastung* der einzelnen Nationen zu berechnen und festzuhalten. Auf der goldenen Seite befinden sich die *Schwellenwerte* für die Szenarien „Globaler Krieg“ und „Ostfront“, auf der silbernen Seite diejenigen für die Szenarien „Der Krieg in Europa“, „Der Krieg im Pazifik“ und „Der Krieg in Nordafrika“ (*Siehe S.26ff.*).

7 Blöcke Bewegungs- und Produktionslisten (B&P Listen) [Operations and Production (O&P) Charts]: In jeder Runde schreibt jede Nation ihre *Bewegungsbefehle* und *Einheitenproduktion* verdeckt auf eine neue Liste. Weitere Listen können kopiert oder online (www.nightingale-games.com) bestellt werden.

2 Kampftableaus: Eine Seite ist für Land-/Luftschlachten und die andere für See-/Luftschlachten. Das zweite Tableau kann eingesetzt werden um eines für Land- und eines für Seekämpfe zu nutzen oder um zwei Kämpfe gleichzeitig abzuhandeln.

2 abwischbare Blitzkampftableaus: Diese doppelseiteigen Tableaus (rot für die Achsen, blau für die Alliierten) werden bei den optionalen Blitzkampfregeln statt der Standardkampftableaus genutzt.

131 Gebietskarten: Diese doppelseitigen Karten führen das Rohstoffeinkommen und die Produktionskapazität eines Gebietes auf. Die Rückseite zeigt den Status „*umkämpft*“ (= mit verringertem Einkommen) und welche Einheiten zu Beginn des Spiels in dem Gebiet aufgestellt werden.

11 Kartenhalter: Jede Nation nutzt ihren Kartenhalter zur geordneten Aufbewahrung derjenigen *Gebietskarten*, auf denen ein Rohstoffeinkommen angegeben ist, was eine einfache Berechnung der gesamten Einkünfte ermöglicht. Belasst die Karten ohne Rohstoffeinkommen in der nationsspezifischen *Aufbewahrungsschachtel*. Neben 7 nationsspezifischen Kartenhaltern gibt es auch 4 neutrale, die genutzt werden können falls eine Nation mehr *Gebietskarten* besitzt als ihr eigener Kartenhalter fassen kann.

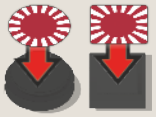
2 Referenzkarten: Diese zeigen eine Zusammenfassung der wichtigsten Regeln sowie der verschiedenen Phasen. Die Weltkarte auf der Rückseite dient als Hilfe für Planungen und Diskussionen zwischen Bündnispartnern.

10 Würfel: Benutzt die Dodekaeder (W12) um den Ausgang der Kämpfe zu bestimmen. Jeder Würfel hat die folgenden Seiten: 1 rote, 1 weiße, 1 schwarze, 2 grüne, 3 blaue und 4 gelbe.

Spielmaterial

JUMBO MARKER: Klebt die Flaggen jeder Nation auf die schwarzen Plastikmarker. Diese werden eingesetzt als:

- **Zugreihenfolgsanzeige** (nutzt für jede am Spiel teilnehmende Nation deren dicken, runden Marker)
- **Heimatfrontstatusanzeige** (nutzt für jede am Spiel teilnehmende Nation deren dicken, eckigen Marker)



China

Großbritannien

Sowjetunion

USA

Deutschland

Italien

Kaiserreich Japan

NATIONALFLAGGEN: Diese dünneren Kartonmarker werden für Folgendes benutzt:

- **Landgebiete** (zeigt Kontrolle seitens jemand anderes, als des durch die Gebietsfarbe Ausgewiesenen an)
- **Belastungsleiste auf der Moraltafel** (hält die Belastung für jede am Spiel teilnehmende Nation nach)
- **Überseegeleitzüge** (zeigt Kontrolle seitens jemand anderes, als des durch die aufgedruckte Flagge Ausgewiesenen an)
- **Trägergestützte Flugzeuge** (um, falls nicht offensichtlich, anzuzeigen zu welcher Nation das Flugzeug gehört)
- **Kampftableau** (um Einheiten verbündeter Nationen auseinanderhalten zu können)

BEFEHLSMARKER: Diese Marker werden auf einen Stapel Einheiten gelegt, um die nationale Zugehörigkeit anzuzeigen und es zu ermöglichen diesem Stapel Befehle zu erteilen. Die Anzahl möglicher Einheitenstapel ist durch die Anzahl der vorhandenen Marker beschränkt, diese können aber, falls sie im Kampf vernichtet werden, wiederverwendet werden. Befehlsmarker sind keine Einheiten.

Armeebefehlsmarker (Quadrat)

Luftwaffenbefehlsmarker (Kreis)

Marinebefehlsmarker (längliches Sechseck)

IDENTIFIKATIONSKODE: Die große weiße Nummer auf dem schwarzen Hintergrund ist der Identifikationskode (1-9 für Schiffe, 11-19 für Flugzeuge und 20+ für Landeinheiten) und die Flagge zeigt zu welcher Nation der Marker gehört. Der kleine (*Regions-*)*Identifikationskode* auf manchen Befehlsmarkern und die farbigen Quadrate/Rechtecke werden für die Schnellaufbauvariante genutzt (*Siehe S.7*).

EINHEITENSTAPEL: Ein Stapel Einheiten, der von einem *Befehlsmarker* bedeckt wird. Es können maximal 8 Einheiten unter einen *Befehlsmarker* gelegt werden. *Befehlsmarker* zählen dabei nicht als Einheiten.

Der Japanische Luftwaffenbefehlsmarker Nummer **18**

LANDSTREITKRÄFTE: Diese stehen für verschiedene *Landeinheiten.*

155 **INFANTERIE**

90 **ARTILLERIE**

65 **PANZER**

LUFTSTREITKRÄFTE: Diese stehen für verschiedene *Lufteinheiten.*

80 **JAGDFLUGZEUGE**

30 **BOMBER**

TRÄGERGESTÜTZTE FLUGZEUGE: Diese brauchen weder *Befehlsmarker*, noch niedergeschriebene Befehle, sondern starten in einer eigenen Phase.

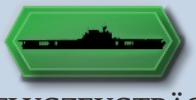
Vorderseite (Alliierte) **Rückseite (Achse)**

16 **Trägergestützte Flugzeugmarker**

SEESTREITKRÄFTE: Diese stehen für verschiedene *Seeeinheiten.*

25 **U-BOOTE**

35 **KREUZER**

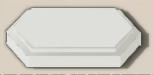

15 **FLUGZEUGTRÄGER**

15 **SCHLACHTSCHIFFE**

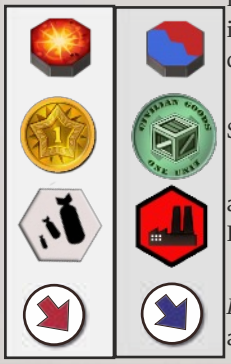
EINHEITENMULTIPLIKATOREN: Die Zahl der im Spiel verfügbaren Einheiten ist nicht durch die Anzahl der Einheiten-/Plastikplättchen beschränkt. Ein weißer Marker steht für **3** Einheiten des darunter liegenden Einheitentyps.

6 **LANDEINHEITEN-MULTIPLIKATOREN**

6 **LUFTEINHEITEN-MULTIPLIKATOREN**


6 **SEEEINHEITEN-MULTIPLIKATOREN**

VORDER-SEITE RÜCK-SEITE



30 **KONFLIKTMARKER**: Diese Marker werden auf jedem Gebiet platziert, in dem ein Kampfausgang bestimmt werden muss. Die Rückseite (rot-blau) zeigt an, dass der Kampf in diesem Gebiet abgehandelt wurde, das Gebiet aber noch immer *umkämpft* ist. Benutzt diese Marker auch um *Geleitzugunterbrechungen* anzuzeigen oder als Zählmarker auf dem Kampftableau.

20 **ORDEN/KONSUMGÜTER**: Orden stehen für Schlachterfolge und werden auf der *Moraltafel* eingesetzt. Die andere Seite zeigt Konsumgüter, welche mit Rohstoffen gekauft werden können, um *Belastungsmarker* auszugleichen.

25 **BOMBEN-/INDUSTRIEMARKER**: Die Seite mit den Bomben wird benutzt, um durch *strategisches Bombardement* angerichtete Schäden an der Infrastruktur eines Gebietes anzuzeigen. Die Seite mit der Fabrik zeigt an, dass der Stapel Einheiten darunter sich im Bau befindet.

20 **LANDEMARKER**: Diese werden genutzt, um anzuzeigen, dass ein Luftwaffenbefehlsmarker in *Phase 5 - Schritt 1: Flugzeuge landen* noch landen muss. Nutzt die rote Seite für die Achsen und die blaue für die Alliierten. Sie dienen auch dazu, um Truppenüberlegenheit in Kämpfen zu kennzeichnen.

MERKMALE DER WELTKARTE

SEEZONE: Diese Bezeichnung gilt für alle blauen Regionen mit einem Identifikationskode in großen hellblauen Buchstaben (z.B. **A-5**)

GELEITZUG: Ein Geleitzug ist ein oder mehrere von einem Ring umgebene Schiffsumrisse. Ringe können auch überlappen und bilden dann einen *Geleitzugverbund*. *Küstennahe Geleitzüge* sind über dessen Hafen mit einem bestimmten Gebiet verbunden. *Überseegeleitzüge* zeigen mittels Flaggen die verbundenen Gebiete an. Beide Arten von Geleitzügen können unterbrochen werden *(siehe Geleitzugunterbrechungen auf Seite 17)*.

MEERENGE: Für Meerengen gelten besondere Regeln, die die Durchfahrt von Schiffen beschränken (*Siehe „Die Meerengen der Welt“ unten auf dieser Seite*)

LANDGEBIET: Diese Bezeichnung gilt für alle Regionen mit einem Informationsbalken (z.B. **G1**), einschließlich Inseln.

INSELN: Für Zwecke der Einheitenbewegung gilt alles innerhalb des Kreises um die Insel als Land (d.h. ein Landgebiet). Eine Insel ohne Identifikationskode kann nicht betreten werden. Die kleinen Nationalflaggen zeigen den ursprünglichen Besitzer an.

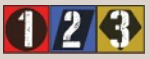
UNPASSIERBARE REGIONEN: Landeinheiten können weder die Sahara (Afrika) noch den Himalaya (Asien) betreten, Lufteinheiten können diese zumindest überfliegen, dort aber nicht landen.

ANGRENZEND: Regionen, die sich nur an den Ecken berühren zählen nicht als angrenzend. Zum Beispiel grenzt **U3** NICHT an **P-4** und **R16** NICHT an **P-2**. Anmerkung: Sizilien grenzt an Italien an.

INFORMATIONSBALKEN: Diese Reihe von Zahlen zeigt für jedes *Landgebiet* folgende Informationen an: Identifikationskode, Strategischer Wert (SW) und produzierte Rohstoffe. Eine Nationalflagge links neben dem Informationsbalken bedeutet, dass es sich um die jeweilige Hauptstadt handelt.

IDENTIFIKATIONSKODE (ID): Der Identifikationskode jedes *Landgebietes* steht in weißer Schrift auf schwarzem Grund. *Greater Germany* z.B. ist **G1**. Der Identifikationskode einer *Seezone* findet sich innerhalb dieser in hellblauer Schrift. Die *Seezone Baltic Sea* im Norden von Deutschland z.B. ist **A-5** (A steht für Atlantik).

SW: Der „Strategische Wert“ wird in schwarzer Schrift auf weißem Grund auf der Weltkarte und auf den jeweiligen Gebietskarten angegeben. Je höher dieser Wert ist, desto wichtiger ist das Gebiet, da dieser Wert *Belastung* generiert wenn das Gebiet verloren wird.



ROHSTOFFE: Die meisten *Landgebiete* stellen Einkommen in Form von *Rohstoffen* zur Verfügung, und zwar in Höhe der entsprechenden Zahl. Rot = **Öl**, Blau = **Eisen**, Gelb = **ASR**.

INDUSTRIEBETRIEBE: Diese zeigen wo neue Land-, Luft- und Seestreitkräfte ins Spiel gebracht werden können. Die Anzahl der Schornsteine gibt an, wie viele Einheiten dort produziert werden können.

MOBILMACHUNGSSYMBOL: China hat eigene Regeln bezüglich der Aufstellung von Infanterieeinheiten in bestimmten Landgebieten (*Siehe Chinesische Mobilmachung auf S.22*).

HÄFEN: (Mit Industriezentren verbundene) Häfen zeigen, wo neu gebaute Seestreitkräfte zu Wasser gelassen werden können. Unbeschädigte Häfen stellen auch den *Hafenvorteil* (Siehe S.15) zur Verfügung.

SCHIENEN: Auf Schienen ist eine schnelle Bewegung zwischen durch diese verbundene *Landgebiete* möglich.

HANDELSSYMBOL: Manche neutrale Staaten (*Siehe S.25*) bieten bestimmte Rohstoffe zum Handeln an und diese werden durch ein rundes Rohstoffsymbol angezeigt (*Siehe Handeln mit neutralen Staaten auf S.22*).

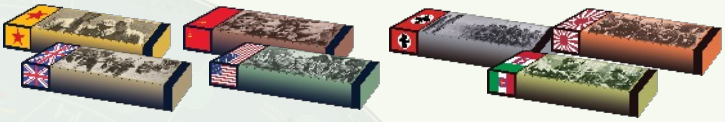
DIE MEERENGEN DER WELT

Meerengen schränken die Bewegung von Seeeinheiten (Marinebefehlsmarkern und Truppentransportern), nicht aber Lufteinheiten, ein und werden als rot-weiß gestrichelte Seezonengrenze oder Kanäle (Suez- und Panamakanal) dargestellt. Deine Seite muss folgende Gebiete kontrollieren

- ***Central America*** und damit den Panamakanal (bzw. es muss deiner Seite zuneigen), um Seeeinheiten zwischen den Seezonen **P-7** und **A-12** bewegen zu können.
- ***Egypt*** und damit den Suezkanal, um Seeeinheiten zwischen den Seezonen **M-3** und **M-5** bewegen zu können.
- sowohl ***Denmark*** als auch ***Norway***, um Seeeinheiten zwischen den Seezonen **A-5** und **A-6** bewegen zu können.
- ***Gibraltar*** (= Straße von Gibraltar), um Seeeinheiten zwischen den Seezonen **A-15** und **M-1** bewegen zu können.
- ***Malaya*** (= Straße von Malakka), um Seeeinheiten zwischen den Seezonen **I-9** und **P-15** bewegen zu können.
- ***Turkey*** und damit die Dardanellen, um Seeeinheiten zwischen den Seezonen **M-3** und **M-4** bewegen zu können. Hinweis: Die Türkei ist neutral, daher können zunächst keine Einheiten die Dardanellen durchqueren.

Spielaufbau

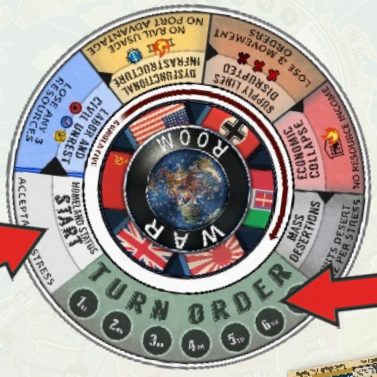
DIE WELTKARTE:
Platziert das Spielbrett so, dass alle Spieler es gut erreichen können.



WÄHLT EIN SZENARIO:
Wählt das Szenario, welches Ihr spielen wollt.
(Siehe Szenarien auf S.26-30)

TEILT DIE NATIONEN ZU:
Jeder Spieler entscheidet sich für eine/mehrere der im gewählten Szenario teilnehmenden Nationen.

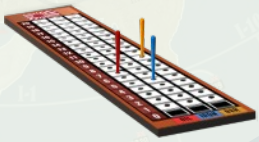
HEIMATFRONTSTATUSANZEIGE:
Jede teilnehmende Nation legt ihre dicke, rechteckige *Nationalflagge* auf den *Weißen* (Start-)*Bereich* der Heimatfront-statusanzeige.



ZUGREIHENFOLGSANZEIGE:
Jede teilnehmende Nation legt ihre dicke, runde *Nationalflagge* auf die Zugreihenfolgsanzeige. Diese werden am Ende der *Phase 2: Strategische Planung* in der sich dann ergebenden Reihenfolge angeordnet.
(Siehe S.9)

B&P LISTEN:
Jede Nation nimmt den Block mit ihren B&P Listen und trägt die Spielrundenummer „1“ in das entsprechende Feld des obersten Blattes ein.

ROHSTOFFANZEIGEN:
Jede Nation steckt den jeweils farblich passenden Stift für Öl [Oil], Eisen [Iron] und ASR (andere strategische Rohstoffe) [OSR] in die unterste Reihe („0“) der entsprechenden Spalte auf ihrer Rohstoffanzeige. Die Werte auf der Rohstoffanzeige sollten immer für alle sichtbar sein. Weiße Stifte sind für Werte über 20.

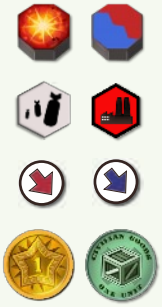


MORALTAFEL:
Legt die Moraltafel neben das Spielbrett.
Jede teilnehmende Nation legt 1 Nationalflagge auf das Feld „0“ der Belastungsleiste.

KAMPFTABLEAU UND WÜRFEL:
Legt die 10 Würfel neben das Kampftableau.

ALLGEMEINE MARKER UND EINHEITEN:
Stellt die *Aufbewahrungsschachteln* mit den Einheiten und den allgemeinen Markern für alle erreichbar bereit. Allgemeine Marker sind:

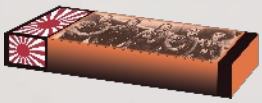
- **Konfliktmarker**
- **Bomben-/Industriemarker**
- **Landemarker**
- **Orden/Konsumgüter**



REGELN UND REFERENZKARTEN:
Haltet diese griffbereit, im Falle sich Fragen ergeben.

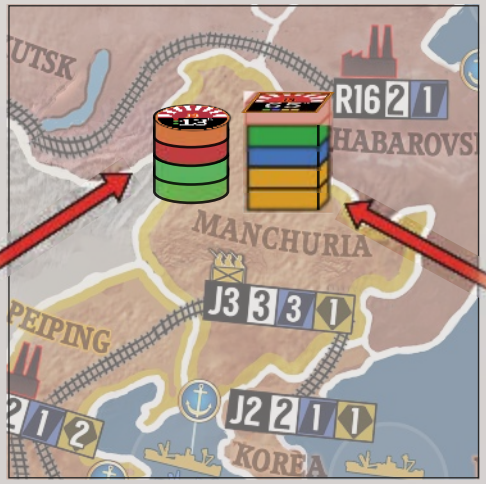
Spielaufbau

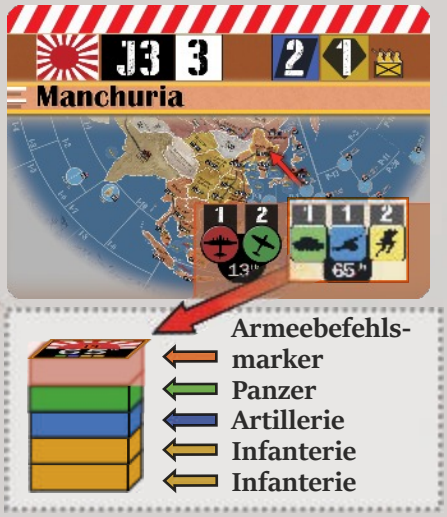
NATIONSSPEZIFISCHE KOMPONENTEN • Jeder Spieler nimmt die *Aufbewahrungsschachtel* seiner Nation, sowie deren *Befehlsmarker, Nationalflaggen* und *Gebietskarten* an sich. Nach dem Aufbau der Starteinheiten, werden Gebietskarten die ein Rohstoffeinkommen anzeigen, mit der nicht-*umkämpften* Seite nach oben in die geschlitzten Kartenhalter gesteckt, um das Einkommen während *Phase 1: Verwaltung der Wirtschaft* einfacher berechnen zu können.



PLATZIERT DIE BEFEHLSMARKER • Platziert die Befehlsmarker entweder anhand der Angaben auf den Gebietskarten oder derjenigen auf den dazugehörigen Befehlsmarkern (ID einer Region in der oberen rechten Ecke) in die jeweiligen Gebiete. Befehlsmarker ohne Identifikationskode einer Region werden während des Spielaufbaus nicht platziert, können aber im Laufe des Spiels genutzt werden.

PLATZIERT DIE EINHEITEN • Platziert die entsprechenden Einheiten anhand der Angaben auf den Gebietskarten oder den Befehlsmarkern unter den jeweiligen Befehlsmarker. Seeeinheiten werden dabei in der angegebene Seezone platziert. Ihr könnt damit aber auch warten und die *Schnellaufbauvariante* nutzen. Bei dieser werden die Einheiten erst dann platziert, wenn der jeweilige Befehlsmarker in einen Kampf verwickelt, bewegt oder aufgeteilt wird. Übrig gebliebene Einheiten können in die Aufbewahrungs-schachtel zurückgelegt werden. Hinweis: Einige Gebietskarten zeigen die Einheiten von zwei Nationen an. In *Great Britain* z.B. werden beim Aufbau des Spiels sowohl englische als auch amerikanische Einheiten platziert. Auf den *Solomon Islands* werden als einzigem Gebiet Einheiten der gegnerischen Bündnisse im selben Gebiet platziert.





Die Phasen und Offiziersrollen

Wählt einen Spieler zum Offizier für Zeitplanung. Er ist derjenige, der für den Fortgang des Spiels verantwortlich ist. Für ein reglementierteres Spielen, *siehe Offiziersrollen auf Seite 31*.

Jede Spielrunde hat 7 Phasen:

PHASE 1: VERWALTUNG DER WIRTSCHAFT
PHASE 2: STRATEGISCHE PLANUNG
PHASE 3: BEWEGUNG
PHASE 4: KAMPF
PHASE 5: FLUGZEUGE LANDEN UND GEBAUTE EINHEITEN PLATZIEREN
PHASE 6: MORAL
PHASE 7: PRODUKTION

Phase 1: Verwaltung der Wirtschaft

Begriffserklärungen

KONTROLLE EINES LANDGEBIETES: Derjenige, der die Gebietskarte hat, „kontrolliert“ das *Landgebiet*. *Seezonen* werden niemals kontrolliert.

BÜNDNIS: Jede Nation gehört einem Bündnis an, entweder den Alliierten oder den Achsenmächten.

VERBÜNDET: Die Nationen eines Bündnisses sind miteinander *verbündet*. Sie können sich niemals gegenseitig (oder gar selbst) angreifen. Dasselbe gilt auch für Neutrale Staaten, die dem eigenen Bündnis zuneigen. Der Begriff *„verbündet“* kann sich sowohl auf *Regionen* als auch *Einheiten* beziehen, falls diese dir oder einem Bündnispartner gehören.

FEINDLICH: *Regionen* und *Befehlsmarker* des gegnerischen Bündnisses (sowie Neutrale Staaten, die diesem zuneigen) werden als „feindlich“ bezeichnet. Echt neutrale Staaten sind weder verbündet noch feindlich bis sie angegriffen werden (*Siehe S. 25*).

EINHEITENGATTUNG: Dies bezieht sich auf die drei unterschiedlichen Gattungen von Einheiten (Land-, See- und Luftstreitkräfte), welche mittels unterschiedlich geformter Plastikplättchen (Quadrat, Kreis, gestrecktes Sechseck) dargestellt werden.

EINHEITENTYP: Dies bezeichnet die unterschiedlichen Arten von Einheiten innerhalb einer Gattung, welche mittels unterschiedlicher Farben dargestellt werden (bei Landstreitkräften z.B grün für Panzer, blau für Artillerie und gelb für Infanterie).

AKTIVE REGION: Damit sind alle Regionen gemeint, in denen ein Konflikt abgearbeitet werden muss. Ein Konflikt kann durch gegnerische Einheiten im selben Gebiet, eine *Geleitzugunterbrechung* oder einen Angriff auf ein leeres Gebiet (*Siehe Garnison auf S.15*) ausgelöst werden. Ein Konfliktmarker wird in *Phase 3: Bewegung* in eine Region gelegt und nachdem der Konflikt in *Phase 4: Kampf* abgearbeitet wurde auf die andere Seite gedreht oder entfernt. Am Ende von *Phase 4: Kampf* sollte sich kein aktiver Konfliktmarker mehr auf dem Spielbrett befinden.

UMKÄMPFTE REGION: Dies bezeichnet alle Regionen, in denen sich nach Durchführung eines Kampfes noch Einheiten beider Bündnisse befinden.

- Während der *Einsatznachbesprechung* (*Siehe S.18f.*) wird, erstens, der Konfliktmarker auf seine blau-rote Seite gedreht, um den
- Status *„umkämpft“* anzuzeigen, und zweitens (sofern relevant), die Gebietskarte auf ihre Rückseite (erkenntlich an den weiß-roten Streifen) gedreht.
- Wer ein umkämpftes Gebiet kontrolliert behält zwar die Gebietskarte, erhält aber nur die auf der Rückseite angegebenen, leicht verminderten Erträge.
- In *Phase 3: Bewegung* werden aus *umkämpften* Regionen wieder *aktive* Regionen, um anzuzeigen, dass ein weiterer Kampf abgearbeitet werden muss.
- Solange der Konflikt andauert, bleibt die Gebietskarte auf ihrer Rückseite, um den Status *umkämpft* anzuzeigen. Eine Region kann also sowohl *umkämpft,* als auch *aktiv* sein.
- Lufteinheiten können während *Phase 5: Landen und platzieren* in einem *umkämpften* Landgebiet landen wenn die eigene Seite dieses kontrolliert.

Schritt 1. Kontrolle des Gebietsstatus’

Überprüft, ob alle Gebietskarten auf der richtigen Seite liegen, denn für *umkämpfte* Gebiete erhält der Besitzer lediglich ein leicht reduziertes Rohstoffeinkommen. Sobald ein Gebiet nicht mehr *aktiv* oder *umkämpft* ist, sollte die Karte auf die Vorderseite gedreht und der entsprechende *Konfliktmarker* vom Spielbrett entfernt werden.

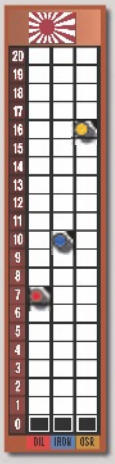
Ausnahme: Als Folge des andauernden Krieges bleiben alle Gebietskarten einer *ausgeschiedenen* Nation dauerhaft auf ihrer umkämpften Seiten (mit reduziertem Einkommen), auch wenn das Gebiet von einer anderen Nation kontrolliert wird.

Einschränkungen für China

China kann Öl weder erhalten noch ausgeben und nur dann Artillerie herstellen, wenn es ein Gebiet mit *Industriebetrieben* kontrolliert, wie z.B. ***Peiping***. China kann nicht handeln, Seezonen nicht mit Landeinheiten (Truppentransporter) betreten und keine Luft- oder Seestreitkräfte *erbeuten*.

Schritt 2. Einkommen

Alle Nationen zählen anhand ihrer Gebietskarten zusammen, wie viel sie von jedem Rohstoff erhalten und erhöhen die Position der jeweiligen Stifte entsprechend auf ihrer *Rohstoffanzeige*.
Anmerkung: Falls eine Nation den Wert von 20 überschreiten sollte, nutzt zusätzlich einen weißen Stift und lasst den Farbigen in der Reihe 20.
Das Einkommen in der ersten Runde hängt von dem gewählten Szenario und den darin kontrollierten Landgebieten ab (vgl. die jeweilige Angabe auf der *Rohstoffanzeige*). Der aktuelle Stand darf zu jeder Zeit von allen eingesehen werden. Eine Nation behält ihre Rohstoffe bis sie aus dem Spiel *ausgeschieden* ist (*Siehe Zusammenbruch einer Nation auf S.23*).

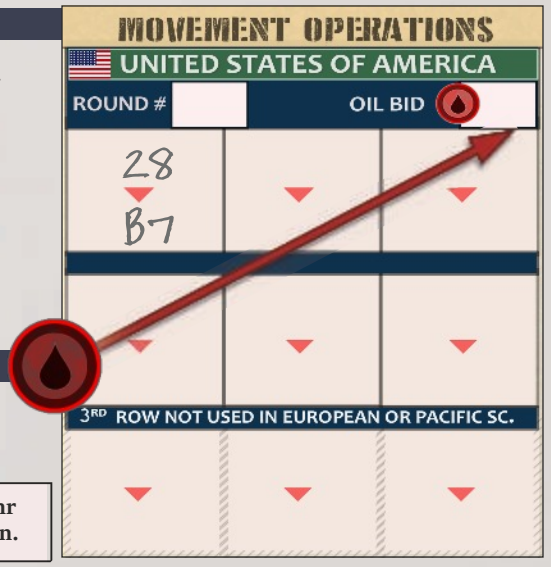


Phase 2: Strategische Planung

Schritt 1. Bewegungsbefehle und Ölgebote

Niederschreiben der Bewegungsbefehle

Alle Spieler schreiben gleichzeitig und im Geheimen ihre Befehle auf ihre *B&P Listen*. Diskussionen zwischen verbündeten Spieler sind erwünscht, die Spieler können sich aber auf eine Zeitbeschränkung einigen. Falls ein Spieler mehrere Nationen übernommen hat, muss er eine eigene *B&P Liste* für jede nutzen. Die Spieler können jeweils eine Bewegung in jedes der 9 Kästchen auf der linken Seite der *B&P Liste* schreiben. Um eine Bewegung anzuordnen, tragt den Identifikationskode des gewünschten Befehlsmarkers oberhalb, und den Identifikationskode der Zielregion unterhalb des Pfeils ein. Das Ziel kann auch der gegenwärtige Standort sein. Kein Befehlsmarker kann mehr als einen Bewegungsbefehl pro Runde erhalten und keine Nation mehr als 9 Bewegungsbefehle geben. China und Italien können in jeder Runde nur 6 Bewegungsbefehle erteilen.



Ölgebote um die Zugreihenfolge

Jede Nation, außer China, kann ein Ölgebot abgeben, um in eine bessere Position auf der *Zugreihenfolgsanzeige* zu kommen. Es gibt kein Limit (abgesehen von dem einer Nation zur Verfügung stehenden Ölvorrat) und es kann auch ein Gebot von null Öl abgegeben werden.

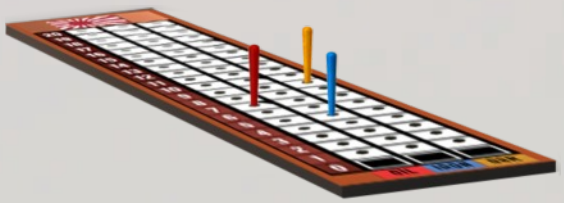
Sobald Schritt 1 abgeschlossen wurde können Bewegungsbefehle oder Ölgebote nicht mehr abgeändert und Einheitenstapel vorerst nicht mehr geteilt oder zusammengeführt werden.

Schritt 2. Aufdecken der Gebote und Festlegen der Zugreihenfolge

Sobald alle Spieler ihre Bewegungsbefehle und Ölgebote eingetragen haben, gibt jede Nation an, wie viel Öl sie geboten hat. Die Nation mit dem höchsten Gebot (verifiziert durch die Angabe auf der B&P Liste) kann sich zuerst seine Position auf der *Zugreihenfolgsanzeige* aussuchen, danach die Nation mit dem zweithöchsten Gebot aus den noch nicht belegten Feldern, usw. Legt die *Nationalflaggen* auf den jeweiligen Platz der *Zugreihenfolgsanzeige* neben der *Heimatfront Statusanzeige*. Falls Gleichstand herrscht (gilt auch bei Geboten von null, China eingeschlossen), wird die Reihenfolge durch verdecktes Zie-hen der Nationalflaggen der am Gleichstand beteiligten Nationen bestimmt. Anmerkung: Sofern nichts Anderes angegeben ist, wird bei Gleichstand immer die Zugreihenfolge genutzt, um ein Unentschieden aufzulösen.

Schritt 3. Ölgebote bezahlen

Nachdem die Zugreihenfolge festgelegt wurde verringert jede Nation den Ölvorrat auf ihrer *Rohstoffanzeige* um den Wert ihres Gebotes, und zwar **egal, ob das Gebot zur gewünschten Position geführt hat oder nicht**.



Befehle annullieren

Eine Nation kann während ihres Zuges in *Phase 3: Bewegung* Befehle annullieren, z.B. wenn einem Spieler ein Fehler unterlaufen ist oder um auf gegnerische Bewegungen zu reagieren. Falls ein Befehl nicht durchführbar sein sollte, wird er ebenfalls annulliert.

Befehlsmarker umorganisieren

Nationen können die Einheiten unter ihren Befehlsmarkern innerhalb einer Region umorganisieren, also aufteilen oder zusammenführen, jedoch ist dies nur zu folgenden Zeiten möglich:

- **Phase 1:** Jederzeit
- **Phase 2:** Nur während Schritt 1. Umorganisieren benötigt keine niedergeschriebenen Befehle, muss aber angesagt werden.
- **Phase 3:** Nur wenn durch *Aufhalten* erzwungen (und dann auch nur in zwei, nicht drei oder mehr verschiedene Stapel. *Siehe Aufhalten auf S.10*)
- **Phase 4:** Nur während der Einsatznachbesprechung innerhalb der abgehandelten Region.
- **Phasen 5-7:** Jederzeit

Falls es eine Rolle spielen sollte, in welcher Reihenfolge Nationen ihre Einheiten umorganisieren, geschieht dies entsprechend der Zugreihenfolge (bzw. in der ersten Runde vor Schritt 3 per Zufall).

Wenn kein Befehlsmarker frei ist, dann kann ein Befehlsstapel nicht geteilt werden. Falls dies trotzdem durch Aufhalten nötig wäre, muss der Befehl annulliert werden.

Hinweis: Kleinere Stapel zu einem größeren zusammenzuführen macht Bewegungen effizienter, da dieser nur einen Bewegungsbefehl verbraucht. Einheiten auf mehrere Befehlsmarker aufzuteilen erlaubt es, diese in verschiedene Regionen zu bewegen oder den Gegner in die Irre zu führen.

Phase 2: Strategische Planung

Aufhalten

Land- oder Seestreitkräfte, die eine Region mit feindlichen Einheiten verlassen wollen, müssen Einheiten der selben Gattung (der Einheitentyp ist egal) in gleicher Anzahl, wie es Feindeinheiten in der Region gibt, zurücklassen. Die Einheiten eines Bündnisses in einem Gebiet werden dabei zusammengezählt. Die übrigen Einheiten müssen sich ihren Befehlen entsprechend weiter bewegen, es sei denn, der Befehl würde zur Gänze annulliert. In ersterem Falle platziert Besitzer einen neuen Befehlsmarker auf den zurückgelassenen Einheiten.

LANDGEBIET ZU LANDGEBIET

28 ▼ B7

UNBESCHRÄNKTER BAHNTRANSPORT

32 ▼ B18

Bewegungsbefehle für Landstreitkräfte

Landstreitkräfte können sich in ein angrenzendes Gebiet bewegen (ausgenommen unpassierbare Gebiete) oder über beliebig viele durch Schienen verbundene Gebiete hinweg mittels Bahntransport. Für diesen gelten folgende Einschränkungen:

Bewegungsbefehle für den Bahntransport

Der Bahntransport muss bei den Bewegungsbefehlen nicht eigens notiert werden, er erfolgt automatisch bei jeder Bewegung über ein angrenzendes Gebiet hinaus. Ein Bahntransport kann nicht in oder durch eine vom Feind kontrollierte oder nicht dem eigenen Bündnis zuneigende neutrale Region führen, selbst wenn sich dort keine feindlichen Einheiten befinden. Zusammengefasst, man kann per Bahntransport kein feindliches Gebiet angreifen. Ebenso wenig kann man Einheiten per Bahntransport in ein Gebiet bringen, in dem sich gegnerische **Landeinheiten** befinden, auch wenn dieses von der eigenen Seite kontrolliert wird. Ein Bahntransport ist ebenfalls nicht in oder aus Gebieten möglich, auf denen sich ein *Bombenmarker* befindet (*Siehe S.17*). Falls die Bewegung per Bahntransport solcherart blockiert wird, muss der Bewegungsbefehl annulliert werden, der Befehlsmarker kann nicht bis vor das blockierte Gebiet herantransportiert werden. Man kann mittels Bahntransport eine von der eigenen Seite kontrollierte Region verlassen (nicht aber eine vom Gegner kontrollierte), auch wenn sich feindliche Einheiten in dieser befinden. Jedoch muss dabei *Aufhalten* beachtet werden. In oder aus Gebieten, die einer Nation gehören, die sich im *Gelben Bereich* (*Siehe S. 21*) oder schlechter befindet, ist kein Bahntransport möglich.

LANDGEBIET ZU SEEZONE ZU SEEZONE

42 ▼ A-9

SEEZONE ZU LANDGEBIET

88 ▼ B21

SEEZONE ZU SEEZONE ZU SEEZONE

110 ▼ 1-5

Landeinheiten per Schiff transportieren

Armeebefehlsmarker werden als Truppentransporter angesehen, wenn sie sich in einer Seezone befinden. Als Truppentransporter können sie sich 2 Seezonen weit bewegen, falls sowohl die erste, als auch die zweite Bewegung in eine Seezone führt. Landen können die Truppen jedoch nur wenn sie sich vorher nicht bewegt haben und dementsprechend nur in ein angrenzendes Landgebiet. *Siehe S. 31 für eine optionale Regel.*

Truppentransporter während eines Kampfes

Truppentransporter sind hilflos und nehmen nicht an einem Seekampf teil. Jeder Truppentrans-porter wird am Ende eines Kampfes versenkt, falls sich keine eigenen, aber gegnerische Luft- oder Seestreitkräfte im selben Gebiet befinden (auch, wenn es gar nicht zu einem Kampf gekommen ist). Dies wird unmittelbar vor *Phase 5: Landen und platzieren* überprüft. Falls sich die Streitkräfte beider Seiten in einem Kampf auslöschen, dann geschieht den Truppentransportern beider Seiten nichts. Truppentransporter hindern gegnerische Truppentransporter in keinster Weise.

AUFHALTEN – Truppentransporter halten keine gegnerischen Schiffe oder Truppen-transporter auf. Sie haben also keinen Wert wenn es um's Aufhalten geht. Landeinheiten, die sich aus einem Landgebiet heraus in eine Seezone bewegen, müssen dabei die Regeln zum Aufhalten für Landbewegungen beachten. Sie werden durch gegnerische Schiffe immer aufgehalten, es sei denn eigene Seestreitkräfte in genügender Anzahl verhindern dies (Ausnahme siehe unten).

AUSNAHME BEIM AUFHALTEN – Truppentransporter können *Aufhalten* ignorieren, wenn sie sich in ein angrenzendes, verbündetes Landgebiet bewegen sollen (unabhängig davon, ob es umkämpft ist oder nicht).

LANDGEBIET ZU LANDG./SEEZONE ZU LANDGEBIET / SEEZONE

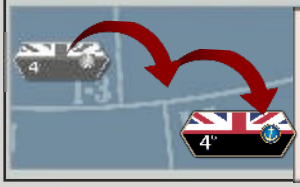
18 ▼ 1-3

Bewegungsbefehle für Luftstreitkräfte

Luftstreitkräfte können sich 1 oder 2 Landgebiete/Seezonen weit bewegen. Während der *Phase 5: Landen und platzieren* können sich Lufteinheiten, die sich bewegt oder an einem Kampf teilgenommen haben (wird durch einen *Landemarker* angezeigt), bis zu 2 weitere Regionen bewegen *(Siehe S.20)*.

AUFHALTEN – Luftstreitkräfte können weder andere Einheiten aufhalten noch selber aufgehalten werden.

SEEZONE ZU SEEZONE ZU SEEZONE



4 ▼ 1-5

Bewegungsbefehle für Seestreitkräfte

Seestreitkräfte können sich 1 oder 2 Seezonen weit bewegen. Falls es mehrere mögliche Wege zum Zielgebiet gibt, entscheidet sich der Spieler in *Phase 3: Bewegung* für die letztlich genommene Route. Als Bewegungsbefehl wird nur das Zielgebiet angegeben.

AUFHALTEN – Seestreitkräfte können gegnerische Seestreitkräfte und Truppentransporter aufhalten.

Phase 3: Bewegung

Schritt 1. Dreht alle Konfliktmarker um

Dreht alle Konfliktmarker (aus der letzten Runde) von der *umkämpften* auf die *aktive* Seite.

Schritt 2. Handelt die Bewegungen in Zugreihenfolge ab

In Zugreihenfolge führt jede Nation ihren Zug aus und handelt die Bewegungsbefehle ALLER REIHEN auf ihrer *B&P Liste* ab. Bewegungsbefehle in beliebiger Anzahl können dabei auch *annulliert* werden. Hierbei könnte etwa ein Spieler des gegnerischen Bündnisses die, bis dahin geheimen, Bewegungsbefehle laut vorlesen während der Spieler der aktiven Nation diese ausführt. Die *B&P Liste* wird immer von links nach rechts und von oben nach unten vorgelesen. Alle Bewegungsbefehle müssen wie aufgeschrieben ausgeführt oder jeweils zur Gänze *annulliert* werden. Nachdem alle Nationen ihren Zug erledigt haben, geht es weiter mit *Phase 4: Kampf*.

Luftwaffenbefehlsmarker markieren

Legt entsprechende Landemarker (rot für die Achse, blau für die Alliierten) auf Luftwaffenbefehlsmarker die sich bewegt haben und/oder an einem Kampf teilnehmen. Nur solcherart markierte Luftwaffenbefehlsmarker können sich in *Phase 5 – Schritt 1: Flugzeuge landen* noch bewegen.

Bewegungsbefehle annullieren und Umgang mit Fehlern

Eine Nation kann sich dazu entscheiden, ihre Bewegungsbefehle zu annullieren. Dazu streicht sie den entsprechenden Befehl durch und gibt die Annullierung bekannt. Falls der Bewegungsbefehl von Luftstreitkräften annulliert wird, wird deren Befehlsmarker nicht mit einem Landemarker bedeckt, es sei denn er nimmt an einem Kampf teil. Bewegungsbefehle können nur zur Gänze annulliert werden, nicht nur in Teilen. Während dieser Phase kann jeder Spieler die Bewegungsbefehle des gerade aktiven Spielers auf Fehler überprüfen. Falls ein Fehler gemacht wurde, muss der Befehl annulliert werden. Falls einem Befehlsmarker mehr als ein Befehl gegeben wurde, wird nur der erste ausgeführt. Auch wenn der erste *annulliert* wird, ist der zweite trotzdem ungültig.

Partielle Bewegungen und andere Einschränkungen

Partielle Bewegungen sind nur in Ausnahmen gestattet, und zwar falls Einheiten *aufgehalten* werden. Man muss gegnerische Einheiten aufhalten wenn man kann (dies ist also nicht optional) und man kann gegnerischen Seestreitkräften nicht erlauben durch von der eigenen Seite kontrollierte Meerengen zu fahren. Überprüft generell bei Bewegungen durch Meerengen (*Siehe S.5*) oder per Bahntransport (*Siehe S.10*), ob diese möglich sind.

Befehlsmarker während der Bewegung teilen

Es können während ***Phase 3: Bewegung*** **keine Befehlsmarker geteilt oder zusammengeführt werden**, es sei denn eigene Einheiten werden *aufgehalten* und man bewegt sich mit den überzähligen eigenen Einheiten weiter *(Siehe S.9 – Einheiten umorganisieren)*. Wenn bei einem erzwungenen Aufteilen kein Befehlsmarker frei sein sollte, muss der Bewegungsbefehl annulliert werden.

Konfliktmarker platzieren

Konfliktmarker werden in jede aktive Region gelegt (unabhängig davon, ob in dieser Region eine Bewegung stattgefunden hat). Beachtet, dass hierzu auch folgende Fälle gehören:

- Angriff auf Landgebiete, die nur von einer Garnison verteidigt werden (*Siehe S.15 Garnison*)
- *Geleitzugunterbrechungen* (da hierfür kein Bewegungsbefehl vonnöten ist)
- Kämpfe die sich aus der Produktion von Seestreitkräften ergeben (und nicht aus einer Bewegung)
- Gebiete die noch aus der letzten Runde umkämpft sind

Schritt 3. Bewegung von trägergestützten Flugzeugen

Keine schriftlichen Bewegungsbefehle für trägergestützte Flugzeuge

Flugzeugträger haben besondere Flugzeugmarker, welche eingesetzt werden können, nachdem alle anderen Bewegungen abgehandelt wurden. Die Marker sind doppelseitig bedruckt, die roten Flugzeuge sind für die Achsenmächte, die blauen für die Alliierten. Trägergestützte Flugzeuge können niemals Teil eines Einheitenstapels sein. Belasst sie in der Aufbewahrungsschachtel bis sie benötigt werden.

Trägergestützte Flugzeuge starten

Jeder Spieler kann (in Zugreihenfolge wenn jemand darauf besteht) für jeden seiner Flugzeugträger ein trägergestütztes Flugzeug starten und eine Region weit bewegen. Es kann aber auch in der selben Seezone wie sein Flugzeugträger verbleiben. Trägergestütze Flugzeuge spielen bezüglich *Aufhaltens* keine Rolle.

In ein angrenzendes Landgebiet

In die eigene Seezone

In eine angrenzende Seezone

Entfernen der Flugzeugmarker am Ende der Runde

Zerstörte trägergestützte Flugzeuge kommen auf die Verlustliste *(Siehe S.18)*. In *Phase 5: Landen und platzieren* werden überlebende trägergestützte Flugzeuge vom Spielbrett genommen, sie landen quasi wieder auf ihren Trägern. Die Fähigkeit eines Flugzeugträgers einen Flugzeugmarker zu starten ist unabhängig davon, ob ein eingesetzter Flugzeugmarker in der letzten Runde überlebt hat oder nicht. Falls sein Träger zerstört wird, führt dies nicht automatisch zum Verlust des trägergestützten Flugzeuges. Dieses nimmt weiterhin regulär an einem etwaigen Kampf in seiner Region teil und kommt, sofern es diesen überlebt, auch nicht auf die Verlustliste.

Phase 3: Bewegungsbeispiele

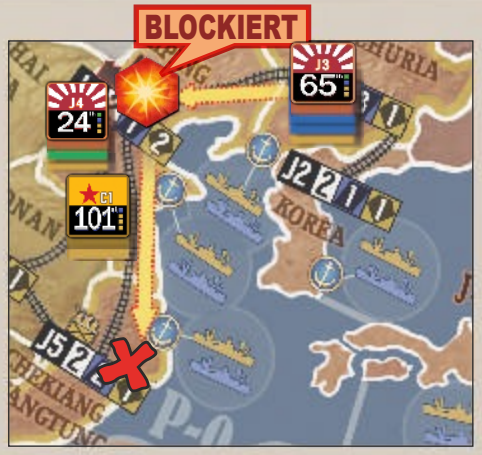
Hier ist ein Beispiel für einen japanischen Zug mit 7 Bewegungsbefehlen:

ROUND #		OIL BID
REIHE 1	65 → J5	97 → P-13	18 → P-12
REIHE 2	8 → P-13	24 → P-0	16 → J 20
REIHE 3	6 → J 21		

Hier ist ein Ausschnitt des Spielbrettes mit der Situation vor Japans Bewegungen:

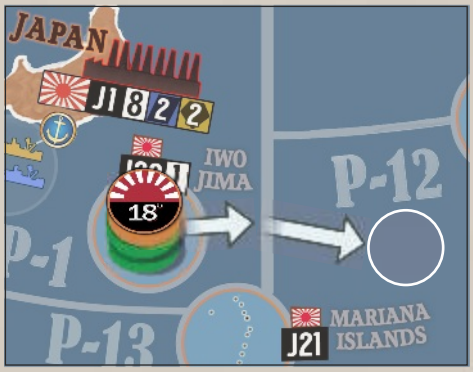
REIHE 1	65 → J5	97 → P-13	18 → P-12

REIHE 1, Box 1: Bewege den Befehlsmarker **65** (2 Artillerie und 1 Infanterie) per Bahntransport aus ***Manchuria*** (**J3**) nach ***Chekiang*** (**J5**).
Der chinesische Befehlsmarker **101** hat sich im vorangegangenen chinesischen Zug nach *Peiping* (**J4**) bewegt und daher ist dieses Gebiet *umkämpft*, was jeglichen Bahntransport nach oder durch *Peiping* verhindert und somit den Weg nach *Chekiang* (**J5**) blockiert. Beachtet: Dies hat NICHTS mit *Aufhalten* zu tun. Der Bewegungsbefehl muss annulliert werden und wird auf der *B&P Liste* durchgestrichen. (Ein Bewegungsbefehl nach *Peiping* (**J4**) wäre natürlich durchführbar gewesen)



REIHE 1, Box 2: Bewege den Befehlsmarker **97** (3 Infanterie als Truppentransporter) von **P-2** nach **P-13.**
Wenn Japan die Einheiten durch **P-1** bewegt, werden diese, obwohl sie in der Überzahl sind, *aufgehalten*, es sei denn Japan hätte bereits eigene Seestreitkräfte in mindestens gleicher Anzahl wie die USA vor Ort. Truppentransporter können ein Gebiet mit einer Überzahl feindlicher Seestreitkräfte nur in ein verbündetes Landgebiet verlassen.
Also entschließt sich Japan über **P-12** nach **P-2** zu fahren, was möglich ist, da **P-12** leer ist.

REIHE 1, Box 3: Bewege den Befehlsmarker **18** (2 Jagdflugzeuge) von ***Iwo Jima*** (**J20**) nach **P-2.**
Luftstreitkräfte werden niemals *aufgehalten* (und können auch selber nicht *aufhalten*). Daher können Bewegungsbefehle an Luftstreitkräfte auch NIEMALS nur teilweise ausgeführt, sondern nur zur Gänze annulliert werden. Legt danach einen Landemarker auf den Befehlsmarker, um anzuzeigen, dass er in *Phase 5: Landen und platzieren* landen muss. Falls dies nicht möglich sein sollte, wird er vom Spielbrett entfernt. Anmerkung: Diese Landebewegungen werden nicht aufgeschrieben.

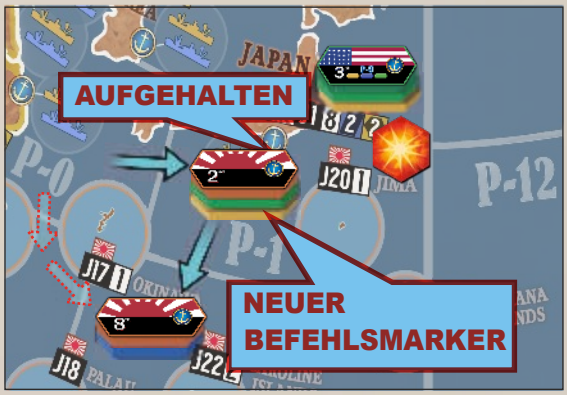


Phase 3: Bewegungsbeispiele

REIHE 2

8	24	16
P-13	P-0	J 20

REIHE 2, Box 1: Bewege den Befehlsmarker **8** (1 Flugzeugträger, 1 U-Boot, 1 Kreuzer) von **P-0** nach **P-13.**
Japan kann sich entscheiden, ob es sich durch **P-1** oder **P-14** nach **P-13** bewegen will, da nur das Ziel, nicht aber der Weg angegeben wird. Japan entscheidet sich für den Kampf und damit wird seine Flotte teilweise *aufgehalten*. Es lässt den Flugzeugträger und das U-Boot zurück, um sich der beiden amerikanischen Schiffe anzu-nehmen. Das dritte Schiff muss sich zum angegebenen Ziel weiter bewegen, da beim *Aufhalten* nur Einheiten in gleicher Anzahl wie es gegnerische Streitkräfte gibt zurückgelassen werden können. Der Kreuzer bewegt sich also nach **P-13**, während die zurück-gelassenen Schiffe den neuen Befehlsmarker **2** erhalten.



REIHE 2, Box 2: Bewege den Befehlsmarker **24** (1 Panzer, 1 Infanterie) von ***Peiping*** **(J4)** nach **P-0**.
Durch Chinas vorherige Bewegung ist dieser Befehlsmarker durch die chinesische Infanterieeinheit teilweise *aufgehalten*. Japan muss also Einheiten in gleicher Anzahl zurücklassen oder den Befehl *annullieren*. Es entschließt sich dazu, den Panzer in *Peiping* zu belassen und ordnet diesem den Befehlsmarker **41** zu. Die Infanterie verbleibt unter dem Befehlsmarker **24** und bewegt sich wie auf dem *Bewegungsbefehl* angegeben. Auch wenn Japan mit folgenden Bewegungen weitere Einheiten nach *Peiping* bringen sollte, so muss das *Aufhalten* trotzdem jetzt abgehandelt werden, da *Bewegungsbefehle* immer von links nach rechts und oben nach unten abgearbeitet werden. Hätten sich verbündete Streitkräfte in ***Peiping*** **(J4)** befunden, wären sie beim *Aufhalten* miteinberechnet worden und Japan hätte beide Einheiten abziehen können.

REIHE 2, Box 3: Bewege den Befehlsmarker **16** (1 Jagdflugzeug) von ***Formosa*** **(J16)** nach ***Iwo-Jima*** **(J20)**.
Japan hat einen Fehler gemacht. Dieser Befehlsmarker kann **J20** mit seiner Bewegung von 2 nicht erreichen. Es annulliert den Befehl und streicht ihn durch. Japan kann den Befehl nicht nur teilweise ausführen und den *Befehlsmarker* auch in *Phase 5* nicht um 2 Felder bewegen (es sei denn in **J16** hätte ein Kampf stattgefunden), da er niemals gestartet ist.

REIHE 3

6		
J 21		

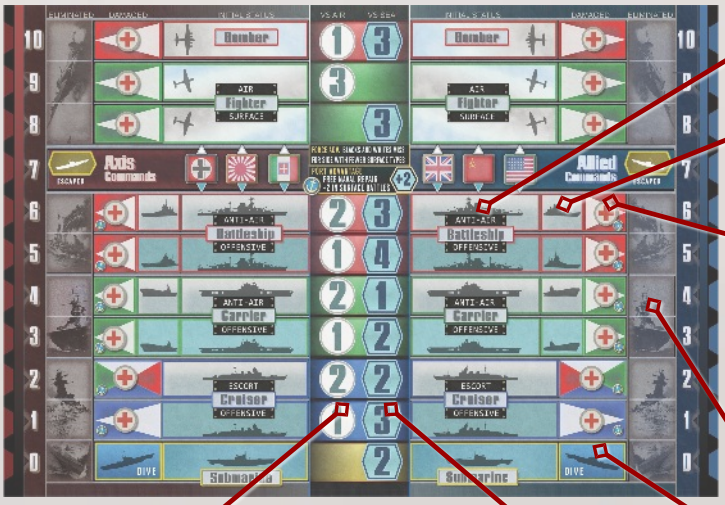
REIHE 3, Box 1: Bewege den Befehlsmarker **6** (1 U-Boot, 1 Flugzeugträger) von **P-12** nach ***Mariana Islands*** **(J21)**.
Japan hat erneut einen Fehler gemacht. Seestreitkräfte können niemals ein Landgebiet betreten. Alles innerhalb des Kreises um eine Insel zählt als Landgebiet. Japan annulliert den Befehl und streicht ihn durch. Anmerkung: Das träger-gestützte Flugzeug kann immer noch starten, da dies keinen Befehl erfordert.

Phase 4: Kampf - Begrifflichkeiten

KAMPFPHASEN

Ein Kampf kann bis zu zwei verschiedene Phasen durchlaufen, abhängig von den beteiligten Einheiten. Beide Phasen werden nacheinander vollständig durchgeführt. Niemand kann sich selbst oder einen Verbündeten angreifen.

- **LUFTKAMPFPHASE**: Dies ist die erste Phase, die abgehandelt wird und es werden alle Angriffe auf Luftstreitkräfte ausgewürfelt, sowohl solche von Lufteinheiten als auch von Bodeneinheiten.
- **BODENKAMPFPHASE**: Die zweite Phase behandelt den Kampf zu Lande oder zu Wasser und beinhaltet alle Angriffe auf Landstreitkräfte bzw. Seestreitkräfte seitens überlebender Luft- (auch falls sie beschädigt sein sollten) und/oder Bodeneinheiten.



STELLUNG: Es gibt oftmals eine Wahl, welche Stellung eine Einheit einnehmen soll. Diese haben Namen wie „Offensive“ [offense] oder „Defensive“ [defense]. Manche Stellungen weisen sowohl Würfel für die Luftkampfphase als auch die Bodenkampfphase aus. Dies ist keine Entweder/Oder-Entscheidung, sondern beide Werte kommen in ihrer jeweiligen Phase zum Tragen.

ZUSTANDSFELDER

AUSGANGSFELD : Alle Einheiten starten in ihren jeweiligen Ausgangsfeldern.

LEICHT BESCHÄDIGT: Nur Flugzeugträger, Schlachtschiffe und Panzer haben diese Felder. Leicht beschädigte Einheiten werden am Ende eines Kampfes ohne Kosten repariert *(Siehe S.18)*.

BESCHÄDIGT: Boxen mit dem Roten-Kreuz-Symbol zeigen den Status beschädigt an. Dies bedeutet, dass die Einheit reparaturbedürftig ist.
Anmerkung: Flugzeugträger, Schlachtschiffe und Panzer können auf Grund ihres zusätzlichen *Zustandsfeldes* einen Treffer mehr kassieren bevor sie beschädigt werden. Jede Einheit auf einem Feld mit weißem Dreieck kann von weißen Würfelergebnissen getroffen werden *(Siehe S.16)*.

ZERSTÖRT: Einheiten die auf diesem Feld landen werden am Ende des Kampfes entfernt.

TAUCHEN [DIVE]: U-Boote sind nach einem Treffer nicht beschädigt und können daher nicht von einem weißen Würfelergebnis getroffen werden. Nach jeder *Charge* Würfel, die der Gegner geworfen und zugeordnet hat, flieht ein U-Boot das getroffen aber noch nicht *zerstört* wurde und kann so weiterem Schaden entgehen. Solcherart geflohene U-Boote werden auf das Feld „Entkommen“ [Escape] gelegt und müssen nicht repariert werden.

Phase 4: Kampf - Aufbau

Kampfreihenfolge

In Zugreihenfolge muss jede Nation einen aktiven *Konfliktmarker* wählen und dieser wird abgearbeitet. Die Nation muss an dem Konflikt aber beteiligt sein, sei es durch eigene Truppen oder dass er in ihrem Gebiet oder Geleitzug stattfindet. Findet sich kein solcher mehr, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Falls nach der Abarbeitung eines *Konfliktmarkers* in der Region kein Konflikt mehr besteht, entfernt den Marker vom Spielbrett, ansonsten dreht ihn auf die Seite *umkämpft*. Jeder Konflikt kann nur einmal pro Runde abgehandelt werden, es muss aber auch jeder abgehandelt werden. Für den seltenen Fall, dass die Eroberung eines Gebietes dazu führt, dass dessen etwaig zugeordneter Geleitzug unterbrochen wird, muss dort ein Konflikt-marker gesetzt werden, aber nur wenn sich dort nicht bereits einer befindet. Gegebenenfalls muss auch ein Konfliktmarker entfernt werden, falls die Geleitzugunterbrechung nicht mehr besteht.

Kampfaufbau

Schritt 1. Legt das Kampftableau auf die richtige Seite

Dreht das Kampftableau auf die richtige Seite: Landgebiet [LAND] oder Seezone [SEA].

Schritt 2. Platziert die Einheiten auf dem Kampftableau

Alliierte Einheiten kommen auf die rechte Seite, die der Achsen-mächte auf die linke. Bewegt alle Einheiten aus der gewählten Region vom Spielbrett in ihre jeweiligen *Ausgangsfelder* auf dem **Kampftableau**. Truppentransporter bleiben auf dem Spielbrett und werden während der *Einsatznachbesprechung* eventuell entfernt. **Im Bau befindliche Einheiten nehmen nicht am Kampf teil, können aber vom Gegner *erbeutet* werden falls er das Gebiet erobert.**

Schritt 3. Legt die Befehlsmarker auf die Flaggen

Legt die Befehlsmarker auf die passenden Flaggen auf dem Kampf-tableau. Falls Einheiten verschiedener Länder eines Bündnisses an dem Kampf teilnehmen, dann nutzt Nationalflaggenmarker um anzuzeigen zu welcher Nation sie gehören (oder stellt diese in der jeweiligen Reihe unter ihre Befehlsmarker).

Schritt 4. Wählt einen Befehlshaber

Wenn mehrere Nationen eines Bündnisses an einem Kampf teilnehmen, müssen sie sich auf einen der ihren als Befehlshaber einigen. Dieser wird alle Entscheidungen während des Kampfes treffen und auch die Würfel werfen. Dies beinhaltet auch die Frage, welche der teilnehmenden Nationen ein Landgebiet erobert und wer den/die Orden bekommt. Falls Uneinigkeit herrscht, entscheidet die Zugreihenfolge.

Schritt 5. Weist die Stellungen zu

Die meisten Einheiten können sich zwischen zwei Stellungen entscheiden. Alle Stellungen haben unterschiedliche Vor- und Nachteile. *Eine Stellung könnte z.B. mehr Würfel während der Luftkampfphase werfen, dafür aber weniger in der Bodenkampf-phase*. Bewegt jede Einheit in das Ausgangsfeld der gewählten Stellung. Einheiten desselben Typs können hierbei beliebig verschiedenen Stellungen zugeordnet werden, die Zuordnung gilt aber für beide Kampfphasen. Der Befehlshaber der in der Zugreihenfolge vorne ist, muss sich zuerst entscheiden.

Schritt 6. Stellt Truppenüberlegenheit und/oder Hafenvorteil fest

Platziert **Landemarker** auf die jeweiligen Felder um „*Truppenüber-legenheit*“ [force advantage] und „*Hafenvorteil*“ [port advantage] anzuzeigen. Diese gelten für alle Einheiten des profitierenden Bündnisses.

Truppenüberlegenheit

Während der Bodenkampfphase erhält diejenige Seite Truppen-überlegenheit, die mehr See- bzw. Landeinheitentypen in den Kampf führt. Die gewählten Stellungen spielen dabei keine Rolle. Falls von beiden Seiten gleich viele verschiedene relevante Einheitentypen am Kampf teilnehmen, hat keine Seite Truppen-überlegenheit. **Hat eine Seite jedoch Truppenüberlegenheit, dann zählen schwarze und weiße Würfelergebnisse für den Gegner als Fehlwurf.** Truppenüberlegenheit wird NUR am Anfang des Kampfes überprüft. Falls sich das Verhältnis der verschiedenen Einheitentypen während des Kampfes ändern sollte, so führt dies zu keiner Anpassung. Lufteinheiten spielen für die Berechnung keine Rolle, deren Würfel sind aber ggf. Ebenfalls betroffen. *Wenn zum Beispiel Deutschland mit Infanterie und Artillerie in den Kampf zieht, die Sowjetunion aber nur mit Infanterie und Jagdflugzeugen, dann hat Deutschland Truppenüber-legenheit. Daher zählen weiße und schwarze Würfelergebnisse für die Sowjetunion während der Bodenkampfphase als Fehlwürfe.*

Die Geleitfähigkeit des Kreuzers

Jeder Kreuzer, der die Stellung „Geleiten“ [Escort] einnimmt, kann, wenn es der Besitzer wünscht, Treffer, die eigentlich Flugzeug-trägern (cv) oder Schlachtschiffen (bb) zugeordnet würden, auf sich nehmen. Dies schließt schwarze und weiße Würfelergebnisse mit ein. Falls der geleitende Kreuzer versenkt wurde, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen, wohl aber wenn er beschädigt ist. Bedenkt, dass blaue Würfelergebnisse immer vor grünen, roten, schwarzen und weißen abgehandelt werden. Mitglieder eines Bündnisses können sich mittels dieser Fähigkeit gegenseitig beschützen.

Hafenvorteil

Findet ein Seekampf in einer Seezone mit verbundenem Hafen statt, dann gibt der Hafen dem Bündnis seines Besitzers (derjenige, der das entsprechende Landgebiet kontrolliert) Hafenvorteil. Falls es mehrere mit der Seezone verbundene Häfen gibt, ist es möglich, dass beide Seiten den Hafenvorteil nutzen können. Ausgebombte Häfen oder Häfen unter Kontrolle einer Nation im Gelben Bereich oder schlimmer (*Siehe S.21*) bieten diesen Vorteil nicht. **Seiten mit Hafenvorteil werfen in der Bodenkampfphase eines Seekampfes 2 Würfel mehr (aber weiterhin max. 30)**. Zudem werden beschädigte Seeeinheiten kostenfrei repariert (anstatt der üblichen Kosten von 1 Rohstoff, *siehe S.18*). Mehrere Häfen der eigenen Seite haben keinen zusätzlichen Effekt. Anmerkung: Die Kontrolle über ein Landgebiet, und der daraus eventuell folgende Hafenvorteil, wird nach jedem Kampf unmittelbar angepasst. Daher kann die Reihenfolge der Konfliktabarbeitung eine wichtige Rolle spielen, wenn es um die Nutzung eines Hafenvorteils geht, da Häfen verloren/gewonnen werden können.

Garnison

Auch Landgebiete ohne *Befehlsmarker* werden verteidigt (dies schließt neutrale Staaten mit ein, deren Einheiten zerstört wurden, die aber noch nicht erobert sind, *siehe S.25*). Falls ein solches Gebiet von Landeinheiten angegriffen wird, wirft der Besitzer 2 Würfel. Zeigen beide Würfel die gleiche Farbe, wird eine angreifende Einheit der entsprechenden Farbe zerstört (keine Reparatur möglich) und auf die Verlustliste gelegt. Hierbei zählen schwarze Seiten als Joker (beliebige Farbe) und weiße als Fehlwurf. Nach diesem Wurf wird das Gebiet von eventuell übriggebliebenen Landeinheiten erobert.

Phase 4: Kampf - Der eigentliche Kampf

Kämpfe durchführen

Nachdem die Einheiten aufgestellt wurden, wird der Kampf in folgenden Schritten abgehandelt:

1. Falls Luftstreitkräfte an einem Kampf teilnehmen, wird zunächst die Luftkampfphase durchgeführt. Luftstreitkräfte die während dieser Phase *zerstört* werden, nehmen NICHT an der Bodenkampfphase teil.
2. Falls stattfindend, arbeitet strategisches Bombardement und Geleitzugunterbrechungen ab (*Siehe S.17*).
3. Handelt die Bodenkampfphase ab, sofern Land- oder Seeeinheiten am Kampf beteiligt sind. Beschädigte Lufteinheiten nehmen ganz normal an dieser teil.
4. Führt die Einsatznachbesprechung durch (*Siehe S.18*).
   Sowohl Land- als auch Seeschlachten, sowie beide Kampfphasen, werden nach folgenden Schritten (**A-C**) abgearbeitet:

Schritt A. Bestimmt die Würfelanzahl für beide Seiten

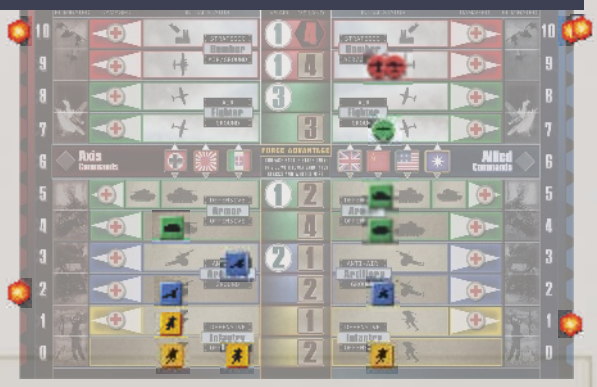
Bestimmt wie viele Würfel jede Seite während der aktuellen Phase werfen darf. Multipliziert für jede mit Einheiten besetzte Reihe auf dem Kampftableau, die für die aktuelle Phase geltende Würfelanzahl mit der Anzahl der dortigen Einheiten. Addiert die Würfelanzahl der einzelnen Reihen zusammen und markiert die Anzahl zu werfender Würfel mit *Konfliktmarkern* auf den *Zählleisten* an den Rändern des *Kampftableaus*. Die maximale Anzahl Würfel, die eine Seite werfen kann beträgt 30, überzählige Würfel verfallen. Vergesst nicht bei *Truppenüberlegenheit* (*Siehe S.15*) die betroffene Seite mit einem Landemarker zu markieren.

LUFTKAMPFPHASE
Alle Luftstreitkräfte sowie Bodeneinheiten mit „Luftabwehrfähigkeit“ [Anti-Air-Firepower] nehmen teil.

BODENKAMPFPHASE
Alle Bodeneinheiten sowie überlebende Luftstreitkräfte nehmen teil, ausgenommen Bomber die *strategisches Bombardement* durchführen sollen.

Schritt B. Werft eure Würfel in Chargen

Jegliche Treffer innerhalb einer Phase werden als gleichzeitig angesehen. Die am Anfang des Kampfes festgestellte Würfelanzahl ändert sich durch zerstörte Einheiten also nicht. Die zwei gegnerischen Befehlshaber wechseln sich damit ab Chargen von 10 Würfel (es sei denn natürlich, es stehen nur noch weniger als 10 Würfel aus) zu werfen. Der Befehlshaber, der in der Zugreihenfolge weiter vorne ist, wirft seine erste Charge zuerst und weist die Ergebnisse zu, dann der Gegner. Mit eventuellen zweiten und dritten Chargen wird genauso verfahren. Entfernt nach jeder Charge den entsprechenden *Konflikt-/Zählmarker* von der *Zählleiste* nachdem der Wurf abgearbeitet wurde. Bündnispartner werfen ihre Würfel nicht einzeln, sondern der Oberbefehlshaber übernimmt dies für alle. **Ergebnisse die nicht zugewiesen werden können verfallen, sie können nicht für den Wurf der nächsten Charge zurückbehalten werden.**



BODENKAMPFBEISPIEL
Die Deutschen und die Italiener können zusammen 12 Würfel in der Bodenkampfphase werfen, während den Sowjets 21 zur Verfügung stehen. Der deutsche Spieler übernimmt für die Achsenmächte und ist vor den Sowjets in der Zugreihenfolge. Daher wirft der deutsche Spieler zuerst 10 Würfel und ordnet die Treffer zu, gefolgt vom russischen Spieler der ebenfalls 10 Würfel wirft und die Ergebnisse zuordnet. Danach würfelt der deutsche Spieler seine verbliebenen 2 Würfel und weist die Treffer zu, worauf der russische Spieler 10 Würfel wirft und die Treffer zuordnet, bevor er schließlich seinen letzten Würfel wirft und das Ergebnis zuteilt.

LUFTKAMPFPHASE
Nur Luftstreitkräfte können während dieser Phase getroffen werden (auch wenn Land- oder Seestreitkräfte mitkämpfen).

BODENKAMPFPHASE
Nur Land- und Seestreitkräfte können während dieser Phase getroffen werden (auch wenn Luftstreitkräfte mitkämpfen).

Schritt C. Ordnet Treffer zu

Falls ein Würfel ein zu einer gegnerischen Einheit farblich passendes Würfelergebnis zeigt, wurde ein Treffer gegen eine solche Einheit erzielt. Derjenige Spieler der den Würfel geworfen hat **muss** den Treffer einer gegnerischen Einheit zuteilen und bewegt diese ein Feld weiter in Richtung des „*zerstört*“ [eliminated] Feldes. **Eine beschädigte Einheit muss zerstört werden, bevor eine weitere Einheit in der selben Zeile getroffen werden kann.**
Anmerkung: Wenn mehrere Mitglieder eines Bündnisses an einem Kampf beteiligt sind, legt zerstörte Einheiten sofort auf die Verlustliste, damit es bei der Zuordnung zu einer Nation nicht zu Missverständnissen kommt.
*Ein Beispiel: China würfelt 5 Würfel und erzielt **2x gelb, 1x grün, schwarz und weiß.** Die beiden **gelben** Ergebnisse nutzt China um eine japanische Infanterie in der defensiven Stellung 2 Schritte und damit auf das ZERSTÖRT Feld zu bewegen. Japan hat keine Panzer in diesem Kampf, also zählt das **grüne** Ergebnis als Fehlwurf. Das **schwarze** Ergebnis wird genutzt um eine Artillerie zu treffen, welche auf das BESCHÄDIGT Feld bewegt wird. Das **weiße** Ergebnis nutzt China um die beschädigte Artillerie auf das ZERSTÖRT Feld zu bewegen.*

WEIßE UND SCHWARZE WÜRFELERGEBNISSE ZUORDNEN
(**NICHT BEI *TRUPPENÜBERLEGENHEIT* FÜR DEN GEGNER**)

SCHWARZ= JOKER, d.h. er zählt als jede beliebige Farbe (das kann auch zu einem Fehlwurf führen).

WEIß= TREFFER gegen BESCHÄDIGTE EINHEITEN (d.h. auf einem Feld mit weißem Dreieck stehende Einheiten, sofern diese in der aktuellen Kampfphase getroffen werden können).

Würfelergebnisse können niemals Einheiten zugeordnet werden, die in der gegenwärtigen Kampfphase nicht getroffen werden können. Arbeitet alle Ergebnisse einer Farbe zunächst vollständig ab, bevor ihr zur nächsten übergeht, und zwar in folgender Reihenfolge:

- **GELB**
- **BLAU**
- **GRÜN**
- **ROT**
- **SCHWARZ**
- **WEIß**

Phase 4: Kampf - Strategische Angriffe

Strategisches Bombardement

Es können nur Landgebiete angegriffen werden, in denen sich ein potenzielles Ziel befindet, also Rohstoffeinkommen, Einheiten (Seestreitkräfte inbegriffen), die sich im Bau befinden (d.h. unter einem *Industriemarker* liegen) und/oder Infrastruktur. Legt Bomber, die strategisches Bombardement durchführen sollen in die Zeile der entsprechenden Stellung. Strategische Bomber, die die Luftkampfphase überleben, führen das Bombardement vor der Bodenkampfphase durch. Jeder angreifende Bomber würfelt einer nach dem anderen **4 Würfel**. Der Angreifer muss entscheiden was getroffen wurde bevor er für den nächsten Bomber würfelt. Treffer die nicht zugeordnet werden können verfallen. Nachdem die Würfel geworfen wurden, kommen zerstörte *Einheiten* auf die *Verlustliste* und die *Rohstoffanzeige* des Verteidigers wird, wenn nötig,

- **Gelb**: Zerstört 1 **Infanterie** oder **U-Boot** die gerade produziert werden oder 1 **ASR.**
- **Blau:** Zerstört 1 **Artillerie** oder **Kreuzer** die gerade produziert werden oder 1 **Eisen.**
- **Grün:** Zerstört 1 **Panzer, Flugzeugträger** oder **Jagdflugzeug** die gerade produziert werden.
- **Rot:** Zerstört 1 **Bomber** oder **Schlachtschiff** die gerade produziert werden oder 1 **Öl.**
- **Weiß:** Beschädigt die **Infrastruktur** eines Landgebietes, was ***Häfen*** und ***Eisenbahnschienen*** mit einschließt. Legt einen *Bombenmarker* auf das Gebiet.

- **Schwarz:** Zerstört einen **beliebigen Rohstoff** innerhalb der Obergrenze (*siehe unten*) oder eine **beliebige Einheit die gerade produziert** wird oder beschädigt die **Infrastruktur** des Landgebietes. Legt in letzterem Fall einen *Bombenmarker* auf das Gebiet.

BESCHÄDIGTE INFRASTRUKTUR: Der Schaden gilt ab sofort. Falls das Gebiet erobert wird, verbleibt der *Bombenmarker* auf diesem. *Bombenmarker* werden niemals entfernt, es sei denn ihr spielt mit der optionalen Regel *Reparatur von beschädigter Infranstruktur* (*Siehe S.31*). Mehr als ein Bombenmarker kann nur in Gebieten mit einer Produktionskapazität platziert werden.

- **HÄFEN VERLIEREN HAFENVORTEIL:** Häfen verlieren ihren *Hafenvorteil*, funktionieren sonst aber normal.
- **KEIN BAHNTRANSPORT:** Es kann kein *Bahntransport* mehr in dieses oder aus diesem Gebiet stattfinden.
- **VERLUST EINES SCHORNSTEINS:** Sofern vorhanden, verringert sich die Produktionsfähigkeit eines Gebiets dauerhaft um 1 (*Siehe S.22*).

Geleitzugunterbrechungen

Geleitzüge werden auf dem Spielbrett als Gruppe von farblich ausgewiesenen Transportschiffsilhouetten innerhalb eines oder mehrerer Ringe dargestellt. Jeder *Geleitzug* kann nur einmal pro Runde, aber jede Runde, unterbrochen werden. Wechselt ein Landgebiet den Besitzer, gehören verbundene Geleitzüge ab sofort ebenfalls diesem bzw. Werden eventuell inaktiv.

ÜBERSEEGELEITZÜGE: Überseegeleitzüge sind auf dem Spielbrett in bestimmten Seezonen mit einer dazugehörigen Nationalflagge ausgewiesen. Jeder Überseegeleitzug hat ein Ausgangs- und ein Zielgebiet. Nur wenn beide Gebiete von demselben Bündnis kontrolliert werden, ist der Geleitzug aktiv und kann vom Gegner unterbrochen werden. Falls beide Gebiete von verschiedenen Achsenmächte kontrolliert werden, müssen sie sich entscheiden, wem der Geleitzug, einschließlich des damit verbundenen Risikos, gehört und platzieren eine entsprechende Nationalflagge. Gehören die Gebiete zu unterschiedlichen Bündnissen, dann ist der Geleitzug inaktiv und kann nicht unterbrochen werden.

KÜSTENNAHE GELEITZÜGE: Küstennahe Geleitzüge werden auf der Weltkarte als mit einem Häfen verbunden dargestellt und sind immer aktiv. Ein küstennaher Geleitzug gehört der Nation, die das verbundene Landgebiet kontrolliert. **VERBUND**: In den Seezonen **A-4, I-1, P-0. P-15** und **P-16** formen mehrere einzelne Geleitzugringe einen Geleitzugverbund. Diese werden in ihrer Gesamtheit wie ein einzelner Geleitzug unterbrochen. Dabei gelten aber nur die Schiffe der Ringe als Ziele, die mit feindlichen Landgebieten verbunden sind.

GELEITZUGUNTERBRECHUNGEN FESTSTELLEN: Falls am Beginn der *Phase 4: Kampf* gegnerische See- oder Luftstreitkräfte in der Seezone eines aktiven Geleitzug sind, aber keine verbündeten Einheiten des (Hafen-)Besitzers, platziert einen Konfliktmarker in der Zone. Wenn sich verteidigende Einheiten in einem Gebiet befinden, kann dort keine Geleitzugunterbrechung durchgeführt werden, auch wenn diese in *Phase 4* zerstört werden sollten. Truppentransporter (Armeebefehlsmarker) haben keinen Einfluss auf Geleitzugunterbrechungen, werden durch feindliche Einheiten aber versenkt. (*Siehe S. 18 - C. Überprüft ungeschützte Truppentransporter*)

GELEITZUGUNTERBRECHUNGEN ABHANDELN: Jeder Geleitzug kann nur einmal pro Runde unterbrochen werden und jeder Befehlsmarker (trägergestützte Flugzeuge zählen hier als ein eigener Befehlsmarker) kann nur einen Geleitzug oder Geleitzugverbund in seinem Gebiet als Ziel wählen. Verbündete Befehlsmarker können dabei denselben Geleitzug unterbrechen und ernennen wenn nötig einen Befehlshaber. Der Angreifer würfelt **1 Würfel pro Luft- oder Bodeneinheit** (maximal 30 Würfel). Falls ein Würfelergebnis farblich zu einem abgebildeten Schiff passt, dann sind alle Transportschiffe mit dieser Farbe innerhalb des Geleitzugs versenkt. Ein gelbes Würfelergebnis versenkt also alle gelben Schiffe. Weitere Würfelergebnisse gleicher Farbe haben keinen Effekt mehr. Schwarz zählt wiederum als Joker. Verringert die Anzahl verfügbarer Rohstoffe auf der Rohstoffanzeige des Geleitzugbesitzers um die Anzahl der versenkten Transportschiffe. Beachtet dabei die Verlustgrenzen (*Siehe unten*).

OBERGRENZEN BEI ROHSTOFFVERLUSTEN: Ein Gebiet kann durch eine Geleitzugunterbrechung oder strategisches Bombardement nicht mehr Ressourcen verlieren als es gegenwärtig produziert. (Kontrolliert, ob das Gebiet im Moment umkämpft ist und dadurch weniger Rohstoffe produziert). Falls das Gebiet von strategischem Bombardement und einer Geleitzugunterbrechung betroffen ist, kann es aber zwei mal Ressourcen in bis zu dieser Höhe verlieren. Es können nur Rohstoffe vernichtet werden, die momentan vorhanden sind (die Rohstoffanzeige fällt also nicht unter „**0**“).

Phase 4: Kampf - Einsatznachbesprechung

EINSATZNACHBESPRECHUNG

Arbeitet die folgenden Schritte (**A-G**) ab, nachdem die Luft- und Bodenkampfphase beide abgeschlossen wurden:

SCHRITT A. EINHEITENSTATUS UND REPARATUREN

Nach einem Kampf können Einheiten nur einen von drei Zuständen haben

AUSGANGSFELD*: normal
BESCHÄDIGT: kann repariert werden
ZERSTÖRT: wird auf die Verlustliste gelegt

Schlachtschiffe, Flugzeugträger und Panzer haben ein weiteres Feld, **leicht beschädigt, was aber keine Reparatur nötig macht.* Einheiten die *leicht beschädigt* sind werden einfach zurück auf das *Ausgangsfeld* gelegt.

ÜBERPRÜFT, OB EIN HAFENVORTEIL GEGEBEN WAR,
da dieser Reparaturen für Schiffe der eigenen Seite kostenlos macht (*Siehe S. 15*). Bewegt die so reparierten Einheiten zurück auf das *Ausgangsfeld.*

REPARATURMÖGLICHKEIT
Eine Einheit die *beschädigt* ist kann für jeweils **1 beliebigen Rohstoff** repariert werden. Eine reparierte Einheit ist wieder vollständig hergestellt und kommt zurück auf das *Ausgangsfeld*. Man kann keine Rohstoffe ausgeben die man nicht hat (also unter 0 auf der Rohstoffanzeige fallen), um Reparaturen zu bezahlen und außerhalb von *Phase 7: Produktion* auch nicht handeln. Man muss eine *beschädigte* Einheit nicht reparieren, diese wird dann aber *zerstört*. *Trägergestütze Flugzeuge* werden in *Phase 5: Landen und platzieren* vom Spielbrett entfernt, überlegt also, ob ihr beschädigte reparieren wollt nur um Belastung zu vermeiden. Anmerkung: Lufteinheiten müssen nicht repariert werden, um noch an der Bodenkampfphase oder am *Strategischen Bombardement* teilnehmen zu können, da die Einsatznachbesprechung erst nach dem Kampf stattfindet.

SCHRITT B. ENTFERNT ZERSTÖRTE EINHEITEN

Platziert *zerstörte* Einheiten auf dem entsprechenden Feld der *Verlustliste* der zugehörigen Nation. Dies gilt auch für zerstörte *trägergestützte Flugzeuge*. Um Missverständnisse zu vermeiden wenn Einheiten mehrerer verbündeter Nationen an einem Kampf teilnehmen, legt zerstörte Einheiten sofort in die Reihe ihrer Nation auf das entsprechenden Feld der Verlustliste und nicht erst nach dem Kampf. Falls ein Flugzeugträger zerstört wurde, das zugehörige trägergestützte Flugzeug aber nicht, so kommt es nicht auf die Verlustliste.

SCHRITT C. ÜBERPRÜFT UNGESCHÜTZTE TRUPPENTRANSPORTER

Truppentransporter (Armeebefehlsmarker in Seegebieten) ohne Begleitung eigener Streitkräfte werden von feindlichen Streitkräften in der gleichen Seezone versenkt und kommen auf die *Verlustliste*. U-Boote verteidigen eigene Truppentransporter nur gegen andere Seestreitkräfte, nicht aber gegen Luftstreitkräfte. Sind nur gegnerische Truppentransporter zugegen, dann geschieht nichts.
Beispiel: Deutschland hat 1 U-Boot und 3 Landeinheiten (Truppentransporter) in einer Seezone. Die USA haben in der selben Seezone 1 trägergestütztes Flugzeug. Das U-Boot schützt nicht gegen die Lufteinheit und die Landeinheiten werden zerstört.

SCHRITT D. LEGT DIE BEFEHLSMARKER ZURÜCK AUF DIE KARTE

Legt die Befehlsmarker zurück auf die Weltkarte und organisiert eure Einheiten um wenn ihr wollt. Passt dabei auf, nicht versehentlich Einheiten verschiedener Nationen zu vermischen. Trägergestütze Flugzeuge kommen nicht zurück auf die Karte, sondern in ihre Aufbewahrungsschachtel.

Phase 4: Kampf - Einsatznachbesprechung

Schritt E. Aktualisiert den Gebietsstatus (für Landgebiete)

Stellt fest, wer das Gebiet kontrolliert
Falls alle Streitkräfte einer Seite zerstört werden, erobert/behält der Überlebende das Landgebiet. (Luftstreitkräfte alleine können Landgebiete weder halten noch erobern). Falls Streitkräfte beider Seiten überleben ist das Gebiet (weiterhin) *umkämpft* und der gegenwärtige Besitzer behält die Kontrolle. Letzteres ist auch der Fall wenn alle Truppen zerstört wurden.

Übergebt die Gebietskarte (oder aktualisiert ihren Status)
Falls das Landgebiet erobert wurde, übergibt der ehemalige Besitzer dem neuen die Gebietskarte. Waren mehrere Nationen an der Eroberung beteiligt, entscheidet der Befehlshaber der siegreichen Seite, welche beteiligte Nation mit mindestens einer überlebenden Landeinheit der neue Besitzer wird. Falls es nicht erobert wurde, überprüft, ob die Gebietskarte auf der richtigen Seite liegt (d.h. *umkämpft* oben, falls noch gegnerische Landeinheiten im Gebiet sind, ansonsten die Vorderseite).

Platziert eine Nationalflagge falls ein Gebiet erobert wurde
Falls ein Gebiet erobert wurde, muss die Nationalflagge ausgetauscht werden. Falls der neue Besitzer der ursprüngliche Eigentümer des Territoriums ist (erkennbar an der Färbung des Gebietes), muss lediglich eine etwaige andere Nationalflagge entfernt werden. Ansonsten wird die Nationalflagge des neuen Besitzer platziert und, falls vorhanden, die des vorherigen entfernt.

Überprüft, ob Einheiten *erbeutet* wurden
Einheiten unter einem Industriemarker werden vom neuen Besitzer *erbeutet* und kommen unter ihrem neuen Besitzer in *Phase 5: Landen und platzieren* ins Spiel. (China kann niemals Luft- oder Seestreitkräfte *erbeuten*, diese werden einfach vom Spielbrett entfernt.)

Evakuiert feindliche Luftstreitkräfte
Falls die Seite, die das Gebiet nicht kontrolliert nur noch Luftstreitkräfte in dem Gebiet hat, müssen diese in dem Schritt *Flugzeuge landen* (*Siehe S. 20 Phase 5: Landen und platzieren – Schritt 1*) in einem erreichbaren freundlichen Gebiet landen oder sie werden *zerstört* und kommen auf die *Verlustliste*.

Schritt F. Ordnet Belastung und Orden zu

Platziert neugewonnene *Orden* auf die zugehörigen Felder der *Moraltafel* und rückt wenn erforderlich die Nationalflagge auf der *Belastungsleiste* vor.

Verteilt Orden für den abgehandelten Konflikt
Wenn ein gegnerisches Landgebiet erobert wurde entscheidet der siegreiche Befehlshaber, welcher teilnehmenden verbündeten Nation der Orden verliehen wird, auch einer solchen, die keine Einheiten in dem Gebiet mehr übrig hat. Bei einer Hauptstadt können die Orden auch beliebig aufgeteilt werden. Auch muss der Orden nicht an die Nation gehen, die der neue Besitzer des Gebietes wird. Für die Eroberung neutraler Gebiete gibt es keine Orden.

Erobertes Landgebiet: 1 Orden (unabhängig vom SW)
Eroberte Hauptstadt: 3 Orden (unabhängig vom SW)

Verteilt Belastung für den abgehandelten Konflikt
Rückt entsprechend viele Felder auf der Belastungsleiste vor für:

- **Verlorenes Landgebiet:** Der ehemalige Besitzer erhält **Belastung** in Höhe des **SW** des verlorenen Gebietes.
- **Brechen des Japanisch-Sowjetischen Neutralitätspakts:** Die erste Nation, die diesen Vertrag bricht erhält **6 Belastung.**
- **Angriff auf einen neutralen Staat**: Unabhängig davon, ob erfolgreich oder nicht, der Angreifer erhält **1 Belastung** (nur einmal pro neutralem Staat).

Schritt G. Passt den Konfliktmarker an

Falls die Region noch *umkämpft* ist (sich Land- oder Seestreitkräfte beider Seiten in dieser befinden), dreht ihn auf die rot-blaue Seite um dies anzuzeigen. Entfernt andernfalls den Konfliktmarker.

Kontrolle wieder herstellen

Eine Nation muss ein erobertes Gebiet, das ursprünglich einem Bündnispartner gehört hat (anhand der Gebietskarte erkennbar) zurückgeben, es sei denn der ursprüngliche Besitzer befindet sich im *Grauen Bereich* der *Heimatfront Statusanzeige* oder nimmt nicht mehr am Spiel teil. Anmerkung: Der Befehlshaber entscheidet wer den/die Orden für die Eroberung bekommt, auch wenn eine andere Nation das Gebiet letztlich zurückerhält.

Kontrolle übertragen

Ursprünglich gegnerische Landgebiete können sobald sie erobert wurden nicht an Bündnispartner weitergegeben werden. *Wenn z.B GB das Gebiet France von Deutschland erobert und die USA bewegen sich zu einem späteren Zeitpunkt in dieses Gebiet, können die USA nicht an Stelle von GB die Kontrolle übernehmen.*

Besetzte Gebiete

In den Landgebieten mit brauner oder gelber Grenzlinie übernehmen die Sowjetunion bzw. China die Kontrolle falls sie befreit werden.

- **Belarus, Ukraine [Sowjetunion]**

- **Peiping, Manchuria, Chekiang-Kwangtung [China]**

Phase 5: Flugzeugelandenund Einheitenplatzieren

Schritt 1. Flugzeuge landen

Alle Luftstreitkräfte, die bewegt wurden oder an einem Kampf teilgenommen haben, sollten mit einem Landemarker versehen worden sein und können sich jetzt bis zu **2 weitere Felder** bewegen, um in einem verbündeten oder kontrollierten (auch wenn dieses *umkämpft* sein sollte) *Landgebiet* zu landen.

- Falls ein Spieler darauf besteht, werden die Flugzeuge nach Zugreihenfolge gelandet.
- Entfernt den Landemarker, sobald der Luftwaffenbefehlsmarker gelandet ist.
- Die Bewegungen in dieser Phase werden NICHT auf der *B&P Liste* niedergeschrieben.
- Luftwaffenbefehlsmarker können umorganisiert werden, die Lufteinheiten also in verschiedenen Gebieten landen.
- Falls Luftstreitkräfte nicht in einem verbündeten oder kontrollierten Gebiet landen können, werden sie vom Spielbrett entfernt und kommen auf die *Verlustliste*.
- Luftstreitkräfte allein können kein Landgebiet erobern, auch dann nicht wenn keine gegnerischen Truppen in diesem vorhanden sind.
- Entfernt alle Marker für *trägergestütze Flugzeuge* vom Spielbrett.

Schritt 2. Einheiten ins Spiel bringen

Dieser Schritt wird in der ersten Spielrunde übersprungen, da noch keine Produktionsphase stattgefunden hat (außer es werden die optionalen Blitzspielregeln genutzt – *Siehe S.35*)

Nationen müssen gleichzeitig ihre produzierten Einheiten (*siehe Phase 7: Produktion*) platzieren.

1. Entfernt die *Industriemarker*. (Außer China - Siehe *Phase 7: Produktion*)
2. Schafft neue Stapel unter passenden *Befehlsmarkern* oder führt die Einheiten mit bereits
3. bestehenden Stapeln zusammen. Beachtet dabei die Obergrenze von **8 Einheiten**.
   - Neue Land- und Luftstreitkräfte können nur in dem Gebiet *Befehlsmarkern* zugeordnet werden in dem sie auch produziert wurden. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Gebiet *umkämpft* ist oder nicht.
   - Seeeinheiten werden in die Seezone eines an das produzierende Gebiet angeschlossenen Hafens platziert und neuen oder bereits existierenden *Marinebefehlsmarkern* zugeordnet. Dabei spielt es weder eine Rolle, ob die Seezone nur feindliche Einheiten enthält, noch, ob sie *umkämpft* ist oder nicht.
4. *Bombenmarker* können in diesem Schritt eine Rolle spielen, da durch *strategisches Bombardement* die Fähigkeit eines Landgebietes Einheiten zu platzieren verringert wird (*Siehe S.17 strategisches Bombardement*). Können Einheiten dadurch nicht platziert werden (Der Spieler der Nation entscheidet welche), werden sie zerstört und kommen auf die Verlustliste.
5. Sollte kein Befehlsmarker frei sein und Einheiten deshalb nichts ins Spiel gebracht werden können, bleiben die überzähligen Einheiten unter dem Industriemarker. Beachtet, dass Einheiten jederzeit in Phase 5 umorganisiert werden können, auch wenn es als Schritt 3 aufgeführt ist.

Schritt 3. Befehlsmarker umorganisieren

- Spieler können Einheitenstapel beliebig teilen oder zusammenführen solange sie sich in der selben Region befinden und zur selben Nation gehören.
- Dies kann gleichzeitig passieren oder in Zugreihenfolge wenn jemand darauf besteht.
- Kein *Befehlsmarker* kann mehr als **8 Einheiten** unter sich stapeln.
- Es gibt keine Obergrenze für *Befehlsmarker,* die sich in einer Region befinden können.
- Wenn Stapel zusammengeführt werden, müssen die Einheiten alle derselben Gattung (Land-, Luft-, Seestreitkräfte) angehören.
- Wenn ihr Stapel teilt, achtet darauf jedem Stapel einen *Befehlsmarker* zuzuordnen.
- Haltet nicht mehr genutzte *Befehlsmarker* für den späteren Gebrauch bereit.

Phase 6: Moral

Verluste in Belastung umrechnen

In Zugreihenfolge addieren alle Nationen ihre Verlustpunkte und rechnen sie in Belastung um. Geht dabei jeweils die folgenden Schritte durch:

1. Multipliziert für jeden Einheitentyp die zerstörten Einheiten mit dem jeweiligen Verlustfaktor (die Zahl in der roten Spalte links von dem jeweiligen Einheitentyp).
2. Die sich dadurch aus jedem Feld ergebenden *Verlustpunkte* werden addiert.
3. Das Ergebnis wird mittels der sich am oberen Ende der *Moraltafel* befindlichen Umrechnungstabelle in *Belastung* umgerechnet.
4. Bewegt die Nationalflagge auf der Belastungsleiste entsprechend viele Felder weiter.
5. Nutzt eine zweite Flagge für Werte über 10. Ein Beispiel: Der Verlust von *1 Schlachtschiff (20), 3 Jagdflugzeugen (3x4 = 12) und 2 Infanteristen (2x2 = 4) ergibt 36 Verlustpunkte, welche in 2 Belastung umgerechnet werden (36-50 Verlustpunkte = 2 Belastung)*. Legt die zerstörten Einheiten danach in die jeweiligen *Aufbewahrungsschachteln* zurück.

Orden und Belastung abhandeln

Nach einem Kampf (*Während der Einsatznachbesprechung, siehe S.19*) wurden möglicherweise *Orden* und auch schon *Belastung* verteilt, etwa durch Eroberung eines Gebietes, Angriff auf einen neutralen Staat oder einen Bruch des Japanisch-Sowjetischer Neutralitätspaktes. Jeder Schritt wird nach Zugreihenfolge abgehandelt. Nationen können als Reaktion auf die Handlungen anderer Nationen also keine Entscheidungen zurücknehmen.

Schritt 1. Orden einreichen, um Belastung zu reduzieren

Jede Nation kann wenn sie es möchte *Orden* oder *Konsumgüter* abgeben um ihre *Belastung* zu verringern. **1 *Orden/Konsumgut* streicht 1 *Belastungspunkt***. *Belastung* und *Orden/Konsumgüter* können NIEMALS zwischen Nationen getauscht werden, ob verbündet oder nicht. *Orden* und *Konsumgüter,* die nicht ausgegeben wurden, können für spätere Runden aufgespart werden.

Die **HEIMATFRONTSTATUSANZEIGE** nahe der Mitte der Karte hat farblich gekennzeichnete Bereiche. Jede Nation zeigt durch eine Nationalflagge ihre gegenwärtige Position auf der Anzeige an. Durch die kriegsbedingten *Belastungen* verursacht kann es geschehen, dass eine Nation ihre *Nationalflagge* ein Feld weiter bewegen muss. Ein weiteres Feld vorzurücken hat stetig schlimmer werdende Folgen.

Schritt 2. Auswirkungen von Belastung überprüfen

Falls eine Nation *Belastungspunkte* größer oder gleich ihrem *Schwellenwert* angesammelt hat, bewegt sie ihre *Nationalflagge* ein Feld auf der *Heimatfrontstatusanzeige* weiter und ihre Nationalflagge auf der *Belastungsleiste* eine Anzahl Felder in Höhe ihres *Schwellenwertes* zurück. Die Höhe des jeweiligen *Schwellenwertes* ist für jede Nation als große, weiße Zahl neben ihrer *Nationalflagge* auf der *Belastungsleiste* zu ersehen. Italien z.B. hat einen Schwellenwert von 4. Übrige *Belastungspunkte* bleiben bestehen. Wiederholt diesen Schritt bis die übrigen *Belastungspunkte* kleiner sind als der *Schwellenwert*. Falls eine Nation keine Einheiten mehr auf dem Spielbrett hat oder kein Landgebiet mehr kontrolliert, rückt sie ebenfalls ein Feld vor. Eine Nation kann sich pro Runde um mehr als ein Feld auf der *Statusanzeige* verschlechtern. Falls sich eine Nation bereits im *Grauen Bereich* befindet, kann sie sich auf der *Heimatfrontstatusanzeige* nicht mehr weiterbewegen und dadurch auch keine *Belastungspunkte* mehr abbauen.

Schritt 3. Belastung abbauen

Jede Nation hat die Möglichkeit ***Konsumgüter* und/oder *Orden*** in BELIEBIGER Kombination in Höhe ihres Schwellenwertes abzugeben um ein Feld auf der *Heimatfrontstatusanzeige* zurückzugehen. Eine Nation kann nicht hinter das weiße Feld oder mehr als ein Feld pro Runde zurückbewegen.

Schritt 4. Anwenden der Nachteile aus zu hoher Belastung

Die Nachteile aus zu hoher *Belastung* sind kumulativ (d.h. gelten falls sich eine Nation in dem Bereich oder einem schlimmeren befindet) und werden jede Runde angewandt.

Nachteile von zu hoher Belastung

- **Weißer Bereich:** „Erträgliche Belastung“ Keine Nachteile, das Ausgangsfeld.
- **Blauer Bereich:** „zivile Unruhen“ Die Nation muss, sofern möglich, 3 Rohstoffe abgeben um an der Heimatfront die Ordnung wieder herzustellen.
- **Gelber Bereich:** „Unbrauchbare Infrastruktur“ Alle von der Nation kontrollierten Bahnlinien (auch solche in eroberten Gebieten) können weder von ihr, noch von Verbündeten genutzt werden (*Siehe S.10*). Es ist kein Seehandel mit neutralen Staaten mehr möglich (*Siehe S.22*) und Häfen geben keinen *Hafenvorteil* (*Siehe S.15*) mehr, auch für Verbündete nicht. Funktionierende Bahnlinien und Häfen von Verbündeten können jedoch für den Bahntransport bzw. *Hafenvorteil* genutzt werden, ebenso wie es weiterhin möglich ist, Einheiten in eigenen Häfen zu platzieren (*Siehe S.20*).
- **Oranger Bereich:** „Unterbrochene Nachschublinien“ Wegen fehlender Moral und Organisation an der Front hat die Nation in *Phase 2 – Strategische Planung* DREI Bewegungsbefehle pro Runde weniger zur Verfügung. Streicht die letzten 3 Felder auf der B&P Liste der Nation durch.
- **Roter Bereich:** „Wirtschaftlicher Zusammenbruch“ Es werden keine neuen Rohstoffe mehr erwirtschaftet. Noch vorhandene können aber eingesetzt oder zerstört werden.
- **Grauer Bereich:** „Massendesertionen“ Pro Belastungspunkt begeht eine Einheit Fahnenflucht und kommt auf die Verlustliste. Der Spieler entscheidet selbst, welche Einheiten er vom Spielbrett nimmt. Die Belastungspunkte verbleiben weiterhin auf der Moraltafel. Anmerkung: Nachdem die Nachteile des Grauen Feldes zum Tragen gekommen sind kann es geschehen, dass in einem umkämpften Landgebiet die verteidigende Seite keine Landeinheiten mehr hat. In diesem Fall wird der Gebietsstatus erst in der nächsten Runde an-gepasst und der Angreifer muss vorher gegen die Garnison kämpfen, falls immer noch keine verteidigenden Einheiten anwesend sind und die Nation bis dahin noch nicht aus dem Spiel ausgeschieden ist (*Siehe S.23 Zusammenbruch einer Nation*).

Phase 7: Produktion

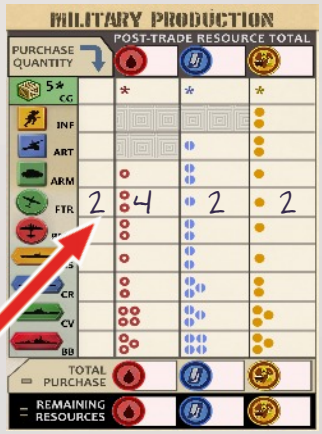
Es ist an der Zeit Waffen her- und neue Infanterieeinheiten aufzustellen. Alle Nationen füllen im Geheimen ihre *B&P Listen* aus.

Schritt 1. Eintragen der verfügbaren Rohstoffe

Jede Nation überträgt ihre verfügbaren Rohstoffe von der *Rohstoffanzeige* in die „anfängliche Rohstoffe“ [Initial Ressources] Felder auf der *B&P Liste*.

Schritt 2. Niederschreiben der Einheitenkäufe

Die einzelnen Nationen tragen ihre Käufe auf ihrer B&P Liste ein (Anzahl der jeweiligen Einheit + Rohstoffkosten). Die farbigen Punkte auf der Liste geben die Kosten pro Einheit an. Tragt die Gesamtkosten aller Einheiten in das entsprechende Feld ein, zieht sie von den nach dem Handeln verfügbaren Rohstoffen ab und notiert das Ergebnis in den schwarz umrandeten Feldern.



***Konsumgüter* kosten 5 Rohstoffe beliebiger Art und Mischung.**

> ***Kaufbeispiel:*** *2 Jagdflugzeuge zu bauen kostet 4 Öl, 2 Eisen und 2 ASR*

Schritt 3. Tätigen der Einheitenkäufe

Sobald alle Nationen ihre Käufe niedergeschrieben haben, werden die Käufe getätigt, nachdem ein gegnerischer Spieler die Rechnung auf Richtigkeit überprüft hat. Nehmt die erworbenen Einheiten aus deren *Aufbewahrungsschachtel* und passt die *Rohstoffanzeige* an.

Schritt 4. Platziert neue Einheiten

In Zugreihenfolge platzieren die einzelnen Nationen ihre neuerworbenen Einheiten in von ihnen kontrol-lierte Landgebiete mit Industriebetrieben (auch in *umkämpfte* oder eroberte). Legt einen *Industrie-marker* auf jeden Stapel zu produzierender Einheiten. Dabei werden alle zu produzierenden Einheiten, unabhängig von ihrem Einheitentyp auf einen Stapel gelegt, Luft-, See- und Landstreitkräfte also alle in denselben. Der Stapel darf dabei eine maximale Ein-heitenzahl in Höhe des SW des Gebietes beinhalten (und nicht 8 wie sonst). Seeeinheiten können nur in einem Gebiet mit angeschlossenem Hafen platziert werden. Bedenkt die eventuell durch *strategisches Bombardement* verringerte Produktionskapazität(*Siehe S.17*).

> ***Beispiel:*** *1 Flugzeugträger, 1 Artillerie und 1 Bomber werden unter einem Industriemarker platziert. Nur 3 Einheiten können in Eastern Australia produziert werden (wie die Schornsteine und der SW anzeigen).*

Einheiten, die so nicht platziert werden können, sind verloren und kommen zurück in die Aufbewahrungsschachtel. Die gegnerische Partei sollte kontrollieren, ob die erlaubte Einheitenzahl eingehalten wird. Diesen, noch zu produzierenden, Einheiten kann kein *Bewegungsbefehl* erteilt und sie können auch nicht angegriffen, wohl aber *strategisch bombardiert* (*Siehe S.17*) oder *erbeutet* werden (*Siehe S.19*). Legt zu produzierende Seestreitkräfte nicht in eine angrenzende Seezone, dies geschieht erst in *Phase 5: Landen und platzieren*. *Konsumgüter* werden nicht in ein Gebiet, sondern direkt auf das entsprechende Feld der *Moraltafel* gelegt und daher unabhängig von Produktionskapazitäten produziert.

CHINESISCHE MOBILMACHUNG: China muss erworbene Infanterieeinheiten **sofort** in ein beliebiges, von ihnen kontrolliertes Gebiet mit dem *Mobilmachungssymbol* platzieren, aber ebenfalls nicht mehr Einheiten als der SW des Gebietes beträgt. Artillerieeinheiten kann China nur auf normalem Wege in Gebieten mit einem Produktionswert bauen (z.B. ***Peiping***).

Handel mit neutralen Staaten

Handel ist nur im Szenario **Globaler Krieg** möglich und nur mit neutralen Staaten die das passende Rohstoffsymbol haben und nicht umkämpft sind (*Siehe S.25*). Das Rohstoffsymbol zeigt an, was angeboten wird, daher wird der neutrale Staat nur die beiden anderen Rohstoffe annehmen. *Mexico z.B. bietet nur Eisen an, es wird dieses nicht annehmen.* Nationen können nicht miteinander handeln.

WECHSELKURSE: ASR werden in Posten von 5 gehandelt, Eisen in Posten von 3 und Öl in Posten von 2. (*Beispiel: Man benötigt 2 Öl um 5 ASR zu erhandeln und zahlt 5 ASR für 2 Öl*).

HANDELSBESCHRÄNKUNGEN: Pro-Alliierte neutrale Staaten (hellgrün eingefärbt) werden niemals mit den Achsenmächten handeln, es sei denn sie wären von diesen erobert worden. Ein eroberter neutraler Staat wird nur mit seinem Besitzer und dessen Verbündeten handeln. **China kann überhaupt nicht handeln.**

LANDHANDELSROUTEN: Eine Nation kann über Land handeln wenn sie oder ein Verbündeter ein Landgebiet kontrolliert, welches an den neutralen Staat angrenzt und nicht umkämpft ist.

SEEHANDELSROUTEN: Um über See handeln zu können muss die Hafenseezone des neutralen Staates frei von gegnerischen Seestreitkräften sein, ausgenommen Truppentransporter. Die Achsenmächte brauchen zusätzlich befreundete Seestreitkräfte in der nicht *umkämpften* Hafenseezone.

> *Um mit **Arabia** handeln zu können, muss Japan entweder **Middle East** kontrollieren ODER einen Marinebefehlsmarker in **I-1** haben.*

EINEN HANDEL VOLLZIEHEN: Ein getätigter Handel muss vor Schritt 3 öffentlich verkündet und die Route (*s.o.*) vom Gegner überprüft werden. Jede Nation kann nur einen Handel pro Runde durchführen (*also z.B. nicht mehrmals 2 Öl für 5 ASR erhandeln*). Passt nach dem Handel die verfügbaren Rohstoffe auf der Rohstoffanzeige entsprechend an und übertragt den neuen Stand auf die *B&P Liste*. Neutrale Staaten können beliebig oft pro Runde handeln.

ZUR ERINNERUNG: Nach *Phase 7: Produktion* beginnt eine neue Runde. Überprüft noch einmal ob auch alle *Gebietskarten* von *umkämpften* Gebieten wirklich umgedreht wurden, da dies Einfluss auf das Einkommen in *Phase 1: Verwaltung der Wirtschaft* hat.

Sieg & Niederlage

Siegbedingungen überprüfen

Falls eine Seite die Siegbedingungen des gewählten Szenarios zu diesem Zeitpunkt erfüllt, hat sie das Spiel gewonnen. Falls beide Seiten ihre Siegbedingungen erfüllt haben, spielt weiter, bis nur noch eine Seite dies tut. Falls aus irgendeinem Grund keine Seite mehr Einheiten auf dem Spielbrett hat, haben alle verloren.

Zusammenbruch einer Nation

Falls eine Nation am Ende der Runde keine Einheiten mehr auf dem Spielbrett hat **und** seine *Nationalflagge* sich in dem *Grauen Feld* der *Heimatfront Statusanzeige* befindet, scheidet sie aus dem Spiel aus. Alle ihre noch vorhandenen Ressourcen sind verloren und alle von ihr noch kontrollierten Landgebiete verlieren ihre *Garnison* und können von jeder beliebigen Nation erobert werden. Verbündete Nationen können dies ebenfalls tun, und tun dies auch augenblicklich, falls sie **irgendeine** Einheit in diesen Landgebieten haben, selbst wenn diese *umkämpft* sind. (Falls mehrere Alliierte dies könnten und Uneinigkeit herrscht, entscheidet die Zugreihenfolge) Sie geben auch befreite Ursprungsgebiete ihres ausgeschiedenen Verbündeten nicht mehr an diesen weiter, sondern übernehmen selbst die Kontrolle. Sobald eine Nation ausgeschieden ist, verbleiben Gebietskarten mit ihrer Flagge dauerhaft auf der Seite *umkämpft*. Die Nation und von ihr beherrschte Gebiete zählen nun allen anderen Nationen gegenüber als *feindlich*. Sie können daher von allen erobert werden und es werden auch ganz normal Orden dafür verteilt.

Spielsitzungsprotokoll

Datum	Nation(en)	Spieler	Ergebnis

Neutralitätspakte und Stalindoktrin

Der Japanisch-Sowjetische Neutralitätspakt

Dieser Nichtangriffspakt zwischen Japan und der Sowjetunion, historisch auf 5 Jahre geschlossen, ist nur im Szenario **Globaler Krieg** gültig.

BEWEGUNGSEINSCHRÄNKUNGEN (SOLANGE DER PAKT GÜLTIG IST):

- Keiner der Beteiligten kann Landgebiete, die sich unter Kontrolle des anderen befinden, betreten, durchqueren oder überfliegen.
- Die Einheiten eines der Beteiligten wird Einheiten des anderen nicht aufhalten. *(Falls z.B. die Sowjetunion das japanisch kontrollierte Burma von Indien aus angreifen wollte, würde dies den Pakt brechen. Aber wenn etwaige japanische Einheiten in Indien diese aufhalten würden, dann hätte Japan den Pakt zuerst gebrochen. Erst eine vollendete Handlung bricht den Pakt.)*
- Keiner der Beteiligten kann einen Neutralen Staat betreten, wenn sich dort Einheiten des anderen befinden.
- Die Sowjetunion darf keine Truppentransporter in den Pazifik bewegen. (Seezonen, deren Identifikationskode mit "***P-***" anfängt).

KAMPFEINSCHRÄNKUNGEN (SOLANGE DER PAKT GÜLTIG IST):

- Keiner der Beteiligten kann Geleitzüge des anderen unterbrechen.
- Keiner der Beteiligten kann an einem Kampf teilnehmen, der zu Verlusten des anderen führen könnte. In seltenen Fällen könnte die Anwesenheit mehrerer Nationen zur Notwendigkeit von zwei verschiedenen Kämpfen in einem Gebiet führen. Diese werden jeweils mit Beteiligung nur des ersten und dann nur des zweiten Beteiligten nach Zugreihenfolge durchgeführt. *Wenn z.B. England, Japan und Deutschland Einheiten in Indien haben und die Sowjetunion Einheiten hineinbewegt, resultieren daraus zwei verschiedene Kämpfe. Einmal England und die Sowjetunion gegen Deutschland und einmal England gegen Japan und Deutschland. Welcher Kampf zuerst stattfindet wird durch die Zugreihenfolge von Japan und der Sowjetunion bestimmt.*
- Keiner der Beteiligten kann die Eroberung eines Gebietes einer dritten Nation durch seine Anwesenheit verhindern. Wenn beide Beteiligten Einheiten in einer Seezone oder einem von einer dritten Nation kontrollierten Landgebiet haben, dann koexistieren sie friedlich. Falls das Gebiet später von einem der Beteiligten kontrolliert wird, muss der andere seine Einheiten in der nächsten Runde mittels Bewegungsbefehl herausbewegen oder diese auf die Verlustliste legen.
- Keiner der Beteiligten kann einen Hafenvorteil in einem Kampf an dem der andere beteiligt ist zur Verfügung stellen.

Anmerkung: Kämpfe, Geleitzugunterbrechungen und Hafenvorteil sind normalerweise nicht optional, in diesen Fällen aber schon.

ANNULLIERUNG DES PAKTES: Der Pakt verliert seine Gültigkeit (ohne Strafe) wenn:

- einer der Beteiligten die rote Zone auf der Heimatfrontstatusanzeige erreicht, oder
- entweder ***Moscow*** oder ***Greater Germany*** erobert wurden oder umkämpft sind.

PAKTBRUCH: Wenn einer der Beteiligten einen Befehl oder eine Aktion durchführt, die eine der obigen Einschränkungen missachtet, dann ist der Pakt dauerhaft gebrochen. Einer der Beteiligten kann den Pakt auch so jederzeit einfach brechen, außer während *Phase 6: Moral* und *Phase 7: Produktion*. Falls es eine Rolle spielt, bestimmt die Zugreihenfolge, wer sich zuerst dazu entscheiden darf.

- **BELASTUNGSNACHTEIL -** Die Nation, die den Pakt bricht erhält einmalig **6 Belastung** und rückt entspechend auf der Moraltafel vor.
- **ORDENSNACHTEIL -** Die Nation, die den Pakt bricht, erhält keine Orden für Gebiete des anderen, die sie in derselben Runde erobert. Für Gebiete von anderen feindlichen Nationen erhält sie weiterhin Orden.

Der Sowjetisch-Chinesische Nichtangriffspakt

Sowjetische Befehlsmarker können keine ursprünglich chinesischen Gebiete (gelbe Grenzlinien, *vgl. Besetzte Gebiete auf S.19)* die von China kontrolliert werden betreten. Sowjetische Lufteinheiten können diese Gebiete durchqueren, dort aber nicht landen. Chinesische Befehlsmarker können keine ursprünglich sowjetischen Gebiete (braune Grenzlinien, *vgl. Besetzte Gebiete auf S.19)* die unter sowjetischer Kontrolle sind betreten. Der Pakt verliert seine Gültigkeit sobald einer der Beteiligten die rote Zone auf der Heimatfrontstatusanzeige erreicht.

Die Stalindoktrin

Bis die Sowjetunion die rote Zone auf der Heimatfrontstatusanzeige erreicht, können Landeinheiten der anderen Alliierten ursprünglich sowjetische Gebiete (braune Grenzlinien, vgl. *Besetzte Gebiete* auf S.19) nicht betreten oder durchqueren, AUßER diese sind zum Zeitpunkt der Bewegung *umkämpft*. *Einheiten der USA könnten z.B. deutschen Einheiten in russisches Gebiet folgen sofern die USA in der Zugreihenfolge nach Deutschland an der Reihe ist oder das Gebiet bereits umkämpft war.* Solange die Stalindoktrin gültig ist, können nichtsowjetische verbündete Lufteinheiten diese Gebiete betreten oder durchqueren, aber nicht in ihnen landen.

AUSNAHME FÜR BEFREITE GEBIETE: Für die Stalindoktrin und den Sowjetisch-Chinesischen Nichtangriffspakt gilt, dass Einheiten der anderen Alliierten, die sich in einem der "verbotenen" Gebiete befinden nachdem dieses vom Gegner befreit wurde, in diesem verbleiben oder andere "verbotene" Gebiete betreten können, sofern sich dort bereits verbündete Einheiten anderer Alliierter als der kontrollierenden Nation befinden. Wenn sie ein nicht ursprünglich sowjetisches/chinesisches Gebiet betreten, können sie allerdings nicht zurückkehren.

Neutrale Staaten

Drei Arten neutraler Staaten

Neutrale Staaten können keine Einheiten produzieren und erwirtschaften auch kein Rohstoffeinkommen. Sie können aber im Szenario **Globaler Krieg** mit Nationen während *Phase 7: Produktion* Rohstoffe tauschen, sofern sie ein Rohstoffsymbol zeigen (*Siehe S.22 Handeln mit neutralen Staaten*). Die Streitkräfte eines neutralen Staates (s.u. oder auf dem Spielbrett) werden nur im Falle eines Angriffes auf diese aktiv (und nur einmal im ganzen Spiel). Die 3 Arten von neutralen Staaten sind:

Echt neutrale Staaten

(*auf der Karte hellgrau gefärbt*) Echt neutrale Staaten neigen keiner Seite zu. Wenn einer dieser Staaten von einer Spielernation kontrolliert wird, neigt er dessen Bündnis zu – Pro-Achsen oder Pro-Alliierte. Danach gelten entsprechende Handelsbeschränkungen (*Siehe S.22*).

- ***Afghanistan*** – 4 Infanterie
- ***Angola*** – 3 Infanterie
- ***Colombia*** – 4 Infanterie (handelt ASR)
- ***Ireland*** – 3 Infanterie
- ***Mongolia*** – 3 Infanterie
- ***Mozambique*** – 3 Infanterie
- ***Portugal*** – 4 Infanterie
- ***Arabia*** – 3 Infanterie (handelt Öl)
- ***Spain*** – 6 Inf., 2 Artillerie, 1 Jagdflugzeug (handelt ASR)
- ***Sweden*** – 4 Inf., 1 Art., 1 Jagdflugzeug (handelt Eisen)
- ***Switzerland*** – 3 Infanterie
- ***Turkey*** – 6 Infanterie, 2 Artillerie, 1 Jagdflugzeug
- ***Venezuela*** – 4 Infanterie (handelt Öl)

Neutrale Staaten angreifen

Phase 3: Bewegung
Wenn ein neutraler Staat das erste Mal von Einheiten betreten wird, wird es je nach Angreifer sofort *pro-Alliierte bzw. pro-Achsen*, und zwar zu Gunsten des Bündnisses dem der Angreifer nicht angehört (zeigt das mittels eines Landemarkers an). Stellt die verteidigenden Einheiten *(laut obiger Liste)* in dem angegriffenen Landgebiet auf, allerdings **ohne** Befehlsmarker. Ein *aktiver Konfliktmarker* wird in das angegriffene Gebiet gelegt und der Kampf in *Phase 4: Kampf* abgearbeitet. Anmerkung: Lufteinheiten können über neutrale Staaten fliegen, ohne dass sich am Status dieser etwas ändert oder Einheiten aufgestellt werden.

Phase 4: Kampf:
Ein Mitgliedes des Bündnisses, das in Gegnerschaft zum Angreifer steht, wird zum Oberbefehlshaber für diesen Kampf (Zugreihenfolge entscheidet bei Uneinigkeit). In der Runde in der sie aufgestellt wurden kommen zerstörte verteidigende neutrale Einheiten zurück in die Aufbewahrungsschachtel und nicht auf die Verlustliste. Eine Garnison (*Siehe S.15*) ist auch in einem leeren neutralen Gebiet vorhanden (auch falls es gar keine verteidigenden Einheiten hat, wie z.B. ***Iceland***).

- **Falls der Angreifer gewinnt**, also alle verteidigenden Landstreitkräfte zerstört und selbst welche übrig behält, wird der ehemals neutrale Staat von der angreifenden Nation kontrolliert und diese platziert ihre Nationalflagge an Stelle des Landemarkers. Sofern mehrere Nationen auf Seiten des Angreifers beteiligt waren, entscheidet der siegreiche Befehlshaber welche Nation seine Nationalflagge platziert, die Kontrolle übernimmt und die Gebietskarte erhält (*Siehe S.19*).
- **Falls Verteidiger überleben**, kommen sie unter einen/mehrere Befehlsmarker der kontrollierenden Nation, und können von dieser ganz
- normal bewegt werden. Falls das Gebiet nicht erobert wurde, erhält diese Nation auch die Gebietskarte und platziert ihre Nationalflagge.
- Die Kontrolle über die verteidigenden Truppen oder das Landgebiet kann später nicht an einen Verbündeten weitergereicht werden.

Phase 5: Flugzeuge landen und gebaute Einheiten platzieren:
Wenn der neutrale Staat erobert wurde, aber Lufteinheiten auf der Verteidigerseite überleben, müssen diese in einem verbündeten Gebiet landen oder werden zerstört.

Phase 6: Moral:
Die Nation, die den neutralen Staat zuerst angegriffen hat, erhält **einen *Belastungsmarker***, unabhängig davon ob der Angriff erfolgreich war oder gescheitert ist. Ein neutrales oder ehemals neutrales Landgebiet zu erobern bringt keinen Orden ein.

Phase 7: Produktion:
Wenn er Rohstoffe anbietet, können die kontrollierende Nation und deren Bündnispartner (außer China) mit einem ehemals neutralen Staat handeln.

Pro-Alliierte neutrale Staaten

(*auf der Karte hellgrün gefärbt*) Pro-Alliierte neutrale Staaten sind mit den Alliierten *verbündet*. Sie können von alliierten Streitkräften betreten werden, stellen ihrem Bündnis einen Hafenvorteil zur Verfügung und handeln nicht mit den Achsenmächten, es sei denn, diese erobern sie (*siehe oben*).

- ***Brazil*** – 4 Inf., 2 Artillerie, 1 Jagdflugzeug (handelt Eisen)
- ***Central America*** – Keine Einheiten
- ***Greenland*** – Keine Einheiten
- ***Iceland*** – Keine Einheiten
- ***Mexico*** – 3 Infanterie, 1 Artillerie (handelt Eisen)
- ***West Indies*** – Keine Einheiten

Pro-Achse neutrale Staaten

(*keine am Anfang des Spiels, aber ein neutraler Staat kann von den Achsen erobert werden*) Durch eine entsprechende *Nationalflagge* wird dieser Zustand angezeigt. Sie können von den Streitkräften der Achse betreten werden, stellen ihrem Bündnis einen Hafenvorteil zur Verfügung und handeln nur mit diesem.

WÄHLT EIN SZENARIO AUS

Die fünf folgenden Szenarien bilden jeweils einen bestimmten Teil des Zweiten Weltkrieges ab. Dadurch kann das Spiel an eine unterschiedliche Spieleranzahl wie auch gewünschte Spieldauer angepasst werden. Egal welches Szenario ihr auswählt, es wird immer davon ausgegangen, dass der zweite Weltkrieg in seiner Gänze stattfindet. Trotzdem sind in einigen Szenarien nicht alle Territorien im Spiel.

WICHTIG: Benutzt nur die im Szenario angegebenen Gebietskarten und platziert auch nur in diesen Starteinheiten. Falls eine zugehörige Seezone nicht im Spiel ist, platziert dort keine Seeeinheiten. Im Szenario nicht eingesetzte Gebiete erwirtschaften keine Rohstoffe und können, ebenso wie ungenutzte neutrale Staaten, nicht betreten werden (auch nicht von Lufteinheiten). Handel mit neutralen Staaten ist nur im Szenario **Globaler Krieg** möglich. Überzählige Felder auf der Zugreihenfolgsanzeige werden mittels Landemarkern abgedeckt.

Falls ein Spieler mehrere Nationen übernimmt, achtet darauf, dass die einzelnen Nationen getrennt gespielt werden. Jede Nation hat weiterhin ihre eigene *B&P Liste*. Es sei denn es ist etwas Anderes angegeben, gelten die Pakte und die Stalindoktrin (*Siehe S. 24*).

BLITZSPIELPRODUKTIONSWERT:

3	7	5	10	8	4	6
4	6	6	5	6	4	7

GLOBALER KRIEG

SCHWELLENWERTE FÜR BELASTUNG:

6 SPIELER (MAXIMUM)

- Spieler 1 - China und die USA
- Spieler 2 - Großbritannien
- Spieler 3 - Die Sowjetunion
- Spieler 4 - Deutschland
- Spieler 5 - Italien
- Spieler 6 - Das Kaiserreich Japan

5 SPIELER

- Spieler 1 - China und die USA
- Spieler 2 - Großbritannien
- Spieler 3 - Die Sowjetunion
- Spieler 4 - Deutschland und Italien
- Spieler 5 - Das Kaiserreich Japan

4 SPIELER

- Spieler 1 - China und die Sowjetunion
- Spieler 2 - Großbritannien und die USA
- Spieler 3 - Deutschland und Italien
- Spieler 4 - Das Kaiserreich Japan

3 SPIELER

- Spieler 1 - China und die Sowjetunion
- Spieler 2 - Großbritannien und die USA
- Spieler 3 - Deutschland, Italien und das Kaiserreich Japan

2 SPIELER

- Spieler 1 - Alliierte (China, Großbritannien, die Sowjetunion und die USA)
- Spieler 2 - Achsenmächte (Deutschland, Italien und das Kaiserreich Japan)

BESONDERE REGELN

Die Achsenmächte gewinnen, falls sie zwei der alliierten Hauptstädte kontrollieren (***Eastern United States, Great Britain, Moscow***). Die Alliierten gewinnen, falls sie ***Greater Germany*** und ***Japan*** kontrollieren. Benutzt die mit „Global“ beschriftete Seite der Moraltafel.

GEBIETSKARTEN

In diesem Szenario sind ALLE Gebietskarten, einschließlich neutraler Staaten, im Spiel.

BLITZSPIELPRODUKTIONSWERT:

DER KRIEG IN EUROPA

SCHWELLENWERTE FÜR BELASTUNG:

4	5	5	8	4	
4	5	4	6	4	

5 SPIELER

- Spieler 1 - Großbritannien
- Spieler 2 - Die Sowjetunion
- Spieler 3 - Die USA
- Spieler 4 - Deutschland
- Spieler 5 - Italien

4 SPIELER

- Spieler 1 - Großbritannien
- Spieler 2 - Die Sowjetunion
- Spieler 3 - Die USA
- Spieler 4 - Deutschland und Italien

3 SPIELER

- Spieler 1 - Großbritannien (und die Sowjetunion)
- Spieler 2 - Die USA (und die Sowjetunion)
- Spieler 3 - Deutschland und Italien

(Die Alliierten können sich entscheiden, wer 2 Nationen übernimmt.)

2 SPIELER

- Spieler 1 - Großbritannien, die Sowjetunion und die USA
- Spieler 2 - Deutschland und Italien

BESONDERE REGELN

Die Achsenmächte gewinnen, falls sie eine der folgenden alliierten Hauptstädte kontrollieren (***Eastern United States, Great Britain, Moscow***).

Die Alliierten gewinnen, falls sie ***Greater Germany*** kontrollieren.

- Großbritannien und die USA können pro Zug nur 6 Bewegungsbefehle erteilen.
- Benutzt die mit „Europa“ [Europe] beschriftete Seite der Moraltafel.

GEBIETSKARTEN

- Deutschland und Italien nutzen alle ihre Gebietskarten.
- Die Sowjetunion nutzt alle ihre Gebietskarten außer ***Soviet Sakhalin***.
- Die USA nutzen **nur** die Karten ***Eastern United States*** und ***Central United States***.
- Alle neutralen Staaten **außer** ***Mongolia*** und ***Afghanistan*** werden genutzt.
- Großbritannien nutzt folgende Gebietskarten **nicht**:
  - **India**
  - **Ceylon**
  - **Papua**
  - **Western Australia**
  - **South Australia**
  - **Northern Territory**
  - **Eastern Australia**
  - **New Hebrides**
  - **New Zealand**

BLITZSPIELPRODUKTIONSWERT:

DER KRIEG IM PAZIFIK

SCHWELLENWERTE FÜR BELASTUNG:

3	3		5			6
4	4		4			6

3 SPIELER

- Spieler 1 - China und Großbritannien
- Spieler 2 - Die USA
- Spieler 3 - Das Kaiserreich Japan

2 SPIELER

- Spieler 1 - China, Großbritannien und die USA
- Spieler 2 - Das Kaiserreich Japan

BESONDERE REGELN

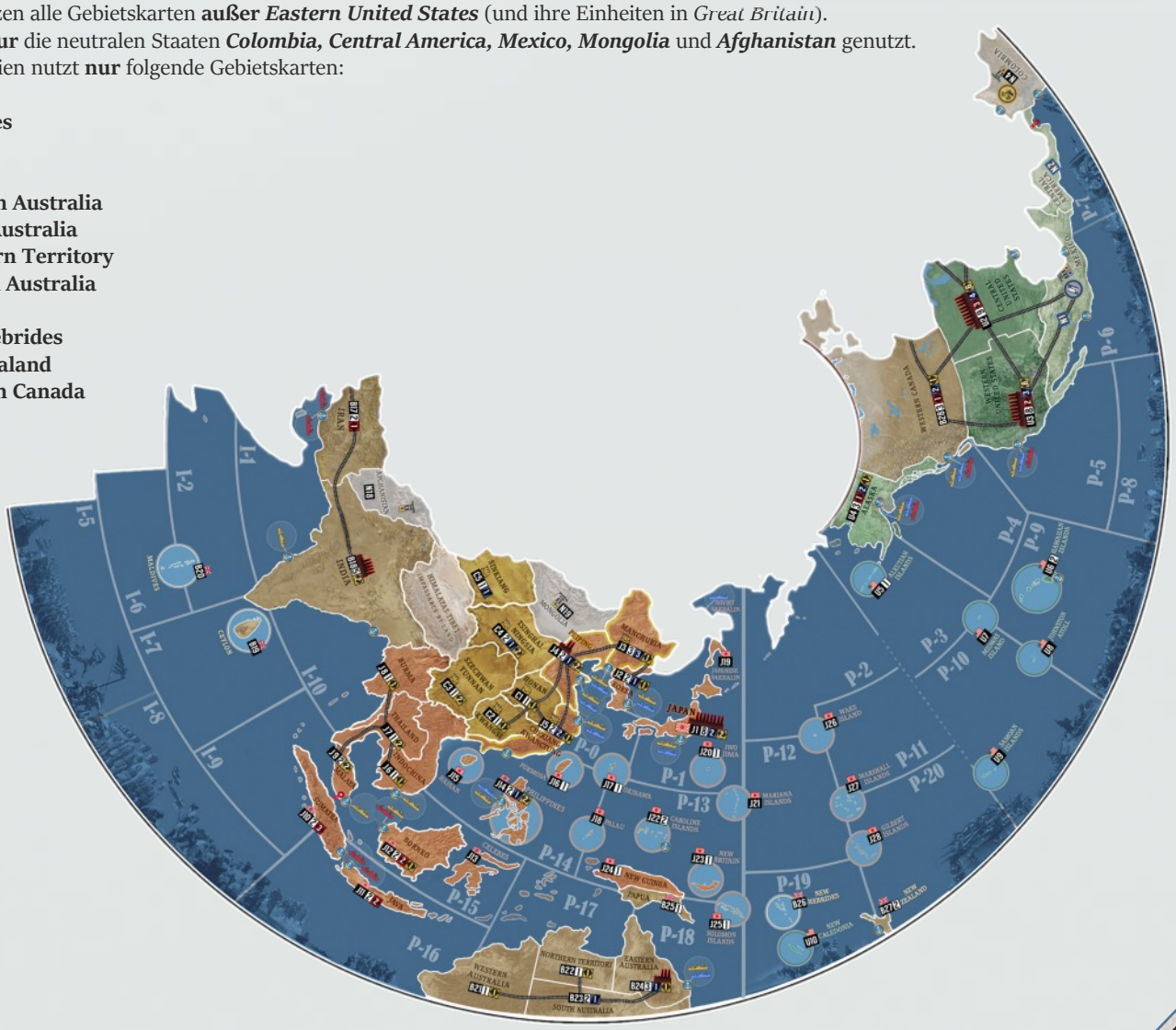
Japan gewinnt, falls es sowohl ***Eastern Australia*** oder ***India*** **als auch** entweder ***Hawaii, Alaska*** oder ***Western United States*** kontrolliert. Legt Orden auf diese Gebiete um ihren Status als Hauptstädte für dieses Szenario anzuzeigen.

Die Alliierten gewinnen, falls sie ***Japan*** kontrollieren.

- Großbritannien und die USA können pro Zug nur 6 Bewegungsbefehle erteilen.
- Benutzt die mit „Pazifik“ [Pacific] beschriftete Seite der Moraltafel.

GEBIETSKARTEN

- Japan und China nutzen all ihre Gebietskarten.
- Die USA nutzen alle Gebietskarten **außer *Eastern United States*** (und ihre Einheiten in *Great Britain*).
- Es werden **nur** die neutralen Staaten ***Colombia, Central America, Mexico, Mongolia*** und ***Afghanistan*** genutzt.
- Großbritannien nutzt **nur** folgende Gebietskarten:
  - **Iran**
  - **Maldives**
  - **India**
  - **Ceylon**
  - **Western Australia**
  - **South Australia**
  - **Northern Territory**
  - **Eastern Australia**
  - **Papua**
  - **New Hebrides**
  - **New Zealand**
  - **Western Canada**



BLITZSPIELPRODUKTIONSWERT:

NORD AFRIKA

SCHWELLENWERTE FÜR BELASTUNG:

	3		5	3	4
	4		4	6	4

4 SPIELER

- Spieler 1 - Großbritannien
- Spieler 2 - Die USA
- Spieler 3 - Deutschland
- Spieler 4 - Italien

3 SPIELER – OPTION A

- Spieler 1 - Großbritannien und die USA
- Spieler 2 - Deutschland
- Spieler 3 - Italien

3 SPIELER – OPTION B

- Spieler 1 - Großbritannien
- Spieler 2 - Die USA
- Spieler 3 - Deutschland und Italien

2 SPIELER

- Spieler 1 - Großbritannien und die USA
- Spieler 2 - Deutschland und Italien

BESONDERE REGELN

Die Achsenmächte (Deutschland und Italien) gewinnen, wenn sie **Egypt** und **Middle East** kontrollieren oder - wie unwahrscheinlich es auch sein mag - entweder **Eastern United States** oder **Great Britain**.

Die Alliierten (Großbritannien und die USA) gewinnen, wenn sie **Italy** oder alle 5 afrikanischen Mittelmeergebiete kontrollieren: **French Morocco**, **Algeria**, **Tunisia**, **Libya** und **Egypt**.

- Alle Nationen können pro Zug nur 6 Bewegungsbefehle erteilen.
- Benutzt die mit „Europa" [Europe] beschriftete Seite der Moraltafel.

GEBIETSKARTEN

Großbritannien nutzt folgende Gebietskarten **nicht**:

- **Ceylon**
- **Western Australia**
- **South Australia**
- **Northern Territory**
- **Eastern Australia**
- **Papua**
- **New Hebrides**
- **New Zealand**

Die USA nutzen nur die Gebietskarten von **Eastern United States** und **Central United States** (und ihre Einheiten in **Great Britain**).

Deutschland nutzt nur die folgenden Gebietskarten (und seine Einheiten in **Libya**):

- **France**
- **Bulgaria Rumania**
- **French Morocco**
- **Algeria**
- **Tunisia**
- **Crete**
- **French West Africa**
- **Madagascar**

Italien nutzt alle seine Gebietskarten.

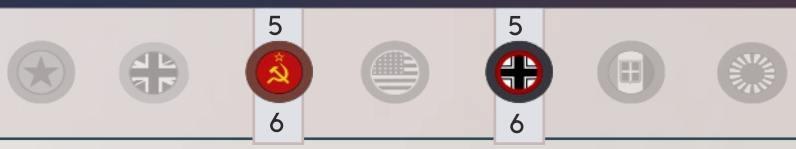
Alle Echt neutralen Staaten nehmen nicht am Spiel teil.

Pro-Alliierte neutrale Staaten (**Brazil, Central America, Greenland, Iceland, Mexico** und **West Indies**) nehmen normal am Spiel teil.

BLITZSPIELPRODUKTIONSWERT:

DIE OSTFRONT

SCHWELLENWERTE FÜR BELASTUNG:



2 SPIELER

- Spieler 1 - Die Sowjetunion
- Spieler 2 - Deutschland (Italien wird nicht genutzt. In diesem Szenario kümmert es sich um das Mittelmeer und Afrika)

BESONDERE REGELN

Wer am Ende der Moralphase beide Hauptstädte kontrolliert gewinnt das Spiel, es sei denn, eine Nation scheidet vorher aus dem Spiel aus (*Siehe S.23*).

- Benutzt die mit „Ostfront“ [Eastern Front] beschriftete Seite der Moraltafel.
- Nur Seezonen, die an ein im Spiel befindliches Landgebiet angrenzen, können befahren werden. Dies gilt nicht für den Pazifik oder das Mittelmeer.
- Deutschland behält unter allen Umständen die Kontrolle über Meerenge zwischen A-5 und A-6.

GEBIETSKARTEN

- Es werden nur die neutralen Staaten ***Sweden, Switzerland*** und ***Turkey*** genutzt.
- Die Sowjetunion nutzt alle ihre Gebietskarten außer ***Soviet Sakhalin***.
- Um darzustellen, dass Deutschland an zwei Fronten kämpfen muss nutzt es **nur** die folgenden Gebietskarten:
  - **Greater Germany**
  - **Poland/Slovakia/Hungary**
  - **Bulgaria/Rumania**
  - **Ukraine**
  - **Belarus**
  - **Baltic States**
  - **Finland**

Regeln für Fortgeschrittene

Die folgenden Regeln können genutzt werden, wenn dem alle Spieler zustimmen:

Gleichzeitige Kämpfe

Um eine Partie zu verkürzen könnt ihr euch darauf einigen ein zweites Kampftableau zu nutzen. Beide Seiten müssen sich dabei auf eine Methode einigen, mit der die Reihenfolge der Abhandlung der Konfliktmarker bestimmt wird. Ein Spieler sollte günstigerweise nicht an beiden Konflikten beteiligt sein. Und es wäre hilfreich, wenn insgesamt 20 Würfel zur Verfügung stünden.

Reduzierung der maximalen Chargensanzahl durch Truppenüberlegenheit

Nur für den Bodenkampf:

- Falls eine Seite 1 Einheitengattung (Land- oder Seeeinheiten) weniger hat als die andere, wirft sie maximal 2 Chargen (20 Würfel).
- Falls eine Seite 2+ Einheitengattung (Land- oder Seeeinheiten) weniger hat als die andere, wirft sie maximal 1 Charge (10 Würfel).

Langstreckenanlandungen

Truppentransporter können sich auch zwei Gebiete weit bewegen, falls sie ihre Bewegung in einer Seezone starten, die erste Bewegung in eine Seezone und die zweite in ein Landgebiet führt UND mindestens eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Das Landgebiet ist *verbündet* (egal, ob *umkämpft* oder nicht).
- Im Landgebiet befinden sich bereits *verbündete* Landeinheiten (Ein Brückenkopf wurde bereits errichtet).
- Es befinden sich keine gegnerischen Landeinheiten in dem Landgebiet. (Die Regeln für Garnisonen gelten ganz normal.)

Die Ausnahme beim Aufhalten von Truppentransportern (*Siehe S.10*) gilt hier nicht.

Reparatur von beschädigter Infrastruktur

Während *Phase 7: Produktion*, nach dem Handeln aber vor dem Tätigen der Einheitenkäufe (Schritt 3), können Nationen maximal 1 Bombenmarker pro Runde für je **9 Eisen** aus einem von ihnen kontrollierten Gebieten entfernen. Die Rohstoffe werden sofort von den verfügbaren abgezogen und die Reparatur muss öffentlich angekündigt werden.

Offiziersrollen

Teilt per Zufall oder gemeinsamer Entscheidung die 3 folgenden Offiziersrollen zu: Strategische Planung (SPO), Kämpfe (KaO) und Wirtschaft, Moral und Produktion (WMPO). Die Aufgabe dieser Offiziere ist es das Spiel zu vereinfachen und zu beschleunigen.

Offizier für strategische Planung (SPO)

- Nachdem du deine Bewegungsbefehle niedergeschrieben hast, erkläre den anderen, dass sie noch 5 Minuten für ihre Befehle haben.
- Überwache die Zugreihenfolge.
- Moderiere das Aufdecken der Ölgebote und die Festlegung der Zugreihenfolge und überprüfe, ob alles stimmt.
- Überprüfe, ob die ausgeführten Bewegungen mit den Bewegungsbefehlen übereinstimmen.
- Stelle sicher, dass fehlerhafte oder nicht eindeutige Bewegungsbefehle annulliert werden.
- Falls ein Spieler einen Bewegungsbefehl annullieren will, streiche ihn durch und gebe dies bekannt.
- Stelle fest, in welchen Gebieten ein Konflikt stattfindet und lege die entsprechenden Marker.
- Sage an, wenn es an der Zeit ist trägergestützte Flugzeuge zu starten.

Offizier für Kämpfe (KaO)

- Überwache, ob die Spieler in Zugreihenfolge Konfliktmarker abarbeiten.
- Unterstütze beide Seiten bei der Kampfdurchführung:
  - Überprüfe, ob die Einheiten auf dem Kampftableau richtig aufgestellt wurden.
  - Überprüfe, ob alle Einheiten eine Stellung eingenommen haben und
  - Truppenüberlegenheit und Hafenvorteil markiert wurden.
  - Überwache die korrekte Durchführung der beiden Kampfphasen.
  - Überprüfe, ob die Kosten für Einheitenreparaturen korrekt abgerechnet und etwaige Hafenvorteile beachtet wurden.
  - Überwache, ob Orden und Belastung korrekt verteilt wurden.
  - Stelle sicher, dass überlebende Einheiten zurück auf das Spielbrett kommen und zerstörte Einheiten in die richtige Zeile und Spalte der Verlustliste.
  - Falls nötig, stelle fest, ob Gebietskarten übergeben wurden.
- Wenn der **KaO** an einem Kampf teilnimmt überträgt er seine Aufgabe währenddessen an einen anderen Spieler.
- Überwache, ob in *Phase 5: Landen und platzieren* alle Luftstreitkräfte regelkonform landen und alle Einheitenstapel korrekt
- aufgeteilt und zusammengeführt werden.

Offizier für Wirtschaft, Moral und Produktion (WMPO)

- Stelle sicher, dass während *Phase 1: Verwaltung der Wirtschaft* die Rohstoffanzeige um den richtigen Betrag (ersichtlich aus den Gebietskarten einer Nation) angepasst wird.
- Rechne in *Phase 6: Moral* die zerstörten Einheiten in Belastungspunkte um und bewege die Nationalflaggen wenn nötig auf der Heimatfront Statusanzeige.
- Nachdem du deine Einheitenkäufe niedergeschrieben hast, erkläre den anderen, dass sie noch 5 Minuten haben, um ihre aufzuschreiben.

‚TAUCHT AB!'

(bezugnehmend auf ein berühmtes Zitat von Howard W. Gilmore: „Take her down").

EINE *WAR ROOM* NANO-ERWEITERUNG, VERSION 1

MATERIAL:

20 Geleitzugverlustmarker/Marker für abgetauchte U-Boote

Die Seite mit dem **Geleitzugverlust** wird genutzt, um versenkte Geleitzüge auf der *Moraltafel* anzuzeigen.

Die Seite mit den **U-Booten** wird genutzt, um U-Boote, die tauchend aus einem Kampf entkommen sind, auf der Weltkarte anzuzeigen.

Anmerkung: Diese Erweiterung und ihre Regeln sind optional. Sie sollen Geleitzugunterbrechungen zu einem wichtigeren Teil des Spieles machen, um ihrer tatsächlichen, geschichtlichen Bedeutung gerecht zu werden. Sie führt dabei zwei neue Regeln ein, die jeweils durch eine Seite der Marker dargestellt wird.

GELEITZUGVERLUSTE

Legt für jede durch eine Geleitzugunterbrechung verlorene Ressource einen **Geleitzugverlustmarker** auf das U-Boot-Feld der entsprechenden Nation auf der Moraltafel. **Geleitzugverlustmarker** sind also in *Phase 6: Moral* je 6 Verlustpunkte wert.

Falls z.B. während einer Geleitzugunterbrechung 2 gelbe und 1 blauer Schiffsumriss versenkt werden, erhält die betroffene Nation 18 Verlustpunkte (6 Verlustpunkte x 3 ***Geleitzugverlustmarker****).*

ANMERKUNG: Eine Ressource muss auch tatsächlich verloren werden, damit ein **Geleitzugverlustmarker** gelegt wird *(Siehe Obergrenzen auf S.17 unten)*.

Falls z.B Peiping umkämpft ist, und daher kein Eisen produziert, kann auch der zugehörige Geleitzugsschiffsumriss nicht versenkt werden. Oder falls China den Iran kontrolliert, wird der rote Schiffsumriss ignoriert (da China kein Öl erhalten kann).

GETAUCHTE U-BOOTE

Am Ende der *Einsatznachbesprechung* können U-Boote, die dem eben abgehandelten Kampf durch Abtauchen entkommen sind, in eine beliebige, angrenzende Seezone gelegt werden. Abgetauchte U-Boote können sich auch dann in eine andere Seezone bewegen, wenn alle gegnerischen Einheiten in dem Kampf vernichtet wurden. Sind es mehrere U-Boote, können diese auch in verschiedene angrenzende Seezonen bewegt werden. Diese Bewegung **ignoriert Aufhalten**, die Regeln für Meerengen gelten aber weiterhin, und gegebenenfalls muss ein neuer Befehlsmarker auf die U-Boote gelegt werden (sie werden nicht mit einem anderen Marker in der Seezone vereinigt). Legt dann einen **Marker für abgetauchte U-Boote** auf deren Befehlsmarker. Sie dürfen NICHT an weiteren Kämpfen oder Geleitzugunterbrechungen in dieser Runde teilnehmen (es wird also auch kein neuer Konfliktmarker platziert) und sie versenken auch keine ungeschützten Truppentransporter.

Die **Marker für abgetauchte U-Boote** werden am Anfang von *Phase 5 - Landen und Platzieren* vom Spielbrett genommen. Die U-Boote sind wieder aufgetaucht und können normal umorganisiert werden.

ANMERKUNG: Für U-Boote, die in ihrer ursprünglichen Seezone bleiben gelten keine besonderen Regeln. Sie können also z.B. ungeschützte Truppentransporter versenken.

Howard W. Gilmore, Korvettenkapitän, USN

Die Atlantikschlacht hatte ihren Höhepunkt Mitte 1940 bis Ende 1943. Wie auf dem Spielbrett dargestellt fuhren die Geleitzüge von Nordamerika nach Großbritannien oder in die Sowjetunion. Die USA schickten damit dringend benötigte Güter an ihre Verbündeten, mussten dabei aber den deutschen U-Booten entgehen, die durch den Atlantik streiften.

Im Pazifik gab es ebenfalls wichtige Nachschubrouten, die durch gefährliche Gewässer führten. Hier versuchten japanische Geleitzüge alliierten Schiffen nicht zum Opfer zu fallen. Falls Japan seine Geleitzüge nicht schützen kann, wird es militärisch und wirtschaftlich zusammenbrechen.

Ihr seid eingeladen, diese neuen Geleitzugunterbrechungsregeln auszuprobieren. Der Verlust von Millionen Tonnen Fracht wird damit einen größeren Einfluss auf die Belastung und damit Moral der einzelnen Nationen haben. Dadurch gilt es, sich weitaus mehr als vorher Gedanken über die Aktivitäten der eigenen Marine zu machen und die Weltmeere werden zum Ort heißer Schlachten.

Ihr entscheidet, ob diese Erweiterung der geschichtlichen Bedeutsamkeit der Ereignisse gerecht wird.

-Larry Harris

Anmerkungen des Spieleautors

Es war 1960, eine großartige Zeit. Wir flogen in einem der brandneuen Pan Am Clipper und waren auf dem Weg nach Teheran, Iran, wegen eines neuen Auftrages meines Vaters.

Durch die Lautsprecher hörte ich den Piloten: „Meine Damen und Herren ... Auf unserer rechten Seite ...“ (vielleicht sagte er auch linke Seite) „... sehen Sie den Strand von Dünkirchen.“ Mit der doch recht aufgeregten, neugierigen und lauten Stimme eines Zwölfjährigen rief ich quer über den Gang, „Was ist Dünkirchen, Papa?“

Mir war sofort klar, dass ich ihn bloßgestellt hatte, und dann war ich selbst ebenfalls peinlich berührt. Die Blicke der Erwachsenen trafen mich von allen Seiten. Es waren keine bösen Blicke, nicht einmal urteilende. Es waren erstaunte Blicke und ein paar schienen Enttäuschung auszudrücken, dass dieser junge Knabe noch niemals von Dünkirchen gehört hatte. Wie hatte das geschehen können? Das waren die Blicke, die mich am meisten gestört haben.

Mein Vater lehnte sich zu mir und begann mir eine unglaubliche und detailreiche Geschichte zu erzählen. Unausweichlich verleitete mich die Erzählung zu der Frage: „Was hast du während des Krieges gemacht, Papa?“ Ich wusste, dass er im Krieg gewesen war. Ich hatte sogar sein Tagebuch gefunden, welches er während des Krieges geführt hatte, aber dessen Bedeutung war mir noch nicht klar geworden. An diesem Tage fing ich an zu begreifen. Er war meine direkte Verbindung zum Krieg, denn er hatte daran teilgenommen. Es war der längste und zugleich kürzeste Flug meines Lebens und der Gesprächsfaden riss bis 2010 nicht ab.

Ich bin nicht besessen vom Krieg oder gar ein Freund davon. Ich hege keine falschen Illusionen darüber, wie Krieg wirklich ist. Ich stelle das Grauen und das Leid, das er bringt nicht in Frage. Mit der Zeit war ich jedoch fasziniert von ihm und fing an alles darüber zu lernen was ich konnte: den Blutzoll, das Neuzeichnen der Landkarten und die politischen wie wirtschaftlichen Auswirkungen. Ich war an Kriegen interessiert, die vor Hunderten oder gar Tausenden von Jahren stattgefunden haben. Ich wollte wissen worum gekämpft wurde und wie es dazu gekommen war. Ich wollte wissen wo sie stattfanden und wer die Anführer und Helden waren. Schlachten sind ein großer Teil der menschlichen Geschichte. Ich bemerkte, wie die Wege der menschlichen Geschichte von einem Punkt zum nächsten zu fließen schienen. Jeder Punkt ein Krieg und von jedem Punkt aus geht es in eine andere Richtung weiter. Ich war fasziniert davon, wie der Zweite Weltkrieg unser aller Leben verändert hat, er schien der größte aller Punkte zu sein.

Ich habe über den Zweiten Weltkrieg viel von Menschen gelernt, die daran teilgenommen haben. Ich wuchs auf inmitten von ihnen und ich suchte sie auf. Während ich im Iran lebte (3 Jahre lang) erfuhr ich, dass mein Nachbar der Pilot des Schahs war. Ich dachte, das wäre wirklich cool, aber als er mir erzählte, dass er in der Luftwaffe gewesen war und 17 mal über Russland abgeschossen wurde (Ich übertreibe nicht, und er tat es auch nicht), war ich von Ehrfurcht ergriffen. Ich bin mir sicher, manchesmal strapazierte meine endlose Fragerei seine Geduld, aber die Geschichten und Gespräche hörten nicht auf.

Die Leute, die ich heutzutage alltäglich treffe scheinen weniger und weniger über den Zweiten Weltkrieg zu wissen, insbesondere die jüngeren. Wenn ich sie auf den Krieg anspreche, dann erwähnen sie, dass ihr Vater, oder Großvater, im Krieg gedient hat, sei es der Zweite Weltkrieg, sei es einer der vielen folgenden Konflikte. Ich höre dann oft Sachen wie ... „Mein Vater hat in so einer Schlacht gekämpft, glaube ich“, „Ich denke es war die Ardennenoffensive“, oder „Er landete am Omaha Beach“, oder „Meine Großmutter arbeitete in einer Munitionsfabrik“. Oder er war, wie mein Vater, Mitglied der Nationalgarde gewesen. Dessen Einheit wurde am 8. Dezember 1941 einberufen und überstürzt Richtung Pazifik geschafft. Er kämpfte als Infanterist auf den Salomonen, Neuguinea und schließlich auf den Philippinen.

Bin ich jetzt einer der Erwachsenen in dem Pan Am Clipper? Nein ... wahrscheinlich nicht ... Ich werde niemals wirklich ein Erwachsener sein. Alles was ich will, ist Spiele entwerfen und spielen. Ich bin nur ein besorgter Kerl, der so lange wie er kann den unausweichlichen Tag hinauszögern will, an dem keiner aus der „Greatest Generation“ mehr da ist, an dem sie nicht mehr Gegenstand des Diskurses sind und man die Lehren, die sie uns hinterlassen haben, nicht mehr beachtet. Ich möchte nicht, dass deren Opfer für uns in nächster Zeit vergessen werden ... jedenfalls nicht zu meinen Lebzeiten. Ihre beeindruckende Geschichte wird nur weitergehen, wenn wir sie von einer Generation an die nächste weitergeben.

Im Laufe der Jahre sind es immer weniger Zeitzeugen des Zweiten Weltkrieges geworden. Zum Zeitpunkt, an dem ich dies schreibe, sind 72 Jahre vergangen, seitdem die Japaner auf der *USS Missouri* in der Bucht von Tokio die Kapitulation unterschrieben haben. Wenn man an dem Tag ein junger Matrose von 20 Jahren war, ist man jetzt 92 Jahre alt. Wenn du jemals das Glück hast, einen der „damalig jungen“ Männer zu treffen, welche auf ihre je eigene Art geholfen haben die Welt zu retten, schüttel ihm die Hand, zeige Ehrfurcht und danke ihm für den Dienst, den er der Menschheit erwiesen hat. Eines Tages wirst du dann sagen können, dass du einem dieser besonderen Menschen die Hand gereicht hast.

War Room war eine Herzensangelegenheit für mich. Wenn es den Zweiten Weltkrieg Teil eurer Unterhaltungen werden lässt, wenn es Neugier auf das Thema weckt und es ins Bewusstsein rückt, dann habe ich meinen Teil zum andauernden Vermächtnis des Krieges beigetragen.

Grob gesagt, wird dir das Spiel einen Überblick über das große Ganze geben: Über das, worüber die Generäle und Strategen nachgedacht haben und wo diese ganzen obskuren Orte sind. Hoffentlich zieht ihr daraus ein besseres Verständnis über die Größe und die Logik des Ganzen.

Wenn du dich mit dem Zweiten Weltkrieg bereits auskennst, dann hoffe ich, dass du den historischen roten Faden, der diesem Spiel zu Grunde liegt erkennen und wertschätzen kannst. Hier kannst du die Armeen, die du bereits kennst, endlich selber führen. Wie dem auch sei, ob du ein Frischling oder Alter Hase bist, hier kannst du deine Fähigkeiten als Oberbefehlshaber ausprobieren und den Konflikt, der unsere Welt geformt hat nachspielen.

Ich bin der festen Überzeugung, dass ein Spiel eine Geschichte erzählen und dich in ein Abenteuer führen sollte. Eben so, wie die Geschichte, die mein Vater mir auf dem Flug erzählt hat. Also los ... lass uns die Befehlsmarker auf dem Spielbrett bewegen und für einen Moment, zumindest in unseren Gedanken, zurückgehen in diese aufregende Zeit – das ist es, was eine gute Geschichte bewirken sollte. Ich mag dieses Spiel! Ich spiele es gern. Ich bin sehr stolz darauf, und jetzt weißt du wieso.

-Larry Harris

Zusammenfassung

VORWORT UND ZIEL DES SPIELS *(Seite 2)*
SPIELMATERIAL *(Seiten 3-4)*
MERKMALE DER WELTKARTE *(Seite 5)*
SPIELAUFBAU *(Seiten 6-7)*
DIE PHASEN UND OFFIZIERSROLLEN *(Seite 7)*

Phase 1: Verwaltung der Wirtschaft *(Seite 8)*
Schritt 1: Kontrolle des Gebietsstatus'
Schritt 2: Einkommen

Phase 2: Strategische Planung *(Seiten 9-10)*
Schritt 1: Bewegungsbfehle niederschreiben und Gebote für die Zugreihenfolge
Schritt 2: Aufdecken der Gebote und festlegen der Zugreihenfolge
Schritt 3: Ölgebote bezahlen

Phase 3: Bewegung *(Seite 11)*
Schritt 1: Dreht alle Konfliktmarker von der umkämpften auf die aktive Seite.
Schritt 2: Handelt die Bewegungen in Zugreihenfolge ab
Schritt 3: Bewegung von trägergestützten Flugzeugen

BEWEGUNGSBEISPIELE *(Seiten 12-13)*

Phase 4: Kampf – Begrifflichkeiten *(Seite 14)*
KAMPFAUFBAU *(Seite 15)*
Schritt 1: Legt das Kampftableau die richtige Seite
Schritt 2: Platziert die Einheiten auf dem Kampftableau
Schritt 3: Legt die Befehlsmarker auf die Flaggen
Schritt 4: Wählt einen Befehlshaber
Schritt 5: Weist die Stellungen zu
Schritt 6: Stellt Truppenüberlegenheit und/oder Hafenvorteil fest

1. LUFTKAMPFPHASE *(Seite 16)*
Schritt A: Bestimmt die Würfelanzahl für beide Seiten
Schritt B. Werft die Würfel in Chargen
Schritt C. Ordnet Treffer zu

2. BODENKAMPFPHASE *(Seite 16)*
(siehe Luftkampfphase)

3. STRATEGISCHE ANGRIFFE *(Seite 17)*
Strategisches Bombardement
Geleitzugunterbrechungen

4. EINSATZNACHBESPRECHUNG *(Seiten 18-19)*
Schritt A: Einheitenstatus und Reparaturen
Schritt B: Entfernt zerstörte Einheiten
Schritt C: Überprüft ungeschützte Truppentransporter
Schritt D: Legt die Befehlsmarker zurück auf die Karte
Schritt E: Aktualisiert den Gebietsstatus (Kämpfe in Landgebieten)
Schritt F: Ordnet Belastungen und Orden zu
Schritt G: Passt den Konfliktmarker an

Phase 5: Flugzeuge landen und gebaute Einheiten platzieren *(Seite 20)*
Schritt 1: Flugzeuge landen
Schritt 2: Einheiten ins Spiel bringen
Schritt 3: Befehlsmarker umorganisieren

Phase 6: Moral *(Seite 21)*
VERLUSTE IN BELASTUNG UMRECHNEN
ORDEN UND BELASTUNG ABHANDELN
Schritt 1: Orden einreichen um Belastungsmarker zu entfernen
Schritt 2: Auswirkungen von Belastung überprüfen
Schritt 3: Belastung abbauen
Schritt 4: Anwenden der Nachteile aus zu hoher Belastung

Phase 7: Produktion *(Seite 22)*
Schritt 1: Eintragen der verfügbaren Rohstoffe
Schritt 2: Niederschreiben der Einheitenkäufe
Schritt 3: Tätigen der Einheitenkäufe
Schritt 4: Platziert neue Einheiten

SIEG & NIEDERLAGE / SPIELSITZUNGSPROTOKOLL *(Seite 23)*
NEUTRALITÄTSPAKTE UND STALINDOKTRIN *(Seite 24)*
NEUTRALE STAATEN *(Seite 25)*
SZENARIEN *(Seiten 26-30)*
OPTIONALE REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE *(Seite 31)*
‚Taucht ab!' - ERWEITERUNG *(Seite 32)*
ANMKERKUNGEN DES SPIELEAUTORS *(Seite 33)*
ZUSAMMENFASSUNG UND DANKSAGUNG *(Seite 34)*
OPTIONALE BLITZSPIELREGELN *(Seite 35)*
OPTIONALE BLITZKAMPFREGELN *(Seite 36)*

BETEILIGTE UND DANKSAGUNG

Spielentwicklung und Idee: Larry Harris
Beratung: Joe Minton
Kickstarter Logistikunterstützung: Rory Madden
Deutsche Übersetzung: Kilian Keller
Grafik und Entwicklung: Thomas Gale
Kickstarter Videos: Angus Reid
Redakteur Regelheft: Kevin Chapman

HILFE BEI ENTWICKLUNG UND SPIELETESTER

Alysia Bartok, Simon Reid, Joe Minton, Jay Adan, Rory Madden, Rob Eng, Robert Bealer, Kevin Grant, Paul Gordon Hughes, David Vogel, Adam Haley, Katherine Williams, Randy Van Dyke, Josiah Milette, Levi Van Dyke, Joel Greenhalgh, Lucas Sanford-Long, John Flynn, Todd L. Nicholson, Joe Churma, Erik Stonemark, Trisdin Hart, Seth Lustig, Michael LaCasse und viele mehr...

©2019-2022 Nightingale Games LLC ~ WAR ROOM ist ein geschütztes Markenzeichen von Larry Harris
Für Neuigkeiten und Updates besucht: www.Nightingale-Games.com

Optionale Blitzspielregeln

Blitzspielregeln

Jedes der 5 Szenarien kann mit diesen Regeln gespielt werden. Falls nicht anders angegeben, gelten die Standardregeln weiterhin.

AUFBAU: Gebietskarten und die Moraltafel werden nicht benötigt. Nutzt die Rückseite der Rohstoffanzeigen und steckt die Stifte (rot, blau und gelb) in ihre entsprechenden Spalten (Verlustpunkte, Produktionspunkte, Belastungspunkte) in die Zeile 0. Außer den blauen Stift (Produktionspunkte), der kommt an die passende Stelle gemäß der Tabelle rechts. Jede Nation startet darüberhinaus mit 1 Orden. Die Position der Stifte und die Anzahl der Orden sind für alle zugängliche Informationen. Die *Schnellaufbauvariante* kann genutzt werden (*Siehe S.7*).

Produktionspunkte - Nach Nation und Szenario

Nation	Global	Europa	Pazifik	Nord-Afrika	Ostfront
China	3		3		
Großbritannien	7	4	3	3	
Sowjetunion	5	5			5
USA	10	5	5	5	
Deutschland	8	8		3	5
Italien	4	4		4	
Japan	6		6		

PHASE 1. STRATEGISCHE PLANUNG

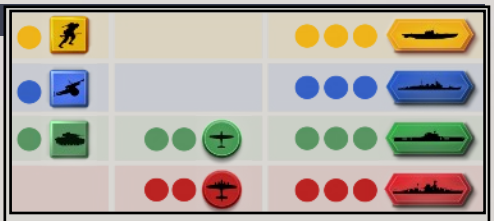
NEUTRALE STAATEN: Echt neutrale Staaten können nicht betreten oder überflogen werden. Für Pro-Alliierte neutrale Staaten gelten die normalen Regeln.

GEBOTE FÜR DIE ZUGREIHENFOLGE: Statt Öl werden Orden geboten. Nachdem alle Befehle niedergeschrieben wurden, werden die Gebote angesagt und die Zugreihenfolge festgelegt. Unentschieden werden per Zufall aufgelöst, gebotene Orden abgegeben.

PHASE 2. PRODUKTION

Es gibt keine Rohstoffe, keinen Handel und keine Konsumgüter. Statt mit Rohstoffen, werden Einheiten mit **Produktionswürfeln** gekauft. Jede Nation hat *Produktionswürfel* in Höhe ihrer **Produktionspunkte** zur Verfügung (*siehe Tabelle oben*).

1. **BONI BESTIMMEN:** Bevor die Würfel geworfen wurden, kann in Zugreihenfolge jede Nation Orden in beliebiger Anzahl abgeben, um für jeden einen zusätzlichen *Produktionswürfel* zu erhalten. Keine Nation kann dabei mehr als 20 *Produktionswürfel* pro Runde nutzen.
2. **PRODUKTIONSWURF:** In Zugreihenfolge wirft jede Nation ihre *Produktionswürfel* in Chargen von 10. Nach nebenstehender Tabelle können für die Würfelergebnisse neue Einheiten produziert werden. Es kann kein Würfel für die nächste Charge aufgehoben werden.
3. **NEUE EINHEITEN PLATZIEREN:** In Zugreihenfolge legt jede Nation ihre Einheiten nach den normalen Regeln unter *Industriemarkern* auf das Spielbrett. Einheiten, die nicht platziert werden können, sind verloren.



Schwarz gilt als Joker, und kann statt jeder anderen Farbe verwendet werden.

Weiß gilt als Joker, aber nur für den Kauf von Luft- und Seeeinheiten. Es kann nur 1 weißer Würfel pro Einheit verwendet werden.

Für 1 rotes, 1 schwarzes und 1 weißes Ergebnis kann z.B. entweder 1 Schlachtschiff oder 1 Bomber und eine beliebige Landeinheit gekauft werden.

Erinnerung: China kann nur Infanterie produzieren (und Artillerie, falls es ein Gebiet mit Produktionskapazität kontrolliert). Chinesische Infanterie wird direkt in von China kontrollierten Gebieten mit *Mobilmachungssymbol* aufgestellt. Sie können dabei auch Befehlsmarkern zugeordnet werden, die in *Phase 1: Strategische Planung* einen Bewegungsbefehl erhalten haben.

PHASE 3. BEWEGUNG

Handelt die Bewegungsbfehle nach den normalen Regeln ab. Anmerkung: Der Japanisch-Sowjetische Neutralitätspakt kann nicht gebrochen werden. Falls die Voraussetzungen gegeben sind, wird er allerdings annulliert (*Siehe S. 24*).

PHASE 4. KAMPF

Nutzt die Blitzkampfregeln auf der letzten Seite des Regelheftes. Weitere Änderungen sind:

- **Geleitzugunterbrechungen:** Sind nicht möglich.
- **Strategisches Bombardement**: Findet wie gehabt statt, außer das keine Rohstoffe zerstört werden können.
- **Garnison:** Garnisonen sind nicht vorhanden. Leere Gebiete können kampflos erobert werden.

EINSATZNACHBESPRECHUNG: Zählt die Verlustpunkte direkt nach jedem Kampf und bewegt den roten Stift gemäß der Tabelle rechts entsprechend viele Felder vor. (Verluste außerhalb von Kämpfen werden ebenfalls sofort verrechnet). Ungeschützte Truppentransporter werden gemäß den normalen Regeln versenkt.

Verlustpunkte je Einheit	
Landeinheit	1
Lufteinheit	2
U-Boot oder Kreuzer	3
Flugzeugträger oder Schlachtschiff	5

Belastungspunkte werden mit dem gelben Stift nachgehalten (*Siehe unten*).

Orden werden für eroberte Gebiete vergeben: **3** für eine Hauptstadt, **2** für jedes andere Gebiet mit Produktionskapazität (unabhängig von Bombenmarkern) und **1** für alle Gebiete ohne Produktionskapazität.

PHASE 5. LANDEN & PLATZIEREN

Keine Änderungen.

PHASE 6. MORAL

Verlustpunkte umrechnen: Jede Nation erhält für je 5 Verlustpunkte (roter Stift) 1 Belastungspunkt (gelber Stift). Dabei wird abgerundet und der rote Stift am Ende wieder auf 0 gesetzt. *17 Verlustpunkte werden also in 3 Belastungspunkte umgerechnet (17/5 = 3,4, abgerundet 3)*

Orden und Belastung abhandeln: Dies findet nach Standardregeln statt, mit folgenden Ausnahmen:

- Belastungspunke werden mittels des gelben Stifts nachgehalten.
- Die blaue Zone auf der *Heimatfrontstatusanzeige* hat keinen Ressourcenverlust zur Folge
- In der gelben Zone verliert man einen **Produktionspunkt** (bewegt den blauen Stift um 1 nach unten), in der blauen einen zusätzlichen. Dies wird rückgängig gemacht, wenn man sich auf der *Heimatfrontstatusanzeige* zurückbewegt.

Optionale Blitzkampfregeln

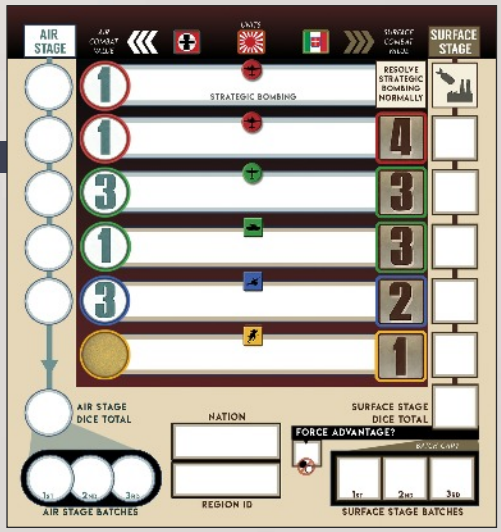
Die folgenden **Blitzkampfregeln** sollen das Spiel beschleunigen. Falls nicht anders angegeben, gelten die Standardregeln weiterhin.

BLITZKAMPFREGELN

Legt die Einheiten nicht auf das Kampftableau. Stattdessen nutzt jeder der beiden Befehlshaber eines der Blitzkampftableaus (*Siehe unten*).

SCHRITT A. SCHREIBT DIE EINHEITEN AUF

- Die beiden Befehlshaber schreiben die Anzahl der auf ihrer Seite am Kampf beteiligten Einheiten unter die zugehörige Nationalflagge. Truppentransporter werden nicht erfasst.
- Stellungen werden nur für Bomber in Landkämpfen zugewiesen.
- Denkt daran, dass die Zahl der Flugzeuge nach der Luftkampfphase eventuell aktualisiert werden muss, da dort zerstörte Flugzeuge am Bodenkampf nicht mehr teilnehmen.



BLITZKAMPFTABLEAU FÜR DEN LANDKAMPF (ACHSEN)

SCHRITT B. BESTIMMT DIE WÜRFELANZAHL FÜR BEIDE SEITEN

- Multipliziert für jeden Einheitentyp die Anzahl der Einheiten mit der für die aktuelle Phase (Luft- oder Bodenkampf) geltenden Würfelanzahl.
- Beide Befehlshaber zählen die Zahlen für die aktuelle Kampfphase zusammen, um die Anzahl der zu werfenden Würfel zu erhalten. Vergesst einen eventuellen Hafenvorteil nicht.

ERINNERUNG: ÜBERPRÜFT TRUPPENÜBERLEGENHEIT [NUR IM BODENKAMPF]

- Falls eine Seite mehr Land- oder Seeeinheitentypen in den Kampf schickt als die andere hat sie Truppenüberlegenheit. Das bedeutet, dass für die andere Seite schwarze und weiße Würfelergebnisse als Fehlwürfe zählen.

ERINNERUNG: REDUZIERUNG DER MAXIMALEN CHARGENANZAHL DURCH TRUPPENÜBERLEGENHEIT [NUR IM BODENKAMPF]

- Falls eine Seite 1 Einheitengattung (Land- oder Seeeinheiten) weniger hat als die andere, wirft sie maximal 2 Chargen (20 Würfel). Streicht das Feld für die dritte Charge durch.
- Falls eine Seite 2+ Einheitengattung (Land- oder Seeeinheiten) weniger hat als die andere, wirft sie maximal 1 Charge (10 Würfel). Streicht das Feld für die zweite und dritte Charge durch.

SCHRITT C. WERFT DIE WÜRFEL IN CHARGEN

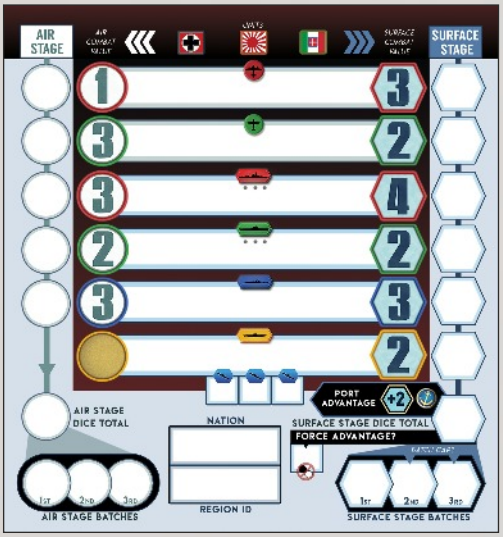
- Hakt jede Charge ab nachdem sie gewürfelt wurde.
- Falls eine Charge nur 1 Würfel enthalten sollte, dann werden 2 geworfen.

SCHRITT D. ORDNET TREFFER ZU

- Bildet bei jeder Charge aus den Würfelergebnissen gleichfarbige Paare, um eine Einheit der entsprechenden Farbe zu zerstören. Schwarze und weiße Ergebnisse zählen als Joker und können mit jeder anderen Farbe ein Paar bilden. Weiße Ergebnisse können aber nicht mit anderen weißen ein Paar bilden. *Die folgend aufgeführten Beispiele würden eine Infanterieeinheit zerstören, außer dem weißen Paar.*

- Ergebnisse, die kein Paar bilden können, verfallen. Schlachtschiffe und Flugzeugträger (Großkampfschiffe) können nur mit Drillingen zerstört werden. Auch hier kann nur ein weißes Ergebnis genutzt werden. *Die folgend aufgeführten Beispiele würden einen Flugzeugträger zerstören, außer den letzten beiden, da sie mehr als einen weißen Würfel enthalten.*

- Tragt für jede zerstörte Einheit in der entsprechenden Zeile unter der zugehörigen Nationalflagge ein X ein.



BLITZKAMPFTABLEAU FÜR DEN SEEKAMPF (ACHSEN)

DIE GELEITFÄHIGKEIT DES KREUZER: Sie kommt mit den Blitzkampfregeln nicht zum Tragen.

U-Boote: Weiße Ergebnisse können nicht gegen U-Boote verwendet werden.

Falls ein einzelnes gelbes Ergebnis übrig bleibt, wird ein U-Boot abtauchen. Diese werden in den Feldern mit dem tauchenden U-Boot nachgehalten.

SCHRITT E. EINSATZNACHBESPRECHUNG

- Einheiten können nicht repariert werden, da es das entsprechende Zustandsfeld nicht gibt.
- Entfernt die zerstörten Einheiten vom Spielbrett (auf dem Kampftableau sollten sich keine befinden) und organisiert, wenn gewünscht, Einheiten um.

2ND EDITION: 11-24-2022