

**Kontrolle:** (1.14+1.2+1.3)

Kondition	Kontrolliert von
Land-Gebiet ist von Einheit einer einzigen Partei besetzt	dieser Partei
Land Gebiet ist „Disputed“ und von mehreren Parteien besetzt	der Partei, die dort am längsten war
leeres Landgebiet in der USSR, Britain, Germany	der Great Power (Germany, Britain, USSR)
anderes leeres Landgebiet	der Partei, welche die dazugehörige Capital kontrolliert
Seegebiet (hellblau) mit <b>enemy</b> Einheit	vom Feind
Seegebiet (hellblau) mit Rival Einheit	<b>Friendly für alle Spieler!</b>
Alle übrigen Seegebiete	friendly
Strait: feindlich kontrolliert	Feind
Strait: Neutral oder Rival	See- und Luft-Bewegung <b>hindurch</b> ok, aber nicht stoppen (Aggression)

Glossar:

<b>ANS</b>	Air-, Naval- und Submarine Einheiten (3.21)
<b>Cadre</b>	Spielstein mit der Stufe 1
<b>Disputed</b>	Gebiet mit Einheiten zweier feindlicher Nationen
<b>Enemy</b>	Rival, mit dem man AT WAR ist
<b>Muster</b>	Siehe Regel Seite 3 Randstreifen
<b>Rivals</b>	Rivals sind West (Briten), Axis (Deutsche) und USSR (Russen)
<b>Turn/ Player Turn</b>	Der Zug des aktiven Spielers während einer Season (Spring, Summer, Fall, Winter)

Offen geführte Verhandlungen sind erlaubt aber nicht durchsetzbar. Die freiwillige Wegnahme von Einheiten und Influence-Markern (um z. B. eine Kriegserklärung zu vermeiden) ist je-derzeit erlaubt. (Seite 9 – Sidebar)

Das Spiel beginnt im Jahr 1936 in der Season NEW YEAR und dauert 10 Spieljahre

oder endet vorher (16.1+Introduction)

- durch einen ökonomischen Sieg (Phase 1c)
- sofort durch einen militärischer Sieg: die Eroberung von zwei Main Capitals/Sub Capitals (Errata!) des Rivals zur selben Zeit
- sofort durch die vollständige Entwicklung der Atombombe (4 Stufen) **und einer AF in Range der Rival Main Capital**

Ansonsten gewinnt nach 10 Spieljahren der Spieler mit den meisten SP: (16.0)

- 1 SP pro current Production Level
- 1 SP pro erreichtem Level der Atomic Research
- X SP der eigenen Peace Dividend Marker
- Minus 1 pro ausgesprochener Declaration of War
- 2 SP pro gegnerischer MainCapital und SubCapital

<b>MainCapitals (POP 3)</b>		
GERMANY	Berlin	
BRITAIN	London	
USSR	Moscow	
<b>SubCapitals (POP 2)</b>		
GERMANY	Ruhr	
BRITAIN	Delhi	
USSR	Leningrad /Baku	
ITALY	Rome*	
FRANCE	Paris*	
USA	Washington*	
* Major Power Capitals		

Das Spieljahr hat die folgenden Spielabschnitte:

**Phase 1 – YEAR START (7.0)**

**Phase 1a – Marker weiter schieben (7.11)**

	Der Year Marker wird um ein Jahr weitergeschoben.
	Der PHASE/SEASON Marker wird auf NEW YEAR gelegt.

**Phase 1b – USA Public Opinion (8.44)**

Nur zu Beginn der Jahre 1942, 1943 und 1944:

- der West-Spieler erhält/plaziert einen Influence-Marker in den USA
- hat der Influence-Level der USA für West (Briten) drei erreicht, werden die USA ein West-Satellit (= Marker platzieren).

Influence-Marker:

**Phase 1c – Economy Victory Check (7.12)**

Es wird geprüft, ob ein Spieler einen Economic Victory in Höhe von **25 SP** erreicht hat – dieser muss das von sich aus darlegen:

Folgende SP werden zusammengezählt:

- x SP in Höhe des eigenen PROD-Levels (inklusive Blockaden) – (siehe Phase 2b)
- +1 SP pro Atomic Research Level
- +2 SP kontrollierter feindlicher Main- und Sub Capital
- +x SP der Peace Dividend Marker
- 1 SP pro Declaration of War

**Phase 1d – Investment- und Action-Karten neu mischen (7.12)**

Die Investment- und Action-Karten werden zusammen **mit dem jeweiligen Ablagestapel** neu gemischt und verdeckt auf die vorgesehenen Ablageplätze auf dem Spielplan gelegt.

**Phase 1e – Peace Dividend Marker ziehen (7.13)**



Alle Spieler, die im vorherigen Jahr nicht

- in einem Kampf verwickelt waren und
- nicht einen Neutral violated haben (Errata)
- niemals eine Violation of Neutrality abgegeben haben (Seite 18 Sidebar+Errata)

ziehen einen Peace Dividend Marker aus dem Beuten und legen ihn (nach dem sie ihn angesehen haben) verdeckt vor sich ab.

**Phase 1f – Neue Spielerreihenfolge ermitteln (7.14+4.6)**



Mit einem W6 Würfeln.

Die Augenzahl ergibt auf dem Spielplan in einem Dreieck abgebildet den Startspieler und per Pfeilangabe die weitere Spieler-Reihenfolge (Turn Order).



Der Startspieler (aktiver Spieler) erhält denn Spielstein CURRENT TURN und gibt ihm nach seinem Zug weiter in der vorgegebenen Richtung an den nächsten aktiven Spieler.

**Phase 2 – PRODUKTION (7.2)**

(7.2)

**Phase 2a – Blockade Marker entfernen**

(7.211+14.2)

**Kontrolle eines Gebiets prüfen/festlegen**

**Land-Gebiets-Kontrolle** wird jeweils zu Beginn einer Phase geprüft und ändert sich nicht während der Phase – auch nicht, wenn eine Einheit durch ein Gebiet zieht. (1.14)

**See-Gebiete** (mit Ausnahme der Straits) sind OPEN SEAS (friendly) (also können sich Einheiten anderer Spieler darin aufhalten) – es sei denn, es sind Einheiten eines Enemy (Rival, mit dem man AT WAR ist), darin – dann sind dies Enemy Sea Gebiete (= von diesem kontrolliert). (1.21)



Alle Blockade-Marker in friendly Gebieten, **die nunmehr eine Trade Route haben**, werden weggenommen.

Friendly (1.14)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Langebiet mit nur eigenen Einheiten</li> <li>• Landgebiet mit eigenen und feindlichen Einheiten – kontrolliert derjenige, der es am längsten/ zuerst kontrollierte.</li> <li>• Unbesetztes Landgebiet im Gebiet der eigenen Great Power (USSR, Germany, Britain)</li> <li>• Unbesetztes Landgebiet und der Spieler kontrolliert die Capital der Nation oder Kolonie (dort liegt eigener Kontroll-Marker)</li> </ul>
-----------------	--

**Trade Route:**

- Möglich durch friendly/neutral Gebiete, Open Seas + Rival Straits
- **Nicht** durch
  - Rival Gebiete außer Straits,
  - enemy (=Rival, mit dem man AT WAR ist) kontrolliertes Gebiet,
  - **Sea Area mit Escaped Enemy Sub – betrifft insbesondere USA**
- Gesamte Trade Route kann nur max **je ein** Land- und ein Sea-Segment beinhalten  
Segment: mehrere zusammenhängende Land- bzw. Sea-Gebiete  
Land Segment kann Land- und Strait- Grenzen überschreiten  
Ein Sea Segment ist in einem non-Strait Coastal Gebiet beendet. (Errata)
- Sea-Segment kann Coastal-, Straits-, Sea- und Ocean-Grenzen überschreiten.
- Beachte Gibraltar-Beispiel Seite 17

**Phase 2b – Produktions-Level bestimmen**

(7.21)

In Spielerreihenfolge (Turn Order)

- bestimmen die Spieler ihren Produktions-Level (=PPs) und
- stellen diesen mit dem Production-Marker auf ihrer Leiste ein.

**Produktions-Level:** (7.21)

<b>Nation nicht im Krieg</b>	Der <b>kleinere</b> Wert der Nation von: <ul style="list-style-type: none"> <li>• IND</li> <li>• POP</li> </ul>
<b>Nation im Krieg</b>	Der <b>kleinste</b> Wert der Nation von: <ul style="list-style-type: none"> <li>• IND</li> <li>• POP</li> <li>• RES</li> </ul>

**WEST** erhält, wenn er Influence Marker in den USA hat - zusätzlich je nach Anzahl der Influence-Marker in den USA von diesen aus deren Produktion (wenn er eine Trade Route hat) folgende POP und RES Punkte: (Seite 10 – Sidebar)

USA Status		# of Influence		
		1-Assoc	2-Prot	3-Sat
West	3 Pop / 4 Res	3 Pop / 4 Res	3 Pop / 4 Res	1942+ Units
Axis				
USSR				

\* = No effect (no POP/RES use)

**Phase 2c – USA als West Satellite – neue Einheiten**

(8.43)

Nur wenn die USA ein West Satellite sind (= dort liegt WEST Kontroll-Marker ):

Kann West mit seiner Production USA Einheiten aufbauen (Errata)

Kostenfrei (= keine PPs ausgeben) USA Einheiten in den USA platzieren:

<b>1942</b>	1 AF, 1 Fleet, 1 Infantry und 1 Tank platziert mit 1 CV
<b>1943</b>	1 AF, 1 Fleet, 1 Infantry und 1 Tank platziert mit 2 CV
<b>1944</b>	1 AF, 1 Fleet, 1 Infantry und 1 Tank platziert mit 3 CV

Beachte: USA Einheiten können die USA erst verlassen, wenn sich WEST AT WAR (Britten) befindet!

**Phase 2d – Production-Points ausgeben**

(7.12)

In Spielerreihenfolge werden die PPs ausgegeben:

Für **je einen** PP:

- erhält man eine Action-Karte (**erst ansehen, wenn alle PPs ausgegeben sind**)
- erhält man eine Investment-Karte (**erst ansehen, wenn alle PPs ausgegeben sind**)
- baut man eine neue Cadre Einheit (Einheit aus dem Pool) beliebigen Typs **auf Stufe 1**.  
Platzieren im jeweiligen **supplied** Home Territory (alle Landgebiete innerhalb der Nation)

Fortress Sonderregel: (7.231)

- Aufbau irgendwo in friendly Langebiet, auch in unsupplied Gebiet
- Major Power (Italy, France, USA) müssen Fortress innerhalb der Nation oder Kolonie gebaut werden.
- Great Power (WEST, Axis, USSR) müssen in allen übrigen Gebieten gebaut werden.
- max 1 Fortress pro Landgebiet!

West baut: Britain + France Einheiten jeweils in deren Capital  
Axis baut: German + Italian Einheiten jeweils in deren Capital

- kann man eine Einheit auf dem Spielplan um max. eine Stufe erhöhen

**Nicht aber:**

- Einheit befindet sich in einer Sea
- Einheit ist engaged in Kampf
- nicht eine gerade eingesetzte Cadre Einheit (Ausnahme: USA Cadre können erhöht werden!)
- wenn Einheit keine Supply-Line hat (Ausnahme Fortress)(14.12)
- Fortress in Italy, France und USA: Fortress muss im dazugehörigem Territorium/Kolonie gebaut werden



Jeder Spieler legt, nachdem er Karten neu erworben hat, seinen **CURRENT HANDSIZE Marker** auf seiner Leiste auf die Ziffer, die der Summe seiner Handkarten entspricht und verändert jeweils nach dem Ausspielen von Karten diesen Wert – die anderen Spieler müssen jederzeit erkennen können, wie viele Karten der Spieler noch auf der Hand hat! (Seite 8 - Sidebar)

**Phase 2e – Alle Blockade-Marker entfernen**

(14.23)

Alle Blockade-Marker werden vom Spielplan genommen.



**Phase 3 – Government Phase (7.0)**

**Phase 3a – Karte ausspielen**

(8.0)







In Spielerreihenfolge (Turn Order):



Ein Spieler

- spielt eine/mehrere Actions-Karten oder Investment-Karten aus, um jeweils **eine** der folgenden Aktionen zu machen oder
- passt.

Dies geht reihum, bis alle drei Spieler nacheinander gepasst haben – dann ist die Government Phase beendet.

Die möglichen Aktionen:

<p><b>Diplomatie</b></p>  <p>Kontroll-Marker:</p> 	<p><b>Anzahl:</b> eine Action-Karte  <b>Ziel:</b> Influence in einem neutrale Land zu erhalten  <b>Beachte:</b> Kann nicht für Land gespielt werden, in dem Kontroll-Marker liegt!  <b>Umsetzung:</b> Action-Karte hochkant mit Ländernamen und Flagge ausspielen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• hat anderer Spieler bereits Karte mit diesem Ländernamen vor sich liegen, dann ausgespielte Karte und dessen Karte auf die Ablage</li> <li>• ansonsten Karte offen vor sich auslegen</li> </ul> <p><b>Aktion:</b> Karte mit gelbem Text sofort umsetzen</p>
<p><b>Diplomatie – Wildcard</b> (8.3)</p>	<p>Inhalt der orangenen/grünen Textbox sofort umsetzen (Influence-Marker platzieren/wegnehmen) und Karte abwerfen. Begriffserklärungen siehe Seite 9 Sidebar.</p>
<p><b>Industrie</b></p>   <p>notwendige Anzahl</p> 	<p><b>Anzahl:</b> mehrere Investment-Karten  <b>Ziel:</b> eigenen IND-Level um 1 erhöhen  <b>Umsetzung:</b> abgebildete Fabriken auf Karten müssen mindestens der Anzahl entsprechen, die man zum erhöhen benötigt.  <b>Aktion:</b> IND-Marker auf der eigenen Anzeige um jeweils eine Stufe erhöhen  <b>Beachte:</b> Diese Aktion kann pro Spieljahr maximal zweimal erfolgen!</p>
<p><b>Technologie</b> (9.43)</p> 	<p><b>Anzahl:</b> zwei Investment-Karten hochkant mit derselben Technologie  <b>Ziel:</b> Kampfvorteile, Bau Atombombe  <b>Umsetzung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Offenen Technologie: zwei Karten offen aufzeigen, eine abwerfen und andere offen vor sich ablegen</li> <li>oder</li> <li>• Geheime Technologie zwei Karten verdeckt vor sich ablegen</li> </ul>


<p><b>Technologie Intelligence/Spionage</b> (9.0 + Sidebar Seite 10)</p>  	<p><b>Anzahl:</b> eine Investment-Karten mit blauem Text  <b>Ziel:</b> Technologie-Diebstahl  <b>Aktion:</b> blauen Text der Karte umsetzen.</p>
<p><b>Technologie – Atomic Bomb</b> (9.4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A-Bombe muss in 4 Stufen (beginnend mit 1) gebaut werden</li> <li>• <b>Max 1 Stufe pro Spieljahr</b></li> </ul>
<p><b>Diplomacy Wild Cards</b></p>	<p><b>Karten mit gelber Textbox</b> Angegebene Influence wird <b>sofort</b> geändert.</p>
<p><b>Passen</b></p>	<p>Spieler kann passen <b>und kann später wieder Karten spielen</b>. Aber: dies geht reihum, bis alle drei Spieler nacheinander gepasst haben – dies beendet Government Phase.</p>

**Phase 3b – Diplomatie-Karten umsetzen**




(8.0+9.0)


In Spielerreihenfolge (Turn Order): alle Karten eines Spielers werden umgesetzt, dann die des nächsten Spielers

**Ändert sich der Status eines Landes, so müssen ggf die POP- und RES-Punkte auf den jeweiligen Spieler-Leisten abgezogen (vorheriger Einflussnehmer) bzw. hinzuaddiert (neuer Einflussnehmer) werden.**

Wirkung der Karte	Ausgangs-Situation	Umsetzung der Karte
<p><b>Diplomatie</b></p> 	<p>Im Zielland liegt <b>kein</b> Influence Marker</p>	<p>Pro eigene Karte mit diesem Ländernamen einen eigenen Influence Marker legen-  <b>Sind eigene Influence-Marker drei oder mehr, dann in das Land einen Kontroll-Marker legen! Plus Auswirkungen (siehe unten) umsetzen</b></p>
<p><b>Technologie</b></p>	<p>Im Zielland liegt <b>fremder</b> Influence Marker</p>	<p>Jeweils einen fremden Influence entfernen und eine eigene Karte abwerfen. Bleibt Karte übrig, dann siehe zuvor.</p>
<p><b>Technologie</b></p>		<p>Nur Karte umsetzen.</p>

**Status der Länder mit Influence- oder Einfluss-Marker (8.1)**

Anzahl Influence Marker	Status des Landes	Auswirkung
Keiner	Unaligned Neutral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Land neutral</li> <li>• Kein Land kann POP- und RES-Punkte nutzen</li> </ul>
Einer 	Associate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bleibt neutral</li> <li>• Einflussnehmer kann POP- und RES-Punkte nutzen</li> <li>• jeglicher militärischer Einfall benötigt Violation of Neutrality</li> </ul>
Zwei  	Protectorate	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bleibt neutral</li> <li>• Einflussnehmer kann POP- und RES-Punkte nutzen</li> <li>• jeglicher militärischer Einfall benötigt Violation of Neutrality</li> <li>• militärischer Angriff eines Rivals (USSR, Axis, WEST) - benötigt eine Declaration of War und</li> </ul>

		- das Protocotate wird sofort ein Satellit der Schutzmacht → sofort Kontroll-Marker platzieren → die Schutzmacht platziert sofort Einheiten wie unten bei Satellit angegeben
Drei und mehr  (8.2)	Satellit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontroll-Marker des Einflussnehmers in Hauptstadt legen</li> <li>• Gegen Satellit kann keine Diplomatie Karte mehr gespielt werden</li> <li>• Einflussnehmer kann POP- und RES-Punkte nutzen</li> <li>• Angriff eines anderen Rivals (WEST, USSR, Axis) benötigt dessen Declaration of War</li> <li>• Gebiet des Sattelits ist friendly für Einflussnehmer (er kann dort Fortress bauen)</li> <li>• Great Power (USSR, WEST, Axis) platziert sofort beliebige Art von eigenen Einheiten wie folgt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- in Capital City der Stufe 3</li> <li>- in allen anderen Cities der Stufe 2</li> <li>- in allen anderen Towns der Stufe 1</li> </ul> </li> </ul>

Beachte: Spieler können freiwillig jederzeit Influence-Marker entfernen (z.B. um eine Kriegserklärung zu vermeiden). (8.0)

**Phase 3c – Handkartenlimit überprüfen**  
(4.3+7.4+7.5)



Alle Spieler müssen Karten abwerfen, wenn ihr Handkarten-Limit überschritten ist.

Beachte: Pro als Secret Vault (Geheimwaffe) ausgespieltes Paar an (verdeckt ausliegenden) Tech-Karten verringert sich das Handkartenlimit um -1.

Anfängliches Karten-Limit: Axis: 7/West: 8/USSR: 6

**Phase 3d – USA Status überprüfen**  
(8.43)

Hat WEST (die Briten) drei oder mehr Influence in den USA, dann werden die USA sofort ein WEST-Satellite.

Weiterhin:

- West Factory kosten fallen einen Level
- Folgende Forts werden platziert:
  - Washington: 4CV
  - New York: 2 CV
- West kann USA Einheiten bauen (siehe Phase 2c)

**Phase 4 – Seasons** (10.0)

Es werden die drei gleich ablaufenden Jahreszeiten Spring, Summer und Fall gespielt. **Danach** erfolgt noch die besondere Jahreszeit Winter.

**Phase 4a – Season: Spring – Command Phase**  
(10.1)

In Spielerreihenfolge:



Ein Spieler

- spielt (insgesamt) eine Action-Card als Command-Karte **verdeckt** aus oder
- passt

Ein Spieler, der eine Karte ausgespielt hat, muss passen.

Das geht solange reihum, bis alle drei Spieler **nacheinander** gepasst haben. Dann werden ausgespielte Karten aufgedeckt.

**Phase 4b – Season: Spring – Command Phase**  
(10.1)

Nach jeweils Ausspielen der Command Karten einer Season wird die Kontrolle über ein Gebiet überprüft – sie hält die gesamte Phase lang bis zum Ausspielen der nächsten Command Karten

**Phase 4c – Season: Spring – Player Turns**  
(10.1)

Die Spielerreihenfolge erfolgt als **COMMAND ORDER** (= alphabetische Reihenfolge der ausgespielten Karten):

- der Buchstabe (zuerst im Alphabet) bestimmt, wer zuerst seine Karte umsetzt
- eine Karte, die **nicht** der aktuellen Season entspricht, erlaubt
  - der Achse 4 Bewegungen
  - West, USSR 2 Bewegungen**aber keine Aggression (Eintritt in Land mit Violation/Declaration) und keinen Angriff!**
- eine ausgespielte Investment-Karte ist nur ein Bluff

Die ausgespielte Karte wird nach der Ausführung abgelegt.

Ein Player Turn des aktiven Spielers besteht aus zwei Phasen:

1. Bewegungs-Phase
2. Kampf-Phase

**VIOLATION OF NEUTRALITY** (15.4+Seite 18 Sidebar)  
Bewegung/Angriff in Staat mit 0, 1 oder 2 generischen Influence-Markern – wird diese Erklärung abgegeben, **dann muss der Erklärende mindestens mit einer Einheit das Land betreten.**(Errata)

Ausnahme: Durchziehen durch neutrale und Rival Straits erfolgt ohne Violation!

- Der bisher Neutrale wird Armed Neutral:
  - alle Influence-Marker wegnehmen
  - Diplomatie/Influence kann nicht mehr dort gespielt werden
  - neutrale Fortresses werden in Cities (Stufe 2) und Towns (Stufe 1) platziert
- Beide anderen Rivals des Verursachers ziehen so viele Action-Karten wie der Muster Wert der Capital ist (City 2, Town 1)
- Solange der Neutrale nach der Declaration noch nicht erobert ist, können die beiden anderen Rivals dessen Gebiete betreten und auch dort kämpfen, ohne eine Violation aussprechen zu müssen.
- Sendet ein Rival des Violators eine Boden-Einheit in das Gebiet eines noch unbesiegten Neutralen (Intervention – 15.423), dann
  - wird der Neutrale ein Satellit dieses Gegners
  - werden alle Fortresses des Neutralen gegen beliebige Einheiten dieses Gegners (gleiche Stufe) ausgetauscht

Haben feindliche Einheiten alleine die Capital des Neutral besetzt, dann ist dieser geschlagen und

- alle Einheiten des Neutralen werden entfernt
- legt der Eroberer einen KontrollMarker in die Hauptstadt
- addiert der Eroberer die POP und RES auf seiner Leiste

**Sonderrolle USA:**

- Erfolgt eine Violation der Neutrality der USA durch die Axis, dann
- werden die USA sofort ein Satellite von WEST
  - werden die für 1942 vorgesehenen Einheiten sofort eingesetzt, die für 1943 und 1944 in den folgenden Spielzügen

**DECLARATION OF WAR** (15.2)

Bewegung/Angriff in Staat (Ausnahme: durch Strait hindurchziehen)

- mit 2 Rival Influence Markern oder
  - Rival eigenes Gebiet oder
  - von Rival Einheit besetztes Gebiet (15.2+Errata)
- hat Gebiet 2 Rival Influence, wird es Satellit diese Rivals

Wurde War erklärt, dann

- wendet Kriegserklärer seinen „Peace with“-Marker auf die DoW Seite
- nimmt gegnerischer Rival seinen diesbezüglichen „Peace with“-Marker weg und es zeigt sich die Angabe „-1 Factory Cost“
- hat der Kriegserklärer für diesen Turn FIRST FIRE (es sei denn, dies wird durch den Gegner durch konkrete Technologie aufgehoben).
- drehen beide betroffenen Spieler ihren RES-Marker auf die dunkle Dreiecks-Seite (Playbook Seite 12)
- muss der Erklärer in allen Sea-Gebieten, in denen sich nun feindliche Rival-N-Seeinheiten befinden, seine N-Einheiten wegziehen oder bleiben und einen Seekampf (Aggressor ist Angreifer) beginnen (Seite 18 – Sidebar)

**1. Bewegungs-Phase des aktiven Spielers**

**Kontrolle eines Gebiets prüfen/festlegen**

**Land-Gebiets-Kontrolle** wird jeweils zu Beginn einer Phase geprüft und ändert sich nicht während der Phase – auch nicht, wenn eine Einheit durch ein Gebiet zieht. (1.14)

**See-Gebiete** (mit Ausnahme der Straits) sind OPEN SEAS (friendly) (also können sich Einheiten anderer Spieler darin aufhalten) – es sei denn, es sind Einheiten eines Enemy (Rival, mit dem man AT WAR ist), darin – dann sind dies Enemy Sea Gebiete (= von diesem kontrolliert). (1.21)

**Grundsätze der Bewegung:**

- Land-, See- und Luftbewegung dürfen nicht kombiniert werden!
- Strategische Bewegung kann nicht mit Land- oder Seebewegung kombiniert werden (11.4)
- Die Ziffer der ausgespielten Karte bestimmt, wie viele Einheiten bewegt werden dürfen.
- Kampf erfolgt erst, nachdem alle Einheiten des einen Spielers bewegt wurden.
- Vor der Bewegung muss bei Eintritt in neutralen Staat eine VIOLATION OF NEUTRALITY abgegeben werden.
- Vor der Bewegung in einen Satellit-Staates eines Rivals (WEST, USSR, AXIS) muss eine DECLARATION OF WAR abgegeben werden.
- Wurde ein Neutral Violated und ist noch nicht besiegt, können andere Rivals (West, USSR, Axis) ohne Strafe das Land betreten

**Landbewegung (G-Einheiten)** (11.1)

- Müssen Bewegung in Landgebiet beginnen und
  - stoppen, wenn sie Gebiet mit feindlichen Einheiten (nicht Escaped Subs) betreten
  - die **Borderlimits (gilt nur für G Einheiten!)** beachten, nur wenn sie ein feindlich besetztes Gebiet betreten
- Disengage
  - **Borderlimits beachten**
  - nur in friendly benachbartes Gebiet
  - nicht in Bewegung ein feindlich besetztes Gebiet, feindliches Gebiet und neutrales Gebiet betreten
  - nicht direkt in Battle Gebiet
- **Strategische Bewegung**
  - doppelte Bewegungsweite nur durch friendly Gebiete
  - nicht in/aus feindlich besetztes Gebiet ziehen

**Besonderheit USA**

US Einheiten können die erst USA verlassen, wenn der WEST AT WAR ist.

**Seebewegung (G-, S- und N- Einheiten)**

- Bewegung starten in Sea, Ocean oder Coastal (inklusive Strait) und ausschließlich durch Sea, Ocean und Strait ziehen
  - **kostet 2 BP für Ocean Gebiet**
  - es kann in und durch Sea/Ocean-Gebiete mit Rival Einheiten gezogen werden
  - N muss stoppen, wenn
    - ~ es vom enemy (= Rival mit dem man AT WAR ist) besetztes Gebiet betritt
    - ~ eine non-Strait-Coastal Area betritt
    - ~ eine enemy (=Rival mit dem man AT WAR ist) Strait betritt
- N- und S-Einheiten können Landbewegung benutzen und als Bewegung von einem Coastal- in ein benachbartes Coastal-Gebiet ziehen.
- S kann
  - disengage durch Battle- und feindliche/Disputed Gebiete machen (11.51)
  - kann durch Sea mit feindlichen Einheiten **hindurch** ziehen.
  - kann, wenn Escaped, später normal angegriffen werden! (Errata)
- **Strategische Bewegung – nur N und S**
  - doppelte Bewegungsweite nur durch friendly Gebiete
  - muss stoppen, wenn Landgebiet (nicht bei Strait) betreten wird
  - nicht in/aus feindlich besetztes Gebiet ziehen
  - kann durch Gebiet mit Escaped Sub ziehen (Errata)
- **Convoy – nur G** (11.22)
  - Bodeneinheit kann **2** Gebiete weit ziehen (4 wenn strategische Bewegung) **und gilt als Naval-Einheit**
  - benötigt keine Naval Einheit für den Convoy
  - kann nicht betreten/verlassen Gebiete mit feindlichen Einheiten Sea-Invasion (11.221)
  - kann in Coastal-Gebiet oder Strait anlanden
  - ein Convoy kann pro Spielzug eine Invasion in ein feindlich besetztes Gebiet machen **und pro Phase max. nur eine Land-Einheit über eine Coastal-Border anlanden (Seite 12-Sidebar), dann aber diesen Spielzug nicht feuern oder Rückzug machen!** (Einheiten mit Rückseite nach oben legen)

**Luftbewegung (AF-Einheiten)** (11.3)

- Muss nach Bewegung in ein undisputed friendly Landgebiet zurückkehren (Errata)
- Bewegung wie Bewegungsweite
  - muss **nicht** stoppen, wenn sie enemy (=Rival, mit dem man AT WAR ist) feindlich besetztes Gebiet betritt
  - wenn Bewegung auf Sea/Ocean beginnt, dann Bewegung nur in unbesetztes friendly Land-Gebiet (keine Strateg. Bewegung!)
- Disengage möglich **durch** benachbarte disputed oder enemy kontrollierte Gebiete (11.51)
- **Strategische Bewegung**
  - doppelte Bewegung, beginnend und endend in friendly Gebiet
  - kann dabei durch Neutral-, Rival/enemy Gebiete fliegen

**Bewegung von Battlegroups (AF-, S- und N-Einheiten)**

- Eine Gruppe von ANS Einheiten, die aus dem selben Gebiet kommend und entlang der selben Route auf See ziehen (Errata) und ein feindlich besetztes Gebiet betritt
- Nur **eine** Gruppe kann einen Kampf **pro Kampfrunde** betreten
- Betreten eine/mehrere Groups einen Kampf, dann muss jede Kampfrunde eine Group in den Kampf eintreten
- Am Ende einer Sea Kampfrunde müssen alle teilnehmenden Lufteinheiten ein Retreat/Rebase machen
- ANS Einheiten auf Land müssen, wenn sie am Ende einer Kampfrunde ohne Unterstützung von Bodentruppen sind, einen Retreat machen (Errata)

**Bewegung Überfall/Raid (AF-, N- und S-Einheiten)**

- ANS Einheiten können NICHT ein **unbesetztes** feindliches Gebiet betreten (Ausnahme: Strategic Bombing)
- ANS Einheiten können ein feindliches Gebiet nur betreten, wenn sie durch Bodeneinheiten bei der Eroberung unterstützt werden

2. Kampf-Phase des aktiven Spielers

**Kontrolle eines Gebiets prüfen/festlegen**

**Land-Gebiets-Kontrolle** wird jeweils zu Beginn einer Phase geprüft und ändert sich nicht während der Phase – auch nicht, wenn eine Einheit durch ein Gebiet zieht. (1.14)

**See-Gebiete** (mit Ausnahme der Straits) sind OPEN SEAS (friendly) (also können sich Einheiten anderer Spieler darin aufhalten) – es sei denn, es sind Einheiten eines Enemy (Rival, mit dem man AT WAR ist), darin – dann sind dies Enemy Sea Gebiete (= von diesem Kontrolliert). (1.21)

Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge der Kämpfe.

Ein Kampf

- **muss** stattfinden, wenn der Spieler zuvor in ein Gebiet mit gegnerischen Einheiten gezogen ist
- **kann** stattfinden in allen übrigen Gebieten mit feindlichen und eigenen Einheiten.

Beachte: eine Landeinheit (G), die gerade eine Invasion begonnen hat, wird kurz aufgedeckt und dann wieder verdeckt hingestellt – sie darf Schäden erhalten, **aber nicht in dieser Kampfrunde kämpfen!**

Nach einer DECLARATION OF WAR hat der Erklärer die **Suprise Attack** (kämpft immer in seiner Klasse zuerst, es sei denn, der Verteidiger hat entsprechende Technologie dagegen)

**Grundsätze Kampf:**

- eine Einheit kämpft oder macht Rückzug
- Jede kämpfende Einheit muss ansagen, gegen welche Ziel-Klasse sie kämpft
- Anzahl Würfel wie Stufen der Einheit, Treffer, wenn Augenzahl kleiner/gleich Firepower
- Zerstörte Einheiten kommen in den Pool und können wieder aufgebaut werden
- Bei Kampfende die siegreichen Einheiten wieder aufstellen, wenn noch kein Kampfende, dann nur Verteidiger wieder aufstellen (Ausnahme Escaped Subs)
- **Am Ende einer Kampfrunde**
  - müssen **alle** Lufteinheiten (AF) nur in einem Seekampf ein Rebase machen. (12.75)
  - müssen alle ANS Einheiten ohne Unterstützung einer Land-Einheit ein Retreat machen.
  - können S ein Escape machen

<b>Land-kämpfe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nur eine Kampfrunde pro Kampf</li> <li>• <b>am Ende einer Kampfrunde müssen alle ANS Einheiten ohne Boden Unterstützung einen Rückzug machen!</b></li> <li>• <b>ANS Einheiten können ein Rebase machen in undisputed friendly controleld Land Gebiet</b></li> </ul>
<b>Seekämpfe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kampf solange durchführen, bis eine Seite vollständig eliminiert ist oder den Rückzug gemacht hat.</li> <li>• Carrier: können als N1 feuern und dann sofort ein Retrat/Rebase machen (12.74)</li> <li>• Carrier und Convoys verlieren zwei Stufen pro Treffer</li> <li>• Bei Kampfende müssen alle AF Einheiten beider Seiten ein Rebase machen oder sind elim</li> <li>• Submarines können statt Kampf Escape machen             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielstein mit Rückseite oben hinlegen</li> <li>- Sub kann künftig normal angreifen bzw. angegriffen werden (kostet kein Command)</li> <li>- Sub blockiert Trade Route im Seegebiet</li> <li>- kann sich künftig normal bewegen, was nicht als Disengagement gilt.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Luftkämpfe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hat Spieler Technologie PRECISION BOMBSIGHT, kann die Air Einheit in Gebiet mit Main Capital City mit Firepower 1 die IND</li> </ul>

	angreifen
--	-----------

**Rückzug:**

- Einheit muss in benachbartes friendly undisputed (kein Kampf) ziehen (auch Open Sea)
- **Border Limits müssen eingehalten werden!!!**
- Verteidiger darf nicht in Gebiet gehen, aus dem Angreifer den Kampf begonnen hat
- Angreifer muss sich in Gebiet zurückziehen, aus dem er in den Kampf gezogen ist
- Bodeneinheiten können sich in Seegebiete nur zurückziehen, wenn diese von eigenen Einheiten besetzt sind
- AF müssen Rebase machen
- ANS können (als Rückzug) ein Rebase machen

**Rebase:** (12.51+13.0)

- ANS Einheiten können (nach einem Kampf anstatt Rückzug) aus einem Disputed Gebiet in ein undisputed friendly Land-gebiet ziehen/Retreat machen. **Dabei können die ANS Einheiten die doppelte Reichweite ziehen!** (Randstreifen Seite 16)

**Besetzten feindlicher Städte (auch nach Kampf)**

- Wird Capital eines Neutrals (alleine vom Eroberer) besetzt, dann
  - alle feindlichen Kräfte dieses Neutrals entfernen
  - Kontroll-Marker des Siegers in Hauptstadt legen
  - POP- und RES-Punkte dem Eroberer hinzufügen

**Major Powers und Kolonien** (2.31)

- Britain, France und Italy haben Kolonien. Wird Mutterland erobert, werden Kolonien zu Armed Neutral.

**Unbeendete Violation gegen Neutral** (15.421 + Errata)

Hat am Ende der Bewegungs-Phase ein Gegner des Eroberers/Violaters noch eine Bodeneinheit(en) in einem noch **unbesiegten** Neutralen Gebiet, dann

- wird der Neutrale ein Satellit dieses Gegners
- tauscht dieser Gegner alle neutralen Fortresses in eigene Fortresses um (15.423)

**Phase 4d – Season: Spring – Supply Phase**

(14.0)

Beachte: ANS-Einheiten, die ohne Landeinheiten in einem Gebiet sind, müssen eine Rebase/Retrat machen! (12.52)

**Kontrolle eines Gebiets prüfen/festlegen**

**Land-Gebiets-Kontrolle** wird jeweils zu Beginn einer Phase geprüft und ändert sich nicht während der Phase – auch nicht, wenn eine Einheit durch ein Gebiet zieht. (1.14)

**See-Gebiete** (mit Ausnahme der Straits) sind OPEN SEAS (friendly) (also können sich Einheiten anderer Spieler darin aufhalten) – es sei denn, es sind Einheiten eines Enemy (Rival, mit dem man AT WAR ist), darin – dann sind dies Enemy Sea Gebiete (= von diesem kontrolliert). (1.21)

**Prüfung nur für Parteien, die sich „AT WAR/im Krieg“ befinden:**

**Ground Units** (Tanks + Infantry – nicht Fortress und ANS) - müssen eine Supply-Line zur friendly Main Capital oder Sub Capital haben.

MainCapitals (POP 3)	
GERMANY	Berlin
BRITAIN	London
USSR	Moscow
SubCapitals (POP 2)	
GERMANY	Ruhr
BRITAIN	Delhi
USSR	Leningrad /Baku
ITALY	Rome*
FRANCE	Paris*
USA	Washington*
* Major Power Capitals	

Supply Line kann gehen durch

- Friendly Gebiete und Open Seas
- Disputed Gebiete die friendly controlled (= Kampf-Gebiet wird kontrolliert von der Seite, die zuerst im Gebiet war) sind

Supply Line kann **nicht** gehen durch

- feindlich kontrollierte Gebiete
- Rival- und Neutral Landgebiete (Ausnahme: Straits, die nicht feindlich kontrolliert sind (= Einheit in Strait) (1.3)

**Einheit, die keine Supply Line hat, verliert eine Stufe.**

**Nur in Summer Supply Phase:**

Es muss für POP und RES Punkte einer Nation eine Trade-Route vom Land **in die eigene Main Capital** (Berlin, Moscow, London) bestehen – **sonst können die POP- und RES-Punkte nicht genutzt werden!**



**Trade Route:** (14.21)

- Möglich durch friendly und neutral Gebiete, Open Seas und Rival Straits
- **Nicht** durch
  - Rival Gebiete außer Straits,
  - enemy (=Rival, mit dem man AT WAR ist) kontrolliertes Gebiet,
  - **Sea Area mit Escaped Enemy Sub – betrifft insbesondere USA**
- Gesamte Trade Route kann nur max **je ein** Land- und ein Sea-Segment beinhalten  
Segment: mehrere zusammenhängende Land- bzw. Sea-Gebiete  
Land Segment kann Land- und Strait- Grenzen überschreiten  
Ein Sea Segment ist in einem non-Strait Coastal Gebiet beendet. (Errata)
- Sea-Segment kann Coastal-, Straits-, Sea- und Ocean-Grenzen überschreiten.
- Beachte Gibraltar-Beispiel Seite 17

Wenn keine Trade-Route besteht, wird in die Capital des betroffenen Landes ein Blockade-Marker gelegt:



**Besonderheit: Trans Africa Ressources** (rot) (14.24)



Diese Route muss um Südafrika herum führen.  
Beachte: Med Blockade (Seite 17 – Sidebar)

**Phase 4e – Season: Summer**

(10.0)

Wiederholen der Phasen 4a – 4d

**Phase 4f – Season: Fall**

(10.0)

Wiederholen der Phasen 4a – 4d

**Phase 4g – Season: Winter**

(10.4)

**Kontrolle eines Gebiets prüfen/festlegen**

**Land-Gebiets-Kontrolle** wird jeweils zu Beginn einer Phase geprüft und ändert sich nicht während der Phase – auch nicht, wenn eine Einheit durch ein Gebiet zieht. (1.14)

**See-Gebiete** (mit Ausnahme der Straits) sind OPEN SEAS (friendly) (also können sich Einheiten anderer Spieler darin aufhalten) – es sei denn, es sind Einheiten eines Enemy (Rival, mit dem man AT WAR ist), darin – dann sind dies Enemy Sea Gebiete (= von diesem kontrolliert). (1.21)

**Nur der USSR Spieler:**

Wiederholen der Phasen 4a – 4d

Besonderheiten:

- nur der USSR Spieler kann eine Command-Karte irgend-einer Season spielen, um Bewegung und Kampf **nur innerhalb der USSR** zu machen
- Supply wird nur innerhalb der USSR geprüft

**Spielaufbau:**

1. Die Spieler setzen sich wie folgt um das Spielbrett:  
WEST

2. Die Spieler platzieren folgende Einheiten (die Art [Inf, Tank, Fleet etc] kann frei gewählt werden) wie folgt:

West: 3 britische Einheiten in London, je 1 britische Einheit in Suez, Glasgow, Bombay. 2 britische Einheiten in Delhi, 1 Stufe 4 Fleet in London, 2 französische hellblaue Einheiten in Paris, je 1 französische Einheit in Marseille und Algier und ein Fortress Stufe 3 in Lorraine..

Axis: 6 deutsche Einheiten in Berlin, 4 deutsche Einheiten in Ruhr, je 2 deutsche Einheiten in Munich und Königsberg, 4 italienische olivfarbene Einheiten in Rome, je 2 italienische Einheiten in Milan und Tripoli.

USSR: 3 Einheiten in Moscow, 1 Infantry Stufe 3 in Moscow, je 2 Einheiten in Leningrad und Baku und je 1 Einheit in Kiev, Odessa, Kharkov, Stalingrad, Urals.

3. Die Spieler ziehen die folgende Anzahl an Action-Karten:  
West: 8 Action-Karten  
Axis: 14 Action-Karten  
USSR: 6 Action-Cards

4. Die Spieler legen jeweils auf ihrer eigenen Anzeigeleiste ihre nationalen Marker auf die dort markierten Werte:

	West	Axis	USSR
IND	7	12	9
POP	12	11	12
RES	11	6	11
Current Handsize	8	14	6

5. Folgende Anzeige-Marker werden wie folgt hingelegt:

		Der Year Marker wird auf das Jahr 1936 gelegt.
		Der PHASE/SEASON Marker wird auf NEW YEAR gelegt.

6. Folgende Marker werden neben dem Spielplan bereitgelegt:

	Der Marker, der jeweils anzeigt, wer der AKTIVE SPIELER ist.
--	--