

BLITZKRIEG GENERAL

Basis Regeln

Version D1.1 Copyright 2001 UGG

1.0 Allgemeines

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

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

Die Alliierten

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

Die Achse

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

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

Neutrale Staaten

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

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

• Alle anderen Länder sind neutral.

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

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

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

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

1.1 Die Land Karten

• Die **Pazifik**, als auch die **Europakarte** unterteilen Länder in einzelne **Gebiete**.

• Die Meere sind in **Seezonen** unterteilt.

• Nebenkriegsschauplätze sind **verkleinert** oder gar nicht dargestellt.

• Aus spieltechnischen Gründen wurden **Vereinfachungen** durchgeführt (z.B. Belgien, Niederlande und Luxemburg wurden zu BNL zusammengefaßt).

• Die **roten Pfeile** geben an, in welchen Gebieten oder Seezonen man auf die andere Karte wechseln kann.

• Weiterhin besteht eine **Seeverbindung** zwischen: Coral Sea und Cape Naturaliste, sowie zwischen Indian Ocean und Red Sea.

- **„Western Turkey“** umfaßt das Territorium westlich und östlich der Meerenge (Bosporus) und zählt als **ein Gebiet**. Landeinheiten und Schiffe können den Bosporus frei überqueren.
- Es besteht **keine Landverbindung** zwischen Irkutsk und Usbekistan auf den Pazifikkarte.

Inseln und Inselgruppen

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

1.2. Gelände

• **Meer** und **weiße Grenzen** dürfen von **Landeinheiten** nicht überquert oder betreten werden. Das gilt z.B. für die Schweiz.

• Zwischen Jablonovy und Irkutsk besteht eine Meergrenze, die von Landeinheiten nicht überquert werden kann.

• Die Europakarte enthält die **Ostküste Afrikas** um 90 Grad gedreht. Nur an den angegebenen Stellen: West African Sea, Persian Gulf und Sudan dürfen Einheiten auf den übrigen Teil der Europakarte wechseln.

2. Die Spielsteine

2.1 Die Einheiten

Landeinheiten

Infanterie Panzer Hauptquartiere (HQs)



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



Flieger

Schiffe



Convoy

(Transporteinheiten mit Zerstörer Eskorten)



Task Force

(Flotte aus Flugzeugträgern, Schlachtschiffen, Zerstörern und Kreuzern)



U Boote

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

• Fast alle Spielsteine haben eine bedruckte Vorder- und Rückseite.

• Immer sind die Kampferte auf der Rück-

seite geringer als auf der Vorderseite.

• Manche Einheiten haben auf ihrer Rückseite eine **„0“**, ein paar sind dort nicht bedruckt.

• Einheiten der kleinen Staaten werden durch **Kürzel** für ihre jeweilige Nationalität unterschieden:

Achsenverbündete (dunkel grauer Hintergrund):

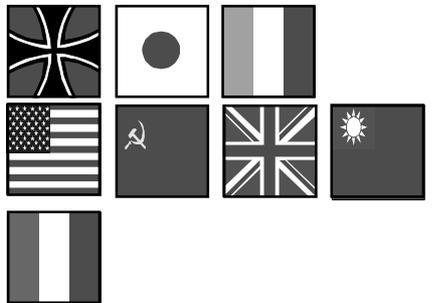
B	Bulgarien
F	Finnland
R	Rumänien
HU	Ungarn

Neutrale (brauner Hintergrund):

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

2.2 Andere

Nationalflaggen



Weiße Marker

Initiative, Year, MON, Weather, Losses

2.3. Spielkarten

werden im Basisspiel nicht benötigt.

3.0 Der Spielzyklus

• Jedes Jahr ist aufgeteilt in 4 Quartale, d.h. **eine Spielrunde entspricht einem Quartal**.

• Das Spiel beginnt mit dem dritten Quartal 1939 und endet mit dem 4. Quartal 1945.

• In den meisten Fällen endet das Spiel jedoch vor diesem Zeitpunkt, aufgrund der Niederlage einer Seite.

• Es gibt weitere Szenarien mit anderen Startdaten.

4. Vorübungen

Erstspielern wird empfohlen, die **Basisregeln** zu lesen, und die Fortgeschrittenen Regeln vorerst zurückzustellen.

Baut das **1939 er Szenario** auf und spielt das **Basis Tutorial** einmal durch.

Sobald die Basisregeln beherrscht werden, wendet man (am einfachsten Schritt für Schritt) die Fortgeschrittenen Regeln an. Nur diese ermöglichen einen historisch simulierenden Spielablauf.

4.1 Spiel Vorbereitungen

- Beide Seiten bauen ihre Truppen **gleichzeitig** auf, gemäß Aufstellung in den Szenarien.
- Man platziert die Marker für **Quartal** (gedruckt als MON) im Starquartal des Szenarios im Production Chart auf der Pazifikkarte und den Marker **"Year"** auf der Europakarte .
- Die **Anfangsproduktion** der 8 Großmächte wird mit deren Nationalflaggen gekennzeichnet.

5.0 Spielsequenz:

Die Reihenfolge der Spielsequenz ist unbedingt einzuhalten.

5.0 Zugeinleitung

(beide Seiten gleichzeitig)

- 5.1 Zeittafel Ereignisse durchführen
- 5.2 Verstärkungen platzieren

6.0 Aktionssegment

Die Achse zieht zuerst in der Reihenfolge:

- 6.1 Bewegungsphase
- 6.2 Kampfphase
- 6.3 Ausbeutungsphase
- 6.4 Kontrolle

Nachdem die Achse alle Aktionen beendet hat, ziehen die Alliierten 6.1- 6.4 in der angegebenen Reihenfolge durch.

7.0 Zugabschlussphase

(gleichzeitig)

- 7.1 Eroberung
- 7.2 Produktion

5.1. Zeittafel

Kontrolliere, ob eines der aufgelisteten **Ereignisse** stattfindet und befolge die **Anweisungen**.

5.2 Verstärkungen Platzieren

- Gebiete in denen ihre Nationalflagge aufgedruckt ist, werden hiernach als **Heimatgebiete** bezeichnet.
- Eine Großmacht darf ihre **Verstärkungen** - die produzierten Einheiten, welche für diesen Zug erscheinen - nur in **Heimatgebieten** platzieren, welche **Produktion** enthalten.
- Kleine Staaten haben keine Nationalflaggen und platzieren ihre Verstärkungen in Gebieten innerhalb ihrer Heimatländern.
- **Schiffe** können in beliebige **Seezonen** platziert werden, **die an Heimatgebiete angrenzen** und keine feindlichen Schiffe ent-

halten.

- Ist keine solche Seezone vorhanden, darf in Seezonen platziert werden, die feindliche Schiffe enthalten.
- In Gebieten, die zwar von einer Nation besetzt sind, auf denen jedoch nur das jeweilige Nationenkürzel aufgedruckt ist, darf keine Verstärkung platziert werden.
Beispiel: Japan besitzt die Mandschurei (JP), darf jedoch keine Verstärkung dort platzieren.

Besonderheiten

Nur das **Britische Empire** darf **jegliche neu gebaute Einheiten frei** im UK, oder in seinen Heimatgebieten Australien, Indien, Canada und Südafrika platzieren.

6.0 Aktionsphase

Die Achse zieht zuerst, 6.1 bis 6.4 danach die Alliierten.

Wer am Zug ist heißt **„Handelnde Seite“**, wer nicht am Zug ist, heißt **„Nicht- Handelnde Seite“**.

6.1 Bewegungsphase

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

6.1.1 Reichweiten

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

Landeinheiten

Infanterie:	1 Gebiet
Panzer:	2 Gebiete
HQs:	2 Gebiete

Panzer und HQs dürfen zuerst durch ein **unbesetztes** Feindesgebiet ziehen und dann weiterziehen.

Flieger: 2 Gebiete/Seezonen

Besonderheiten:

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

Schiffe 3 Seezonen

6.1.2 Doppelte Reichweite

- Schiffe, Flieger und Landeinheiten dürfen ihre maximale Bewegung verdoppeln, wenn am Anfang, während oder am Ende dieser Bewegung zu **keinem Zeitpunkt** ein feindliches Gebiet oder eine feindliche Seezone betreten/ befahren wird.
- Mit anderen Worten: Einheiten, die **doppelte Reichweite** benutzen, **können nicht angreifen**.

6.1.3 Gebrauch von Schiffen

A Transport

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

Umladen, Be- und Entladen

- Ladung kann in **freundlich kontrollierten Gebieten**, die an eine Seezone **angrenzen**, auf andere Convoys in der gleichen Seezone **umgeladen** werden. Diese können dann mit der Ladung weiterfahren.
- Das **Be- und Umladen** eines Convoys kostet **keinerlei Bewegungspunkte**.
- Das **Entladen** eines Convoys in ein Gebiet - freundlich kontrolliert oder nicht- **verbraucht alle Bewegungspunkte** der transportierten Einheit für die laufende Bewegungsphase.
- Daraus folgt: keine Einheit kann sich nach dem Entladen von einem Convoy weiterbewegen.
- In einer möglichen **Ausbeutungsphase** sind während der Bewegungsphase entladene Einheiten wieder bewegungsfähig, falls dies Voraussetzungen für eine Bewegung in dieser vorliegen (siehe 6.3).

B Task Force

- Eine Task Force (TF) darf in Landkämpfe eingreifen.
- Voraussetzung: Das Gebiet, in welchem der Landkampf stattfindet, **grenzt an die Seezone**, in der sich die Task force befindet.
- Nach Ende der Kämpfe kehrt sie wieder in die Seezone zurück, aus der sie kam.

6.1.4 Handelnde Seite

- Die Handelnde Seite bewegt zuerst alle eigenen Schiffe, Flieger und Landeinheiten.
- So wird festgelegt, welche Gebiete und Seezonen angegriffen werden.
Denn: **betritt man ein Gebiet oder eine Seezone in dem sich feindliche Einheiten aufhalten, greift man diese an**.

6.1.5 Reaktion der Nicht- Handelnden Seite

- Die **nicht- handelnde Seite** darf **Flieger** in alle **Gebiete** und **Seezonen** bewegen, welche die handelnde Seite **angreift** und die in der Reichweite der reagierenden Flieger liegen.
- Dabei dürfen **feindlich und freundlich kontrollierte** Gebiete ohne Nachteile **überflogen** werden, aber nicht neutrale Gebiete.
- **Task Forces** dürfen in an ihre Seezone **an-**

grenzende Gebiete (nicht Seezonen) ziehen, welche vom Feind angegriffen werden.

6.1.6. Reservebewegung

- Befinden sich Landeinheiten im gleichen Gebiet wie ein **HQ**, dürfen diese in Gebiete bewegt werden, **welche von feindlichen Landeinheiten angegriffen werden**.
- Auf die **HQs** sind **Zahlen** aufgedruckt. Diese geben die maximale Anzahl an Landeinheiten an, welche so bewegt werden dürfen.
- Es darf nur in Kämpfe eingegriffen werden, welche innerhalb der Reichweite (s. 6.3.1) der Einheiten liegen.
- **Panzer und HQs** dürfen 2 Gebiete weit als Reservisten in Kämpfe eingreifen.
- Der Weg dorthin darf nur **über ein freundliches Gebiet** führen.
- Ein **HQ kann** "seine" Reservisten in den Kampf begleiten, muß das aber nicht.
- Angriffe, die nur von feindlichen Fliegern durchgeführt werden, berechtigen **nicht** zur Reservebewegung.
- Ein **Naval HQ** kann in gleicher Weise Schiffe in Seezonen bewegen, die von feindlichen Schiffen angegriffen werden.

6.2 Kampfphase

6.2.1 Verlauf

- In Übereinstimmung mit dem hier Genannten, legt die **handelnde Seite** fest, in welcher **Reihenfolge** die Kämpfe stattfinden.
- **Kämpfe** in einem Gebiet bzw. Seezone werden zuerst **vollständig abgehandelt**, bevor ein neuer Angriff ausgeführt wird.
- Jede Einheit schießt pro Kampfrunde **genau einmal** (jeder Spieler würfelt pro Einheit einmal).
- Immer **bevor** gewürfelt wird, ist festzulegen für welche Einheit dieser Wurf gilt.
- **Ausnahmen:** Panzer dürfen als einzige Einheiten zweimal schießen. HQs und Einheiten mit einer effektiven Stärke von "0" dürfen nicht schießen.
- Wird eine Zahl **kleiner oder gleich** der aufgedruckten Zahl (der schießenden Einheit) gewürfelt, hat die Einheit **getroffen**. Ist der Wurf **höher**, war es ein **Fehlschuß**.
- Die Kämpfe finden **simultan** statt.
- Aus spieltechnischen Gründen schießt die handelnde Seite immer mit allen Einheiten zuerst.
- Markiere Verluste der nicht- handelnden Seite mit dem Verlustmarker auf dem BATTLECHART.
- Danach schießt die nicht- handelnde Seite mit allen Einheiten in vor der Kampfrunde geltender Stärke zurück.
- Erst nachdem eine Kampfrunde beendet ist, (alle Einheiten haben entsprechend ihrer Limits geschossen) werden die Verluste von beiden Seiten abgezogen.

6.2.2 Treffer

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

dreht werden.

- Es müssen selbstverständlich so viele Einheiten umgedreht/eliminiert werden, wie Treffer vom Gegner erzielt wurden.
- Werden mehr Treffer erzielt als alle gegnerische Einheiten, die im Kampf sind, hinnehmen können, sind die überschüssigen Treffer unwirksam.
- Bei **Treffern auf Convoys** mit **Ladung** erleidet die Ladung automatisch die selben Treffer wie der sie transportierende Convoy. Auf die **Ladung** eines Convoys kann im Seekampf **nicht** geschossen werden, noch kann diese am Kampf teilnehmen.

6.2.3 Rückzüge

- Ist keine Seite nach einer Kampfrunde vernichtet, wird zuerst die handelnde Seite, dann die nicht- handelnde Seite gefragt, ob sie vorhat, alle ihre Einheiten aus dem Kampf zurückzuziehen.
- **Teiltrückzüge sind nicht möglich**.
- **Ausnahme:** Flieger und Task Forces dürfen sich zurückziehen, auch wenn Landeinheiten weiter kämpfen.
- Zieht sich keine Seite zurück, folgt eine weitere Kampfrunde, usw. bis ein Rückzug stattfindet oder eine Seite vernichtet ist.

- **Landeinheiten** können sich in jedes angrenzende **freundlich kontrollierte** Gebiet zurückziehen.
- Wenn kein rein freundlich kontrolliertes Gebiet zur Verfügung steht, darf man sich auch in ein Gebiet zurückziehen, welches Einheiten beider Seiten enthält.

- **Flieger** können zwei Gebiete bzw. Seezonen zu einem freundlich kontrolliertem Gebiet zurückfliegen. Sie dürfen nicht in Seezonen oder auf Task Forces landen.
- **Schiffe und U- Boote** dürfen sich in jede angrenzende Seezone zurückziehen, solange sich dort keine feindlichen Schiffe aufhalten.
- Wenn keine solche Seezone zur Verfügung steht, darf man sich auch in eine Seezone zurückziehen, welche **Schiffe beider Seiten** enthält.
- Man kann seine Einheiten in gleiche oder verschiedene Gebiete/Seezonen zurückziehen.
- Stehen keine Gebiete/Seezonen entsprechend dieser Kriterien zur Verfügung, darf sich die betreffende Seite nicht zurückziehen, sondern muß weiter kämpfen.

6.2.4 Erzwungene Rückzüge

- Befinden sich am Ende einer Kampfrunde nur noch TF- und Flieger einer Seite in einem Gebiet (Land), müssen sich diese zurückziehen.
- Trifft letzteres auf beide Seiten zu, muß die handelnde Seite sich zurückziehen.

6.2.5 Ende der Kämpfe

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

6.3 Ausbeutungsphase

Die Ausbeutungsphase wird genau wie die Bewegungsphase durchgeführt. Jedoch ist

die Bewegung auf **bestimmte Einheiten der handelnden Seite** beschränkt: alle Panzer und HQs

Infanterieeinheiten, die im gleichen Gebiet mit einem HQ stehen. Maximal soviel Infanterie wie die Zahl auf dem HQ darf bewegt werden.

Schiffe, die in der gleichen Seezone stehen, wie ein Naval HQ. Maximal soviel Schiffe wie die Zahl auf dem Naval HQ darf bewegt werden.

- Ein **Naval HQ** kann alternativ genauso verwendet werden, wie ein Standard HQ.
- In der Ausbeutungsphase dürfen feindlich kontrollierte Gebiete oder Seezonen betreten werden, es können also neue Kämpfe entstehen.
- Beide Seiten dürfen zwar **Flieger** aber **keine Task Forces** für die Unterstützung von **Landkämpfen** abstellen.
- Weiterhin darf die nicht- handelnde Seite mit Reservisten reagieren (siehe 6.1.6).
- Ein **HQ kann** "seine" Einheiten in den Kampf begleiten, muß das aber nicht.

6.4 Kontrolle

- Zu Anfang kontrollieren alle Nationen das ihnen zugewiesene Territorium.
- Danach wechselt die Kontrolle über ein Gebiet, sobald es vom feindlichen **Landeinheiten besetzt** oder durch Kampf **erobert** worden ist.
- Die Kontrolle wechselt, wenn alle Landeinheiten des vorher besitzenden Seite vernichtet oder vertrieben wurden und nur noch **Landeinheiten** des Angreifers dort sind.
- **Schiffe und Flieger** können niemals ohne die Hilfe von freundlichen Landeinheiten Kontrolle über ein gegnerisches Gebiet erlangen.
- Unbesetzte Gebiete, die eingenommen wurden, werden mit der eigenen Flagge zur Kontrolle gekennzeichnet.
- Die Produktion des eingenommen Gebietes wird seinem neuen Besitzer zugeschlagen und seinem alten Besitzer abgezogen. Beides wird auf dem Production Potential Track vermerkt. (siehe 7.2.1).
- **Gebietskontrolle und Produktion werden unmittelbar nach dem Abschluß jedes eines einzelnen Kampfes oder der Besetzung eines zuvor feindlich kontrollierten Gebietes gecheckt**
- **Seezonen** werden von der Seite kontrolliert, die dort Schiffe hat.
- **Unbesetzte Seezonen** sind **neutral** und werden von niemandem kontrolliert.
- Am Anfang und am Ende eines Zuges gibt es **niemals** Einheiten gegnerischer Seiten gleichzeitig im gleichen **Gebiet**.
- Es ist jedoch möglich, das sich neutrale Schiffe in der gleichen Seezone befinden, wie die **einer** kriegführenden Seite.

7.0 Zugabschlußphase

7.1 Eroberung

- Ein **Land** ist erobert, wenn in der Zugabschlußphase dessen **sämtliche Heimatgebiete feindlich kontrolliert** sind.
- Die **Heimatgebiete** einer Großmacht sind mit deren **Flaggen** gekennzeichnet.
- Auch die Gebiete **kleiner Länder**, wie Polen, Spanien oder der Türkei müssen alle feindlich kontrolliert sein um sie zu erobern.
- Alle Gebiete, die mit einem **Kürzel** des

Landes (z.B. JP für Japan) werden von diesem Land kontrolliert. Deren Einnahme hat jedoch **keine Auswirkung auf die Eroberung** des besitzenden Landes.

Folgen einer Eroberung

- Wird ein Land erobert, werden die von ihm noch kontrollierten Gebiete außerhalb seines Heimatlandes neutral.
- Sämtliche noch auf der Karte oder in Produktion befindlichen Einheiten des Landes werden entfernt.
- Das **Britische Empire** kann nur **Heimatland für Heimatland** erobert werden.
- Wird ein britisches **Heimatland** erobert, werden **dessen** sämtliche überlebenden **Truppen** von der Karte und auch von der Produktionstabelle genommen.
- **Die übrigen Truppen des BE bleiben unverändert.**

Befreiung:

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

7.2 Einnahmen

JedeGroßmachtsammeltjetzt die Produktion in BP für das laufende Quartal. Diese steht dann für die Phasen 7.4- 7.6 zur Verfügung.

7.3 Produktion

- Das Produktionspotential einer Großmacht wird dargestellt, indem eine Nationalflagge als Schieber auf die Tabelle für Produktionspotential, die "**Production Potential Track**" auf der Pazifikkarte platziert wird.
- Jede Großmacht markiert seine Ausgangsproduktion in **Baupunkten (BP)** zu Anfang des Spieles.
- Diese stellt die Gesamtproduktion der von dieser Großmacht kontrollierten Gebiete dar. D.h. jedes Land darf so viel bauen, wie das Produktionspotential beträgt.
- Die **Kosten einer Einheit** hängen von der Kampfstärke (siehe 2.1) ab:
 - Eine Infanterieeinheit kostet die Zahl, die auf der Vorderseite aufgedruckt ist.
 - Flieger, Task Forces und Panzer kosten das Doppelte der auf diesen Einheiten aufgedruckten Zahl.
 - Convoys kosten 4 Punkte, U- Boote 3 Punkte, HQs 1 Punkt. (siehe auch Production Chart; Pazifikkarte)
- Das **Aufsparen** von überschüssigem **Produktionspotential** ist erlaubt. Überschüssiges Potential wird mit einer Nationalflagge auf der "Saved Production Track" markiert.
- Kleinstaaten addieren ihr Produktionspotential zu der mit ihnen verbündeten Großmacht. Die Einheiten dieser Länder dürfen von der verbündeten Großmacht gebaut werden.
- **Übersteigt die Produktionskapazität** einer Großmacht die höchste Zahl auf dem Production Potential Track (48) wird eine Flagge auf 48 gesetzt. Produktion oberhalb von 48 wird mit einer neuen Flagge dazu gezählt.
- Einheitenrückseiten können zwar in Szenarien als Verstärkung aufgeführt sein, es dürfen aber nur vollständige Einheiten (Vorderseite) neu gebaut werden.

7.3.1 Baupunkte in Gebieten

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

7.3.3 Eroberung und Produktion.

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

7.3.4 Friedensproduktion

- Die Friedens Produktion der **UdSSR beträgt 11**, die der **USA beträgt 8** (im Basisspiel), die **Italiens ist 6** gleich seiner Kriegsproduktion.
- Alle anderen Staaten haben überhaupt keine Friedensproduktion.
- Großmächte mit Friedensproduktion dürfen bereits Einheiten produzieren.

7.3.4 Lieferverpflichtungen in BP

Pro Quartal:	
UdSSR	3 an Deutschland
Rumänien	2 an Deutschland
Schweden	1 an Deutschland
USA	3 an Japan

- Diese Lieferungen sind bereits in der auf der Karte markierten Anfangsproduktion der belieferten Großmächte enthalten. Sie werden nicht von der verringerten Friedensproduktion (falls vorhanden) der Lieferanten abgezogen.
- Bricht Krieg zwischen einem Lieferanten und einem Begünstigten aus, werden die Lieferungen zwischen diesen sofort eingestellt.

7.3.5 Reparaturen

- Reparierte Einheiten werden wieder auf ihre Vorderseite gedreht und sind im nächsten Zug wieder voll einsatzfähig.
- Die Differenz zwischen Vorder- und Rückseite ist in Produktion zu entrichten. Beträgt die Differenz zur vollen Stärke zwei Punkte, müssen diese bezahlt werden. Bei Fliegern Panzern und Schiffen ist das Doppelte erforderlich.
- U- Boote zu reparieren kostet einen BP.

7.3.6 Produktionsdauer

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

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

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

8.0 Spezielle Regeln

8.1 Neutrales Gebiet

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

8.2 Neutrale Staaten

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

8.3 Kriegseintritt

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

8.4 Kriegserklärung

- Möchte man einen neutralen Staat angreifen oder betreten, erklärt man ihm den Krieg.
- Eine Kampfhandlung gegen einen Staat, zu dem man bisher neutral war, ist eine Kriegserklärung an diesen.
- Wird ein kleines **neutrales Land von der Achse angegriffen**, kommen dessen Truppen und dessen Produktion unter Kontrolle des BE.
- Wird ein kleines **neutrales Land von den Alliierten angegriffen**, kommen dessen Truppen und dessen Produktion unter Kontrolle Italiens.
- Solange Italien neutral ist, übernimmt Deutschland diese Rolle.
- Sollte BE, Italien oder Deutschland erobert sein, wird zufällig eine andere Großmacht der betreffenden Seite stattdessen gewählt.
- Die **USA darf überhaupt keine Kriegserklärungen machen**, solange sie neutral ist.
- Die **UdSSR** darf bis 2/41 keine Kriegserklärungen gegen Deutschland, Italien, Achsenverbündete (B, F, R, HU) aussprechen.
- Sie darf dies hingegen auch vor 2/41 gegen Japan oder Neutrale.
- Durch Krieg gegen Japan oder Neutrale erhöht sich die Friedensproduktion der UdSSR **nicht**. Die UdSSR darf aber eroberte Produktion zu Ihrer Friedensproduktion addieren.
- Weder das British Empire noch Frankreich oder ein mit diesen verbündeter Staat darf eine Kriegserklärung gegen Japan aussprechen, solange Japan nicht im Krieg mit den USA ist.
- Eine Kriegserklärung Japans gegen BE, Frankreich oder die BNL Pazifikinseln ist gleichzeitig eine Kriegserklärung an die USA.
- Die Achsenmächte dürfen jederzeit sowohl gegen die UdSSR als auch gegen die USA Kriegserklärungen aussprechen.

8.5 Sieg

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

Totaler Sieg der Achse: Die Achse hat 3 alliierte Großmächte erobert oder mittels Atombombe zur Kapitulation gezwungen.

Totaler Alliiertes Sieg: Die Alliierten haben 2 Achsengroßmächte erobert oder mittels Atombombe zur Kapitulation gezwungen.

Durch Aufgabe einer Seite.

Durch wirtschaftlichen Sieg:

Punkte Achse: 81, Punkte Alliierte: 131
Jeder BP ist ein Punkt. Beim wirtschaftlichen Sieg zählt jedes Pazifikinselgebiet ohne Produktion als 1 Punkt. Eine Inselgruppe in der selben Sezone zählt als ein Gebiet und ist spieltechnisch eine Einheit. Gezählt wird am Ende eines Quartals. Erreicht kein Seite bis Ende 1945 einen Sieg, endet das Spiel **unentschieden**.