



JOIN!
THE ARMY, AIR CORP.
NAVY, OR MARINES

EAGLE GAMES

Spielregeln

I. Spielmaterial

Das Spiel Attack! enthält folgendes Spielmaterial:

1 Spielbrett

1 Spielregel (bzw. 2, nämlich die amerikanische Originalregel und diese deutsche Regel)

6 Plastikrahmen mit Spielfiguren (Infanterie, Panzer, Artillerie, Flugzeuge und je 1 Hauptstadt)

8 rote Kampfwürfel (mit 1 Bild pro Seite: ein Infanterist, ein Panzer, eine Artillerie, 2 mal Flugzeug, einmal ohne Bild, d. h. Niete)

2 normale blaue Würfel

1 Kartendeck Wirtschaftskarten

1 Kartendeck Marinekarten

II. Inhaltsangabe

Auf Grund der eigentlich recht übersichtlichen Regel wird darauf hier, anders als in der Originalregel, verzichtet. Das Nummerierungssystem wird jedoch beibehalten.

III. Einleitung

Der Premierminister lehnte über der enormen Karte im Lageraum. Er beobachtete, wie sein Kommandostab den Zustand der Schlachten aktualisierte, die gerade überall auf der Welt tobten. Mit ihren langen Stäben schoben die Männer kleine Panzer, Flugzeuge, Artilleriegeschütze und Soldaten hin und her, die die Armeen der sechs Großen Nationen repräsentierten, die gegenwärtig um die Vorherrschaft auf der Welt kämpften. Er sah seine Generäle an, damit diese die neuesten Nachrichten bekannt gaben, obwohl er bereits lange genug hier war um zu wissen, wann die Dinge schlecht standen. Zu viele kleine blaue Figuren waren gerade entfernt worden um zu hoffen, daß es gute Nachrichten wären.

„Nun, meine Herren, wie ist die Lage?“ Zu dieser Bemerkung konnte er sich hinreißen lassen, als er sich zu voller Größe streckte, in Erwartung eines harten Schlages.

Ein Offizier, der offensichtlich die Befehlsgewalt über den versammelten Stab hatte, trat hinter dem Premierminister hervor und berichtete: „Herr Premierminister, die faschistische Offensive hat uns an der afrikanischen Front zurück geworfen. Die europäische Front ist momentan stabil, aber durch die Kämpfe dort haben wir fast die Hälfte unserer Truppen verloren. Falls wir keine Verstärkungen bringen können, werden unsere Jungs der nächsten Offensive kaum etwas entgegen zu setzen haben.“

Der Premierminister nickte gewichtig. „Wie geht die Produktion dieser neuen Panzer voran?“ fragte er, „werden sie planmäßig fertig sein?“

Ein kleiner, gelehrt aussehender und kahlköpfiger Mann mit Brille trat zögerlich vor und antwortete: „Die versprochene Mineralienlieferung unserer kommunistischen Verbündeten ist noch nicht eingetroffen, Herr Premierminister. Sie haben uns bisher nur ein paar lahme Ausflüchte wegen Schienentransportproblemen gegeben. Um ehrlich zu sein, Sir, ich glaube nicht, daß wir diese Lieferung überhaupt jemals bekommen.“

Der Premierminister zeigte auf den Südwestquadranten der Karte und fragte: „Und was sind die neuesten Erkenntnisse unserer Agenten in Südamerika?“

Ein recht unscheinbar aussehender Mann in schlicht grauem Anzug und mit rabenschwarzen Augen trat vor, neben den Armeekommandanten. „Es sieht so aus, daß unsere kommunistischen Verbündeten ihre Truppen in der Nähe unserer Kolonien sammeln. Angeblich wollen sie damit ihr Territorium gegen eventuelle Angriffe ihrer demokratischen Feinde schützen, aber die demokratischen Kräfte in Südamerika sind eindeutig zu schwach, um eine ernsthafte Bedrohung zu bilden. Unser Agent in Buenos Aires hat außerdem beobachtet, daß kürzlich der höchste kommunistische General, Feldmarschall Tchukov, dort unter größter Geschäftigkeit eingetroffen ist.“

„Wie zuverlässig ist diese Information?“ fragte der Premierminister.

„Absolut zuverlässig“ lautete die Antwort.

„General?“ verlangte der Premierminister und starrte auf die Karte, „sind unsere Kräfte in Südamerika den kommunistischen Truppen immer noch überlegen?“

„Ja, Herr Premierminister.“

Ohne mit der Wimper zu zucken, fragte der Premierminister: „Wie dringend braucht unsere Wirtschaft diese Mineralien?“

Der bebrillte Mann platzte heraus: „Wenn wir sie nicht kriegen, sinkt unsere Produktion in den nächsten 6 Monaten um 40%. Damit sind wir so gut wie hilflos!“

Nach einer langen Pause drehte sich der Premierminister herum und sah seinen gesamten Kommandostab an. „General, hiermit gebe ich Ihnen offiziell den Befehl, Plan Rot zu aktivieren.“

„Sir?“ schaute der Offizier den Premierminister fragend an.

Der erste Mann des Staates sah dem General fest in die Augen und gab ein Wort als Befehl, ohne auch nur einen Moment lang zu zögern:

„Angriff!“

IV. Das Spielsystem von Attack!

Das Spielsystem von Attack! ist so angelegt, daß man bereits mit der Grundausstattung an Regeln und Material ein komplettes Spiel mit großem Spielspaß besitzt.

Wer aber noch tiefer in diese Spielwelt eintauchen möchte, dem bietet die Erweiterung **The Attack! Expansion** noch mehr von allem: Spielfiguren, Karten, Regeln, Szenarien und ein zusätzliches Spielbrett, das an das Spielbrett dieses Grundspiels angelegt wird und so eine riesige Weltkarte mit den Grenzen von ca. 1935 bildet.

V. Spielüberblick

Attack! ist ein Eroberungsspiel. Von Spielbeginn an ist jeder Spieler der Anführer einer mächtigen Nation (auch Große Nation genannt), die versucht, die Weltherrschaft zu erlangen. Jede Nation hat zu Spielbeginn ein paar Regionen und ist bemüht, weitere hinzuzufügen.

In jeder Spielrunde versuchen die Spieler, ihre Nation zu vergrößern. Das kann auf zweifache Art geschehen, entweder, indem man versucht, durch Einflußnahme neutrale Regionen dazu zu bewegen, sich anzuschließen (politischer Anschluß) oder durch Invasion mit der eigenen Armee (Attack! oder auf deutsch Attacke!)

Jedes Mal, wenn eine Große Nation eine neue Region hinzu gewinnt, zieht der Spieler eine Karte, welche die Wirtschaftskraft der Neugewinnung anzeigt. Diese Karte kommt zu den bereits gehaltenen „Handkarten“ und erhöht das Einkommen, das jede Runde neu ermittelt wird. Mit diesem Geld können die Spieler dann vier verschiedene Typen Armeeeinheiten kaufen (Infanterie, Panzer, Artillerie und Flugzeug) oder vier Typen Marineeinheiten (U-Boot, Zerstörer, Kampfschiff und Flugzeugträger). Die Armeeeinheiten dienen für Angriff und Besetzung von Regionen, während die Marineeinheiten (Karten) zur Beherrschung der Seegebiete dienen.

Das Spiel endet, sobald irgendein Spieler ausgeschieden ist oder die vereinbarte Spielzeit verstrichen ist. Der Spieler mit den meisten Regionen in seinem Besitz ist der Spielsieger.

VI. Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt den westlichen Teil der Welt etwa zur Zeit von 1935, nur ein paar Jahre vor Ausbruch des 2. Weltkrieges. Die Landgebiete sind in „Regionen“ aufgeteilt, danach richten sich Bewegung und Kämpfe. Jede Region hat einen Namen. Landgebiete ohne Namen können nicht benutzt werden.

Die Ozeane sind ebenfalls in verschiedene Gebiete aufgeteilt. Die benannten Gebiete heißen „Seezonen“ und erlauben amphibische Bewegung von einer an eine Zone angrenzenden Region zu einer anderen an dieselbe Seezone angrenzenden Region (s. Amphibische Bewegung). Nicht benannte Seezonen haben keine Bedeutung außer bei Einbeziehung der Erweiterung *The Attack! Expansion* (separat zu kaufen).

Die grauen Linien, die sich über die Ozeane von einer Landregion zu einer anderen hinziehen, heißen Seerouten. Diese Seerouten erlauben amphibische Bewegung zwischen Regionen, die durch solche Seerouten verbunden sind. Manche Seerouten sind nicht mit Landregionen verbunden. Solche Seerouten haben keine Bedeutung, außer bei Benutzung der Osthälfte des Globus aus der Erweiterung *Attack Expansion* (separat zu kaufen) und werden ignoriert, wenn man nur mit der Westhälfte des Grundspiels spielt.

HINWEIS: Das Schwarze Meer (Black Sea) südlich der Ukraine gilt als Teil der Mittelmeerzone.

HINWEIS: Die karibische Seezone umfaßt das Gebiet östlich von Panama.

VI. Spielaufbau

SCHRITT 1: Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren, außerdem Marinekarten vom allgemeinen Vorrat. Im Einzelnen erhält jeder Spieler:

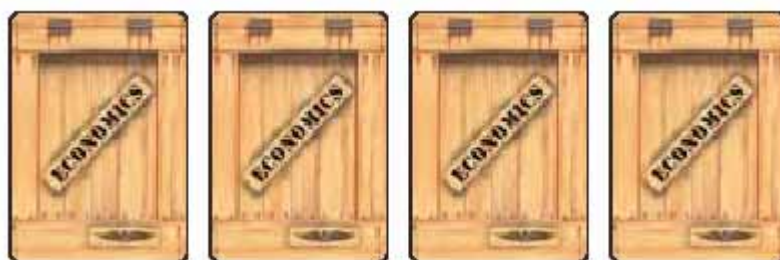
Armeefiguren (jeweils in Spielerfarbe): 12 Infanterie, 6 Panzer, 4 Artillerie und 2 Flugzeuge.



Marinekarten: 1 Kampfschiff, 2 Zerstörer und 2 U-Boote.



Wirtschaftskarten: Die Karten werden gemischt, dann werden an jeden Spieler verdeckt 4 Stück davon ausgeteilt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Zugstapel bereit gelegt, von dem die Spieler ziehen, wenn sie neue Regionen hinzugewinnen.



SCHRITT 2: Es wird gewürfelt, wer das Spiel beginnt. Der Spieler, der das höchste Ergebnis mit zwei normalen sechsstufigen Würfeln erzielt, fängt an, dann folgt der Spieler links von ihm usw., immer reihum im Uhrzeigersinn.



SCHRITT 3: Der Startspieler setzt eine Infanteriefigur in eine noch unbesetzte Region seiner Wahl, die anderen Spieler folgen wie beschrieben im Uhrzeigersinn. (Die Figur eines Spielers in einer Region bedeutet, daß er diese Region besitzt). Haben alle Spieler eine Region gewählt, nimmt jeder Spieler eine zweite Region in Besitz usw., bis alle Spieler jeweils vier Regionen haben.



OPTIONALE REGEL: Falls die Spieler ein Spiel mit noch mehr Interaktion möchten, muß jeder je eine Region auf jedem Kontinent wählen: Nordamerika, Südamerika, Afrika, Eurasien.

SCHRITT 4: *Beginnend mit dem Startspieler setzt nun jeder Spieler reihum immer fünf beliebige seiner Armeefiguren in beliebiger Aufteilung in seine Regionen. Das geht so lange, bis alle Spieler alle ihre Figuren eingesetzt haben.*

SCHRITT 5: *Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler noch seine Hauptstadt in eine seiner Regionen:*



Jetzt kann es losgehen mit Attack!

VIII. Die Spielrunden

Beginnend mit dem Startspieler und dann immer reihum führt jeder Spieler seinen Spielzug aus. Ein Spielzug besteht aus bis zu drei „Aktionen“. Jede Aktion kann nur einmal pro Spielzug gewählt werden (d. h., man darf die gleiche Aktion nicht zweimal in seinem Spielzug ausführen, es müssen also drei verschiedene Aktionen sein. – Die einzige Ausnahme hierzu ist die Diplomatische Attacke, sie kann mehrfach in einem Spielzug ausgeführt werden.) Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

BEWEGUNG: Bewegung der eigenen Spielfiguren und Durchführung daraus resultierender Kämpfe.

BLITZKRIEG BEWEGUNG: Eine zweite Bewegung nach Beendigung der normalen Bewegung, die nur mit Panzern und Flugzeugen gemacht werden kann. Daraus resultierende Kämpfe werden zum Ende dieser Aktion abgewickelt.

STRATEGISCHE BEWEGUNG: Eine Bewegung über große Entfernung. Dabei können Einheiten von einer eigenen Region zu einer beliebigen anderen eigenen Region gebracht werden, sofern diese durch eine Kette eigener Regionen verbunden sind. Bewegung über See kann dabei durch einen Spieler blockiert werden, der die Seehoheit hat. Eine Strategische Bewegung kann nie Kämpfe nach sich ziehen.

SEESCHLACHT: Die Marine wird „zu Wasser gelassen“ mit dem Ziel einer Seeschlacht, um die Seehoheit zu erlangen.

DIPLOMATISCHE ATTACKE: Der Versuch, Kontrolle über eine unbesetzte Region ohne kriegerische Mittel zu erlangen. Dies ist die einzige Aktion, die in einem Spielzug mehrfach ausgeführt werden darf.

NEUE EINHEITEN PRODUZIEREN: Die Summe der Produktionspunkte aller eigenen Wirtschaftskarten kann genutzt werden, um neue Einheiten zu kaufen.

HANDEL: Austausch von Wirtschaftskarten gegen andere Wirtschaftskarten oder sonstige Gefälligkeiten.

IX. Die Militäreinheiten

Wir haben es in diesem Spiel mit zwei Sorten Militäreinheiten zu tun:

1. **LANDEINHEITEN** (auch Armeen genannt): **Es gibt vier Typen** als Plastikfiguren:



Infanterie



Panzer



Artillerie



Flugzeuge

Mit diesen Einheiten werden die Regionen besetzt und Kämpfe ausgetragen. Jede Region, die ein Spieler besitzt, muß immer und jederzeit mindestens eine Landeinheit enthalten. Man darf die letzte Landeinheit nicht aus einer Region hinaus bewegen, bevor man nicht als Ersatz eine andere hineingezogen hat.

HINWEIS: Alle Plastikfiguren gibt es in zwei Größen: Klein und groß. Die kleinen Figuren stellen eine Einheit des entsprechenden Typs dar, die großen jeweils fünf Einheiten. Man darf jederzeit „wechseln“, also fünf kleine Einheiten gleichen Typs gegen eine große Einheit desselben Typs eintauschen und umgekehrt. Dadurch bleibt das Spielbrett übersichtlicher, besonders wenn große Truppensammlungen in einer Region erfolgen.



2. MARINEEINHEITEN (auch einfach Marine genannt): Es gibt vier Typen als Marinekarten:



Zerstörer



U-Boot



Schlachtschiff



Flugzeugträger


Wer Marineeinheiten erwirbt, legt die Karten vor sich aus, außer er ist derjenige, der die Seehoheit ausübt (die See kontrolliert). Der Spieler, der die Seehoheit hat, legt seine Marinekarten in die Mitte des Spielplans (in den Nordatlantik).

X. Bewegung

Wer die Aktion Bewegung wählt, darf einige oder alle seine Landeinheiten bewegen. Jeder Typ kann von der Region aus, in der er gerade ist, in eine benachbarte Region ziehen, Panzer und Flugzeuge sogar zwei Regionen weit. Dabei dürfen Panzer aber nicht durch Regionen ziehen, die dem Spieler nicht gehören, Flugzeuge hingegen wohl.

Amphibische Bewegung

Amphibische Bewegung heißt, daß eine Armeeeinheit von ihrer Ausgangsregion in eine Region zieht, die damit durch eine Seeroute (graue Linie) verbunden ist. Alle Einheiten, die amphibische Bewegung nutzen, müssen ihre Bewegung in der Region auf einer Seite der Seeroute beginnen und in der Region auf der anderen Seite beenden. Mit anderen Worten, sie können sich weder vor noch nach der amphibischen Bewegung anderweitig bewegen, das gilt auch für Panzer und Flugzeuge.

Seegebiete, die als solche gekennzeichnet sind und ein Ankersymbol  aufweisen (beispielsweise die Zone Nordsee) gestatten amphibische Bewegung von jeder angrenzenden Region zu jeder anderen an diese Zone angrenzenden Region, so als seien alle an diese Seezone angrenzenden Regionen mit allen anderen an dieselbe Zone angrenzenden Regionen durch graue Linien verbunden.

Wer irgendwelche seiner Figuren amphibisch bewegen möchte, muß das ankündigen und seine Figuren auf die entsprechende Seeroute setzen. Nach Beendigung aller eigenen Bewegungen, aber noch bevor irgendwelche Kämpfe stattfinden, muß der Spieler, die die Seehoheit ausübt (und dessen Karten in der Mitte des Spielplans liegen) sagen, ob er dieser Bewegung zustimmt. Falls ja, vollenden diese Figuren ihre Bewegung und werden in die Zielregion gesetzt, falls nein, müssen die Figuren zurück in ihre Ausgangsregion und können in dieser Aktion nicht mehr bewegt werden. Die Ausnahme zu dieser Regel sind die Flugzeuge, die während ihrer amphibischen Bewegung nicht blockiert werden können.

HINWEIS: Wenn ein Spieler Einheiten amphibisch bewegt, unter denen sich auch Flugzeuge befinden, und der Spieler mit Seehoheit diese Bewegung untersagt, kann er seine Flugzeuge trotzdem zur Zielregion bringen oder sie, falls er will, mit den anderen Einheiten wieder zurück ziehen.

Kämpfe

Kämpfe finden überall dort statt, wo ein Spieler seine Einheiten in eine Region zieht, die einem andern Spieler gehört, oder in eine neutrale Region (s. Neutrale Regionen). Nachdem ein Spieler alle seine gewünschten Einheiten bewegt hat, werden die daraus resultierenden Kämpfe ausgetragen (s. Landkämpfe). Nachdem begonnen wurde zu kämpfen, können in dieser Aktion keine Einheiten mehr bewegt werden, also sollte man sich sicher sein, alle seine Einheiten wie gewünscht bewegt zu haben, bevor man die Kämpfe beginnt.

XI. Blitzkrieg Bewegung

Nach Ausführung der Aktion „Bewegung“ (und aller daraus resultierender Kämpfe) kann ein Spieler diese Aktion wählen, falls er für seinen Spielzug noch mindestens eine Aktion zur Verfügung hat. Eine Blitzkrieg Bewegung ist im Grunde genommen genau wie eine normale Bewegung (d. h. es gelten die üblichen Bewegungsregeln), außer daß nur Panzer und Flugzeuge bewegt werden dürfen. Diese dürfen dann eine oder zwei Regionen weit ziehen, auch wenn sie schon vorher während der normalen Bewegung gezogen wurden. Amphibische Bewegung über Seerouten ist während einer Blitzkrieg Bewegung nicht möglich. Aus einer Blitzkrieg Bewegung resultierende Kämpfe werden wie üblich abgewickelt.

XII. Strategische Bewegung

Wer als Aktion die Strategische Bewegung wählt, kann einige oder alle eigenen Armeeeinheiten bewegen. Sie können beliebig weit über miteinander verbundene eigene Regionen des Spielers ziehen und müssen in einer eigenen Region enden. Der Spieler muß einen unblockierten Weg von der Ausgangsregion zur Zielregion vorweisen können (d. h. es dürfen dabei keine Regionen anderer Spieler oder neutrale Regionen betreten werden). Falls der Weg über Seerouten führt, kann der Spieler mit Seehoheit die Bewegung blockieren.

HINWEIS: Strategische Bewegung kann nie Kämpfe nach sich ziehen, da keine fremden oder neutralen Regionen betreten werden dürfen.

XIII. Landkämpfe

Wenn ein Spieler seine Einheiten in neutrale Regionen oder Regionen im Besitz eines anderen Spielers zieht, findet anschließend ein Landkampf statt. Alle Landkämpfe werden ausgeführt, nachdem der aktive Spieler alle seine Bewegungen beendet hat, aber bevor die nächste Aktion beginnt.

VORBEREITUNG: Zunächst nehmen beide Spieler alle ihre Einheiten aus der umkämpften Region heraus und stellen sie vor sich auf den Tisch (das sind die Reserveeinheiten, die noch nicht in diesem Kampf eingesetzt wurden). Dann wählt der Angreifer (der aktive Spieler) vier Einheiten aus seiner Reserve und schiebt sie vor die Reserve, womit deutlich gemacht wird, daß diese vier Einheiten nun kämpfen. Der Verteidiger verfährt dann genauso. Falls einer der beteiligten Spieler oder beide weniger als vier Einheiten in der Reserve haben, müssen sie ihre komplette Reserve in den Kampf schicken.

Anschließend wird der Kampf rundenweise ausgetragen (wie ein Boxkampf). In jeder Runde führen die Spieler ihre Kampfhandlungen in jeweils vier Schritten durch, zuerst der Verteidiger, dann der Angreifer.

SCHRITT 1: VERSTÄRKUNG: *Der aktive Kämpfer (also der Spieler, der gerade seine Kampfhandlung ausführt) verstärkt seine Kampftruppen durch Einheiten aus seiner Reserve. Die Maximalzahl Einheiten, die jeder Spieler im Kampf haben kann, erhöht sich pro Kampfrunde um eins. In der ersten Runde ist diese Anzahl vier, in der zweiten Kampfrunde fünf, in der dritten sechs usw. Der Verteidiger kann also in der ersten Runde keine Verstärkung bringen, da er bereits vier aktive Kampfeinheiten im Einsatz hat.*

ACHTUNG: *Der aktive Kämpfer ist nicht gezwungen, seine Kampftruppen bis zum erlaubten Maximum zu verstärken, muß aber nach der Verstärkung mindestens eine Einheit als Kampftruppe haben.*

SCHRITT 2: WÜRFELN: *Der aktive Kämpfer würfelt mit einem speziellen Kampfwürfel für jede seiner kämpfenden Einheiten, für einen Panzer sogar mit zwei Würfeln. Für die Reserveeinheiten wird nicht gewürfelt. Der aktive Kämpfer würfelt allerdings immer mit mindestens zwei Würfeln, auch falls er nur noch eine aktive Einheit, egal welchen Typs, hat.*

SCHRITT 3: TREFFERANZAHL ERMITTELN: *Jeder Würfelwurf, der mit einer aktiven Einheit des aktiven Kämpfers übereinstimmt, ist ein „Treffer“, dabei kann jeder Einheit aber nur ein Würfel zugeordnet werden, d. h. jede Einheit kann höchstens nur einmal treffen.*

NICHT VERGESSEN: Die Würfel werden mit den Einheiten des aktiven Kämpfers verglichen, um die Trefferanzahl zu bestimmen, nicht mit denen des Gegners!

Beispiel 1: Der Verteidiger hat eine Infanterie und zwei Panzer im Kampf, würfelt also fünf Mal (ein Mal für die Infanterie, je zwei Mal für die beiden Panzer). Als Ergebnis zeigen zwei Würfel Infanterie, zwei Würfel Flugzeug und ein Würfel gar nichts. Also hat er einen Treffer mit der Infanterie erzielt.

Beispiel 2: Der Angreifer hat eine Infanterie, einen Panzer, ein Flugzeug und eine Artillerie, würfelt also fünf Mal. Das Ergebnis sind drei Flugzeuge und zwei Panzer. Das sind zwei Treffer: ein Flugzeug und ein Panzer, die übrigen Würfel mit Flugzeug und Panzer sind wirkungslos.

SCHRITT 4: ELIMINIERUNG DER GEGNERISCHEN EINHEITEN: Für jeden erzielten Treffer wird eine Einheit des Gegners eliminiert. Das muß in bestimmter Ordnung geschehen:

- 1) Infanterieeinheiten werden zuerst eliminiert.
- 2) Nachdem alle Infanterieeinheiten eliminiert wurden, werden als nächstes die Panzer eliminiert.
- 3) Nachdem alle Panzer eliminiert wurden, werden als nächstes die Artillerieeinheiten eliminiert.
- 4) Nachdem alle Artillerieeinheiten eliminiert wurden, werden als letztes die Flugzeuge eliminiert.

Nachdem der Verteidiger diese vier Schritte absolviert hat, verfährt der Angreifer ebenso, d. h. er kann zunächst verstärken (bis auf vier in der ersten Runde, falls Einheiten eliminiert wurden – fünf in der zweiten etc.), würfelt dann, ermittelt die Treffer und eliminiert dann entsprechend Einheiten des Verteidigers.

Nachdem beide Spieler die erste Kampfunde beendet haben, folgt die zweite usw. und zwar so lange, bis einer der beiden keine Einheiten mehr in dieser Region hat. Der „überlebende“ Spieler hat den Kampf gewonnen und ist nun Eigentümer dieser Region. Die überlebenden Einheiten werden vom Tisch zurück in die Region gesetzt.

ACHTUNG: Es gibt keinen Rückzug, jeder Kampf dauert so lange, bis ein Spieler alle Einheiten in der umstrittenen Region verloren hat.

KOMPLETTES BEISPIEL EINES LANDKAMPFES

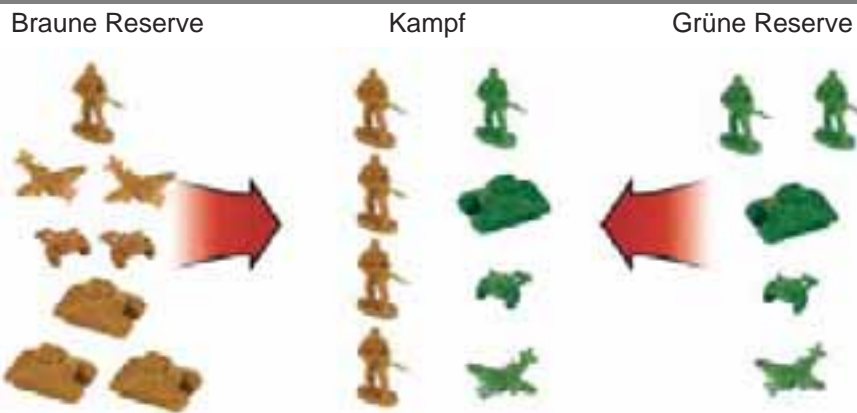


AUFBAU 1

SITUATION: Spieler Braun zieht seine Einheiten in die Ukraine, wodurch er Spieler Grün angreift und zum Kampf zwingt. Spieler Braun hat folgende Einheiten in der Ukraine (d. h. zunächst in seiner Reserve): 5 Infanterie, 3 Panzer, 2 Artillerie und 2 Flugzeuge. Spieler Grün hat dort 3 Infanterie, 2 Panzer, 2 Artillerie und 2 Flugzeuge stationiert.

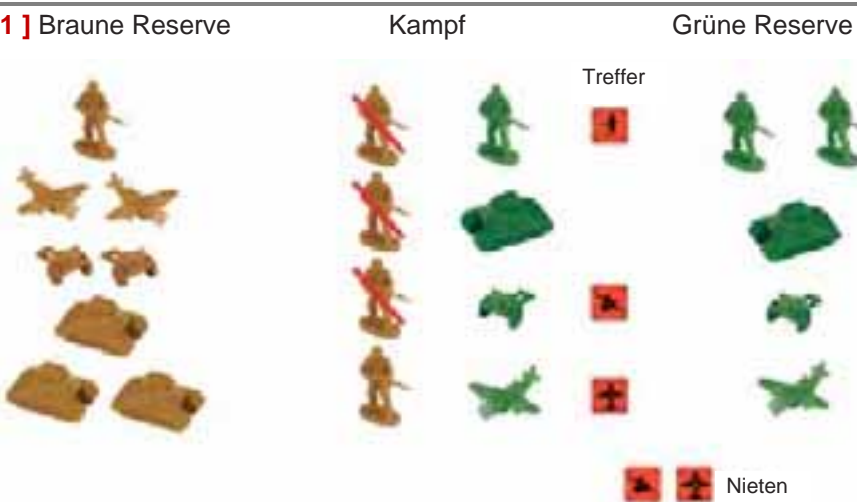
AUFBAU 2

Spieler Braun beschließt, zuerst 4 Infanterieeinheiten in den Kampf zu schicken. Spieler Grün stellt je eine Einheit jedes Typs zum Kampf auf (1 Infanterie, 1 Panzer, 1 Artillerie, 1 Flugzeug).



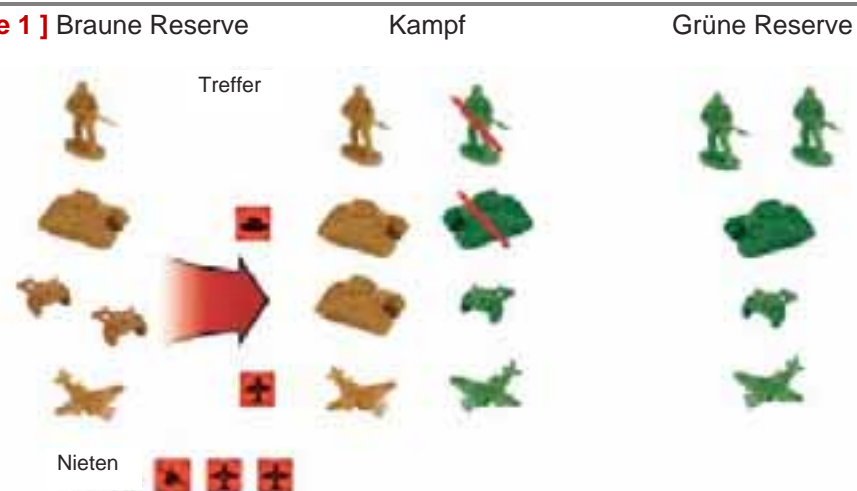
SPIELER GRÜN [Würfelwurf Runde 1] Braune Reserve

Spieler Grün wirft 5 Würfel (1 pro Einheit, 2 für den Panzer). Das Würfelresultat zeigt: 1 Infanterie, 2 Artillerie und 2 Flugzeuge. Das bedeutet drei Treffer und 3 braune Infanterieeinheiten werden eliminiert.



SPIELER BRAUN [Würfelwurf Runde 1] Braune Reserve

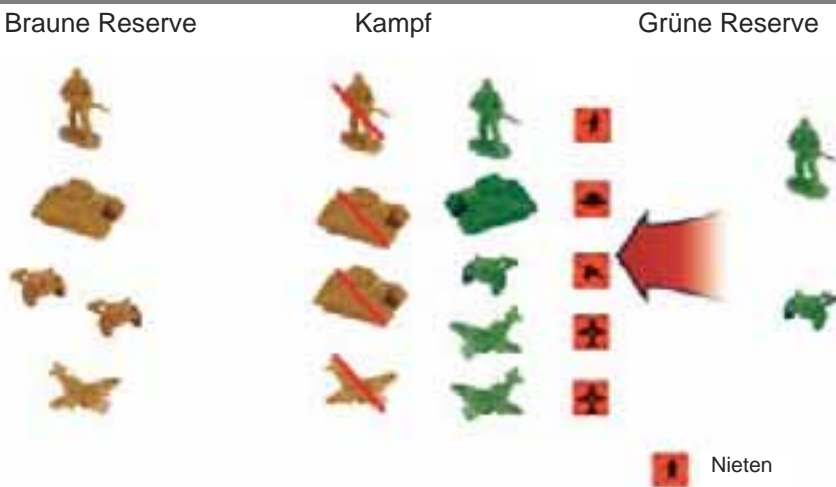
Spieler Braun bringt als Verstärkung 2 Panzer und 1 Flugzeug. Er wirft 6 Würfel (1 für die Infanterie, 1 für das Flugzeug und je 2 für die beiden Panzer). Das Würfelresultat ist: 1 Panzer, 1 Artillerie und 4 Flugzeuge. Das sind 2 Treffer (1 für den Panzer und 1 für das Flugzeug). Er eliminiert also die grüne Infanterie und den grünen Panzer.



SPIELER GRÜN [Würfelwurf Runde 2] Braune Reserve

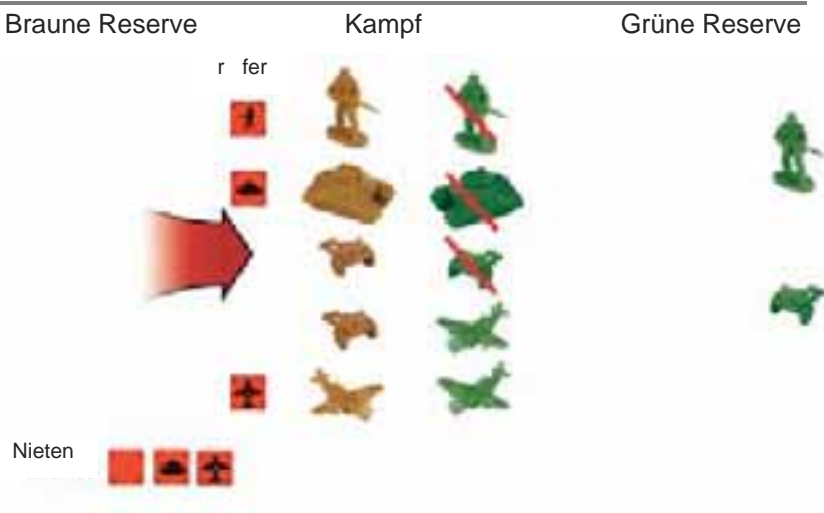
Spieler Grün verstärkt sich mit 1 Infanterie, 1 Panzer und 1 Flugzeug (da dies die zweite Kampfrunde ist, beträgt das Limit für aktive Kampfeinheiten 5). Er würfelt mit 6 Würfeln, das Ergebnis ist: 2 Infanterie, 1 Panzer, 1 Artillerie und 2 Flugzeug, das bedeutet 5 Treffer!

Spieler Braun hat aber nur vier kämpfende Einheiten, also kann er in dieser Runde auch nicht mehr als vier verlieren.



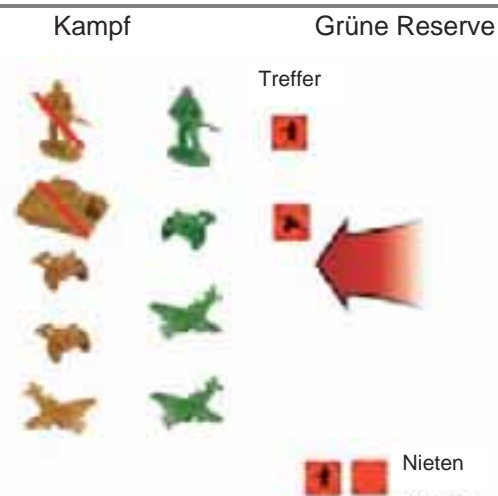
SPIELER BRAUN [Würfelwurf Runde 2] Braune Reserve

Spieler Braun bringt alle seine fünf noch übrigen Einheiten als Verstärkung. Er würfelt mit 6 Würfeln, das Ergebnis ist: 1 Infanterie, 2 Panzer, 2 Flugzeug und 1 Niete (leerer Würfel). Er hat demnach 3 Treffer erzielt und eliminiert die Infanterie, den Panzer und die Artillerie des Gegners.



SPIELER GRÜN [Würfelwurf Runde 3] Braune Reserve

Spieler Grün setzt alle seine noch verbliebenen Einheiten als Verstärkung ein und würfelt mit 4 Würfeln. Das Ergebnis ist: 2 Infanterie, 1 Artillerie und 1 Niete, also 2 Treffer. Spieler Braun verliert seine Infanterie und seinen Panzer.

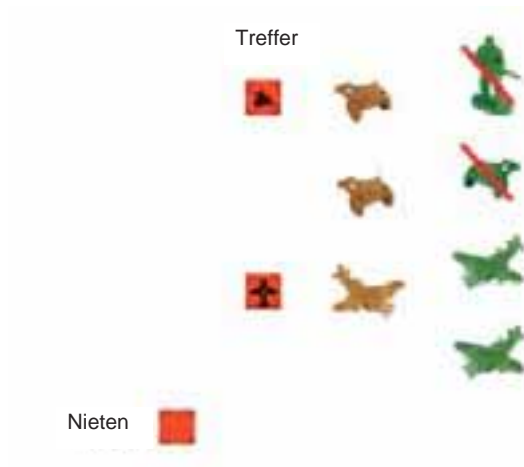


SPIELER BRAUN [Würfelwurf Runde 3] Braune Reserve

Spieler Braun hat keine Reserveeinheiten mehr. Er wirft mit 3 Würfeln 1 Niete, 1 Artillerie und 1 Flugzeug, das sind zwei Treffer. Spieler Grün verliert seine Infanterie und seine Artillerie.

Kampf

Grüne Reserve



SPIELER GRÜN [Würfelwurf Runde 4] Braune Reserve

Spieler Grün hat keine Reserveeinheiten mehr. Er wirft mit 2 Würfeln 2 Infanterie. Leider keine Treffer!

Kampf

Grüne Reserve

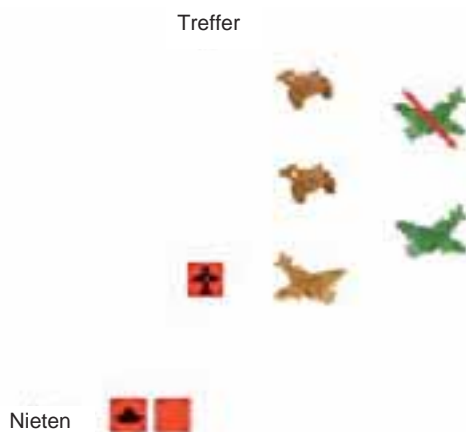


SPIELER BRAUN [Würfelwurf Runde 4] Braune Reserve

Spieler Braun würfelt mit 3 Würfeln 1 Flugzeug, 1 Panzer und 1 Niete. Ein Treffer.

Kampf

Grüne Reserve



SPIELER GRÜN [Würfelwurf Runde 5] Braune Reserve

Spieler Grün wirft 2 Würfel (Minimum)
und hat 1 Infanterie und 1 Panzer.
Kein Treffer.

Kampf

Grüne Reserve

Treffer

 Nieten

SPIELER BRAUN [Würfelwurf Runde 5] Braune Reserve

Spieler Braun wirft mit seinen 3 Würfeln
3 Flugzeuge. Das ist nur ein Treffer,
aber genug, um die letzte grüne Einheit
zu erledigen. Die Ukraine gehört nun
Spieler Braun.

Kampf

Grüne Reserve

Treffer

Nieten 

XIV. Seehoheit

Nur immer ein Spieler kann die „Seehoheit“ besitzen. Der Spieler, der die Seehoheit ausübt, legt seine Marinekarten in die Mitte des Spielplans (in den Atlantik). Der allererste Spieler, der die Aktion „Seeschlacht“ wählt, erhält die Seehoheit, ohne tatsächlich dafür kämpfen zu müssen, da es noch keine andere Flotte auf den Ozeanen gibt.

Falls bereits ein anderer Spieler die Seehoheit hat und man diese übernehmen möchte, muß man dessen Marine herausfordern und gegen sie kämpfen, indem man die Aktion Seeschlacht wählt. Wird diese Aktion gewählt, hat der Spieler, der momentan die Seehoheit besitzt, die Wahl, sich kampfflos zurück zu ziehen oder gegen den Herausforderer anzutreten. Falls er sich zurück zieht, legt er seine Marinekarten vom Spielbrett vor sich auf den Tisch, der Herausforderer legt seine in die Spielplanmitte und hat nun seinerseits die Seehoheit. Falls es zum Kampf kommt, wird eine Seeschlacht ausgetragen (s. u.). Der Sieger dieser Schlacht übernimmt bzw. behält die Seehoheit.

Wer die Seehoheit ausübt, entscheidet, welche/r andere Spieler amphibische Bewegung ausführen darf/dürfen und welche/r nicht. Er kann außerdem jeglichen Handel zwischen zwei Spielern unterbinden, die keine direkt benachbarten Regionen besitzen (s. Handel weiter unten).

XV. Seeschlachten

Seeschlachten finden statt, wenn der aktive Spieler die Aktion „Seeschlacht“ wählt und der Spieler, der momentan die Seehoheit besitzt, es vorzieht, zu kämpfen anstatt sich kampfflos zurück zu ziehen, indem er seine Marinekarten wieder an sich nimmt.

VORBEREITUNG: Beide Spieler nehmen ihre Marinekarten auf die Hand. Die Seeschlacht läuft dann in Runden ab, und jede Runde besteht aus folgenden Schritten:

SCHRITT 1: Beide Spieler legen ihre Marinekarten verdeckt in eine Reihe, so daß jede Karte eine gegnerische Karte gegenüber liegt. Sie müssen so viele Karten auslegen, wie sie haben, allerdings maximal acht Stück.

HINWEIS: Die erste Karte, die der Angreifer (der aktive Spieler) auslegt und die gegenüber liegende Karte des Gegners sind die ersten Karten der Schlachtreihe (bilden also den Anfang der Schlachtreihe).

SCHRITT 2: Die ausliegenden Karten werden alle aufgedeckt, so daß die Schiffstypen erkennbar sind und ihre jeweilige Gegenüberstellung. Schiffskarten, die sich gegenüber liegen, sind einander für die Schlacht „gegenübergestellt“.

HINWEIS: Es kann immer nur so viele Gegenüberstellungen geben, wie die Anzahl der ausliegenden Karten des Spielers mit weniger Karten. Ein Schiff, dem kein gegnerisches Schiff gegenübergestellt ist, gewinnt nicht automatisch. Der Vorteil, mehr Marinekarten als der Gegner zu haben besteht darin, größere Auswahl zu haben und Verluste besser verkraften zu können.

SCHRITT 3: Einzeln und nacheinander werden dann alle Gegenüberstellungen abgewickelt, beginnend mit der ersten Karten der Schlachtreihe und dann weiter „aufwärts“. Für jede Gegenüberstellung würfeln die Spieler mit zwei normalen sechsseitigen Würfeln, unter Berücksichtigung eventueller Modifikatoren, die sie anwenden können (s. u. „Marinemodifikatoren“). Der Spieler mit dem jeweils besten Gesamtergebnis landet einen „Treffer“ gegen die gegnerische Flotte. ACHTUNG: Bei Gleichstand wird kein Treffer erzielt, und die nächste Gegenüberstellung wird abgewickelt.

Ein Treffer führt sofort zum Verlust des gegnerischen Schiffes, das sich momentan am Anfang der Schlachtreihe befindet. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel findet Anwendung, wenn beide gegenübergestellte Schiffe Flugzeugträger sind. In diesem Falle wird der gegnerische Flugzeugträger zerstört und nicht das erste Schiff der Schlachtreihe.

Falls das getroffene Schiff ein Zerstörer, U-Boot oder Flugzeugträger ist, ist es mit einem Treffer zerstört. Die Karte wird entfernt und zurück zum allgemeinen Vorrat der Marinekarten gelegt. Handelt es sich aber um ein Schlachtschiff, so sind zwei Treffer nötig, um es zu zerstören. Ein einmal getroffenes Schlachtschiff wird um 90° gedreht, um dies anzuzeigen.

SCHRITT 4: Nachdem alle Gegenüberstellungen abgewickelt worden sind, endet die Schlachtrunde. Alle getroffenen, aber noch nicht zerstörten Schlachtschiffe werden entfernt und beiseite gelegt, sie können in dieser Schlacht nicht mehr eingesetzt werden. Vor der nächsten Schlacht des Spielers werden sie wieder automatisch und vollständig repariert.

SCHRITT 5: Beide Spieler nehmen ihre nicht versenkten Schiffe wieder auf die Hand zu den eventuell noch nicht eingesetzten Karten. Jetzt kann jeder der beiden Spieler beschließen, sich zurück zu ziehen und dadurch die Schlacht zu verlieren, aber seine restlichen Schiffe zu retten. Falls beide Spieler weiter kämpfen wollen, beginnt die nächste Schlachtrunde wieder mit Schritt 1.

Der Spieler, der als Sieger aus der Schlacht hervorgeht, übt nun die Seehoheit aus und der Verlierer nimmt seine restlichen Schiffe und legt sie wieder vor sich auf den Tisch.

MARINEMODIFIKATOREN

Marinemodifikatoren sind Punkte, die zum Würfelergebnis im Kampf hinzugezählt werden. Es gibt fünf mögliche Modifikatoren:

- Ein Schlachtschiff liegt einem Zerstörer gegenüber. Der Besitzer des Schlachtschiffes erhöht sein Würfelergebnis um 2.
- Ein U-Boot liegt einem Schlachtschiff gegenüber. Der Besitzer des U-Bootes erhöht sein Würfelergebnis um 2.
- Ein Zerstörer liegt einem U-Boot gegenüber. Der Besitzer des Zerstörers erhöht sein Würfelergebnis um 2.
- Ein Flugzeugträger liegt irgendeinem anderen Schiffstyp gegenüber als einem Flugzeugträger. Der Besitzer des Flugzeugträgers erhöht sein Würfelergebnis um 1.
- Ein Schiff beliebigen Typs ist direkt benachbart zu einem oder zwei eigenen Flugzeugträgern. Der Besitzer dieses Schiffes erhöht sein Würfelergebnis pro benachbartem Flugzeugträger um 1 (also maximal um 2).

Diese Modifikatoren sind der Einfachheit halber auch auf den Marinekarten angegeben.

Die Modifikatoren sind kumulativ, d. h. falls mehrere Modifikatoren zutreffen, werden diese addiert.

KOMPLETTES BEISPIEL EINER SEESCHLACHT

AUFBAU

SITUATION: Spieler Braun hat die Seehoheit mit seiner Flotte, bestehend aus 1 Schlachtschiff, 1 Zerstörer und 1 U-Boot. Spieler Grün wählt die Aktion "Seeschlacht" und will versuchen, die Seehoheit zu übernehmen. Seine Flotte besteht aus 1 Schlachtschiff, 2 Zerstörern, 1 U-Boot und 1 Flugzeugträger.

Spieler Braun lässt sich auf die Schlacht ein.

Flotte Spieler Braun



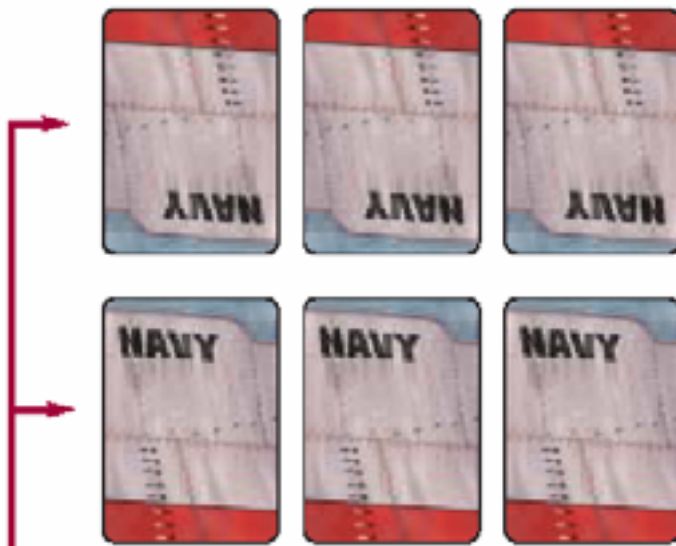
Flotte Spieler Grün



RUNDE 1 [VERDECKT]

Beide Spieler legen 3 Karten aus (weil der Spieler mit weniger Karten nur drei hat). Spieler Braun legt U-Boot, Schlachtschiff und Zerstörer aus. Spieler Grün legt Schlachtschiff, Flugzeugträger und Zerstörer aus.

Flotte Spieler Braun



Flotte Spieler Grün



Karten Spieler Grün [nicht beteiligt]

Anfang der Schlachtreihe

RUNDE 1 [AUFGEDECKT UND ERSTE GEGENÜBERSTELLUNG]

Beide Spieler decken ihre ausgelegten Karten auf.

Die erste Gegenüberstellung ist das Schlachtschiff des Spielers Grün gegen das U-Boot des Spielers Braun. Spieler Grün würfelt mit 2 Würfeln und addiert 1 hinzu, weil neben seinem Schlachtschiff ein Flugzeugträger ist. Sein Würfelerggebnis ist 11, er hat also insgesamt 12. Spieler Braun würfelt mit 2 Würfeln und addiert 2 hinzu, weil sein U-Boot gegen ein Schlachtschiff antritt. Sein Würfelerggebnis ist 8, er hat also insgesamt 10. Spieler Grün gewinnt und trifft das U-Boot des Spielers Braun (dessen erstes Schiff in der Schlachtreihe), welches dadurch versenkt ist



RUNDE 1 [ZWEITE GEGENÜBERSTELLUNG]

Die zweite Gegenüberstellung ist der Flugzeugträger von Spieler Grün gegen das Schlachtschiff von Spieler Braun. Beide Spieler werfen zwei Würfel, wobei Spieler Grün 1 addiert, weil sein Flugzeugträger gegen ein Schlachtschiff antritt. Beide Spieler würfeln eine 7, wodurch Spieler Grün gewinnt und das Schlachtschiff des Spielers Braun trifft. Dieses wird zur Seite gedreht, um den Treffer anzuzeigen.



RUNDE 1 [DRITTE GEGENÜBERSTELLUNG]

Die dritte Gegenüberstellung ist Zerstörer gegen Zerstörer. Beide Spieler würfeln mit 2 Würfeln, und Spieler Grün addiert 1, weil sein Flugzeugträger neben seinem Zerstörer liegt. Spieler Grün würfelt 5, Spieler Braun würfelt 8. Spieler Braun gewinnt und trifft das erste Schiff der Schlachtreihe von Spieler Grün – dessen Schlachtschiff.

Die erste Schlachtrunde ist beendet. Spieler Braun hat sein U-Boot verloren und beide Spieler müssen ihre Schlachtschiffe aus dem Kampf zurückziehen (diese sind aber nicht versenkt). Spieler Braun beschließt seinen vollständigen Rückzug, wodurch er Spieler Grün die Seehoheit überläßt.



XVI. Diplomatische Attacke

Wer die Aktion "Diplomatische Attacke" wählt, gibt die neutrale Region an, deren Kontrolle er übernehmen möchte, und würfeln dann mit zwei normalen sechsseitigen Würfeln. Falls die fragliche Region benachbart zu einer eigenen Region des Spielers ist, muß er 8 oder höher würfeln, um Erfolg zu haben. Falls die Region nicht zu einer eigenen Region benachbart ist, muß er 9 oder höher würfeln, um erfolgreich zu sein.

ACHTUNG: Benachbart sind auch solche Regionen, die durch Seerouten verbunden sind.

Im Erfolgsfall erhält der Spieler kostenlos eine Infanterieeinheit und setzt sie in die übernommene Region, wodurch sein Besitztum angezeigt wird. Falls der Übernahmeversuch mißlingt, würfeln anschließend alle übrigen Spieler mit je zwei Würfeln. Wer dann 9 oder höher würfelt, erhält nun seinerseits eine kostenlose Infanterieeinheit und setzt sie in diese Region, die er damit natürlich auch übernimmt. Falls sich mehrere Spieler dafür qualifizieren, übernimmt derjenige mit dem höchsten Ergebnis die Region. Bei Gleichstand würfeln die beteiligten Spieler so lange weiter, bis ein eindeutiger Sieger feststeht, der dann die Region übernimmt.

Der Spieler, der die neue Region übernimmt, zieht dafür auch eine Karte vom Vorratsstapel der Wirtschaftskarten (s. u.).

ACHTUNG: Dies ist die einzige Aktion, die ein Spieler in seinem Spielzug mehrfach ausführen darf.

ACHTUNG: Eine Diplomatische Attacke kann nur gegen neutrale Region geführt werden, nicht gegen solche im Besitz eines anderen Spielers.

XVII. Neutrale Regionen

Alle Regionen, die nicht im Besitz eines Spielers sind, werden "Neutrale Regionen" genannt. Kein Spieler darf mit seinen Armeen dort hindurch ziehen, ohne zu kämpfen (außer mit seinen Flugzeugen, die darüber hinweg fliegen können in eine benachbarte Region). Jeder Spieler darf aber mit seiner Armee dort hinein ziehen, um diese neutrale Region anzugreifen.

Wer eine neutrale Region angreift, zieht eine zufällige Karte vom Vorratsstapel der Wirtschaftskarten. Diese Karte wird er erhalten, falls er den Kampf gegen die verteidigenden Truppen gewinnt. Diese Truppen sind unten auf der gezogenen Wirtschaftskarte aufgeführt. Irgendein anderer Spieler kann das Kommando über diese Truppen übernehmen, das sollte aber schon ein Spieler sein, der damit möglichst effektiv umgeht (mit anderen Worten ein Spieler, der größtes Interesse daran hat, möglichst viele Einheiten des Eindringlings zu eliminieren). Falls mehrere Spieler die neutralen Truppen führen möchten, würfeln sie mit jeweils zwei Würfeln und derjenige mit dem höchsten Ergebnis übernimmt dann das Kommando.

Beim Aufbau der neutralen Truppen benutzt der Spieler, der diese befehligt, dafür seine eigenen derzeit nicht benutzten Figuren. Falls die neutralen Truppen siegen, werden die überlebenden nach Ende des Kampfes wieder vom Spielbrett genommen und die zuvor gezogene Wirtschaftskarte wird zurück zum Stapel gelegt, dieser wird gemischt.

Falls dieselbe neutrale Region später erneut angegriffen wird, wird eine neue Karte gezogen.

XVIII. Wirtschaftskarten

Zu Spielbeginn besitzt jeder Spieler vier Wirtschaftskarten (eine für jede seiner vier anfänglichen Regionen). Im Spielverlauf können die Spieler weitere Karten auf vierfache Weise erhalten:

- 1) Durch erfolgreichen Angriff einer neutralen Region (s. Neutrale Regionen).
- 2) Durch erfolgreichen Angriff einer Region im Besitz eines anderen Spielers. In diesem Falle zieht man eine Wirtschaftskarte des unterlegenen Spielers. (Der Verlierer mischt alle seine „Handkarten“ und der Eroberer zieht verdeckt eine davon.)
- 3) Durch erfolgreiche Diplomatische Attacke. In dem Falle zieht man zufällig eine Karte vom Vorratsstapel der Wirtschaftskarten.
- 4) Durch Handel mit einem anderen Spieler (s. Handel).

ACHTUNG: Auf Grund des Handels ist es möglich, daß man mehr oder weniger Wirtschaftskarten hat, als man Regionen besitzt. Aus gleichem Grund ist es sogar möglich, daß ein Spieler überhaupt keine Wirtschaftskarten hat, wenn ein anderer Spieler eine seiner Regionen erobert. In dem Falle hat der Eroberer Pech und bekommt keine neue Wirtschaftskarte.

Jede Wirtschaftskarte hat eine „Farbe“ und einen Wert. Die Farbe ist oben auf der Karte angegeben, der Wert steht direkt darunter und ebenso rechts unten auf der Karte.



Der Kartenwert gibt an, wie viele "Produktionspunkte" (Währung zum Kauf neuer Einheiten) eine Karte wert ist.

Es gibt fünf Farben: Bevölkerung, Öl, Mineralien, Fabriken, Schienentransport [Population, Oil, Minerals, Factories, Rail Transport]. Wer die Aktion „Neue Einheiten produzieren“ wählt, addiert einfach die Werte aller seiner Wirtschaftskarten um zu ermitteln, wie viel er in dieser Runde für neue Einheiten ausgeben kann.

**Das ist eine sehr einfache Angelegenheit mit einem kleinen Trick:
Karten, die einen „Satz“ bilden, sind doppelt so viel wert wie jeweils angegeben.**

Ein „Satz“ besteht aus vier Karten, und zwar je einer jeder Farbe außer „Bevölkerung“. Ein Satz besteht also aus JE EINER Karte Mineralien, Fabriken, Öl und Schienentransport. Eine Karte Bevölkerung kann NIE zu einem Satz gehören.

XIX. Hauptstädte

Beim Spielaufbau setzt jeder Spieler seine Hauptstadt in eine seiner anfänglichen Regionen. Eine Hauptstadt kann weder verlegt noch zerstört werden. Durch die Eroberung einer gegnerischen Region mit Hauptstadt kommt der Eroberer in den Genuß des wirtschaftlichen Vorteils. Wer die Aktion „Neue Einheiten produzieren“ wählt, erhält 10 Produktionspunkte für jede Hauptstadt unter seiner Kontrolle.



ACHTUNG: Jeder sollte darauf achten, keinesfalls seine Hauptstadt zu verlieren. Andererseits sollte auch jeder versuchen, die Hauptstadtregionen der anderen Spieler zu erobern, da er damit seine Wirtschaft enorm stärkt.

XX. Handel

Im Laufe des Spiels möchten sicher alle Spieler miteinander handeln, um bessere Wirtschaftskarten zu bekommen. Wer die Aktion „Handel“ wählt, kann beliebig viele seiner Wirtschaftskarten gegen beliebig viele eines anderen Spielers tauschen. Die Anzahl der einzelnen Handelsaktivitäten des aktiven Spielers ist nicht begrenzt, er kann so lange und so viel handeln, wie er möchte. Die Aktion „Handel“ endet erst, wenn die nächste Aktion beginnt.

ACHTUNG: Die Aktion „Handel“ gilt erst dann als tatsächlich ausgeführt, wenn auch ein tatsächlicher Handel stattgefunden hat. Ein bloße Handelsdiskussion oder ein beabsichtigter Handel, der vom Spieler mit der Seehoheit unterbunden wird, gilt nicht als Handelsaktion.

Zusätzlich zu Wirtschaftskarten (oder anstatt von) können die Spieler auch irgendwelche Absprachen oder Gefälligkeiten handeln, sofern diese nicht durch die Regeln ausdrücklich untersagt sind.

Armeeeinheiten und Marinekarten, Hauptstädte, Produktionspunkte und Regionen können keinesfalls Bestandteil eines Handels sein.

Falls die Handelspartner benachbarte Regionen haben, steht einem Handel nichts im Wege. Falls die Handelspartner aber nicht über benachbarte Regionen verfügen, kann der Spieler, der aktuell die Seehoheit ausübt, jeglichen Handel zwischen den erklärten Handelspartnern unterbinden (s. Seehoheit).

ACHTUNG: Falls mit Zeitlimit gespielt wird, darf in den letzten 30 Spielminuten kein Handel mehr stattfinden

XXI. Neue Einheiten produzieren

Wer die Aktion „Neue Einheiten produzieren“ wählt, ermittelt zunächst die Gesamtsumme seiner Produktionspunkte (PP), verwendet diese dann zum Kauf neuer Armeeeinheiten und/oder Marinekarten und plaziert anschließend seine Armeeeinheiten auf dem Spielbrett.

PRODUKTIONSPUNKTE

Die Gesamtsumme Produktionspunkte setzt sich zusammen aus

- je 10 PP pro Hauptstadt in eigenem Besitz
- PP entsprechend dem angegebenen Wert aller eigenen Wirtschaftskarten, die nicht zu einem Satz gehören (s. Wirtschaftskarten)
- PP entsprechend dem doppelten angegebenen Wert aller eigenen Wirtschaftskarten, die zu einem Satz gehören

BEISPIEL: Ein Spieler ist im Besitz seiner Hauptstadt und hat folgende Karten:



Die Produktionspunkte für diese Runde sind: 10 für die Hauptstadt + 18 für den Kartensatz (doppelter Kartenwert) + 9 für die restlichen Karten, die keinen Satz bilden = 37 PP insgesamt.

KAUF DER ARMEEEINHEITEN UND MARINEKARTEN

Nach der Ermittlung seiner PP für diese Runde muß der Spieler diese sofort ausgeben. In dieser Runde nicht benutzte Punkte können nicht für spätere Runden aufgespart werden. Beim Kauf neuer Armeeeinheiten zieht man einfach die entsprechenden Kosten von der noch verbliebenen Summe PP ab, nimmt die entsprechende Figur aus dem Vorrat der Figuren eigener Farbe und stellt sie vor sich ab. Ebenso verfährt man beim Kauf neuer Marinekarten, die entsprechende Karte nimmt man aus dem allgemeinen Vorratsstapel der Marinekarten und legt die Karte vor sich ab. (Anm.: Zettel und Stift sind hilfreich, um die Übersicht zu behalten)

HINWEIS: Die PP dienen zum Kauf sowohl der Armeeeinheiten als auch der Marinekarten. Oft wird die Entscheidung schwer fallen, ob man lieber seine Armee verstärkt oder seine Marine.

Infanterie	5 PP
Panzer	10 PP
Artillerie	8 PP
Flugzeug	15 PP

KOSTEN MARINEKARTEN	
Zerstörer	5 PP
U-Boot	5 PP
Schlachtschiff	10 PP
Flugzeugträger	20 PP

PLAZIERUNG NEUER EINHEITEN (UND KARTEN)

Frisch produzierte Armeeeinheiten werden sofort, nachdem die gesamte Kaufaktivität abgeschlossen ist, platziert, noch bevor die nächste Aktion stattfindet. Der Spieler kann sie in jede beliebige eigene Region stellen. Die Anzahl Einheiten pro Region ist nicht begrenzt.

Kauft der Spieler mit Seehoheit neue Marinekarten, so legt er sie sofort zu seinen anderen in der Mitte des Spielbrettes. Ansonsten legen die Spieler neue Marinekarten vor sich auf dem Tisch ab.



TIP: Es ist meist eine gute Idee, seine Armeeeinheiten so zu platzieren, daß sie kleine Armeen bilden, in denen jeweils alle vier Typen (Infanterie, Panzer, Artillerie und Flugzeuge) vertreten sind. Auf diese Weise hat man die besten Chancen im Kampf, da dann fünf der sechs möglichen Würfelseiten abgedeckt sind.

ACHTUNG: Die mitgelieferten Figuren und Karten sind kein absolutes Limit. Bei Bedarf kann man weiteres Material, was auch immer, hinzufügen.

XXII. Spielsieg

Das Spiel endet sofort, sobald irgendein Spieler vollständig eliminiert ist. Hat ein Spieler keine Armeeeinheiten mehr auf dem Spielbrett, ist er eliminiert und das Spiel ist zu Ende.

Das Spiel kann außerdem zu einer vorher vereinbarten Zeit enden. Falls das vereinbart wird, ist die letzte Runde diejenige, die gerade gespielt wird, wenn der vereinbarte Zeitpunkt gekommen ist. Das Spiel endet dann, wenn alle Spieler in dieser letzten Spielrunde alle ihre Aktionen abgeschlossen haben.

Spielsieger ist der Spieler, der die meisten Regionen besitzt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der mehr Armeeeinheiten besitzt.

OPTIONALE REGEL: Falls alle Spieler einverstanden sind, kann man auch so lange spielen, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Künstlerische Widmung für "ATTACK!" und "ATTACK! Expansion"

Genau wie eine beträchtliche Menge Gedankenarbeit in die künstlerische Gestaltung investiert wird, geht auch eine Menge gedankliche Arbeit in die Widmungen für diese Spiele. Da „ATTACK!“ eigentlich zwei Spiele in einem sind, finde ich es auch angemessen, eine zweifache Widmung zu liefern.

Da ich gerade die letzten Kunstwerke für dieses Spiel fertig stelle, muß ich an die großartigen Beiträge aller derjenigen denken, die solch ein Projekt Wirklichkeit werden lassen. Ich empfinde große Freude und Stolz, diese Arbeit all den wunderbaren, talentierten und hart arbeitenden Leuten hier bei Eagle Games zu widmen, sowohl den Angestellten als auch den sonstigen Mitarbeitern. Besonders, aber natürlich nicht nur, Glenn Drover, Jim Provenzale, Jacoby O'Connor und Jack Provenzale. Es macht großen Spaß, solch ein einzigartiges Werk mit solch großen Talenten zu produzieren. Ich betrachte mich glücklich, Euch meine Freunde nennen zu können.

"Außer Blut, Mühen, Tränen und Schweiß habe ich nichts zu bieten."

-Sir Winston Churchill Mai, 1940

Die zweite Hälfte meiner Widmung geht an die tapferen Männer, Frauen und Kinder, die in jenen dunklen Tagen, die als Zweiter Weltkrieg bekannt sind, lebten und starben, die durchhielten und die Zukunft schmiedeten. Euer Leben wurde für immer verändert, und die Welt änderte sich für immer durch Euer Leben.

"Ihr geht jetzt auf den großen Kreuzzug, auf den wir alle diese vielen Monate hingearbeitet haben. Die Augen der Welt schauen auf Euch.

- Viel Glück!"

- General Dwight D. Eisenhower 6. Juni, 1944, D-Day

Paul E. Niemeyer

6. Juni, 2003

CREDITS

Spielidee und Entwurf:	Glenn Drover
Künstlerische Gestaltung:	Paul E. Niemeyer <i>Niemeyer Illustration</i>
Grafik & Layout:	James Provenzale, Jacoby O' Connor <i>Fast Forward Design Associates, Inc.</i>
Produktion & Zusammenstellung:	Neal Chukerman <i>Chukerman Packaging</i>
Produktion Plastikfiguren:	Matt Jacobs, <i>Advanced Molding Solutions</i>
Spieltest:	Glenn Drover, Jack Provenzale, Brian Ritzenthaler, Paul Niemeyer, Ted Kuhn, Jim "The DS", Jeff Vitous, Doug Donohoe, Hal Kirkwood, Greg King, Dave Grand, Patrick Provenzale, Geoff Zoeller, Mike McMahon, Jim Burge, Ken Valentine, Bev Valentine, James Provenzale, Jacoby O' Connor, Russ Barnett
Deutsche Regel:	Ferdinand Köther

TABELLARISCHE ÜBERSICHT

AKTIONEN (jeweils 3 verschiedene pro Spielzug, außer * mehrfach möglich)	
BEWEGUNG	Bewegung eigener Armeeeinheiten und Durchführung daraus resultierender Kämpfe.
BLITZKRIEG BEWEGUNG	Zweite Bewegung nach Beendigung der normalen Bewegung, nur mit Panzern und Flugzeugen, und Durchführung daraus resultierender Kämpfe.
STRATEGISCHE BEWEGUNG.	Bewegung über große Entfernung, von eigener Region zu beliebiger anderer eigener Region, falls diese durch Kette eigener Regionen verbunden sind. Bewegung über See kann durch Spieler mit Seehoheit blockiert werden.
SEESCHLACHT	Seeschlacht (Marinekarten), um die Seehoheit zu erlangen.
* DIPLOMATISCHE ATTACKE	Übernahmeversuch einer Neutralen Region durch Würfeln.
NEUE EINHEITEN PRODUZIEREN.	Summe eigener Produktionspunkte für Kauf neuer Armeeeinheiten und Marinekarten nutzen.
HANDEL	Wirtschaftskarten gegen andere Wirtschaftskarten oder Gefälligkeiten handeln.

MILITÄREINHEITEN			
ARMEE EINHEITEN			
	KOSTEN PP	BEWEGUNG	BESONDERHEITEN
INFANTERIE	5	1	
PANZER	10	2	Kämpft mit 2 Würfeln
ARTILLERIE	8	1	
FLUGZEUG	15	2	Kann über gegnerische und Neutrale Regionen fliegen. Amphibische Bewegung kann nicht blockiert werden.
MARINE			
ZERSTÖRER	5		
U-BOOT	5		
SCHLACHTSCHIFF	10		Kann nur mit 2 Treffern versenkt werden.
FLUGZEUGTRÄGER	20		

ATTACK!



Spielidee und Ausführung Glenn Drover

Dieses Spiel ist meinem Sohn Jack gewidmet. „Let’s play, Dada!“

Copyright © 2003 Eagle Games, Inc.