

# ATTACK!

## EXPANSION



Regeln des  
Erweiterungsspiels

## I. Spielmaterial

---

**Die Attack! Spielerweiterung enthält folgendes Spielmaterial:**

1 Spielbrett (Asien-Pazifik)

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

6 Plastikrahmen mit Spielfiguren (U-Boote, Zerstörer, Schlachtschiffe, Flugzeugträger)

1 Bogen mit runden Countern Regierungstyp

1 Kartendeck Wirtschaftskarten (zusätzlich zu denen des Grundspiels zu benutzen)

1 Kartendeck Technologiekarten

1 Kartendeck Politikkarten

1 Stapel Scheine für Produktionspunkte und Ölreserve Zertifikate

## 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 durchschritt den pechschwarzen Raum, und die Gedanken rasten durch seinen Kopf wie Wellen, die auf den Strand peitschen. Er blickte auf die Uhr und wünschte sich, müde zu sein. In ein paar Stunden würde die Dämmerung hereinbrechen, und sein Terminplan für morgen war noch voller als sowieso üblich. Der Krieg zehrte an seiner Stärke und tötete ihn langsam, genau wie die ganze ehemals große Nation, in deren Diensten er stand.

Plötzlich klingelte das Telefon. Das Adrenalin schoß in seine Blutbahn und er fühlte den Pulsschlag in seinem Nacken schneller werden. Er räusperte sich und ging schnell zum Telefon. „Hallo?“

„Ich bedauere, Sie aufzuwecken, Herr Premierminister, aber ich habe dringende Neuigkeiten“, sagte die Stimme am anderen Ende der Leitung. Der Premierminister erkannte den Oberkommandanten der Admiralität an der Stimme.

„Keine Ursache. Bitte fahren Sie fort.“ sagte der Premierminister, durch seine Förmlichkeit seine Anspannung überdeckend.

Der Oberkommandant der Admiralität fuhr fort: „Unser Konvoi ist im Indischen Ozean angegriffen worden, genau wie wir befürchtet hatten. Vorläufige Berichte sagen, daß sie von der größten Ansammlung feindlicher U-Boote angegriffen werden, der wir uns jemals gegenüber sahen. Die Begleitschiffe des Konvois sind wohl kaum in der Lage, den Feind in Schach zu halten. Wir könnten den ganzen Verband verlieren.“

Der Premierminister fragte: „Haben wir irgendwelche anderen Schiffe in der Gegend?“

„Nicht nahe genug, um mehr zu tun außer vielleicht noch ein paar Überlebende auffischen zu können“, kam die Antwort

Ein langes Schweigen legte sich über die Unterhaltung, als diese Worte langsam ins Bewußtsein drangen.

„Wann können die Schiffe, die mit der neuen S.O.N.A.R Technologie ausgerüstet sind, auslaufen?“ fragte der Premierminister.

„Wir rechnen damit, daß ein Dutzend neue Zerstörer noch in diesem Monat fertig wird, Herr Premierminister.“

„Sehr gut, ja ... Danke für Ihren Bericht. Bitte halten Sie mich auf dem Laufenden, sobald Sie weitere Informationen bekommen. Gute Nacht.“

Der Premierminister legte auf und ließ sich schwer in seinen Stuhl fallen. Er versuchte, seine Reste an Energie und Konzentration zu sammeln. Sie konnten vielleicht die Wende im Seekrieg schaffen, aber würde die nationale Wirtschaft überstehen? Ihre Fabriken wurden schneller ausgebombt als sie wieder aufgebaut werden konnten, und nun wurde ihr Zugang zu dem wertvollen Öl abgeschnitten, das sie so dringend für die Kriegsführung brauchten.

Es war klar, daß er die ganze Nation mobil machen mußte. Sie mußten um jeden Preis gewinnen. Aber was sollte er tun? Der Premierminister saß dort in seiner Robe und wartete auf Eingebung.

Nach ein paar Minuten hatte er einen Plan. Er würde eine neuerliche Ausgabe von Kriegsanleihen genehmigen, er würde den Propagandaminister um die Schaffung neuer Serien von Plakaten und Wochenschaustreifen ersuchen, und er würde im morgigen Abendprogramm des Rundfunks eine Ansprache an die Nation halten.

„Das muß genügen“, sagte er leise. „Wir müssen sie aufhalten ...“

Plötzlich zerrissen Luftangriffs sirenen die Stille der Nacht.

## IV. Das Spielsystem von Attack!

---

Mit dem Spielsystem von Attack! kann man entweder nur das Grundspiel spielen (Attack!) oder die Regeln und Komponenten hinzufügen, die diese Erweiterung bietet und damit das Spiel für „Fortgeschrittene“ spielen (*ACHTUNG: Diese Erweiterung ist kein eigenständiges Spiel, das Spiel Attack! ist zwingend notwendig!*)

**ÄNDERUNG: Die meisten Regeln des Fortgeschrittenenspiels erweitern die Regeln des Grundspiels, aber gelegentlich werden die Regeln auch geändert. Immer wenn das der Fall ist, steht der Regeländerung das Wort „ÄNDERUNG“ voran.**

## V. Spielüberblick

---

Diese Fortgeschrittenenversion (oder Erweiterung) von Attack! ist ein Spiel um Ausdehnung und Konflikte mit „alternativem Geschichtshintergrund“ vor dem 2. Weltkrieg. Die Spieler sind die Anführer der mächtigsten Nationen des Spiels (Große Nationen). Obwohl diese Großen Nationen nicht unbedingt diejenigen aus den realen Geschichtsbüchern sind, gründen alle Aspekte des Spiels in jener Zeit und spiegeln Atmosphäre und Zeitgefühl dieser Epoche wider:

- Die vier Regierungsformen (Kommunismus, Demokratie, Monarchie und Faschismus) des Spiels sind genau die Ideologien, die etwa in der Mitte des 20. Jahrhunderts versuchten, ihren Einfluß in der ganzen Welt geltend zu machen.
- Die 10 Jahre von 1935 - 1945 brachten erstaunliche technologische Fortschritte mit sich: Aus Doppeldeckern würden Düsenflugzeuge; Radio, Radar und Sonar brachten nie dagewesenen Informationszugang auf dem Schlachtfeld; weit fortgeschrittene Leistungen der Dechiffrierung erwiesen sich als Geburtsstunde moderner Computertechnologie; Synthetisches Öl sowie diverse Erdölprodukte setzten eine Revolution in Kunststoffen und Plastik in Gang; die Atomkraft wurde gleichzeitig gezähmt und auch losgelassen; Raketen konnten auf Knopfdruck Waffen in jeden Winkel der Erde tragen und brachten der Menschheit die Möglichkeit, ihren Planeten zu verlassen und ins All vorzudringen.
- Strategisches Bombardement durch große Flotten „fliegender Festungen“ und Anschläge auf Handelswege durch U-Boote trafen Wirtschaft und Zivilisten der Krieg führenden Nationen so hart wie niemals zuvor.

Alle Spieler beginnen mit ein paar Regionen und versuchen, kleine neutrale Regionen (solche, die keinem Spieler gehören) anzuschließen, um ihr Einflußgebiet auszuweiten. Das kann durch politischen Druck geschehen (Politische Attacke) oder direkte Intervention (militärischer Einmarsch und Kampf gegen die verteidigenden Kräfte). Man wird sehen, daß kleine neutrale Regionen leichter zum Anschluß zu bewegen sind, wenn sie die gleiche Regierungsform haben und direkter Nachbar eines eigenen Herrschaftsgebietes sind. Manche politischen Aktionskarten, Politikkarten genannt, ermöglichen Einflußnahme auf kleine neutrale Regionen, um deren Regierungsform zu ändern und der eigenen anzunähern. Und man kann natürlich der Ansicht sein, daß Regionen eines anderen Spielers besser unter eigenem Dach untergebracht wären, was normalerweise einen massiven Truppeneinsatz bedeutet (Attacke!).

Für jede neue Region, die dem eigenen Herrschaftsbereich angeschlossen wird, zieht der Spieler eine Wirtschaftskarte und eine Politikkarte. Die Wirtschaftskarte erhöht die eigene Wirtschaftskraft um die Produktionskapazität der hinzu gewonnenen Region. Die politische Aktionskarte steht für das durch den Machtzuwachs hinzugewonnene politische und diplomatische Ansehen und kann dazu dienen, Ereignisse in aller Welt zu beeinflussen.

Mit zunehmender Anzahl an Regionen unter eigener Kontrolle wächst auch die Wirtschaft eines Spielers. Auch wer nicht unbedingt vorhat, seine Gegner zu überfallen und deren Gebiete zu erobern, braucht eine starke Armee und Marine, um sich gegen mögliche Aggressoren zu verteidigen. Die Produktionspunkte seiner Wirtschaftskarten und seiner Hauptstadt kann ein Spieler nutzen, seine militärische Schlagkraft zu erhöhen. Er kann sie aber auch in neue Technologien investieren, die Vorteile gegenüber anderen Nationen bringen oder in neue Handelswege, um den Zugang zu den Reichtümern der Welt zu verbessern.

Das Spiel endet, sobald irgendein Spieler ausgeschieden ist oder wenn 13 Politikkarten mit dem „Eagle“ (Adler) Symbol gespielt worden sind. Jede Regierungsform hat ihre eigenen Siegbedingungen, mit denen schließlich der Spielsieger ermittelt wird (s. Spielsieg).

## VI. Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt den östlichen Teil der Welt etwa zur Zeit von 1935, nur ein paar Jahre vor Ausbruch des 2. Weltkrieges. Diese Osthälfte kann an die Westhälfte angelegt werden, die im Grundspiel Attack! enthalten ist, und bildet damit dann eine supergroße Weltkarte. Wir empfehlen, diesen Riesenspielplan in Spielen mit mehr als vier Spielern zu benutzen. Wenn man aber auch nur mit wenigen Spielern mit vielen Regionen spielen möchte, oder mit vielen Spielern auf einem kleineren Spielbrett, geht das natürlich auch und funktioniert bestens.

Wenn mit nur einer Welthälfte gespielt wird, sollte man auf jeden Fall die Westhälfte benutzen, damit das Spiel ausgeglichener ist. Werden beide Hälften benutzt, wird der Spielplan rund (wie ein Globus) und die Seerouten, die das Spielfeld am Westrand verlassen sind direkt mit denen am Ostrand (im Pazifik) verbunden. Diese Seerouten können in einer einzigen Bewegung befahren werden. (Zum Beispiel kann man von Chile aus direkt zu den Gilbert Inseln gelangen, von Panama oder den westlichen US-Staaten nach Hawaii und von Alaska zu den Midway Inseln, und umgekehrt natürlich ebenso.)

Die Ozeane sind in „Seegebiete“ aufgeteilt.

*ACHTUNG: Seezonen sind eine besondere Art Seegebiet. Eine Seezone (durch Ankersymbol kenntlich gemacht) erlaubt amphibische Bewegung von einer an diese Zone angrenzenden Region zu einer anderen an dieselbe Seezone angrenzenden Region (als seien überall Seerouten zwischen allen an diese Seezone angrenzenden Regionen.)*

**ÄNDERUNG: Seegebiete haben Bedeutung für Bewegung und Kämpfe der Marinefiguren (Einheiten), die in diesem Erweiterungsspiel benutzt werden (im Gegensatz zu den Marinekarten des Grundspiels). Während der Aktion Bewegung kann ein Spieler einige oder alle seine Marineeinheiten (U-Boote, Zerstörer, Schlachtschiffe und Flugzeugträger) eine oder zwei Seegebiete weit bewegen.**

**ÄNDERUNG: Weil im Erweiterungsspiel alle Seegebiete im Spiel sind, gilt die Seehoheits-Regel nicht mehr.**

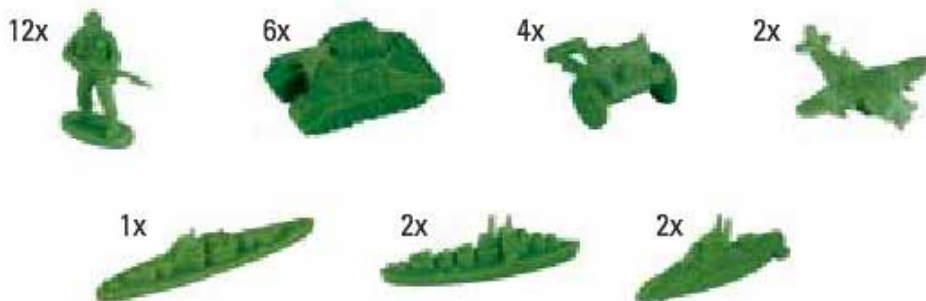
*ACHTUNG: Der Polarkreis ist KEIN gültiges Seegebiet und kann nicht zur Bewegung benutzt werden.*

In der Osthälfte des Globus gibt es einige Inselketten. Jede dieser Gruppen trägt einen Namen und wird wie eine Landregion behandelt. Irgendwelche Inseln oder Regionen ohne Namen sind keine gültigen Regionen im Sinne des Spiels und können nicht betreten werden.

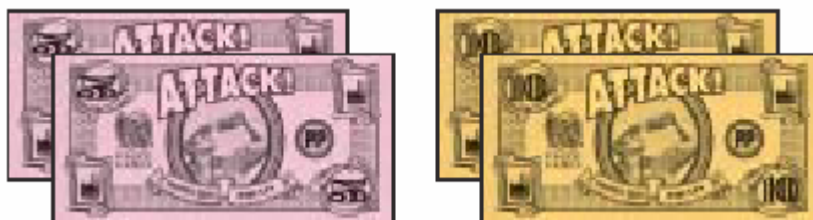
## VI. Spielaufbau

**SCHRITT 1: Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielfiguren.  
Im Einzelnen erhält jeder Spieler:**

**Spielfiguren (jeweils in Spielerfarbe): 12 Infanterie, 6 Panzer, 4 Artillerie und 2 Flugzeuge  
1 Schlachtschiff, 2 Zerstörer und 2 U-Boote**

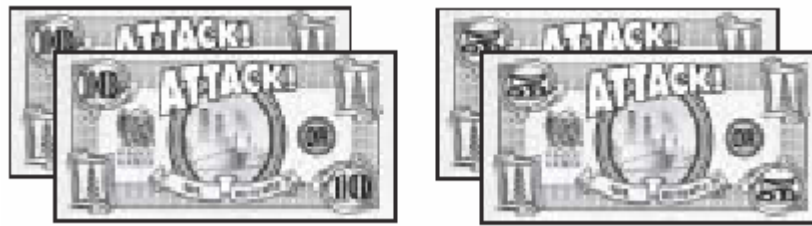


**Produktionspunkte: 30 Produktionspunkte**



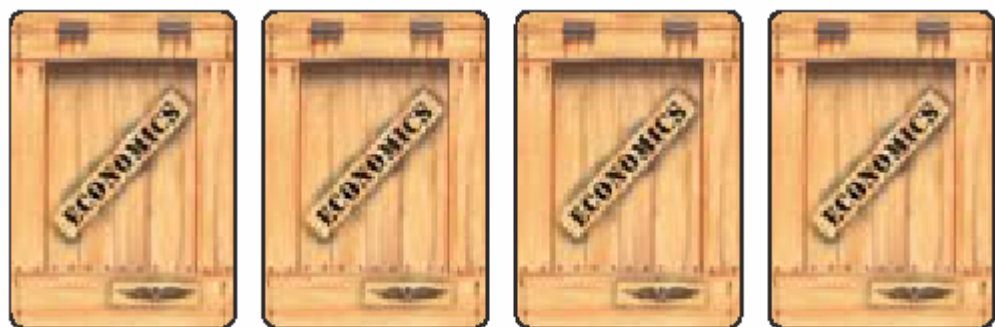
**Öl Zertifikate:**

**30 Öl Zertifikate**



**Handelsroutenkarten:** Einige Wirtschaftskarten dieser Erweiterung bilden eine neue „Farbe“, die „Handelsrouten“ (Trade Routes) heißt. Obwohl diese Karten auch Wirtschaftskarten sind, werden sie nicht in zufälliger Weise vom Stapel gezogen, sondern können nur durch Versteigerung erworben werden (s. Wirtschaftskarten und Handelsrouten). **Zu Spielbeginn erhalten die Spieler keine Handelsroutenkarten.** Diese Karten werden aus dem Stapel der Wirtschaftskarten aussortiert und als verdeckter Stapel auf den Tisch neben die anderen Karten gelegt.

**Wirtschaftskarten:** Die Karten werden gemischt, dann erhält jeder Spieler verdeckt 4 Stück davon. Die übrigen Karten werden als verdeckter Zugstapel bereit gelegt, von dem die Spieler ziehen, wenn sie neue neutrale Regionen (die also niemandem gehören) hinzugewinnen.



**Politikkarten:** Die Karten werden gemischt, dann erhält jeder Spieler verdeckt 4 Stück davon. Die übrigen Karten werden als verdeckter Zugstapel bereit gelegt, von dem die Spieler ziehen, wenn sie neue neutrale Regionen (die also niemandem gehören) hinzugewinnen.



**Technologie Karten:** **Zu Spielbeginn erhalten die Spieler keine Technologie Karten.** Die Technologie Karten werden als verdeckter Stapel neben die anderen Karten gelegt.

**SCHRITT 2:** Es wird gewürfelt, wer das Spiel beginnt. Der Spieler, der das höchste Ergebnis mit zwei normalen sechsseitigen 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). Nachdem alle Spieler auf diese Weise reihum jeweils vier Regionen gewählt haben, folgt der nächste Schritt.



**OPTIONALE REGEL:** Falls die Spieler ein Spiel mit noch mehr Interaktion möchten, muß jeder jeweils eine Region auf unterschiedlichen Kontinenten wählen: Nordamerika, Südamerika, Afrika, Eurasien, Asien und den Pazifischen Inseln, wie oben gezeigt.

**SCHRITT 4:** Beginnend mit dem Startspieler setzt nun jeder Spieler reihum immer fünf beliebige seiner Spielfiguren in beliebiger Aufteilung in seine Regionen. Seine Marineeinheiten darf jeder Spieler jedoch nur in ein Seegebiet setzen, das gilt für den gesamten Aufbau. In diesem Seegebiet dürfen keine Marineeinheiten eines anderen Spielers sein. Das geht so lange, bis alle Spieler alle ihre anfangs zugeteilten Figuren eingesetzt haben.

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



**SCHRITT 6:** Beginnend mit dem Startspieler nimmt jeder Spieler zufällig einen Counter Regierungstyp aus einem Countermix, dessen Zusammensetzung von der Spielerzahl abhängig ist (s. u.) und legt ihn offen in seine Hauptstadtregion. (Falls seine Hauptstadtregion erobert wird, legt der Spieler seinen Regierungstypcounter offen vor sich auf den Tisch, so daß alle ihn sehen können.) Dann wird zunächst verdeckt je ein Counter in alle Regionen gelegt, die nicht im Besitz eines Spielers sind (kleine neutrale Nationen). Anschließend, nachdem alle Counter gelegt sind, werden diese aufgedeckt, so daß der Regierungstyp jeder Region sichtbar ist.

### COUNTERMIX ZUM ZIEHEN DER REGIERUNGSTYPCOUNTER

2 bis 4 Spieler 4 Counter (einer jedes Typs)

5 Spieler 5 Counter (einer jedes Typs + ein weiterer Typ)

6 Spieler 6 Counter (einer jedes Typs + zwei weitere Typen)

7 Spieler 7 Counter (einer jedes Typs + drei weitere Typen)

8 Spieler 8 Counter (zwei jedes Typs)

Aus Gründen der Ausgeglichenheit sollte es vermieden werden, in einem Spiel mit weniger als acht Spielern zwei Faschisten zu haben.

**ACHTUNG:** Spiele mit 7 oder 8 Spielern sind möglich, indem man weitere Plastikfiguren mit anderen Farben kauft (erhältlich über den Eagle Games Webstore unter [www.eaglegames.net](http://www.eaglegames.net))

**Und jetzt kann das Spiel losgehen!**

## VIII. Die Spielrunden

Beginnend mit dem Startspieler und dann immer reihum führt jeder Spieler einen Spielzug aus.

**ÄNDERUNG:** Während seines Spielzuges kann jeder Spieler so viele „Aktionen“ (aus den unten aufgeführten) ausführen, wie er es sich leisten kann. Jede Aktion kostet Öl Zertifikate: 1 Öl Zertifikat für die erste Aktion, 2 Öl Zertifikate für die zweite Aktion, 3 für die dritte usw.

**ACHTUNG:** Bevor man eine neue Aktion beginnt, muß die vorige erst komplett abgeschlossen sein.



**TIP:** Man sollte nicht zu früh zuviel Öl verbrauchen, falls man nicht ausreichende Ersatzmöglichkeit hat, sonst findet man sich vielleicht in einer Situation wieder, in der man nicht genügend Öl hat, um auf die Aktionen der Gegner reagieren zu können.

**ÄNDERUNG:** Manche Aktionen können nur jeweils einmal während eines Spielzuges ausgeführt werden, und manche so oft, wie der Spieler will bzw. es bezahlen kann (mit Öl Zertifikaten). Solche Aktionen, die nur einmal während eines Spielzuges ausgeführt werden können, sind mit „(Einmal / Spielzug)“ gekennzeichnet. Die anderen Aktionen, die beliebig oft in einem Spielzug ausgeführt werden können, falls man es sich leisten kann bzw. will, sind nicht besonders gekennzeichnet.

Hier ist die Liste der Aktionen, aus denen man auswählen kann, jeweils mit einer kurzen Beschreibung (die genauen Beschreibungen erfolgen weiter unten in dieser Regel):

**BEWEGUNG** (Einmal / Spielzug) - Bewegung der eigenen Spielfiguren (Armee und Marine) und Durchführung daraus resultierender Kämpfe.

**STRATEGISCHE BEWEGUNG** - Eine Bewegung über große Entfernung nur für Landeinheiten. Eine Strategische Bewegung kann nie Kämpfe nach sich ziehen.

**NEUE EINHEITEN PRODUZIEREN** - Die Summe der eigenen Produktionspunkte kann genutzt werden, um neue Einheiten zu kaufen und ins Spiel zu bringen.

**DIPLOMATISCHE ATTACKE** (Einmal / Spielzug [mit einer Ausnahme]) - Der Versuch, Kontrolle über unbesetzte Regionen (kleine neutrale Nationen) mit diplomatischen Mitteln zu erlangen.

**POLITIKKARTEN SPIELEN** - Man kann so viele Politikkarten spielen wie man möchte (bzw. hat, und auch solche, die man gerade mit einer anderen Karte gestohlen hat).

**AUKTION FÜR EINE HANDELSROUTENKARTE BEGINNEN** - Man bietet 20 PP (oder mehr) und startet so eine Auktion für alle Spieler mit dem Ziel, eine Handelsroutenkarte zu ersteigern, die als „Joker“ für Wirtschaftskarten eingesetzt werden kann (um Sätze zu komplettieren, was die Produktion erhöht).

**ERFORSCHUNG NEUER TECHNOLOGIE** - Man versucht, eine neue Technologie zu erforschen, die militärische, wirtschaftliche oder politische Vorteile bringt.

**HANDEL** - Folgendes kann mit anderen Spielern gehandelt werden: Produktionspunkte, Wirtschaftskarten, Öl Zertifikate, Politikkarten und Gefälligkeiten. Um mit einem anderen Spieler handeln zu können, muß ein hindernisfreier (imaginärer) Weg die eigene Hauptstadt mit der des Handelspartners verbinden.

**STRATEGISCHE BOMBARDIERUNG** (Einmal / Spielzug) – Man kann die „Wirtschaftszentren“ eines anderen Spielers „bombardieren“, indem man mit Hilfe seiner Flugzeuge dessen Wirtschaftskarten für diese Runde aus dem Verkehr zieht.

**ANSCHLAG AUF HANDELSROUTEN** (Einmal / Spielzug) – Man kann mit seinen U-Booten die Handelsrouten anderer Spieler angreifen. Ein Treffer legt die angegriffene Handelsroute für diese Runde lahm, zwei Treffer zerstören sie und die Handelsroutenkarte wird zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

**ÄNDERUNG:** Nachdem alle Spieler ihren Spielzug ausgeführt haben, endet eine Spielrunde. (Eine Spielrunde besteht also darin, daß alle Spieler jeweils einmal an der Reihe waren und ihre gewünschten Aktionen ausgeführt haben.) Zum Ende der Runde passieren drei Dinge, bevor dann die nächste Runde beginnt:

1) Alle Spieler erhalten Produktionspunkte und Öl Zertifikate entsprechend ihren Wirtschaftskarten und Hauptstadt(städten) (s. Produktion).

2) Alle Spieler ziehen jeweils eine zufällige Politikkarte vom allgemeinen Vorratsstapel.

3) Der Startspieler wechselt. Der Spieler links vom Startspieler der zu Ende gegangenen Runde ist der neue Startspieler für die nächste Runde. Es ist hilfreich, irgendeinen Gegenstand vor den Startspieler zu legen, den dieser dann zum Rundenende nach links weitergibt.

## IX. Regierungstypen und -counter

Es gibt vier Regierungstypen:

***Kommunismus***

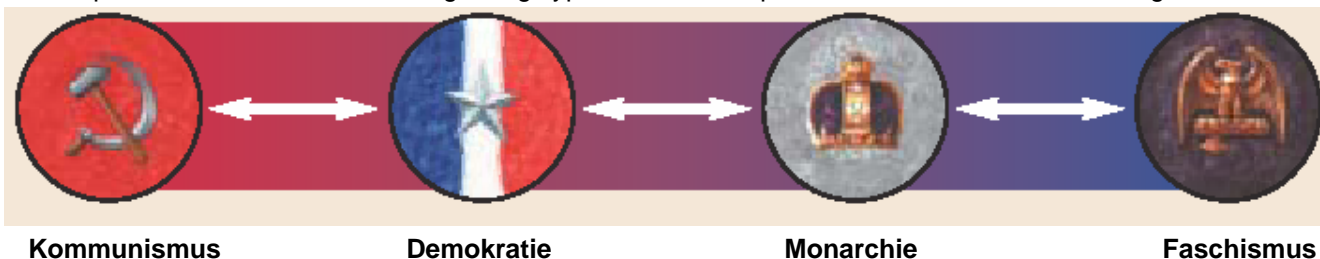
***Demokratie***

***Monarchie***

***Faschismus***

Zu Spielbeginn zieht jeder Spieler zufällig einen Regierungstyp für seine Nation, und auf alle neutralen kleineren Regionen wird ein Regierungstypcounter gelegt. Alle einem Spieler gehörenden Regionen, kenntlich durch mindestens eine seiner Armeefiguren dort, haben denselben Regierungstyp.

Für Spielzwecke sind diese vier Regierungstypen auf einem Spektrum von links nach rechts angeordnet:



Auf diesem Spektrum ist Kommunismus ganz „links“ und Faschismus ganz „rechts“, Demokratie und Monarchie zwischen diesen beiden Extremen. Dieses Spektrum ist wichtig, um die „Entfernung“ zwischen den Regierungstypen zu ermitteln, die bei einer Diplomatischen Attacke eine Rolle spielt und auch beim Spiel einer Politikkarte, mit der man den Regierungstyp einer kleineren neutralen Nation ändern kann.

**BEISPIEL:** Kommunismus ist eine Stufe entfernt von Demokratie, zwei von Monarchie und drei von Faschismus. Monarchie ist jeweils eine Stufe entfernt von Faschismus und Demokratie und zwei von Kommunismus.

**HINWEIS:** Trotz der Theorie mancher Politikwissenschaftler sind bei diesem Spiel Kommunismus und Faschismus auf dem Spektrum NICHT benachbart (das Spektrum ist also nicht „rund“ wie eine Banderole).

## X. Kleine neutrale Nationen

---

Regionen, die keinem Spieler gehören, nennen wir ab jetzt „Kleine Neutrale“ (im Grundspiel „neutrale Regionen“ genannt). Jeder Kleine Neutrale hat einen Regierungstypcounter (zu Spielbeginn gesetzt). Wenn ein Spieler einen Kleinen Neutralen erobert oder als Ergebnis einer Diplomatischen Attacke oder Politikkarte anschließt, passieren folgende Dinge:

- 1) Der Counter wird entfernt.
- 2) Der Spieler zieht eine Politikkarte.
- 3) Der Spieler zieht eine Wirtschaftskarte.
- 4) Falls die Region durch Diplomatische Attacke oder Politikkarte angeschlossen wurde, setzt der Spieler dort als Besitzanzeige eine kostenlose eigene Infanteriefigur ein.

## XI. Produktionspunkte (PP) und Ölreserve Zertifikate (ÖZ)

---

Produktionspunkte (PP) dienen praktisch als Währung und stellen die Wirtschaftskraft eines Spielers dar, die jeweils zum Rundenende ermittelt wird (s. Produktion).

**ÄNDERUNG: PP und ÖZ können von Runde zu Runde aufgespart werden und müssen nicht unmittelbar ausgegeben werden, um nicht zu verfallen.**

Ölreserve Zertifikate (oder Öl Zertifikate bzw. kurz ÖZ) dienen als Maßstab der „Ölreserven“ eines Spielers. Jede Aktion während eines Spielzuges greift die Ölreserve an. Die erste Aktion kostet 1 ÖZ, die zweite Aktion 2 ÖZ, die dritte 3 usw.

**ÄNDERUNG: Die Anzahl der Aktionen in einem Spielzug ist nicht auf drei beschränkt (wie im Grundspiel), ein Spieler kann so viele Aktionen ausführen, wie er sie mit seinen ÖZ bezahlen kann.**

## XII. Wirtschaftskarten und Handelsrouten

---

In dieser Erweiterung sind weitere Wirtschaftskarten, die zusammen mit denen des Grundspiels benutzt werden und einen großen Stapel bilden.

Mit den Erweiterungskarten ist eine weitere „Farbe“ hinzugekommen: Handelsroute (Trade Route). Handelsroutenkarten. Handelsroutenkarten sind auf zweierlei Weise etwas anders als die übrigen fünf „Farben“ (Bevölkerung, Öl, Mineralien, Fabriken, Schienentransport):

- 1) Man bekommt diese Karten nicht durch Anschluß einer neuen Region, sondern kann sie im Laufe einer Auktion ersteigern (s. u.). Außerdem hält jeder Spieler seine Handelsroutenkarten getrennt von seinen übrigen Wirtschaftskarten.
- 2) Handelsroutenkarten dienen als „Joker“ bei der Ermittlung der PP zum Rundenende. Sie können sozusagen die „Farbe“ (Bevölkerung, Öl, Mineralien, Fabriken, Schienentransport) jeder anderen Karte annehmen, um „Sätze“ zu komplettieren oder um die Ölreserven aufzustocken (aber nicht beides zugleich mit einer Karte). Jede Handelsroutenkarte kann zu jedem Rundenende zu einer anderen „Farbe“ werden, ganz nach Belieben des Spielers zu seinem größten Vorteil.

Wer die Aktion „Auktion für eine Handelsroutenkarte beginnen“ wählt, startet die Versteigerung einer Handelsroutenkarte mit 20 PP oder mehr als erstem Gebot. Die Auktion geht dann immer reihum, bis nur noch ein Spieler, der mit dem höchsten Gebot, übrig ist. Dieser zahlt dann die gebotenen PP und zieht eine zufällige Karte vom Vorratsstapel der Handelsroutenkarten und legt sie zu seinen eigenen Handelsroutenkarten.

Auf jeder Handelsroutenkarte ist ein Seegebiet angegeben. Das ist das Seegebiet, durch das diese Handelsroute führt. Wenn jemand diese Route angreifen will, muß er U-Boote in diesem Seegebiet haben und die Aktion „Anschlag auf Handelsrouten“ (s. u.) wählen.



Seegebiet



**TIP:** Handelsroutenkarten sind nicht nur deshalb wertvoll, weil sie generell höhere Werte als die anderen Wirtschaftskarten haben, sondern sie verdoppeln ja den Wert aller vier Karten eines Satzes. Unverwundbar durch strategische Bombardierung, können feindliche U-Boote gewaltigen Schaden an den Handelsrouten anrichten. Daher sollte man, falls man Handelsrouten besitzt, diese durch Zerstörer und möglichst ein paar Flugzeugträger in dem Seegebiet beschützen, durch das die Handelsroute führt (wie auf der Karte angegeben).

*ACHTUNG: Handelsrouten und die Aktion Handel (mit anderen Spielern) haben nichts miteinander zu tun.*

### XIII. Technologiekarten

---

Wer die Aktion „Erforschung neuer Technologie“ wählt, macht den Versuch, eine neue Technologie zu entdecken bzw. zu entwickeln. Der Spieler zahlt so viele PP wie er bereit ist zu investieren und würfelt dann mit zwei normalen Würfeln. Um Erfolg zu haben, muß er „10“ oder mehr erzielen. Für je 5 gezahlte PP erhöht sich der Würfelwurf um 1. Bei Erfolg zieht der Spieler eine zufällige Karte vom Stapel der Technologiekarten. So oder so, die gezahlten PP sind verloren. (Beispiel: Ein Spieler investiert 25 PP in die Forschung, d. h. er muß mindestens eine „5“ würfeln“, um erfolgreich zu sein. Er wirft mit den beiden Würfeln eine „6“ und zieht eine Technologiekarte).

Eine neue Technologie bringt nur dem Spieler Vorteile, der sie entwickelt hat. Die Auswirkungen einer Technologie sind nicht allgemein und können nicht geteilt oder gehandelt werden.

### XIV. Politikkarten

---

Politikkarten stellen die politischen Aktionen der Regierungen dar, die diese mittels Diplomatie, Spionage, Propaganda usw. unternehmen. Durch Ausspielen von Politikkarten kann man sich und seinen Gesinnungsgenossen helfen, die Feinde schädigen und Kleine Neutrale beeinflussen.

#### WIE MAN POLITIKKARTEN BEKOMMT

Alle Spieler erhalten zu Spielbeginn vier Politikkarten und erhalten je eine weitere zum Ende jeder Spielrunde (nachdem alle Spieler ihre Spielzüge beendet haben). Außerdem erhält man jedes Mal eine Politikkarte, wenn man für seine Nation eine Region hinzugewinnt, die zuvor ein Kleiner Neutraler war (also keinem anderen Spieler gehörte). Das passiert, wenn ein Spieler

- a) eine Region durch erfolgreiche Invasion erobert (durch Einmarsch von Armeeeinheiten und Sieg im anschließenden Kampf).
- b) eine Region durch erfolgreiche Diplomatische Attacke hinzu gewinnt.
- c) eine Region durch das Spielen einer Politikkarte hinzu gewinnt.

*HINWEIS: Wer eine Region eines anderen Spielers erobert, erhält dafür keine Politikkarte.*

## POLITIKKARTEN SPIELEN

Wer die Aktion „Politikkarten spielen“ wählt, kann eine oder mehrere Politikkarten spielen. Sie werden einzeln und nacheinander gespielt und jeweils sofort angewendet, so lange bis der Spieler verkündet, keine weiteren Politikkarten mehr spielen zu wollen oder bis er keine mehr hat. Eine gespielte Karte kommt auf einen offenen Ablagestapel neben den verdeckten Stapel der noch unbenutzten Politikkarten. Wenn der Stapel aufgebraucht ist und nur noch der offene Ablagestapel vorhanden ist, wird die Anzahl der gespielten „Eagle“ Karten notiert (besser noch sofort jedes Mal, wenn eine gespielt wird), dann wird der Ablagestapel gemischt und dient als neuer verdeckter Zugstapel.

- Falls ein Spieler nicht im Besitz der Region mit seiner Hauptstadt ist, kann er auch keine Politikkarten spielen. Das ändert sich sofort wieder, wenn er diese Region zurück erobert.

„BLOCK“ Karten: Einige Politikkarten tragen groß das Wort „BLOCK“ wie aufgestempelt. Diese Karten werden nicht während der eigenen Aktion „Politikkarten spielen“ gespielt, sondern während der Aktion anderer Spieler (entweder während derer Aktion „Politikkarten spielen“ oder während derer „Bewegung“, je nach Karte). Diese Karten müssen sofort gespielt werden, nachdem ein anderer Spieler die Aktion angekündigt hat, die man abblocken will.

*HINWEIS: Das Spielen von „BLOCK“ Karten kostet kein Öl.*

*HINWEIS: Man darf auch dann eine „BLOCK“ Karte spielen, wenn man nicht selbst Ziel der Aktion ist, die man abblocken will.*

*HINWEIS: Spion (Spy), Meisterspion (Master Spy) und Attentäter (Assassin) können mit einer Karte „Gegenspionage“ (Counter Espionage) abgeblockt werden, ein Spionagering (Spy Ring) und Meisterspionagering (Master Spy Ring) aber nicht. Eine „Doppelagent“ (Double Agent) Karte betrifft alle Spion, Meisterspion, Spionagering und Meisterspionagering Karten (trotz der Tatsache, daß auf diesen steht, daß sie nicht abgeblockt werden können).*

## XV. Handel

---

Folgendes kann mit anderen Spielern gehandelt werden: Produktionspunkte, Wirtschaftskarten, Öl Zertifikate, Politikkarten und Gefälligkeiten. Regionen, Militäreinheiten (Armee und Marine), Hauptstädte und Technologiekarten können nicht gehandelt werden. Es darf kein Handel mehr stattfinden, d. h. die Aktion „Handel“ kann nicht mehr gewählt werden, nachdem die zehnte Politikkarte mit einem „Eagle“ gespielt wurde.

Eine bloße Handelsdiskussion kostet nichts. Die Aktion findet erst dann statt, d. h. erst dann müssen auch ÖZ bezahlt werden, wenn ein Handel tatsächlich zustande kommt.

**ÄNDERUNG: Um überhaupt mit anderen Spielern handeln zu können, muß ein unbehinderter Weg von der eigenen Hauptstadt zur Hauptstadt des Handelspartners führen. Dieser Weg kann durch Regionen und Seegebiete führen (aber nicht durch den Polarkreis). Regionen, in denen weder eine eigene Einheit steht noch eine des Handelspartners, gelten als Hindernis (auch, falls der Besitzer einer solchen Region den Handel sogar erlauben würde). Kleine Neutrale und unbesetzte Seegebiete gelten nicht als Hindernis.**

## XVI. Amphibische Bewegung

---

Um eine amphibische Bewegung machen zu können, muß man „freies Geleit“ auf der gesamten Seeroute haben, die man dabei benutzt. Falls in irgendeinem zu benutzenden Seegebiet Marineeinheiten eines anderen Spielers stehen, abgesehen von U-Booten, und dieser Spieler kein freies Geleit zusichert, kann die amphibische Bewegung nicht stattfinden. Falls feindliche U-Boote die einzigen feindlichen Marineeinheiten in dem zu benutzenden Seegebiet sind, kann die amphibische Bewegung stattfinden. Wenn sich dann allerdings Landeinheiten über diese Seeroute bewegen, in deren Gebiet feindliche U-Boote sind (der Besitzer der U-Boote entscheidet, ob sie feindlich sind oder nicht), kann jedes U-Boot einen kostenlosen „Anschlag auf Handelsrouten“ (s. u.) machen. Für jeden erfolgreichen Treffer wird eine der bewegten Landeinheiten eliminiert (nach Wahl des Angreifers).

*ACHTUNG: Die U-Boote müssen nicht angreifen, da sie selbst verwundbar sind durch Gegenangriffe von Zerstörern und Flugzeugträgern, wie bei einer normalen Aktion „Anschlag auf Handelsrouten“.*

Wer eine amphibische Invasion durch ein Seegebiet machen will, in dem er während der Bewegung eine Seeschlacht führen muß, setzt zunächst die Landeinheiten auf die Seeroute und wartet das Ergebnis der Schlacht ab. Falls er die Kontrolle über das Seegebiet übernimmt und somit freies Geleit für die gesamte Seefahrt garantieren kann, kann er anschließend seine Truppen im Zielgebiet landen. Falls freies Geleit nicht gegeben ist, müssen die Truppen zurück in ihre Ausgangsregion.

## XVII. Seebewegung

---

Wer die Aktion „Bewegung“ wählt, kann einige oder alle seiner Marineeinheiten bewegen, genauso wie seine Armeeeinheiten. Jede Marineeinheit kann sich dann ein oder zwei Seegebiete weit bewegen. Dabei kann man in oder durch Seegebiete ziehen, in denen Marineeinheiten anderer Spieler stehen. Man kann die Bewegung aber nicht in einem Seegebiet mit gegnerischen Einheiten beenden, ohne eine Seeschlacht anzuzetteln. (Mit anderen Worten, man darf hindurch ziehen, aber nicht im selben Seegebiet mit Einheiten anderer Spieler stehen, wenn die Bewegung beendet ist.)

*AUSNAHME: Die Ausnahme zu dieser Regel sind die U-Boote, die sowohl durch Seegebiete mit Einheiten anderer Spieler ziehen dürfen als auch dort ihre Bewegung beenden können, ohne kämpfen zu müssen (falls der Besitzer der U-Boote das nicht will).*

*ACHTUNG: Seebewegung durch den Suezkanal (Ägypten-Sudan) und den Panamakanal ist nur möglich mit Erlaubnis des Besitzers der entsprechenden Landregion. Falls das ein Kleiner Neutraler ist, darf man den Kanal nur benutzen, falls man dieselbe Regierungsform hat wie der Kleine Neutrale.*

*HINWEIS: Alle Kämpfe zum Ende der Bewegung werden in beliebiger Reihenfolge nach Wahl des aktiven Spielers ausgetragen.*

## XVIII. Strategische Bewegung

---

Ein Spieler kann einige oder alle eigenen Armeeeinheiten beliebig weit über miteinander verbundene eigene Regionen bewegen und sie müssen ihre Bewegung in einer eigenen Region beenden. Dabei ist Bewegung über Seerouten erlaubt, kann aber durch Spieler blockiert werden, die Marineeinheiten, abgesehen von U-Booten, in dem entsprechenden Seegebiet haben. Eine Strategische Bewegung kann nie Kämpfe zur Folge haben.

Strategische Bewegung ist für Marineeinheiten nicht möglich.

## XIX. Blitzkrieg Bewegung

---

**ÄNDERUNG: Im Erweiterungsspiel ist die Blitzkrieg Bewegung nicht möglich. Dafür gibt es aber eine Blitzkrieg Technologie, die dem Besitzer eine Blitzkrieg Bewegung mit daraus resultierenden Kämpfen ermöglicht, ohne dafür eine „Aktion“ zu verbrauchen und ÖZ zahlen zu müssen.**

## XX. Diplomatische Attacke

---

**ÄNDERUNG: Die Regeln des Grundspiels für Diplomatische Attacke werden vollständig durch diese ersetzt.**

Wer die Aktion „Diplomatische Attacke“ wählt, versucht, einen kleinen Neutralen davon zu überzeugen, sich der eigenen „Einflußsphäre“ anzuschließen. Er nennt zuerst die Zielregion und wirft dann zwei Würfel. Um Erfolg zu haben, muß das Gesamtergebnis unter Berücksichtigung der Modifikatoren (s. u.) mindestens „6“ oder höher sein.

Bei Mißerfolg ist die Aktion beendet. Im Erfolgsfall jedoch erhält der Spieler die Region, setzt eine kostenlose eigene Infanterie in die Region, zieht eine Politikkarte und eine Wirtschaftskarte (fette Beute!). Und er hat einen weiteren Versuch (das soll den Dominoeffekt simulieren)! Die Schwierigkeit ist nur, daß beim nächsten Versuch das nötige Gesamtergebnis immer um +1 höher ist als beim vorherigen, gelungenen Versuch. (Nehmen wir z. B. mal an, daß keine Modifikatoren anzuwenden sind. Im ersten Versuch muß also „6“ oder höher gewürfelt werden, im zweiten „7“ oder höher, im dritten „8“ oder höher usw.) Man darf so lange weiter würfeln, bis ein Mißerfolg eintritt, also ist es theoretisch möglich, in einem Zug sieben neue Regionen hinzu zu gewinnen (mehr als drei ist aber sehr schwierig).

## Modifikatoren für die mindestens zu erzielende „Erfolgszahl“ bei Diplomatischer Attacke:

+1 für jeden erfolgreichen Versuch

+2 falls die Region nicht zu einer eigenen Region benachbart ist

- Über Seerouten verbundene Regionen gelten als benachbart, auch falls man nicht selbst die entsprechenden Seegebiete kontrolliert.
- Regionen, die man durch Diplomatische Attacke hinzu gewinnt, gelten als „eigene“ Regionen.

+1 für jede Stufe auf dem Spektrum, die die Regierung des Kleinen Neutralen vom eigenen Regierungstyp entfernt ist. Ist der Regierungstyp derselbe wie der eigene, entfällt dieser Modifikator bzw. ist gleich Null.

**BEISPIEL:** Spieler Grün (Kommunist) versucht eine Diplomatische Attacke. Sein erstes Ziel ist der Balkan, eine Monarchie. Spieler Grün besitzt bereits die Ukraine, eine direkt benachbarte Region. Also ist die Erfolgszahl, die er mindestens würfeln muß, „8“ (6 + 2 für 2 Stufen Entfernung der Regierungstypen). Er würfelt „11“, hat also Erfolg. Als nächstes möchte er das faschistische Italien übernehmen. Er muß jetzt mindestens eine „10“ würfeln (6 + 1 für den ersten erfolgreichen Versuch + 3 für 3 Stufen Entfernung der Regierungstypen). Er würfelt erneut „11“, ist also wieder erfolgreich! Als nächste Region nimmt er Quebec aufs Korn, eine Demokratie, aber nicht benachbart zu einer seiner eigenen Regionen. Er muß jetzt mindestens „11“ würfeln (6 + 2 für zwei erfolgreiche Versuche +1 für 1 Stufe Entfernung der Regierungstypen + 2 weil nicht benachbart). Er wirft nur eine „5“, der dritte Versuch ist mißlungen.  
Da er zwei Regionen hinzu gewonnen hat, setzt Spieler Grün kostenlos je eine Infanterie in jede seiner beiden neuen Regionen, zieht zwei Politikkarten und zwei Wirtschaftskarten. Seine Aktion ist damit beendet.

Die Aktion „Diplomatische Attacke“ kann jeder Spieler nur einmal pro Spielzug ausführen, mit folgender Ausnahme: falls der allererste Versuch mißlingt, kann der Spieler als nächste Aktion erneut die „Diplomatische Attacke“ wählen, zu den üblichen Kosten, als sei es eine andere weitere Aktion dieses Spielzuges. Das kann sogar erneut wiederholt werden, falls der erste Versuch WIEDER mißlingt, und dann noch mal usw., immer zu den entsprechenden (steigenden) Kosten, so lange immer direkt der erste Versuch mißlingt.

## XXI. Anschlag auf Handelsrouten

Ein Spieler kann mit seinen U-Booten die Handelswege anderer Spieler angreifen. Das geht folgendermaßen vor sich:

- a. Nachdem der Spieler die Aktion „Anschlag auf Handelsrouten“ gewählt und entsprechend bezahlt hat (mit ÖZ), müssen alle Spieler, die Handelsrouten in Seegebieten haben, in denen U-Boote des aktiven Spielers sind, ihm diese zeigen.
- b. Der Spieler erklärt, welche Routen er angreift. Es wird ein Seegebiet nach dem anderen abgewickelt, und der Spieler würfelt mit je einem normalen Würfel für jedes U-Boot, das er in dem entsprechenden Seegebiet hat. Jede „6“ oder höher ist ein „Treffer“.
- c. Der Angreifer bestimmt die getroffenen Karten. Handelsrouten, die einmal getroffen werden, sind eine Runde lang lahm gelegt. Handelsrouten mit zwei Treffern sind zerstört, und der bisherige Eigentümer muß die Karte zurück zum allgemeinen Vorratsstapel der Handelsroutenkarten legen (einmischen). Nur durch Auktion können diese zurück gelegten Karten wieder ins Spiel kommen.
- d. Falls in dem angegriffenen Seegebiet IRGENDWELCHE Flugzeugträger oder Zerstörer sind (egal, wem sie gehören), können deren Besitzer jetzt ihrerseits die U-Boote angreifen. Für jeden Zerstörer wird mit einem normalen Würfel gewürfelt, eine „5“ oder höher ist ein Treffer. Für jeden Flugzeugträger wird mit einem normalen Würfel gewürfelt, eine „4“ oder höher ist ein Treffer. Mit jedem Treffer kann eines der U-Boote eliminiert werden, die in diesem Seegebiet die Handelsrouten attackiert hatten.

*ACHTUNG: Die U-Boote können in dieser Situation nicht die Zerstörer und Flugzeugträger angreifen.*

*HINWEIS: Es ist möglich, mit einem Würfel mehr als „6“ zu erzielen, falls man eine besondere Technologie hat, mit der man 1 zum Würfelwurf hinzuzählen kann.*

Lahm gelegte (einmal getroffene) Handelsroutenkarten legt der Besitzer verdeckt abseits seiner übrigen Wirtschaftskarten, um deutlich zu machen, daß diese Karte(n) in dieser Runde nicht gilt (gelten). Sie zählt

(zählen) nicht mit, wenn zum Ende der Runde die Produktion der Spieler ermittelt wird. Erst nach der genauen Bestimmung ihrer jeweiligen PP und ÖZ nehmen die Spieler ihre zur Seite gelegte Handelsroutenkarten zurück zu ihren übrigen Wirtschaftskarten. Damit sind die Handelsrouten wiederhergestellt und zählen bei der nächsten Produktion wieder mit (falls nicht erneut getroffen).

Getroffene, zur Seite gelegte Handelsroutenkarten können vor Rundenende durch einen weiteren Treffer eines anderen Spielers zerstört werden.

## XXII. Strategische Bombardierung

---

Man kann die „Wirtschaftszentren“ eines anderen Spielers aus der Luft „bombardieren“. Das ist quasi ein strategischer Luftfeldzug. Es spielt keine Rolle, an welcher Stelle des Spielplans sich die Flugzeuge tatsächlich befinden. Das geht folgendermaßen vor sich:

- a. Der Angreifer, also der Spieler, der die Aktion „Strategische Bombardierung“ gewählt und bezahlt hat, entscheidet, wie viele seiner Flugzeuge er für den Angriff verwendet (natürlich nicht mehr, als er überhaupt auf dem Spielplan hat). Für den Angriff nimmt er dann unbenutzte Flugzeuge eigener Farbe (NICHT solche, die auf dem Spielplan sind), um die angreifende Luftflotte darzustellen. Er teilt diese nach Belieben in „Jäger“ in der ersten Reihe und „Bomber“ in der zweiten Reihe auf. Das sollte heimlich, hinter einem Sichtschirm (z. B. diese Regel), geschehen.
- b. Der Verteidiger entscheidet seinerseits, wie viele seiner Flugzeuge er für die Verteidigung einsetzt (natürlich nicht mehr, als er überhaupt auf dem Spielplan hat). Für die Verteidigung nimmt er unbenutzte Flugzeuge eigener Farbe (NICHT solche, die auf dem Spielplan sind), um die verteidigende Luftflotte darzustellen und stellt diese vor den Sichtschirm.
- c. Der Sichtschirm wird entfernt und die Luftschlacht wird ausgetragen:
- d. Der Verteidiger wirft je einen normalen Würfel für jedes seiner Flugzeuge, jede „6“ oder höher ist ein Treffer und eliminiert eines der angreifenden Flugzeuge. Welche, steht in der Wahl des Verteidigers, er kann Jäger oder Bomber eliminieren. Die „abgeschossenen“ Flugzeuge werden zur Seite gestellt, so daß sie nach dem Ende der Luftschlacht gezählt werden können.
- e. Der Angreifer wirft dann mit je einem Würfel für jeden seiner überlebenden Jäger, jede „6“ oder höher ist ein Treffer und eliminiert eines der verteidigenden Flugzeuge. Die „abgeschossenen“ Flugzeuge werden zur Seite gestellt, so daß sie nach dem Ende der Luftschlacht gezählt werden können.
- f. Dann würfelt der Angreifer mit je einem Würfel für jeden seiner überlebenden Bomber, jede „6“ oder höher ist ein Treffer. Für jeden Treffer wählt der Angreifer eine Wirtschaftskarte des Verteidigers, die für diese Runde lahm gelegt ist (Handelsroutenkarten können auf diese Weise nicht beeinträchtigt werden). Der Verteidiger muß dem Angreifer seine Wirtschaftskarten zeigen, so daß dieser auswählen kann.

*HINWEIS: Es ist möglich, mit einem Würfel mehr als „6“ zu erzielen, falls man eine besondere Technologie hat, mit der man 1 zum Würfelwurf hinzuzählen kann.*

Für jedes während der Luftschlacht eliminierte Flugzeug muß der Besitzer eines seiner Flugzeuge eliminieren und vom Spielplan entfernen.

*ACHTUNG: Falls ein solcherart entferntes Flugzeug die letzte Einheit in der Region ist, muß der Spieler irgendeine andere seiner Einheiten von irgendwoher auf dem Spielplan dorthin versetzen.*

Lahm gelegte Wirtschaftskarten werden verdeckt getrennt von den übrigen Wirtschaftskarten des Spielers gelegt, um klar zu stellen, daß sie in dieser Runde nicht gelten. Sie zählen nicht mit, wenn zum Ende der Runde die Produktion der Spieler ermittelt wird. Erst nach der genauen Bestimmung ihrer jeweiligen PP und ÖZ nehmen die Spieler ihre zur Seite gelegten Wirtschaftskarten zurück zu ihren übrigen Wirtschaftskarten. Damit sind die „Wirtschaftszentren“ wiederhergestellt und zählen bei der nächsten Produktion wieder mit (falls nicht erneut getroffen).

## XXIII. Landkämpfe

---

Kämpfe zu Lande laufen im Prinzip nach den Regeln des Grundspiels ab, außer daß manche Einheiten eine besondere Fähigkeit haben. Hierdurch erhalten sie einen Vorteil bei der Auswahl, welche gegnerischen Einheiten eliminiert werden.

**ÄNDERUNG:** Nachdem im Grundspiel feststeht, wie viele Treffer man erzielt hat, werden diese Treffer (ein Treffer = eine eliminierte Einheit) auf die gegnerische Truppe angewandt, in folgender Hierarchie: Infanterie wird zuerst eliminiert, dann Panzer, Artillerie und schließlich Flugzeuge. Die Erweiterungsregeln bieten nun größere Auswahl, welche gegnerischen Einheiten (sofern am Kampf beteiligt) eliminiert werden, abhängig davon, welche Einheit den Treffer tatsächlich erzielt hat:

- Wenn eine **INFANTERIE** trifft, wird eine gegnerische Einheit nach üblicher Hierarchie eliminiert.
- Wenn ein **PANZER** trifft, wird eine gegnerische Einheit nach üblicher Hierarchie eliminiert, außer daß die Infanterie aus dieser Hierarchie wegfällt, falls man möchte. (Die Infanterie wird einfach ignoriert.)
- Wenn eine **ARTILLERIE** trifft, kann man 2 gegnerische Infanterieeinheiten eliminieren. Falls der Gegner keine zwei am Kampf beteiligten Infanterieeinheiten hat, wird eine gegnerische Einheit nach üblicher Hierarchie eliminiert.
- Wenn ein **FLUGZEUG** trifft, kann man eine beliebige gegnerische Einheit eliminieren, ohne Rücksicht auf die Hierarchie.

Die Treffer kann man in beliebiger Abfolge anwenden.

**BEISPIEL 1:** Ein Spieler hat eine Einheit jeden Typs im Kampfeinsatz, sein Gegner ebenso. Er würfelt zuerst, und zwar einen Panzer und drei Flugzeuge, macht zwei Treffer (einer für den Panzer, einer für das Flugzeug). Der Panzer eliminiert den gegnerischen Panzer (die Infanterie wird sozusagen übersprungen), das Flugzeug eliminiert das gegnerische Flugzeug (hätte genau so gut die Infanterie oder Artillerie sein können).

**BEISPIEL 2:** Ein Spieler hat zwei Infanterie, einen Panzer und eine Artillerie im Kampfeinsatz, sein Gegner ebenso. Er würfelt zuerst, und zwar eine Artillerie, zwei Infanterie und eine Niete, macht drei Treffer. Die Artillerie eliminiert die beiden gegnerischen Infanteristen. Eine Infanterie eliminiert dann den Panzer, die zweite Infanterie eliminiert die Artillerie.

**OPTIONALE REGEL:** Wer eine Region mit Hauptstadt verteidigt oder eine Region, die über eine Seeroute angegriffen wird (amphibische Invasion) würfelt mit einem zusätzlichen Würfel, wenn beides zutrifft, mit zwei zusätzlichen Würfeln.

## XXIV. U-Boote und Seeschlachten

### U-BOOTE

U-Boote verhalten sich etwas anders als die übrigen Marineeinheiten des Spiels. U-Boote müssen nicht zwangsläufig an Seeschlachten teilnehmen. Der Besitzer der U-Boote entscheidet zu Schlachtbeginn, ob sich seine U-Boote in dem umkämpften Seegebiet an der Schlacht beteiligen oder nicht. Falls nicht, bleiben sie trotzdem in diesem Seegebiet und haben nichts mit der Seeschlacht zu tun.

U-Boote können in und durch Seegebiete fahren und auch dort bleiben, in denen Marineeinheiten anderer Spieler sind, ohne daß daraus Kampfhandlungen entstehen.



**TIP:** Das bedeutet, daß U-Boote in den Ozeanen herumschleichen können, ohne Gefahr zu laufen, entdeckt und versenkt zu werden, bis sie selbst angreifen oder Anschläge auf Handelsrouten unternehmen.

### SEESCHLACHTEN

Der Ablauf von Seeschlachten ändert sich gegenüber dem Grundspiel nur insofern, als daß statt Karten nun Plastikfiguren verwendet werden. (Die Marinekarten werden im Erweiterungsspiel nicht benutzt, höchstens zum Nachschauen.) Beim Aufbau der Seeschlacht, und vor jeder neuen Kampfrunde, wird ein Sichtschirm zwischen die beiden Spieler gestellt, hinter dem sie ihre Schlachtreihen aufbauen.

Wer seine überlebenden Marineeinheiten zum Schluß einer Kampfrunde zurückziehen möchte, muß dies in ein zum Kampfgebiet benachbartes Seegebiet tun, in dem keine Einheiten eines anderen Spielers sind (abgesehen von U-Booten). Falls es kein solches Gebiet gibt, ist ein Rückzug nicht möglich.

## XXV. Produktion

Zum Ende jeder Spielrunde (wenn alle Spieler ihre Spielzüge beendet haben), ermitteln alle Spieler ihre jeweiligen Produktionspunkte und Ölreserven Zertifikate, die ihre Wirtschaft generiert.

Öl Zertifikate erhält man zum Nennwert jener „Öl“ Wirtschaftskarten, die man speziell für diesen Zweck nutzt und nicht für die Produktionspunkte der anderen Wirtschaftskarten. Mit anderen Worten, „Öl“ Wirtschaftskarten kann man benutzen, um entweder Öl Zertifikate zu erhalten oder Produktionspunkte, mit diesen Karten aber nicht beides in einer Runde. Man legt zunächst alle „Öl“ Wirtschaftskarten gesondert zur Seite, die man für Öl Zertifikate nutzen will, bevor man dann die Produktionspunkte der übrigen Wirtschaftskarten berechnet. So wird vermieden, daß die „Öl“ Karten doppelt gezählt oder zur Bildung eines Satzes benutzt werden. Die Produktionspunkte werden wie im Grundspiel berechnet, für die gesonderten „Öl“ Karten erhält man entsprechende Ölreserven Zertifikate.

## XXVI. Kauf neuer Einheiten

Mit ihren Produktionspunkten kaufen die Spieler neue Einheiten, die dann auch direkt auf den Spielplan gesetzt werden. (Kosten s. Tabelle).

Landeinheiten können in jede beliebige eigene Region gesetzt werden.

Marineeinheiten müssen in ein ansonsten beliebiges Seegebiet gesetzt werden, das an eine eigene Region angrenzt. Falls in diesem Seegebiet bereits Marineeinheiten eines anderen Spielers sind (abgesehen von U-Booten), folgt dort anschließend eine Seeschlacht.

**ACHTUNG:** Für diese Seeschlacht müssen keine ÖZ gezahlt werden!

<b>KOSTEN MILITÄREINHEITEN (u. sonstige Information)</b>			
<b>ARMEEINHEITEN</b>			
	<b>KOSTEN PP</b>	<b>BEWEGUNG</b>	<b>BESONDERHEITEN</b>
<b>INFANTERIE</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	---
<b>PANZER</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kämpft mit 2 Würfeln</li> <li>▪ Kann bei Trefferzuweisung Infanterie ignorieren</li> </ul>
<b>ARTILLERIE</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kann bei Trefferzuweisung 2 Infanterie eliminieren</li> </ul>
<b>FLUGZEUG</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kann über gegnerische und Neutrale Regionen fliegen.</li> <li>▪ Amphibische Bewegung kann nicht blockiert werden.</li> <li>▪ Kann Treffer beliebig zuweisen.</li> <li>▪ Kann Strategische Bombardierung ausführen</li> </ul>
<b>MARINE</b>			
<b>ZERSTÖRER</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kann U-Boote angreifen nach deren Anschlag auf Handelsrouten</li> </ul>
<b>U-BOOT</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kann im selben Seegebiet mit Einheiten anderer Spieler sein.</li> <li>▪ Kann nicht angegriffen werden, so lange es nicht selbst angreift oder Anschlag auf Handelsrouten ausübt.</li> <li>▪ Kann Anschlag auf Handelsrouten ausüben.</li> </ul>
<b>SCHLACHTSCHIFF</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kann nur mit 2 Treffern versenkt werden.</li> </ul>
<b>FLUGZEUGTRÄGER</b>	<b>20</b>	<b>2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ + 1 für direkt benachbarte Marineeinheiten bei Seeschlacht</li> <li>▪ Kann U-Boote angreifen nach deren Anschlag auf Handelsrouten</li> </ul>

## XXVII. Spielende und Sieg

### SPIELENDENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler eliminiert wird. Sobald irgendein Spieler keine Armee (Landeinheiten) mehr auf dem Spielplan hat, scheidet er aus und das Spiel ist zu Ende.

#### ÄNDERUNG:

Das Spiel endet ebenfalls sofort, wenn die 13. „Eagle“ Karte (Politikkarte) gespielt und ihre Konsequenzen abgewickelt sind.

Manche Politikkarten tragen ein „Eagle“ Symbol:



Nur solche Karten zählen zur Bestimmung des Spielendes.

Die bereits gespielten „Eagle“ Karten sollten notiert werden, entweder laufend oder nachdem der Stapel Politikkarten einmal durchgespielt wurde. Der Ablagestapel wird dann gemischt und als neuer Stapel verwendet, spätestens ab dann müssen die gespielten „Eagle“ Karten laufend notiert werden.

### SIEGBEDINGUNGEN

ÄNDERUNG: Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Spielsieger.

Für jeden Regierungstyp gibt es eine spezifische Siegpunktberechnung:



#### KOMMUNISMUS

**2 Siegpunkte** für jede eigene Region

**1 Siegpunkt** für jeden kommunistischen Kleinen Neutralen



#### DEMOKRATIE

**2 Siegpunkte** für jede eigene Region

**1 Siegpunkt** für jeden demokratischen Kleinen Neutralen

**-1 Siegpunkt** für jeden Kleinen Neutralen, den man kriegerisch überfällt  
(Das sollte laufend notiert werden.)



### MONARCHIE

**2 Siegpunkte** für jede eigene Region

**1 Zusätzlicher Siegpunkt** für jede eigene Region auf anderen Kontinenten als die eigene Hauptstadt



### FASCHISMUS

**2 Siegpunkte** für jede eigene Region

**1 Zusätzlicher Siegpunkt** für jede kriegerisch eroberte Region, wobei der Gegner 3 oder mehr Einheiten verloren hat

(Das sollte laufend notiert werden.)

*HINWEIS: Die eroberten Regionen können sowohl Kleine Neutrale sein als auch solche anderer Spieler.  
HINWEIS: Diese Siegpunkte gehen nicht verloren, falls der faschistische Spieler die Region später wieder verliert.*



**TIP:** Kommunistische Spieler werden versuchen, ihre Ideologie sowohl durch kriegerische Eroberung als auch durch politische Aktionen zu verbreiten. Demokratische Spieler werden versuchen, die Demokratie durch Eroberung anderer Großer Nationen mit anderem Regierungstyp zu verbreiten und auch durch politische Aktionen. Monarchien werden versuchen, so viele überseeische „Kolonien“ zu bekommen wie möglich und gleichzeitig ihre Hauptstadt zum Bollwerk machen. Faschisten werden so oft angreifen wie sie können, ohne sich dabei allzu sehr zu verausgaben und dadurch die anderen Spieler zu provozieren, gemeinsam gegen sie vorzugehen.

---

## 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, Calvin "Rocky" Stowell
Deutsche Regel:	Ferdinand Köther

## ÜBERSICHT AKTIONEN

### BEWEGUNG (Einmal / Spielzug)

Bewegung der eigenen Spielfiguren (Armee und Marine) und Durchführung daraus resultierender Kämpfe.

### STRATEGISCHE BEWEGUNG

Einige oder alle eigenen Armeeeinheiten beliebig weit über miteinander verbundene eigene Regionen bewegen und die Bewegung muß in einer eigenen Region enden. Dabei ist Bewegung über Seerouten erlaubt, kann aber durch Spieler blockiert werden, die Marineeinheiten, abgesehen von U-Booten, in dem entsprechenden Seegebiet haben. Eine Strategische Bewegung kann nie Kämpfe zur Folge haben.

### NEUE EINHEITEN PRODUZIEREN

Die Summe der eigenen Produktionspunkte kann genutzt werden, um neue Einheiten zu kaufen und ins Spiel zu bringen.

### DIPLOMATISCHE ATTACKE (Einmal / Spielzug [mit einer Ausnahme]) –

Der Versuch, Kontrolle über unbesetzte Regionen (Kleine Neutrale) mit diplomatischen Mitteln zu erlangen. Falls erster Versuch mißlingt, kann die Aktion erneut gewählt werden, usw.

### POLITIKKARTEN SPIELEN

Man kann so viele Politikkarten spielen wie man möchte (bzw. hat, und auch solche, die man gerade mit einer anderen Karte gestohlen hat).

### AUKTION FÜR EINE HANDELSROUTENKARTE BEGINNEN

Man startet mit 20 PP (oder mehr) eine Auktion für alle Spieler mit dem Ziel, eine Handelsroutenkarte zu ersteigern, die als „Joker“ für Wirtschaftskarten eingesetzt werden kann (um Sätze zu komplettieren, was die Produktion erhöht).

### ERFORSCHUNG NEUER TECHNOLOGIE

Man versucht, eine neue Technologie zu erforschen, die militärische, wirtschaftliche oder politische Vorteile bringt.

### HANDEL

Folgendes kann mit anderen Spielern gehandelt werden: Produktionspunkte, Wirtschaftskarten, Öl Zertifikate, Politikkarten und Gefälligkeiten. Um mit einem anderen Spieler handeln zu können, muß ein hindernisfreier Weg die eigene Hauptstadt mit der des Handelspartners verbinden.

### STRATEGISCHE BOMBARDIERUNG

Man kann die „Wirtschaftszentren“ eines anderen Spielers aus der Luft „bombardieren“. Es spielt keine Rolle, an welcher Stelle des Spielplans sich die Flugzeuge tatsächlich befinden.

- a. Der Angreifer entscheidet, wie viele seiner Flugzeuge er für den Angriff einsetzt und teilt diese nach Belieben in „Jäger“ in der ersten Reihe und „Bomber“ in der zweiten Reihe auf.
- b. Der Verteidiger entscheidet seinerseits, wie viele seiner Flugzeuge er für die Verteidigung einsetzt.
- c. Der Sichtschirm wird entfernt.
- d. Der Verteidiger wirft je einen normalen Würfel für jedes seiner Flugzeuge, jede „6“ oder höher ist ein Treffer und eliminiert eines der angreifenden Flugzeuge.
- e. Der Angreifer wirft dann mit je einem Würfel für jeden seiner überlebenden Jäger, jede „6“ oder höher ist ein Treffer und eliminiert eines der verteidigenden Flugzeuge.
- f. Dann würfelt der Angreifer mit je einem Würfel für jeden seiner überlebenden Bomber, jede „6“ oder höher ist ein Treffer und nimmt eine Wirtschaftskarte des Verteidigers für diese Runde aus der Produktionswertung (außer Handelsroutenkarten)
- g. Für jedes im Kampf verlorene Flugzeug muß der Besitzer eines seiner Flugzeuge vom Spielplan entfernen.

### ANSCHLAG AUF HANDELSROUTEN

(Einmal / Spielzug)

Ein Spieler kann mit seinen U-Booten die Handelswege anderer Spieler angreifen.

- a. Der Spieler erklärt, daß er die Aktion ausführen will. Alle Spieler, die Handelsroutenkarten von Seegebieten haben, in denen U-Boote des aktiven Spielers sind, müssen ihm diese zeigen.
- b. Der Spieler erklärt, welche Routen er angreift. Es wird ein Seegebiet nach dem anderen abgewickelt, und der Spieler würfelt mit je einem normalen Würfel für jedes U-Boot, das er in dem entsprechenden Seegebiet hat. Jede „6“ oder höher ist ein „Treffer“.
- c. Der Angreifer bestimmt die getroffenen Handelsroutenkarten. Einmal getroffene sind eine Runde lang lahm gelegt, zweimal getroffene sind zerstört.
- d. IRGENDWELCHE Flugzeugträger oder Zerstörer in dem angegriffenen Seegebiet können jetzt die U-Boote angreifen. Jeder Zerstörer wirft einen normalen Würfel, eine „5“ oder höher ist ein Treffer. Jeder Flugzeugträger wirft einen normalen Würfel, eine „4“ oder höher ist ein Treffer. Mit jedem Treffer wird eins der U-Boote eliminiert.

# ATTACK!

## EXPANSION



**Spielidee und Ausführung Glenn Drover**

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

**Copyright © 2003 Eagle Games, Inc.**