

VIDEOPAC-41



Eroberung Der Welt



EROBERUNG DER WELT stellt eine bedeutsame Neuerung gegenüber dem Aufbau herkömmlicher Spiele dar. Die verwendeten Komponenten liefern ein sehr realistisches Modell der wirklichen Welt und simulieren elektronisch und graphisch eine strategische und taktische Konfrontation

zwischen den Weltmächten. Elektronische Streitkräfte zu Land, zur See und in der Luft können in beliebigen Kombinationen gegeneinander gestellt werden und sind vollkommen abhängig vom Nachschub, der durch Energieeinheiten repräsentiert wird.

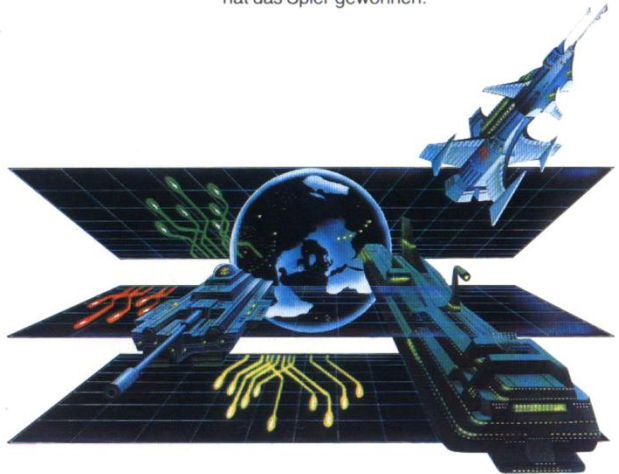
Das Spielbrett stellt ein wirklichkeitsnahes Modell der zwischenstaatlichen Beziehungen in den frühen 80er Jahren dar.

43 Länder wurden in elf "politektonische" oder geopolitische Zonen eingeteilt. Jedem Land wurde eine numerische Machtbasis zugeordnet, die seiner Fähigkeit entspricht, andere Nationen seinen eigenen Zielen unterzuordnen - durch diplomatische Nötigung oder direkten militärischen Zwang. Zukünftige Verschiebungen der weltweiten Machtverhältnisse und Regierungsänderungen bedingen natürlich Änderungen dieser numerischen Machtgewichtung. Den Spielern steht es frei, realistische Verhältnisse durch Änderung der entsprechenden Zahlen in einem zeitlichen Ablauf nachzuahmen. Wenn Sie andere Kriegsspiele verwenden, so werden Sie feststellen können, dass die Computerkassette mit diesen sehr wirkungsvoll zusammenspielt. Die

Kampfhandlungen auf dem Bildschirm erzeugen viel grössere Spannung und Wirklichkeitsnähe als die sonst zur Konfliktlösung verwendeten Würfel. Auf dem Bildschirm erscheinende Energieeinheiten können in den Computer programmiert werden, um die Kräfteverhältnisse zwischen verschiedenen Mächten darzustellen. Die Differenzen zwischen den Energieeinheiten nach jeder Schlacht können auf die Resultattabellen übertragen werden, die mit diesen Spielen zusammen geliefert werden. Strategie der Mächte ist das erste Spiel in seiner Art; machen Sie sich daher auf zahlreiche ungewöhnliche Merkmale gefasst. Studieren Sie die Regeln Schritt für Schritt und lernen Sie so ein faszinierendes Spiel kennen, das Sie immer wieder herausfordert und, einmal begriffen, auch ohne Schwierigkeiten anderen beigebracht werden kann.

ZIEL DES SPIELS

ist es, Ihr eigenes Land durch Verhandlung, Eroberung und Bündnis zur Weltbeherrschung zu führen. Jede erfolgreiche Eroberung und jedes günstige Bündnis verstärkt die Machtbasis ihres Landes. Das Land, welches am Ende des Spiels die stärkste Machtbasis besitzt, hat das Spiel gewonnen.



Unterseeboote



Sie tauchen in die Tiefen des Ozeans und pirschen sich unmerkelt an Ihre Feinde heran. Auf Befehl feuern sie Marschflugkörper ab.





Flugzeuge

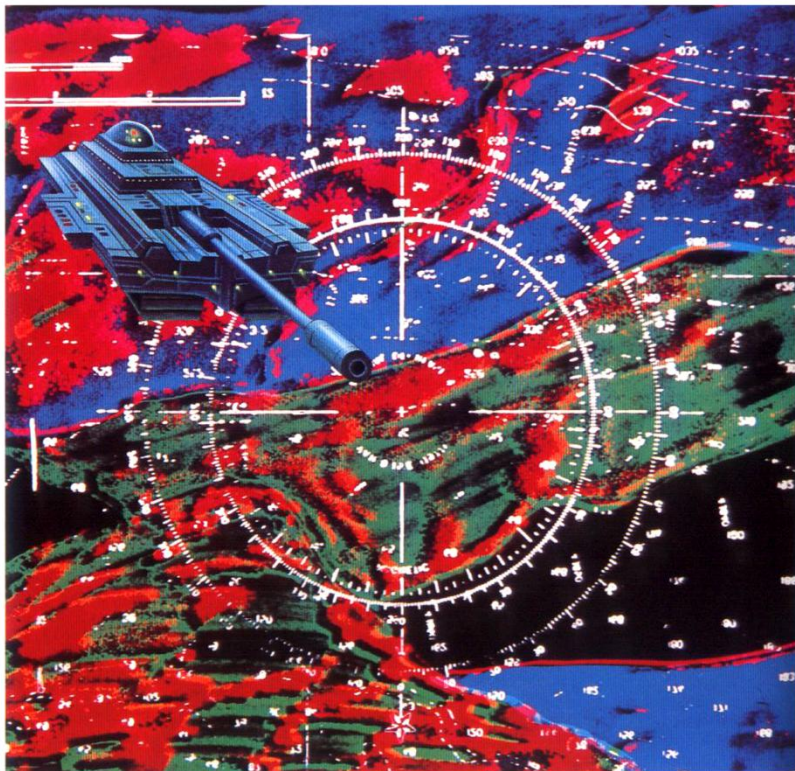


Ihr Düsenjäger fliegt über
Wasser und Land und greift
den Feind mit
panzerbrechenden Waffen an!

Panzer



Sie rollen durch ständig wechselndes Terrain und bewaldete Gebiete, um dem Gegner mit präziser Feuerkraft aufzulauern - doch hüten Sie sich vor Landminen.



Land, See und Luft



Stellen Sie Ihre U-Boote,
Düsenjäger und Panzer in
beliebiger strategischer
Kombination dar. Sie sind der
kommandierende General.

Grundausbildung



Panzer = Landstreitkräfte



U-Boot = Marine



Düsenjäger = Luftwaffe

Jeder Spieler befehligt Land-, See- und Luftstreitkräfte. Die Landstreitkräfte werden durch Panzer dargestellt. Die Marine besteht aus U-Booten. Die Luftwaffe ist durch Düsenjäger repräsentiert.

Diese Waffen können von den Gegenspielern in jeder beliebigen Kombination eingesetzt werden.

Und so beginnt das Spiel:

1. Legen Sie die Kassette in den Schlitz des Videopac-Computers ein, wobei die Etikette der Kassette gegen die Tastatur zeigen muss.



2. Drücken Sie die Taste RESET auf der alphanumerischen Tastatur.



Drücken Sie die Zwischenraumtaste auf der alphanumerischen Tastatur. Auf der linken Seite des Bildschirms erscheint eine Flagge und eine digitale Anzeige der Energieeinheiten, die dem Spieler mit der linken Handsteuerung zur Verfügung stehen. Die linke Flagge erscheint auf dem Farbbild in roter Farbe.

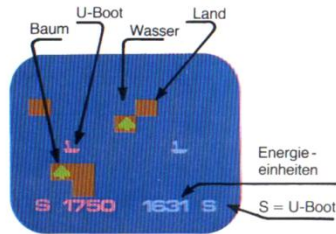
Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheint eine Flagge und eine digitale Anzeige der Energieeinheiten, die dem Spieler mit der rechten Handsteuerung zur Verfügung stehen. Die rechte Flagge erscheint auf dem Farbbild in blauer Farbe.



U-Boot-Ausbildung

Wenn Sie die linke Handsteuerung benutzen, so melden Sie dies dem Computer, indem Sie auf der alphanumerischen Tastatur R für ROT eingeben. Dann drücken Sie S für U-Boot. Das Fragezeichen auf dem Bildschirm wird durch ein S ersetzt.

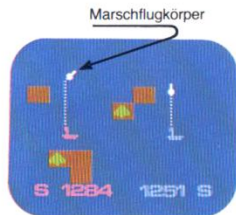
Geben Sie über den numerischen Teil der Tastatur die Zahl 2500 ein. Sie repräsentiert die Energieeinheiten. Der Spieler mit der rechten Handsteuerung drückt jetzt B für BLAU und führt ebenfalls die oben genannten Schritte durch. Wenn beide Spieler ihre Waffen und Energieeinheiten programmiert haben, drücken Sie ENTER.



Mit dem Steuerknüppel der Handsteuerung können Sie die U-Boote auf dem Bildschirm bewegen. Das U-Boot taucht automatisch in der vom Steuerknüppel vorgegebenen Richtung. Wenn Sie den Steuerknüppel in Mittelstellung zurückstellen, so fährt das U-Boot sein Periskop aus, und Sie können die Position überprüfen.

Im Kampf **muß** das U-Boot immer dann sein Periskop ausfahren, wenn das Sonar-Klingelzeichen ertönt.





Ihr U-Boot ist mit Marschflugkörpern ausgerüstet. Sie werden auf Druck der Aktionstaste abgefeuert. Während Sie die Aktionstaste gedrückt halten, können Sie den Flug dieser Raketen mit dem Steuerknüppel lenken. Die Abschlussrichtung ist senkrecht nach oben, die Flurichtung folgt anschliessend der Bewegung des Steuerknüppels.



Ein Marschflugkörper detoniert

- bei Zielberührung
- bei Berührung eines Baums
- nach Erschöpfung seiner Reichweite
- beim loslassen der Aktionstaste.

Nach Abfeuerung eines Marschflugkörpers verbraucht ein U-Boot während dessen Flugzeit eine stark erhöhte Anzahl von Energieeinheiten.

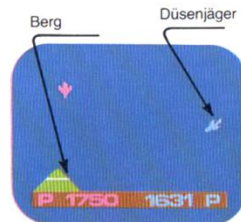
Beachte:

Zusammenstossende U-Boote explodieren. Dabei erscheint auf beiden Seiten eine weisse Flagge.



Sobald einer der Spieler einen SIEG errungen hat, wird dies durch ein Feuerwerk auf der Seite des siegreichen Spielers gefeiert. Auf der Seite des Verlierers erscheint eine weisse Flagge.

Drücken Sie die Zwischenraumtaste, um das Feuerwerk zu stoppen. Der Computer ist nun bereit, eine neue Programmeingabe beider Spieler entgegenzunehmen.



Flugausbildung

Linke Handsteuerung

- R für ROT drücken.
- P für Flugzeug drücken
- 2500 für Energieeinheiten eingeben.

Rechte Handsteuerung:

- B für BLAU drücken.
- P für Flugzeug drücken.
- 2500 für Energieeinheiten eingeben
- ENTER drücken.

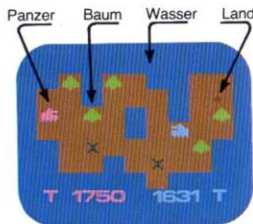
Ihr Flugzeug ist äusserst wendig und reagiert sehr wirklichkeitsnah auf die Bewegungen des Steuerknüppels. Bei scharfen Richtungsänderungen sollte der Steuerknüppel nur in einer Richtung aufs Mal bewegt werden. Für langsamere Richtungsänderungen wird der Steuerknüppel in mehr als einer Richtung bewegt. In diesem Fall übernimmt die Flugautomatik die Steuerung. Während dieses Manövers blinkt das Flugzeug und bewegt sich mit halber Geschwindigkeit.



Um die panzerbrechende Waffe Ihres Flugzeugs abzufeuern, drücken Sie die Aktionstaste. Ihr Düsenjäger fliegt über Land und Wasser, muss jedoch Bäumen und Bergen ausweichen. Es stürzt ab, wenn es von feindlichem Feuer getroffen wird oder wenn seine Energieeinheiten aufgebraucht sind.



Ihr Flugzeug kann getarnte Angriffe und raffinierte Fluchtmanöver ausführen. Wenn Sie über den Rand des Bildschirms hinausfliegen, tritt das Flugzeug am gegenüberliegenden Bildrand wieder ein. Sie können die Flugbahn ausserhalb des Bildschirms mit dem Steuerknüppel steuern und an einer neuen Position wieder auf dem Bildschirm auftauchen. Präzises Wiederauftauchen erfordert einige Übung.
Beachte: Flugzeuge verbrauchen mehr Energieeinheiten pro Zeit als alle anderen Waffen.



Panzerbewegungen.

Linke Handsteuerung:

- R für ROT drücken.
- T für Panzer drücken.
- 2500 für Energieeinheiten drücken.

Rechte Handsteuerung:

- B für BLAU drücken.
- T für Panzer drücken.
- 2500 für Energieeinheiten drücken.
- ENTER drücken.

Die Panzer bewegen sich in der vom Steuerknüppel befohlenen Richtung. Sie rollen mit voller Geschwindigkeit über offenes Gelände und mit halber Geschwindigkeit durch bewaldetes Gebiet. Panzer können sich nicht auf dem Wasser fortbewegen.



Läuft ein Panzer auf eine Landmine (X), so geht er in Flammen auf und wird zerstört. Um die Kanone Ihres Panzers abzufeuern, drücken Sie die Aktionstaste. Ein Panzer feuert durch einen in der Nähe stehenden Baum hindurch. Wird ein Baum jedoch aus grösserer Entfernung getroffen, so detoniert das Geschoss am Baum.

Die Waffen können in beliebiger Kombination in den Computer programmiert werden. Üben Sie die Gefechtstaktiken Panzer gegen Flugzeuge, U-Boote gegen Panzer, Flugzeuge gegen U-Boote.

Die Komponenten des Spiels



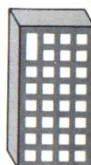
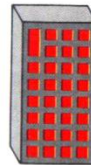
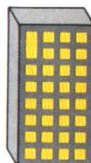
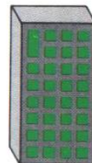
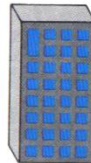
1 Videopac
Hauptstrategiekassette



Mutterland-
Marke



Eroberung/
Bündnis-Marke
(E/B-Marke)



6 Sätze von
Eroberung/Bündnis-Marken

Anmerkung:

Deutsch

English

Macht-Basis-Einheit

PBU = Power Base Unit

Verbündet

Allied

Erobert

Conquered

Macht-Basis-Register

Power-Base-Record



Blau = 1000
Machtbasiseinheiten
(1000 PBU)

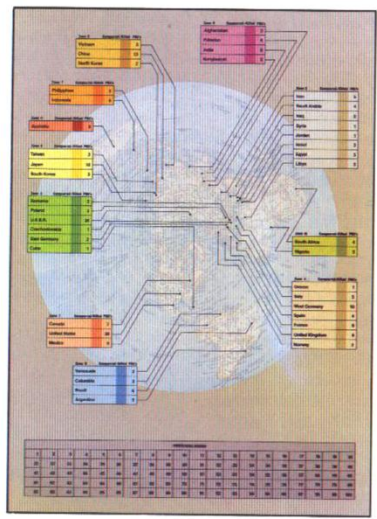


Rot = 500
Machtbasiseinheiten
(500 PBU)



Weiss = 100
Machtbasiseinheiten
(100 PBU)

100 Basiseinheit-
Marken (PBU-Marken)



1 Spielbrett

A. Die Machtbasiseinheiten (PBU) repräsentieren die Stärke eines Landes.

Zone 1 Eroberung/Bündnis PBU

Canada	7
United States	30
Mexico	5

B. Der Spieler, dessen gewählte Zahl der letzten Ziffer am nächsten kommt, beginnt das Spiel.



C. Jeder Spieler wählt ein Mutterland und legt eine Mutterland-Marke auf dieses Land.

Zone 1 Eroberung/Bündnis PBU

Canada	7
United States	30
Mexico	5

Die Spielregeln

(2 bis 6 Spieler)

Ziel des Spiels ist es, Ihr eigenes Mutterland durch Verhandlungen, Eroberung und Bündnisse zur Weltherrschaft zu führen. Jede erfolgreich durchgeführte Eroberung oder Verbündung verstärkt die Machtbasis Ihres Landes. Am Ende hat das Land mit der stärksten Machtbasis gewonnen.

1. Start.

A. Legen Sie das Spielbrett auf den Tisch vor den Videopac Computer. Das Spielbrett umfasst 43 Länder, aufgeteilt in 11 geopolitische oder politektonische Zonen. Die relative Stärke jedes Landes ist in seiner numerischen Machtbasis ausgedrückt. Diese Zahl repräsentiert ebensoviele Tausend Machtbasiseinheiten (MBE).

Beispiel: Die MACHTBASIS der Vereinigten Staaten auf dem Spielbrett beträgt 30; das entspricht 30000 MACHTBASISEINHEITEN (PBU). (Siehe Abbildung A).
B. Jeder Spieler wählt einen Satz EROBERUNG/BÜNDNIS-Marken und eine Mutterland-Marke.
C. Ein Spieler übernimmt die KRIEGSKASSE (d.h. dieser Spieler verwaltet alle PBU Marken, die getrennt von seinen eigenen PBU Marken, die er während des Spiels gewinnt, aufbewahrt werden müssen).

2. Spielabfolge

A. Führen Sie die Hauptstrategiekassetten in den Videopac ein und drücken Sie RESET. Auf dem Bildschirm sollte SELECT GAME erscheinen.

B. Drücken Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur ausser der Zwischenraumtaste. Dies setzt das KRIEGSSPIEL in die Computerbetriebsart.

C. Jeder Spieler wählt eine Zahl zwischen 0 und 9. Eine Zahl darf nur von einem Spieler gewählt werden.

D. Ein Spieler stoppt die digitale Anzeige auf dem Bildschirm, indem er die Zwischenraumtaste drückt. Dabei darf er nicht auf den Bildschirm schauen. (Siehe Abbildung B).

Derjenige Spieler, dessen gewählte Zahl der letzten Ziffer den linken Ablesung am nächsten kommt, beginnt das Spiel. (Zwei Zahlen können gleich weit von der Ablesung entfernt sein. In diesem Fall beginnt der Spieler mit der höheren Zahl).

3. Wahl des Mutterlands.

Der erste Spieler wählt ein Mutterland und legt eine Mutterland-Marke (grosse Marke) auf das gewählte Land. Als nächster folgt der Spieler, der links vom beginnenden Spieler sitzt. Diese Abfolge wird im Uhrzeigersinn um den Tisch herum fortgesetzt. (Siehe Abbildung C).

Wichtig! Es ist von Vorteil, das MUTTERLAND mit der höchsten verfügbaren Zahl von MACHTBASISEINHEITEN (PBU) zu wählen. Je grösser die Zahl von PBU Ihres MUTTERLANDES, desto schwieriger ist es für Ihre Feinde, einen direkten Angriff zu starten.

D. Die USA haben sich in ihrer eigenen Zone mit Kanada und Mexiko verbündet. Die E/B-Marken werden in die Bündniskolonne gelegt.

Zone 1 Eroberung/Bündnis PBU

Canada		7
United States		30
Mexico		5

4. Bündnisse innerhalb der Mutterland-Zone.

A. Jeder Spieler beginnt damit, ausschliesslich innerhalb seiner MUTTERLAND-ZONE Bündnisse mit anderen Ländern zu schliessen. Ein Spieler kann mit beliebig vielen Ländern Bündnisse eingehen, solange die Summe der PBU der Bündnispartner nicht die Anzahl PBU seines Mutterlandes übersteigt.

B. Jeder Spieler legt seine Eroberung/Bündnis-Marken auf das Bündnis-Feld des gewählten Landes.

Beispiel 1: Die USA können sich mit Mexiko (5 PBU) und Kanada (7 PBU) verbünden, da deren PBU-Summe den PBU-Wert der USA nicht übersteigt. (Siehe Abbildung D).

E. Westdeutschland verbündet sich in seiner eigenen Zone mit Griechenland, Italien und Spanien.

Zone 4 Eroberung/Bündnis PBU

Greece		1
Italy		5
West Germany		10
Spain		4
France		8
United Kingdom		8
Norway		2

Beispiel 2: Westdeutschland kann sich mit Spanien (4 PBU) und Griechenland (1 PBU) verbünden, da deren PBU-Summe die PBU-Kapazität Westdeutschlands nicht übertrifft (10 PBU). (Siehe Abb. E).

Wichtig! Es ist entscheidend, sich mit Ländern zu beiden Seiten Ihres MUTTERLANDES zu verbünden, um so gegen direkten feindlichen Angriff geschützt zu sein. (Dieses Vorgehen ist in Regel 19 beschrieben).

F. Die USA registrieren ihre Bündnisse auf dem MACHTBASISREGISTER.

POWER BASE RECORD						
1	2	3	4	5	6	7
21	22	23	24	25	26	27
41	42	43	44	45	46	47
61	62	63	64	65	66	67
81	82	83	84	85	86	87

5. Registrierung von Bündnissen.

A. Staatenbündnisse werden im MACHTBASISREGISTER (Power-Base-Record) zu ihrem halben PBU-Wert registriert.

B. Legen Sie eine Ihrer E/B-Marken auf die entsprechende Zahl des MACHTBASISREGISTERS.

Beispiel 1: Die USA verbünden sich mit Kanada (7 PBU) und Mexiko (5 PBU). Diese ergeben zusammen 12 PBU. Der Spieler der USA legt daher eine E/B-Marke auf das Feld 6 ($12:2=6$) des MACHTBASISREGISTERS. (Siehe Abbildung F).

Beispiel 2: Westdeutschland verbündet sich mit Spanien (4 PBU), Italien (5 PBU) und Griechenland (1 PBU). Diese ergeben zusammen 10 PBU. Der Spieler Westdeutschlands legt daher eine E/B-Marke auf das Feld 5 ($10:2=5$) des MACHTBASISREGISTERS.

G. Registrierung von halben PBU-Werten.




POWER BASE RECORD						
1	2	3	4	5	6	7
21	22	23	24	25	26	27
41	42	43	44	45	46	47
61	62	63	64	65	66	67
81	82	83	84	85	86	87

6. Registrierung halber PBU-Werte.

Um halbe PBU-Werte zu registrieren, wird die Marke auf die Grenze zwischen den Feldern gelegt. Z.B. $9:2=4,5$ - die Marke wird auf die Grenze zwischen 4 und 5 gelegt. (Siehe Abbildung G).

H. Der Spieler der USA hat sich mit allen Ländern in seiner Zone verbündet und erhält einen Bonus von 2000 PBU in Marken für die Beherrschung seiner Zone.

Zone 1 Eroberung/Bündnis PBU

Canada		7
United States		30
Mexico		5

7. Bonus für Zonenbeherrschung.

Ein Spieler, der sich mit allen Ländern seiner Zone verbündet bzw. alle diese Länder erobert hat, erhält 1000 PBU in Marken aus der KRIEGSKASSE für jedes Land mit Ausnahme seines eigenen.

Beispiel: Nach Verbündung mit Kanada und Mexiko erhält der Spieler der USA 2000 PBU in Marken - 1000 für jedes Land. (Siehe Abbildung H).

PBU-Markenwerte:

Blaue	1000
Rote	500
Weisse	100

I. Dank dem USA-Zonenbeherrschungsbonus von 2000 PBU kann der Spieler der USA sich mit Bangladesh verbünden, indem er 1000 PBU in die KRIEGSKASSE einzahlt und seinen Wert im MACHTBASISREGISTER um 1 erhöht (1/2 PBU-Stärke).



Zone 6 Eroberung/Bündnis PBU

Afghanistan		2
Pakistan		4
India		6
Bangladesh		2

8. Der letzte Spieler, der ein Mutterland wählt, hat folgende Vorrechte:

A. Er darf ein zusätzliches Bündnis mit jedem unbesetzten Land, das sich nicht in der Zone eines anderen Spielers befindet, schliessen. (Siehe Regel 9).

B. Er darf jedes unbesetztes Land angreifen (siehe Regel 10). Es steht dem Spieler frei, von diesen Vorrechten Gebrauch zu machen oder nicht.

9. Bündnisschluss mit einem unbesetzten Land.

A. Wenn der Spieler, der angreifen darf, genügend PBU-Marken besitzt, darf er mit jedem beliebigen unbesetzten Land ein Bündnis schliessen, das sich nicht in der Zone eines anderen Spielers befindet.

B. Der Spieler erkaufte sich das Bündnis, indem er die Hälfte des PBU-Werts des betreffenden Bündnispartners x 1000 in PBU-Marken in die KRIEGSKASSE einzahlt. Der Spieler legt eine E/B-Marke auf das dunkle Feld des verbündeten Landes und erhöht seine Zahl im MACHTBASISREGISTER um die Hälfte des MBE-Werts des betreffenden Bündnispartners. (Siehe Abbildung I).

J. Die USA beabsichtigen einen Angriff gegen Indien, indem eine E/B-Marke neben das Feld Indiens gelegt wird.

Zone 6 Eroberung/Bündnis PBU

Afghanistan		2
Pakistan		4
India		6
Bangladesh		2

10. Angriff auf ein unbesetztes Land.

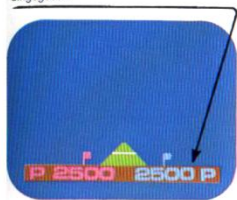
A. Der angreifende Spieler kann jedes unbesetzte Land auf dem Brett angreifen, indem er eine E/B-Marke direkt neben dieses Land legt. Je höher der PBU-Wert des angegriffenen Landes, desto höher die Zahl der gewonnenen PBU, falls der Angriff erfolgreich abgeschlossen wird. (Siehe Abbildung J).

B. Der angreifende Spieler erhält 2500 Energieeinheiten auf dem Bildschirm, um diejenige Form des Kriegs zu führen, die er aus den drei Möglichkeiten als die günstigste auswählt.

C. Tastatureingabe des angreifenden Spielers:

- Zwischenraumtaste drücken.
- R (ROT) oder B (BLAU) drücken, je nach Handsteuerung des angreifenden Spielers.
- P (Flugzeug), S (U-Boot) oder T (Panzer drücken).
- 2500 drücken (ENERGIEEINHEITEN).

K. Bei der Vorbereitung des Kriegs werden die Energieeinheiten eingegeben.



L. Unentschiedener Ausgang durch gegenseitige Zerstörung, nachdem jeder Spieler eine Schlacht gewonnen hat. Sieger ist der Spieler mit der honorieren Anzahl übriggebliebener Energieeinheiten.



M. Der Spieler, dessen Energieeinheiten aufgebraucht sind, veilert dadurch automatisch.



N. Nach 3 Schlachten bleiben beim besiegten Spieler 1355 Energieeinheiten übrig. Der siegreiche Spieler erhält 1400 Energieeinheiten in PBU-Marken



11. Verteidigung eines unbesetzten Landes.

A. Der verteidigende Spieler ist derjenige, der links vom angreifenden Spieler sitzt.

B. Tastatureingabe des verteidigenden Spielers.

- R (ROT) oder B (BLAU) drücken, je nach Handsteuerung.
- P (Flugzeug), S (U-Boot) oder T (Panzer) drücken.
- 2500 drücken (ENERGIEEINHEITEN). (Siehe Abbildung K).

C. Der angreifende Spieler drückt ENTER.

D. Bei 2 Spielern drückt der angreifende Spieler die Taste ENTER. Bei 3 oder mehr Spielern drückt ein nichtkämpfender Spieler die Taste ENTER, worauf der Kampf beginnen kann.

12. Der Krieg

A. Der erste Spieler, der 2 von drei Schlachten gewinnt, hat den Krieg für das betreffende Land gewonnen. Eine Schlacht ist gewonnen, wenn das Flugzeug, das U-Boot oder der Panzer des Gegners zerstört ist.

B. Wenn die Streitkräfte beider Spieler in einer Schlacht zerstört werden, so hat keiner gewonnen. Die Schlacht wird unentschieden gewertet.

C. Wenn jeder Spieler eine Schlacht gewonnen hat und in der dritten Schlacht die Waffen gegenseitig zerstört werden, so gilt als Sieger der Spieler, der am Schluss die grössere Zahl von Energieeinheiten übrig hat. (Siehe Abbildung L).

E. Nach jeder Schlacht wird die Zwischenraumtaste gedrückt, bevor eine neue Waffe eingegeben werden kann.

F. Ein Spieler, dessen Waffe in einer Schlacht zerstört wurde, kann im Verlauf dieses Kriegs die betreffende Waffe nicht wieder einsetzen.

G. Ein Spieler, dessen Energieeinheiten auf dem Bildschirm aufgebraucht sind, hat den Krieg damit verloren. (Siehe Abbildung M).

H. Wichtig! Untergetauchte U-Boote müssen ihr Periskop ausfahren und die Position überprüfen, sobald das Sonar-Klingelzeichen ertönt.

13. Wenn die angreifende Macht den Krieg gewinnt, so geschieht folgendes:

A. Der angreifende Spieler erhält die übriggebliebenen Energieeinheiten des Gegners. Diese werden in Form von PBU-Marken der KRIEGSKASSE entnommen. Die Energieeinheiten werden auf den nächsten Hunderter gerundet.

Beispiel: Hat der verlierende Spieler noch 1355 Energieeinheiten übrig, so erhält der siegreiche Spieler 1400 PBU-Marken aus der KRIEGSKASSE. (Siehe Abbildung N).

B. Der angreifende Spieler bewegt die E/B-Marke auf das hellere Feld des besiegten Landes, um die Eroberung anzuzeigen.

C. Der angreifende Spieler erhöht den Wert in seinem MACHTBASISREGISTER um den vollen PBU-Wert des eroberten Landes.

O. Der verteidigende Spieler hat den Krieg für Indonesien gewonnen und legt seine E/B-Marke auf das Feld dieses Landes.

P. Der erfolgreiche Verteidiger Indonesiens erhöht sein MACHTBASISREGISTER um 3 ($\frac{1}{2}$ von 6).

Q. Der Spieler, der die Philippinen angegriffen hat, bezahlt 3000 PBU in Marken in die KRIEGSKASSE ($3 \times 1000 = 3000$).

Zone 7 Eroberung/Bündnis PBU

Philippines		3
Indonesia		6

POWER BASE REGISTER													
8	9	10	11	12	13	14	28	29	30	31	32	33	34
48	49	50	51	52	53	54	68	69	70	71	72	73	74
88	89	90	91	92	93	94							

Zone 7 Eroberung/Bündnis PBU

Philippines		3
Indonesia		6

D. Der angreifende Spieler ist berechtigt, sich ein Bündnis mit einem unbesetzten Land zu verkaufen, das sich nicht in der MUTTERLAND-ZONE eines anderen Spielers befindet.

E. Der angreifende Spieler darf weitere Angriffe unternehmen, bis er einen Krieg verliert. Der nächste Verteidiger ist der Spieler links vom letzten Verteidiger. Gewinnt der Angreifer weiter, so wird die Rolle des Verteidigers jeweils nach links weitergegeben).

Denken Sie an den Zonenbeherrschungsbonus (siehe Regel 7)!

Ein Spieler, der mit allen Ländern in einer Zone Bündnisse schließt oder sie erobert, erhält 1000 PBU in Marken für jedes Land aus der KRIEGSKASSE.

14. Gewinnt die verteidigende Macht den Krieg, so geschieht folgendes:

A. Der verteidigende Spieler erhält die übrigbleibenden Energieeinheiten des Angreifers. Diese entnimmt er in Form von PBU-Marken der KRIEGSKASSE, wobei jeweils auf den nächsten vollen Hunderter gerundet wird.

B. Der verteidigende Spieler erhält das verteidigte Land als Bündnispartner und legt eine E/B-Marke auf das dunkle (Bündnis-)Feld des verteidigten Landes. (Siehe Abbildung O).

C. Der verteidigende Spieler erhöht den Wert in seinem MACHTBASISREGISTER um die Hälfte des PBU-Werts des neuen Bündnislandes. (Siehe Abbildung P).

D. Nach der Niederlage eines angreifenden Spielers geht die Angriffsoption an den Spieler links vom Angreifer über. Der erste Spieler, der ein unbesetztes Land verteidigen muss, ist derjenige zur Linken des neuen Angreifers.

Denken Sie an den Zonenbeherrschungsbonus!

15. Angriff auf ein besetztes Land.

A. Der Angreifer muss den PBU-Wert des angegriffenen Landes \times 1000 in Marken in die KRIEGSKASSE einzahlen. (Siehe Abbildung Q).

B. Der Spieler, der das angegriffene Land besetzt hält, muss es auch verteidigen.

C. Der Krieg wird nach den Regeln des ANGRIFFS AUF EIN UNBESETZTES LAND geführt (siehe Regel 10).

R. Der siegreiche angreifende Spieler der Philippinen (3 PBU) erhöht sein MACHTBASISREGISTER um 3 Einheiten.

POWER BASE RECORD									
9	10	11	12	13	14	15			
29	30	31	32	33	34	35			
49	50	51	52	53	54	55			
69	70	71	72	73	74	75			
89	90	91	92	93	94	95			

S. Der besiegte Verteidiger der Philippinen (3 PBU) vermindert sein MACHTBASISREGISTER um 3 Einheiten.

POWER BASE RECORD									
8	9	10	11	12	13	14			
28	29	30	31	32	33	34			
48	49	50	51	52	53	54			
68	69	70	71	72	73	74			
88	89	90	91	92	93	94			

16. Wenn der Angreifer den Krieg gewinnt, geschieht folgendes:

- A.** Der siegreiche Angreifer entfernt die E/B-Marke des Verlierers und legt seine eigene E/B-Marke auf das hellere (Eroberungs-)Feld des besiegten Landes.
- B.** Der siegreiche Spieler erhöht sein MACHTBASISREGISTER um den vollen PBU-Wert des eroberten Landes. (Siehe Abbildung R).
- C.** Der besiegte Verteidiger vermindert sein MACHTBASISREGISTER um

den vollen PBU-Wert, wenn das Land ursprünglich erobert war, oder um den halben PBU-Wert, wenn das Land ursprünglich ein Bündnispartner war. (Siehe Abbildung S).

D. Der siegreiche Spieler erhält die auf dem Bildschirm verbliebenen Energieeinheiten des Verlierers in PBU-Marken aus der KRIEGSKASSE. Dabei wird auf den nächsten vollen Hunderter gerundet. (Der Sieger erhält die ursprünglich in die KRIEGSKASSE einbezahlten Marken nicht zurück; diese stellen die Kriegsausgaben dar).

E. Der erobernde Spieler kann mit jedem unbesetzten Land, das sich nicht in der MUTTERLAND-ZONE eines anderen Spielers befindet, ein Bündnis schliessen.

F. Der erobernde Spieler kann weiter angreifen, bis er einen Krieg verliert.

17. Wenn der Verteidiger den Krieg gewinnt, geschieht folgendes:

- A.** Der verteidigende Spieler behält das Land.
- B.** Der verteidigende Spieler übernimmt die auf dem Bildschirm übriggebliebenen Energieeinheiten des Verlierers in Form von PBU-Marken aus der KRIEGSKASSE, auf den nächsten vollen Hunderter gerundet.
- Denken Sie an den Zonenbeherrschungsbonus!** (Siehe Regel 7).

18. Bündnisse zwischen Spielern bei 3 und mehr Spielern.

- A.** Zwei oder mehr Spieler können jederzeit untereinander Spielerbündnisse schliessen, bis das Spielbrett voll ist.
- B.** Verbündete Spieler könne ihre PBU-Marken vereinigen, um Bündnisse mit unbesetzten Ländern zu erkaufen, besetzte Länder anzugreifen oder direkt

ein feindliches MUTTERLAND anzugreifen. Die verbündeten Länder können dabei den Gegner abwechselnd angreifen. **Jeder** der verbündeten Spieler legt seine E/B-Marke auf das Feld des eroberten oder verbündeten Landes.

C. Verbündete Spieler greifen einander nicht an.





D. Die resultierenden PBU auf dem Bildschirm werden unter den Verbündeten gleichmässig geteilt.

E. Verbündete Spieler bewegen ihre Marken auf dem MACHTBASISREGISTER weiterhin getrennt voneinander.

F. Ein Bündnis kann jederzeit von einem Spieler gelöst werden. In diesem Falle kann es jedoch für den Rest des Spiels **nicht** wieder eingegangen werden.

T. Westdeutschland hat auf jeder Seite einen feindlichen Spieler und darf jetzt angegriffen werden.

Zone 4 Eroberung / Bündnis PBU

Greece		1
Italy		5
West Germany		10
Spain		4
France		8
United Kingdom		8
Norway		2

19. Angriff gegen ein feindliches Mutterland.

A. Die Länder zu beiden Seiten des feindlichen Mutterlandes müssen erobert werden, **bevor** das MUTTERLAND selbst angegriffen werden kann. (Siehe Abbildung T).

B. Sind diese Länder einmal besetzt, müssen die notwendigen PBU-Marken in die KRIEGSKASSE einbezahlt werden, um das MUTTERLAND anzugreifen (voller PBU-Wert auf dem Brett x 1000).

C. Wenn das Mutterland eines Spielers erobert wird, so scheidet dieser Spieler aus dem

Spiel aus. Der Sieger erhält das MUTTERLAND sowie alle vom besieigten Spieler besetzten Gebiete und seine übriggebliebenen PBU-Marken. Der Sieger erhöht sein MACHTBASISREGISTER um den gesamten Wert aller eroberten Länder einschliesslich des MUTTERLANDES. Die verbündeten Länder des verlierenden Spielers werden aus dem Bündnis befreit und dürfen von den verbleibenden Spielern angegriffen werden.

D. Wenn ein Spieler, der mit einem anderen Spieler ein Spielerbündnis eingegangen ist, ein feindliches MUTTERLAND erobert hat, so wird die Beute zu gleichen Teilen unter den Bündnispartnern aufgeteilt.

20. Wenn alle Länder besetzt sind, geschieht folgendes:

A. Jeder Spieler erhält **eine** weitere Gelegenheit, gemäss den Regeln des ANGRIFFS AUF EIN BESETZTES LAND anzugreifen. (Siehe Regeln 15, 16 und 17).

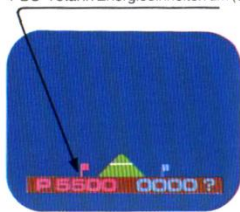
B. Verzichtet ein Spieler auf diese Angriffsoption in der Endrunde, so kommt der Mitspieler zu seiner Linken an die Reihe. Der verzichtende Spieler erhält keine weitere Angriffschance.

C. Nach der letzten Runde werden die verbleibenden PBU-Marken auf das MACHTBASISREGISTER am unteren Ende des Bildschirms übertragen. Jeweils 1000 PBU in Marken erhöhen das MACHTBASISREGISTER eines Spielers um ein Feld. Jeweils 500 PBU in Marken erhöhen das MACHTBASISREGISTER eines Spielers um ein halbes Feld. Die PBU-Marken werden auf den nächsten vollen Fünfhunderter gerundet.

U. Beim ENDSPIEL hat der Spieler einen Wert von 55 auf dem MACHTBASISREGISTER erzielt (5500 Energieeinheiten werden auf den Bildschirm übertragen).

POWER BASE RECORD									
9	10	11	12	13	14	15			
29	30	31	32	33	34	35			
49	50	51	52	53	54	55			
69	70	71	72	73	74	75			
89	90	91	92	93	94	95			

V. Der angreifende Spieler wandelt das PBU-Total in Energieeinheiten um (55 x 100).



21. Das Endspiel.

A. Während des ENDSPIELS können keine neuen Bündnisse mehr eingegangen werden.

B. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert im MACHTBASISREGISTER fordert denjenigen mit dem nächsthöheren Wert heraus. Sind zwei Spieler auf der gleichen Stufe, so stechen sie gegeneinander. Verbündete kämpfen niemals gegeneinander.

Ein Spieler verwendet seine gesamte totalisierte MACHTBASIS für den Angriff.

C. Der Spieler mit der tieferen Machtbasis gibt seine gesamte MACHTBASIS x 100 in den Bildschirm ein (Energie-Einheiten).

Anschließend wird Flugzeug, U-Boot oder Panzer eingegeben. Darauf gibt der nächsthöhere Spieler seinen gesamte MACHTBASISWERT

und seine Waffenwahl ein. Der Angreifer drückt jetzt die Taste ENTER.

D. Der Sieger dieses Kampfes erhöht seine MACHTBASIS um eine Position. Der Verlierer vermindert sie um eine Position.

E. Angriff und Verteidigung wechseln zwischen den Gegnern nach jeder Schlacht ab.

F. Wird in einer Schlacht eine Waffe verloren, so kann sie in der nächsten Schlacht nicht mehr eingesetzt werden.

G. Der Kampf geht weiter bis einem der Spieler die Energieeinheiten auf dem Bildschirm ausgehen. Der andere Spieler überträgt seine übriggebliebenen

Energieeinheiten auf das MACHTBASISREGISTER. Seine Marke wird pro 1000 verbleibende Einheiten um ein Feld weitergeschoben (pro 500 verbleibende Einheiten um ein

halbes Feld), wobei immer auf die nächsten vollen 500 gerundet wird.

H. Der Spieler mit dem höchsten verbleibenden MACHTBASISREGISTER nach der ersten Konfrontation fordert den nächsthöheren Spieler auf dem MACHTBASISREGISTER heraus. Dieses Vorgehen wird nun so lange weitergeführt, bis alle Spieler gekämpft haben.

22. Das Land mit dem höchsten Wert im MACHTBASISREGISTER nach Abschluss des ENDSPIELS ist Sieger des Spiels.

Spielvarianten.

1. Die Spieler können gegen die Uhr spielen, wobei derjenige Spieler das Spiel gewinnt, der nach abgelaufener Zeit den höchsten Wert im MACHTBASISREGISTER aufweist.

2. Die Spieler können auf eine bestimmte, im Voraus abgemachte Punktzahl im MACHTBASISREGISTER zuerster erreicht, ist Sieger des Spiels.

Erfindung eigener Spielvarianten.

1. Sie können Ihr eigenes Spielszenario erfinden, um zu sehen, was geschieht, wenn z.B. ein Krieg zwischen zwei Ländern ausbräche und die anderen Länder sich auf die eine oder andere Seite schlugen. Dabei können Sie mit Hilfe von Zeitungen und Zeitschriften die möglichen Reaktionen einzelner Länder auf verschiedene Ereignisse abschätzen.

Folgende hypothetischen Situationen sind interessant:

a) Was könnte geschehen, wenn ein Warschaupakt-Mitglied seine Beziehungen zur UdSSR abbrechen würde?

b) Was könnte geschehen, wenn ein Krieg im Nahen Osten ausbrechen würde und die UdSSR sich mit einem der beteiligten Länder verbünden würde?

2. Sie können ihre hypothetischen Situationen auch in die Vergangenheit legen, z.B.:

- Was hätte geschehen können, wenn im Zweiten Weltkrieg die Alliierten unmittelbar nach Hitlers Angriff auf Polen in den Krieg eingetreten wären?
- Was hätte geschehen können, wenn Hitler gleich nach Dünkirchen England angegriffen hätte?

Sie werden sicher sicherlich erkennen, dass die MACHTBASIS-Beziehungen auf dem Brett unter verschiedenen historischen und hypothetischen Bedingungen sich verändern würden. Sie werden feststellen, dass das Studium von Weltkriegssituationen und das laufende Verfolgen der heutigen Entwicklungen neue Aspekte in dieses Kriegsspiel hineinbringt, die vollkommen einzigartig und herausfordernd sind.

Übungsspiele.

(Zwei Spieler)

- Drücken Sie die Taste RESET.
 - Drücken Sie irgendeine Taste der Tastatur ausser dem Zwischenraum.
- Der Computer durchläuft nun die ganze Palette der möglichen Waffenkombinationen und teilt jedem Spieler zufällige Mengen von Energieeinheiten zu. Wer zuerst 10 Schlachten gewonnen hat, ist Sieger.

Seite

Regelverzeichnis

- 14 Ziel des Spiels
- 14 Spielabfolge
- 14 Wahl des Mutterlandes
- 15 Bündnisse innerhalb der Mutterland-Zone
- 15 Registrierung von Bündnissen
- 15 Registrierung halber PBU-Werte
- 16 Bonus für Zonenbeherrschung
- 16 Bündnisse mit unbesetzten Ländern
- 16 Angriff auf unbesetzte Länder
- 17 Verteidigung unbesetzter Länder
- 17 Der Krieg
- 17 Sieg des Angreifers (unbesetzte Länder)
- 18 Sieg des Verteidigers (unbesetzte Länder)
- 18 Angriff auf besetzte Länder
- 19 Sieg des Angreifers (besetzte Länder)
- 19 Sieg des Verteidigers (besetzte Länder)
- 19 Bündnisse zwischen Spielern
- 20 Angriff auf Mutterländer
- 21 Das Endspiel

© 1982 N.V. Philips Gloeilampenfabrieken - Holland

Printed in France - Service Impression Paris
3111 176 10150