

# AXIS AND ALLIES 1914

## Оглавление

HOW THE WAR IS WON .....	2
КОМБОТАНТЫ .....	2
РАССТАНОВКА .....	3
ИГРОВАЯ ДОСКА .....	3
РАССТАНОВОЧНЫЕ СХЕМЫ.....	3
Военные силы .....	4
ПЛАСТИКОВЫЕ ФИШКИ .....	5
Национальные Маркеры контроля.....	5
Национальный трек Производства .....	5
Промышленное производство Кредиты .....	6
Зона мобилизации .....	6
Доска битв и кубики .....	6
Пространства на игровом поле .....	6
Территории .....	6
Морские зоны .....	8
Острова.....	8
Политическая ситуация.....	8
Мобилизация Малых держав.....	9
Мобилизация Малой нейтральной державы .....	9
Изоляционизм США.....	9
Оptionальное правило - Российская революция .....	9
Порядок ходов .....	10
Фаза 1: Покупка и ремонт .....	11
Шаг 1: заказ едениц и ремонт линкоров.....	11
Шаг 2. Оплата за войска .....	11
Фаза 2: Движение .....	12
Наземные единицы .....	12
Истребители .....	12
Морских части.....	13
Морские минные поля.....	14
Десантных и укрепление движения .....	14
Общие правила движения.....	14

Этап 3: Боевые действия.....	15
Наземная битва.....	15
Морская битва .....	17
Этап 4: мобилизация новых войск.....	20
Фаза 5: Сбор доходов.....	20
Неограниченная подводная война .....	20
Победа в игре.....	21
Взятие под контроль территории.....	21
Многонациональные силы .....	22
Транспортировка многонациональных сил .....	22

## HOW THE WAR IS WON

На карте столицы восьми великих держав. Столиц союзников: Москве, Париж, Лондон, Рим и Вашингтон, округ Колумбия. Столицами Центральных держав являются Вена, Берлин и Константинополь.

Чтобы выиграть игру, альянс должен захватить две столицы врага и удерживать их до конца раунда игры. Одной из захваченных столиц союзников должны быть Лондон или Париж. Один из захваченных Центральных столиц держав должна быть Берлин.

## КОМБОТАНТЫ

До восьми человек могут играть в игру Ось и союзники: 1914. Один или более игроков на стороне Центральных держав (Германии, Австро-Венгрия и Османской империя) и один или более играют союзниками (Российская империя, Франция, Британская империя, Италия и США). Примечание: Считается, что Британская империя включать в себя все страны Содружества, участвовавшие в войне.

В свой ход вы создаете, развертываете, маневрируете и командуете армейскими корпусами и военно-морскими флотами. В ход ваших оппонентов, они будут действовать против вас. Чем больше территорий вы контролируете, тем больший доход вы получаете и тем более единиц вы можете мобилизовать и тем более мощней вы становитесь. Если менее восьми человек играют, то некоторые игроки будут контролировать более одной державы. Если игрок контролирует более одной державы, то все эти державы должны быть все на той же стороне (Центральные державы или союзники). Если вы контролируете более одной державы, то отслеживайте эти доходы и единицы держав отдельно. Можно проводить операции только за одну державу одновременно. Если игроков меньше, чем восемь, разделите контроля полномочий между ними следующим образом:

<p><b>Two Players</b></p> <p>Player 1: Central Powers Player 2: Allied powers.</p>	★	<p><b>Five players</b></p> <p>Player 1: Austria-Hungary, Ottoman Empire Player 2: Germany Player 3: Russian Empire, United States Player 4: France, Italy Player 5: British Empire</p>	★	<p><b>Seven players</b></p> <p>Player 1: Austria-Hungary Player 2: Germany Player 3: Ottoman Empire Player 4: Russian Empire, United States Player 5: France Player 6: British Empire Player 7: Italy</p>
<p><b>Three players</b></p> <p>Player 1: Central Powers Player 2: Russian Empire, Italy, United States Player 3: France, British Empire</p>		<p><b>Six players</b></p> <p>Player 1: Austria-Hungary Player 2: Germany Player 3: Ottoman Empire Player 4: Russian Empire, United States Player 5: France, Italy Player 6: British Empire</p>		
<p><b>Four players</b></p> <p>Player 1: Austria-Hungary, Ottoman Empire Player 2: Germany Player 3: Russian Empire, Italy, United States Player 4: France, British Empire</p>	★		★	

## РАССТАНОВКА

Как только вы определились с державами, приступайте к расстановке игры. Она содержит следующие компоненты.

## ИГРОВАЯ ДОСКА

Игровое поле представляет собой карту мира от Бомбея в Индии до Вашингтона, округ Колумбия в США 1914 года. Карта разделена на сектора двух типов, либо территории (на суше) или морской зоны, они разделены границами.

## РАССТАНОВОЧНЫЕ СХЕМЫ

Возьмите диаграмму для вашей державы, расположенные на верхних частях коробки лотка для хранения. Она показывает название державы, цвет его составных частей, ее эмблему на боковой стороне. В ней также перечислены стартовые номера и расположенные единицы этой державы на игровом поле.



### Военные силы

Возьмите пластиковые миниатюры, которые представляют боевые силы ваших держав. Каждая держава имеет свой цвет, как показано в следующей таблице, которая также показывает начальный доход в казну в IPCs (см. стр. 9). Поместите все стартовые юниты вашей державы на игровое поле, как указано на диаграмме настройки вашей власти.

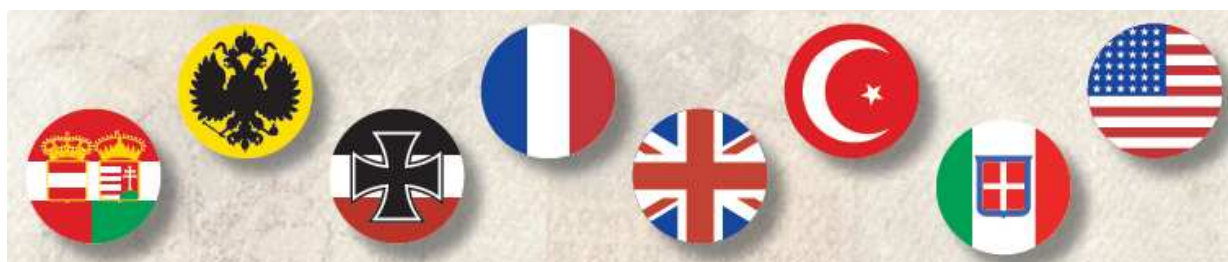
Power	Starting Income	Color	Power	Starting Income	Color
Austria/Hungary	26	Green	British Empire	30	Light Green
Imperial Russia	25	Maroon	Ottoman Empire	16	Dark Teal
Imperial Germany	35	Dark Grey	Italy	14	Brown
France	24	Dark Blue	United States	20	Dark Green

## ПЛАСТИКОВЫЕ ФИШКИ

Используйте чипы для экономии места в переполненных территориях и морских зонах. Существуют два основных цвета - красный для Центральных держав и синий для союзников. Светлые цветные фишки, будь то красные или синие, представляют собой одну боевую единицу каждая, а темные цветные фишки представляют пять единиц каждая. Если Германия, которая играет за центральные державы и вы хотите разместить семь пехоты на место, рекомендуем складывать один темно-красный чип для 5 и один светло-красный чип для 1, а потом поместить немецкую пехоту на вершине двух чипов. Количество в стопке не ограничивается числом пластиковых доступных частей. Если у вас нет достаточно фигур, чтобы завершить все ваши стопки, можно использовать любой согласованный способ их идентификации. Если вы исчерпали пластиковые фишки вашей стороны, то вы можете временно использовать фишки ваших оппонентов. Для порядка, вы должны заменить заимствованные чипы, как только ваши становятся доступными. Важно, однако, что бы всегда вашего цвета фигурки были верхней части стека.

## Национальные Маркеры контроля

Национальные маркеры (НМК) используются для обозначения статуса в игре. Они отмечают завоеванные территории и указывает национальность захватившей державы. Получите все национальные маркеры управления, которые относятся к вашей державы (печатается с эмблемой).



## Национальный трек Производства

Эта диаграмма отслеживает национальный уровень производства каждой державы (дохода) во время игры. Он расположен на игровом поле, а именно в пустыне Сахара в Африке. Национальный уровень производства основано на комбинированном Промышленном производстве кредитных (IPC) значений всех территорий управляемых державой. Когда территории приобретаются и теряются, уровни производства обновляются с помощью перемещения вперед и назад Национального Маркера на этом графике. В начале игры каждый игрок державы должен разместить свои НМК на диаграмму, показывающую начальную национальный уровень своей производства держава, как указано в таблице на стр. 8.

Есть два ряда цифр на графике. В верхнем ряду, пронумерованных от "10" до "70", то, где держава размещает свою НМК, показывающее, сколько десятков она зарабатывает за ход. Германия, например, поместила бы его НМК на "30". Это представляет три десятка или тридцать. В нижней строке, номер "1" до "9", для отслеживания единиц. Опять же, используя Германию в качестве примера, было бы необходимо разместить второй НМК на "5". С НМК на "30" в верхнем ряду, и второй NCM на «5» нижнего ряда, можно сделать вывод, что Германия получает 35 дохода за ход. Каждый игрок должен следить за его или ее уровнем производства держав по отдельности.



### Промышленное производство Кредиты

Промышленные производственные Кредиты (ИРС)(ППК) являются деньги игры, представляющие потенциал военного производства. Каждая держава имеет начальный национальный уровень производства, показанный в качестве исходного Дохода на таблице на стр. 8. Каждая держава также начинает игру с ППК в казне, чтобы потратить их в первый ход. Во время игры, каждая держава будет тратить ППК на новых юнитов и собирать ППК, как доходы от территорий, которые она контролирует. Один игрок выступают в качестве банкира и отслеживает текущие ИРС каждой державы на листе бумаги, или использовать другие средства согласованные в вашей группе. Держава не может одалживать или давать ППК в другой державе

### Зона мобилизации

Зона Мобилизации, расположенные на игровом поле рядом с картой Национального производства, включает в себя таблицу, которая показывает стоимость каждой единицы в ИРС. Только что купленные два блока размещаются здесь, пока они не будут мобилизованы, даже если обе державы находятся на той же стороне.

### Доска битв и кубики

Доска битв и кубики используются для разрешения боя в оспариваемых территориях.

### Пространства на игровом поле

Единицы могут перемещаться между смежными территориями (те, которые имеют общую границу). Пространства, которые соединяются только в точке (таких как Лондон и морская зона 8) не рядом друг с другом, так как они не имеют общую границу.

### Территории

Оригинальные территории крупной державы имеют свои собственные цвета и национальную эмблему власти в них. Взглянув на Германию на карте, мы замечаем, что все немецкие территории имеют одни и те же темные цвета и национальной эмблемой. Столичные территории имеют большую национальную эмблему власти и их название в красном вместе с красной рамкой. Территория, названную «Берлин» (в красном), имеющими большой императорскую немецкую эмблему на нем, является столичной территорией державы. Почти все крупные державы имеют как столичные, так и региональные территории (Соединенные Штаты являются исключением). Некоторые из держав, таких, как Британская империя, есть колониальные территорий по всей карте. Британская империя контролирует территорий в Канаде, Африке и на Ближнем Востоке.



Региональные территории, вместе со столицами составляют страну великой державой. Берлин является немецкой столицей, немецкие региональных территории Рур, Эльзас, Киль, Ганновер, Мюнхен, Пруссия и Силезия. Региональные территорий рядом друг с другом и можно проследить линию через прилегающие территории непосредственно до их столицы. Германия также имеет четыре колонии: Того, Камерун, Юго-Западной Африка, и Германскую Восточную Африку. Колонии не примыкают к территориям их региональных столиц. На карте также несколько незначительных сил, которые не находятся под контролем игроков. Как и крупные державы, каждая имеет свой собственный государственный герб и территория столицы указывает его большой эмблемой (см. Португалию, Болгарию, или Швецию). В отличие от основных держав, названия столичных территорий малых держав не красные. Малые державы не имеют региональной территории или колонии. Бельгия, Португалия и Испания, с их африканскими колониями являются тремя исключениями.

Самые малые державы являются нейтральными и имеют зелено-белый цвет, но некоторые из них имеют политические союзы с крупными державами (см. "Политическое положение », стр. 12). В дополнение к своим собственным гербами также имеют меньший национальную Эмблему с указанием того к какой державе они союзны и имеют соответствие цвета с территориями этой державы. Болгария и Румыния являются примерами. Болгария была союзником центральных

держав. Мы знаем это по цвету и наличию небольшой эмблемы Османской Турции расположенной на болгарской территории. Румыния, с ее светло-коричневым цветом и малым гербом царской России, в соответствии с союзниками.

Большинство территорий имеют доход в диапазоне от 1 до 8 напечатанными на них, с Соединенными Штатами, имеющие исключительно высокий доход значение 20 для его территории представлены только на карте. Это количество дохода они производят каждый ход для контролирующему их игроку. Несколько территорий, таких, как Корсика, не имеют значения в МПК.

Все территории могут соответствовать одному из четырех условий:  
**Дружественная:** контролируемая вами или дружественной державой, или unmobilized? незначительные державы на вашей стороне (см. «Политическая Ситуация ", стр. 12)

**Враждебные:** Контролируется вражескими державами или unmobilized малыми державами на другой стороне.

**Оспариваемые:** не контролируется любой державой и занимают единицах одного или более полномочий на каждой стороне

**Нейтральные:** не контролируется любой державой и не совпадает с обеих сторон.

## Морские зоны

Морские зоны либо дружественны либо враждебны. Дружественные морские зоны не содержат надводных кораблей (не считая подводных лодок и транспортов), принадлежащих вражеской державе. Враждебные зоны моря содержат надводные корабли принадлежащие вражеским державам.

Некоторые морские зоны содержат символ базы военно-морской. Каждая из этих зон моря разделяет свою военно-морскую базу с символом прилегающей территории. Эти зоны позволяют производить управляющей державе мобилизацию новых морских единиц (только в этих территориях) и ремонт своих кораблей.

## Острова

Остров представляет собой единую территорию, полностью окруженную одними или несколькими зонами моря. Морская зона может содержать более одного острова, но каждый из них считается одной территорией с собственным названием и гербом. Острова, которые не имеют именной метки, такие как те, в морской зоне 2, не участвуют в игре и нельзя в них перемещаться.

## Суэцкий канал

Суэцкий канал соединяет Средиземное море (морские зоны 19) и Индийского океан (морская зона 28). Канал находится внутри территории Египта, так что наземное или воздушное движение не требуется, чтобы пересечь канал в Египте и наземные части и бойцы могут свободно перемещаться между Египтом и Трансиорданией. Если вы хотите переместить морские части через канал, вашу сторону (но не обязательно вашей державы) должны контролировать Египет.

## Политическая ситуация

Малые державы, будь-то нейтральные или союзные (см. "территории", стр. 10), начинают игру немобилизованными, что должно сказать, о том, что они не собирались принимать участие в войне. По ходу игры, эти силы могут быть вовлечены в войну, либо путем мобилизации дружественной державой или вторжения недружественных сил.



Австро-Венгерский игрок, который ходит первым, необходимо атаковать Сербию во время своего хода и по сути начинать Великую войну. Это подразумевает перемещение наземных войск в Сербию.

### **Мобилизация Малых держав**

Как вы сразу же заметите, Сербия не имеет регулярной армии, чтобы защитить себя. Только крупные державы имеют постоянные армии на карте в начале игры. Когда силы крупной державы перемещаются в столицу территории малой державы то происходит одно из двух событий. Малые державы либо мобилизуются, чтобы присоединиться к силам вторжения, либо они мобилизуют силы чтобы противостоять вторжению. Реакция зависит от политических отношений между большой и малой державой.

Число единиц, которые малая держава мобилизует в два раза больше значения МПК столицы территории. Одним из этих подразделений будет артиллерия, а остальное будет пехота. Сербия стоит двух IPCs, так что там размещается три пехотных и одно артиллерийское подразделение.

Национальность размещенных единиц зависит от политического статуса малой державы (см. ниже). Малые державы могут быть мобилизованы только один раз в течение игры.

Важное примечание: Мобилизация проводится только для столиц малых держав первый раз, когда они в них вводятся в подразделения по суше крупной державы. Чтобы подчеркнуть этот момент, давайте взглянем на следующие: небольшие немецкие силы, движутся в бельгийское Конго из Германской Восточной Африки. Первое, что следует признать, что территория "Бельгийское Конго" не является малой державой. Она не имеет большого государственного герба. Она имеет небольшую эмблему Бельгии. Это означает, что территория просто является Бельгийской колонией, так что никаких единиц не будут мобилизованы в ней.

Все мобилизации должны быть сделаны в конце фазы движения, когда все движения были завершены. Исключением будет, если малая держава мобилизуются в результате десанта или укрепления (см. "морские Нападения и укрепление движения", стр. 17), что включает в себя морское сражение. В этом случае, мобилизация будет сделана без промедления перед вторжением наземных войск на территорию.

### **Мобилизация Малой нейтральной державы**

Если крупная держава нападает войсками на столицу малого нейтрального государства, то будет мобилизация сил против сил вторжения. Серьезное внимание должно быть уделено стороне, которая будет представлять мобилизованные силы. Это может быть любая из сил, которые находятся на противоположной стороне державы агрессора, которая выполняет вторжение. Например, если бы Германия (Центральные державы) вторглись в Голландию, один из союзных игроков поставит свою пехоту и артиллерию. Следует также отметить, что если Голландия оказывается под контролем союзников, союзник, который первоначально мобилизовал в Голландии войска, скорее всего, получит за Голландию 2 деньги, если территория попадает в его или ее контроль. Игроки защищающего альянса должен решить, кто из них должен представлять голландскую мобилизацию в Голландии и в чьем управлении Голландия будет. Если альянс не может прийти к соглашению о том, кто будет представлять обороняющиеся войска, то агрессор будет принимать решение за них.

Нейтралитет территории может быть нарушен только один раз. Как только он нарушается, она теперь либо управляется одной или другой стороной или является оспариваемой территорией с тех пор.

### **Изоляционизм США**

США начинает игру нейтральной, но с симпатией к союзникам (Антанте). Хотя по-прежнему нейтральные, но Соединенные Штаты не могут двигаться наземными или воздушными подразделениями в территории Центральных державы или в спорные территорий или нападать на морские войска Центральных держав. США не вступит в войну, если ни одно его подразделений не подвергаются нападению Центральных держав или он не потеряет доход во время немецкой атаки подводными лодками (см. "Сбор доходов", стр. 23). **Однако, если США еще не в состоянии войны в начале своего четвертого хода, то Соединенные Штаты вступят в войну.**

### **Опциональное правило - Российская революция**

Россия, уже под большим социальным и экономическим стрессом, что может привести в таких ужасных условиях к большевистской революции. Революция произойдет в конце любого русского

хода, начиная с четвертого раунда, если Россия проигрывает войну. Считается, что Россия проигрывает войну, если будут выполнены все следующие условия:

- Три или более территории, прилегающих к Москве контролируются Центральными державами.
- По крайней мере одна другая родная русская территория контролируется Центральными державами или оспаривается.
- Москва контролируется Россией или оспаривается.

Если революция происходит, то имперское правительство заменяется республиканским. Как следствие этого, перемирие будет подписано с Центральными державами, эффективно удаляя Россию из войны и из игры. Все русские войска за пределами родных Территорий России или контролируемых Россией территорий немедленно снимаются с доски, а Россия не будет больше совершать ходы. Центральные державы больше не могут атаковать русские войска или блок может двигаться в или из территорий оспариваемых между ними и Россией в любое время. Русские части не будут участвовать в любых сражениях, происходящих на таких территориях. Правила, ограничивающие движение из спорных территорий (см.стр. 15) больше не распространяется на территорию России, однако, центральные державы должны оставлять по крайней мере одно пехотное подразделение в каждой такой территории все время. Центральные державы продолжают собирать доход с любой территории России, которые они контролируют, но они не собирают доходы от спорных территорий.

Если это опциональное правило используется, один игрок союзников должен контролировать и Россия, и Соединенные Штаты.

## Порядок ходов

В игре Ось и союзники: 1914 игра разделена на раунды. Во время раунда каждая держава делает свой ход в следующем порядке.

1. Австрия-Венгрия
2. Российская империя
3. Германия
4. Франция
5. Британская империя
6. Османская империя
7. Италия
8. Соединенные Штаты

Ход державы состоит из пяти этапов, которые происходят в определенной последовательности. Вы обязаны собрать доход, если можете, но все остальные части вашего хода являются добровольными. Когда вы закончите фазу дохода, то ваш ход заканчивается. Игра переходит к следующей державе в порядке очереди.

Когда каждая держава завершила свой ход, раунд заканчивается. Если ни одна сторона не выиграла, то начинается новый раунд.

Ход игры

1. Покупка и ремонт единиц
2. движение
3. Боевые действия

4. Мобилизация новых единиц

5. Сбор доходов

## Фаза 1: Покупка и ремонт

На этом этапе вы можете потратить ИРС для приобретения дополнительных единиц что бы их использовать в будущих ходах. Вы также можете восстановить поврежденные линкоры.

Последовательность покупки

1. Заказать единицы и ремонт кораблей
2. Заплатить за единицы
3. Размещение новых юнитов в зоне мобилизации

### Шаг 1: заказ единиц и ремонт линкоров

Вы можете приобрести любое количество единиц любого типа, которое вы можете себе позволить, но вы должны выбрать все единицы, которые вы хотите приобрести в этот ход и в эту фазу. **Танки не могут быть приобретены до четвертого раунда игры.** Вы не обязаны тратить все свои деньги.

**Ремонт: линкор**, который может принять два хита, укладываются на бок после первого хита. Во время этой фазы, поврежденные линкоры могут быть восстановлены, но только если они находятся в морских зонах, которые имеют символ военно-морской базы на территории, которую вы контролируете. Стоимость ремонта поврежденных кораблей равна ноллю.

### Шаг 2. Оплата за войска

Уберите в банк количество денег равное общей стоимости приобретенных единиц (должен быть банкир, который должен регулировать количество денег в Вашей державе и в казне).

Стоимость единицы:

Пехота: 3 за каждого

Артиллерийский: 4 за каждого

Танк: 6 за каждого

Самолет: 6 за каждого

Броненосец: 12 за каждого

Крейсер: 9 за каждого

Подлодки: 6 за каждого

Транспорт: 6 за каждого

### Шаг 3: Размещение в зоне мобилизации

Поставьте вновь приобретенные единицы в зону Мобилизации на игровом поле. Вы не можете использовать эти войска сразу. Вы их развертывания позже в свой ход (в фазу мобилизации новых единиц).

## Фаза 2: Движение

В игре Оси и союзники: 1914 имеет место одна фаза движения. На этом этапе вы можете переместить любое количество ваших единиц или все ваши единицы. Все движения должны быть выполнены в течение этой фазы за исключением десантных движений наземных подразделений (см. "Десанты и укрепленные движения", стр. 17). После того как все движения будут завершены, мобилизуйте нейтральные державы, либо малые державы, если это необходимо.

### Наземные единицы

Все наземные юниты (пехота, артиллерия, и танки) могут перемещаться на прилегающую территорию. Они не могут войти в морские зоны, если не будут перевозиться транспортными судами (см. "Морские юниты", стр. 16). Наземные войска могут двигаться в дружеские или оспариваемые территории что бы укрепить их или они могут перемещаться во враждебные территории для нападения на них.

Если вы переместите единицу во враждебную территорию, которая содержит вражеские единицы, то территория становится оспариваемой. Когда территория оспаривается, то она не генерирует доход МПК. Игроку, который контролирует ее немедленно удаляет контрольный маркер с территории и уменьшает свой доход на национальном треке на величину Производства МПК данной территории.

**Наземные единицы, которые начинают свой ход в спорных территориях могут быть перемещены только на территории, которые находятся под контролем вашей державы, или на территории, которые также спорны и уже содержат войска принадлежащие вашей державе.** Если они перемещаются в транспорт, то они могут также остаться в море.

Армии на территории должны содержать по крайней мере одну единицу пехоты. Если вы переместите единицы в территорию, то вы должны переместить по крайней мере одну пехоту, если вы уже не имеете никого. Если вы оставляете часть войск, по крайней мере одно из них должна быть пехота, либо туда еще должна прийти пехота в этой фазе. Говоря другими словами, в конце этой фазы вы должны иметь по крайней мере одну пехоту в каждой территории на которой у вас есть наземные силы и / или истребители. **Пехота принадлежащая дружественной державе на той же территории не могут удовлетворить этому требованию.**

Если вы переместите все ваши юниты из территории которую вы контролируете, то вы попрежнему сохраняете контроль над этой территорией, пока враг не войдет в нее и не захватит ее.

Если вы переместите все ваши юниты из спорной территорией и там останутся лишь единицы другой стороны, то другая сторона немедленно будет претендовать на эту территорию (см. "Взятие под свой контроль территории», стр. 20). Если территория была первоначально под управлением державы вражеской, то держава возьмет ее под контроль (даже если она не имеет на ней своих войск). В противном случае, если есть войска, принадлежащие только одному врагу на своей территории, то держава возьмет ее под контроль, но если есть войска, принадлежащие более чем одной вражеской державе, то они должны решить между собой, кто возьмет контроль над территорией (если они не могут решить, решать вам).

### Истребители

Истребители могут двигаться на расстояние до двух территорий. При перемещении двух пространств, не имеет значения статус первого места. Она может быть зоной моря, дружественной или спорной территорией, или даже враждебной территорией. Тем не менее, истребитель должен прекратить движение в территории, на которой есть войска, принадлежащие вашей державе.

## Морские части

Морские единицы могут передвигаться на две зоны моря, за исключением крейсера, который может двигаться до трех зон. Тем не менее, большинство морских единиц должно заканчивать свое движение, когда они сталкиваются с враждебной морской зоной после того как они начинают двигаться (не считая морской зоны из которой они начали движение). Морская единица никогда не сможет войти на наземную территорию.

Подводные лодки противника и / или транспорты не создают морскую враждебную зону, так что они не блокируют движения ваших подразделений, они не могут предотвратить загрузки или разгрузки ваших транспортов в морской зоне. У игрока который совершает движение есть возможность атаковать подводную лодку противника и / или транспорт, который разделяет морскую зону с вами. Однако, если военный корабль делает такую атаку даже против транспорта, то военный корабль должен закончить свое движение в этой морской зоне.

Вполне возможно, что некоторые из ваших юнитов могут остановиться в зоне моря для нападения, а другие продолжают прохождение через эту зону моря, т.к. предполагается, что условия там не требуют, чтобы они останавливались.

**Подводные лодки:** Подводные лодки способны перемещаться незамеченными из-за их способности погружения и, следовательно, имеют специальные правила движения. Подводная лодка может двигаться через враждебную зону моря без остановки.

**Транспорт:** транспорт не может двигаться во враждебную зону моря без сопровождения хотя бы одного военного корабля принадлежащего вашей державе. Сопровождающий военный корабль может перемещаться в морскую зону в то время как транспортный корабль уже может быть в зоне. Транспорт может перевозить наземные части и / или истребители принадлежащие вашей державе или дружественных державе.

**Грузоподъемность транспорта** следующая: **любые две** пешие единицы и / или истребители. Эти военные части должны использовать весь свой ход, чтобы загрузить на и / или разгрузить из транспорта – они не могут двигаться до погрузки или после разгрузки. Транспорт могут загрузить единицы наземные и / или истребители из прилегающей территории в любой дружественной морской зоне по своему маршруту, в том числе морской зоне где транспорт начал движение. Т.о. можно загрузить единицы в более чем одной морской зоне при его перемещении. Поместите загруженные войска рядом с транспортом в морской зоне. Любые единицы на борту транспорта считаются грузом пока они не разгрузятся. Груз не может принять участие в морской битве и разрушается если транспорт уничтожен.

**Ваши единицы могут быть разгружены из вашего транспорта в тот же ход, в котором он загрузил их (если транспорт не двигался) или продолжать оставаться загруженными.** Как и погрузка, разгрузка может быть сделана только на прилегающую территорию с дружественной зоны моря. Как только войска разгрузились из транспорта, транспорт не может двигаться дальше и никакие другие единицы не могут быть загружены в него в этом ходу. Транспорт не может разгрузить на более чем одной территории в тот же ход, но он может разгрузить одну единицу, а другой остается на борту. Транспорт не может передавать подразделения непосредственно на другой транспорт.

Войска, принадлежащие дружественным державам, должны быть загружены на очереди их владельца и осуществлять на свой ход и разгрузку уже в другой ход владельца. Это верно, даже если транспорт остается в той же зоне моря.

Транспорта может разгрузить единицы во враждебную территорию как часть десанта или в спорной или в дружественной территории, как часть подкрепления из моря (см. ниже). Транспорт, который является частью морского десанта или укрепления должны закончить свое движение в дружественной зоне моря (или той, которая может стать дружественной в результате морского боя), из которого он может проводить нападения. Тем не менее, транспорт не может игнорировать подводные лодки противника, чтобы разгрузить единицы для десанта, если по крайней мере один военный корабль принадлежащей атакующей державе не присутствует также в морской зоне в конце фазы движения.

### **Морские минные поля**

Все морские зоны, которые имеют символ военно-морских баз считаются заминированными. В то время как с прилегающей территории в военно-морскую базу оспариваемую либо подконтрольную своему первоначальному владельцу входит любой корабль противника, который перемещается в или через такие морские зоны может удариться о мину. В конце этой фазы игрок, играющий на соответствующей территории (или исходный, если это оспаривается) бросает один кубик для каждого из судов, которые переехали в или через минное поле вражеской морской зоне. За каждый корабль кидается 1 кубик. Значение 1 означает удаление судна, за исключением неповрежденных кораблей, которые можно повредить.

### **Десанты и укрепление с моря**

**Десантирование** имеет место, когда вы атакуете враждебную прибрежную территорию (территорию, прилегающую к морской зоне) из прилегающей зоны моря за счет разгрузки единиц из транспортов на эту территорию (или делаете совместную атаку с обеих из одного или нескольких сопредельных территорий).

**Морское подкрепление** происходит, когда вы перемещаете единицы в оспариваемую или дружественную прибрежную территорию из соседней зоны моря за счет разгрузки единиц из транспортов на эту территорию. В любом случае, зона моря может быть дружественной или враждебной, но если она враждебна, то должно быть произведено сражение в море перед началом десанта или подкрепления.

Если морская зона, из которой вы начинаете штурм или подкрепление уже дружелюбно, вы просто разгружаете ваши юниты на территорию нападения или усиливаете во время этой фазы. Тем не менее, если зона моря враждебна, то вы будете должны сделать его дружеским морем до того когда Ваши боевые единицы могут быть разгружены. Если морская зона содержит только подводные лодки противника и / или транспортные средства и вы хотите напасть на них, а не игнорировать их, то вы должны также проводить морской бой до вашей высадки.

Если там будет морской бой, то вы просто объявите свое намерение разгрузить ваши транспорты позже. Ваши подразделения остаются на транспортах (ы) на данный момент и позволяет разгрузить в заявленной территории во время военной фазы поведения (см. "десантный и боевое подкрепления", стр. 21), если морской бой пройдет успешно.

### **Общие правила движения**

Единицы с той же стороны могут свободно перемещаться на территории, морские зоны и занимать места на транспорты друг с другом, если обе державы согласны. Все движения происходят одновременно, и должны быть завершены в этой фазе. Таким образом, как только боевая фаза началась, дальнейшее движение невозможно. Единственным исключением из этого является десантирование или подкрепление, которое должны разгрузиться после морского боя успешно завершено.

### Этап 3: Боевые действия

Сражение происходит, когда ваши юниты и юниты врагов занимают одну и ту же территорию, принадлежащих одному или нескольким противоположным державам, и вы решили совершить атаки вашими юнитами. Только на вражеские юниты можно напасть. При атаке, все подразделения в пространстве принадлежащего вашей державе должны атаковать. Вы должны атаковать только на территориях, которые стали оспаривается из-за перемещения ваших боевых единиц в территории (грубо говоря: атаки происходят на территориях, где есть враг) . Атаки на территориях, которые уже оспаривается в начале хода и в морских зонах всегда обязательны, даже если вы переместили единицы в этот ход туда.

Только одно государство может атаковать в зоне моря или спорной территории, но все вражеские силы, которые могут присутствовать на такой территории должны защищаться вместе (см. "многонациональные силы", стр. 22). Игроки должны всегда защищаться всеми войсками в пространстве в случае нападения.

Во время своего хода, Вы можете проводить атаки, в тех спорных территориях и морских зонах, в которых вы хотите. Бой в каждом пространстве происходит в то же самое время, но вы ведете боевые действия в каждой спорной территории или морской зоне отдельно и полностью, прежде чем перейдете к ведению боевых действий в следующем оспариваемом пространстве. Нападения могут быть разрешены в любом порядке, который вы хотите, однако, если есть нападения десантные или морские подкрепления (см. стр. 21), которые включает в себя морской бой, то морской бой и последующая наземная битва, если таковая имеется, должны быть решены один за другим.

Считается, что Атакующие и обороняющиеся части в каждой территории стреляют одновременно, но для удобства игры кости бросаются в следующей последовательности: атакующий, а затем защитник. С учетом корректировок, количество попаданий атакующего является количеством единиц, которые защитник потеряет, а число попаданий защитника является количеством единиц, которые атакующий потеряет. Жертвы не удаляются, пока обе стороны не бросили кубики.

#### Наземная битва

Доска битв используется только для сухопутных сражений, а не для морских сражений. Как проводить морские сражения будет объяснено в морских сражениях (см. стр. 20).

Если вы переместили любые наземные юниты во враждебные территории, которые не заняты, то сражения не будет. Просто перейдите к шагу 6 (Завершение боя) для каждой из этих территорий.

Важное понятие: борьба за спорные территории может длиться в течение любого количества раундов, но каждая атака длится всего один раунд бросков кубиков (атакующий бросает свои кости, а затем защитник бросает его или ее). Потери затем удаляются и атака закончивается.

#### Боевая Последовательность

В зависимости от типа единиц, участвующих в битве, произойдут определенные события. Каждый бой состоит из нескольких этапов.

1. Размещение кубиков на листе битв
2. Определения господства в воздухе
3. Огонь Атакующих

4. Огонь Защитников

5. Удаление потерь

6. Завершение битвы

### **Шаг 1. Размещение кубиков на доске**

Доска битв разделена на несколько областей. В верхней части графика (области, обозначенной "Defender") Защитник размещает кости, которые он будет кидать во время боя. Единицы не перемещаются с карты на боевую доску. Кубики используются в качестве представителей юнитов на карте. Это называется "загрузкой боевой доски".

Оба игрока заполняют их стороны боевой доски одновременно. Вы, как атакующий, подсчитываете количество пехоты, которая у вас есть и размещаете один кубик за каждого из них в области с надписью "атакующая пехота". Затем поместите один кубик для каждой артиллерии в область с изображением артиллерийского орудия, где написано "Attacking Artillery» (внизу в центре), один кубик для каждого из ваших танков в флажок рядом с надписью "атакующие танки», а один кубик для каждого из ваших истребителей в окно, содержащее образы летающих самолетов.

Наконец, если битва десантная (см. "Амфибия Combat Нападение и арматура", стр. 21), вы размещаете один кубик для каждого бомбардирующего линкора в область с надписью "Battleship Offshore Bombardment".

Некоторые из ваших пехотинцев и танков будут "продвигаться" на боевой доске.

Они будут перемещены в областях, которые дают им более высокие боевые характеристики. Этот сдвиг представляет преимущества, которые предоставляются общевойсковыми преимуществами во время войны. За каждое артиллерийское орудие, что у вас есть в области "Атакующая Артиллерия», одна пехотная или танковое подразделение перемещается из оригинальной области до "с артиллерией Поддержка" области. Поддерживаемые артиллерией области (Для пехоты и танков) имеют более высокий боевой номер (3 в обоих случаях). Таким образом, когда кости, представляющие эти Блоки Вы будете попадать на 3 или меньше, чем 2 или менее в базовом случае.

Защитник, в том же порядке, заполняет обороняющуюся сторону доски битвы. Однако войска защитника не получают бонусы общевойсковые, и защитник никогда не будет иметь бомбардирующего линкора.

### **Шаг 2. Определение господства в воздухе**

Если истребители присутствуют с обеих сторон, необходимо в воздушном бою определить, кто имеет превосходство в воздухе. Каждая сторона бросает один кубик для каждого из своих истребителей. **Для каждого броска при 2 или менее, один вражеский истребитель удаляется (после того, как игроки бросят кубики).** В отличие от наземной битвы, битва за господство в воздухе продолжается, пока одна из сторон не установит господство в воздухе путем уничтожения всех вражеских истребителей. Дополнительные раунды сражения не проводятся, пока одна сторона не имеет господства в воздухе.

Если одна сторона получает господство в воздухе, либо является единственным с истребителями, он или она получает господство в воздухе. Игрок с господством в воздухе немедленно переводит всю его или ее артиллерию в область с названием: "Artillery with Air Supremacy Support". Господство в воздухе обеспечивает вашу сторону высоким преимуществом в разведке на высоте ... вид на поле битвы с высоты птичьего полета, если хотите.

В дополнение к получению способности артиллерии, сторона с господством в воздухе также получает бросок на оставшиеся истребители против наземного врага в одном из следующих двух шагов.



### **Шаг 3. Огонь Атакующих частей**

Вы, будучи атакующим, кидаете все ваши кости первым. Области автоматически показывают необходимые боевые значения. Вы бросаете все кости в каждой области вместе, одну область за один раз, засчитывается попадание за каждое выпавшее значение на кубике равное или ниже указанному в секторе. Вы оставляете каждый кубик, который попал вдоль стороны защитника на боевой доске.

### **Шаг 4. Огонь Защитников**

Защитник, следуя той же базовой системы, как атакующий, бросает все свои кости в любом порядке, что бы определить попадания для вашей стороны.

Однако, атакуя (но не защищая) танки имеют специальную способность поглощать удары. Вы, как атакующий, уменьшаете количество попаданий на величину равную количеству танков у вас в бою (как минимум до нуля). За каждый танк который у вас есть, вы удаляете один кубик, что бы отменить попадание с вашей стороны Доски битв.

### **Шаг 5. Удаление потерь**

Начиная с атакующего, игроки удаляют единицы со спорной территории для каждого оставшегося попадания выброшенного против них.

Каждый игрок может выбрать любой блок в их атакующих или обороняющихся войсках в качестве жертв, в том числе истребители. Тем не менее, ни в какое время не может быть армии по крайней мере без одного пехотного подразделения. Другими словами, если у игрока одна пехота и осталось одна танковая и одна артиллерийская установка то требуется удалить два из этих трех единиц, перед удалением пехоты т.к. пехота не может быть выбрана в качестве одной из жертв, потому что это оставило бы его или ее, без пехоты. Пехота принадлежащие дружественной державе на той же территории не удовлетворяют этому требованию.

### **Шаг 6. Завершение битвы**

Если есть еще по крайней мере одна единица с каждой стороны на территории, то территория остается спорной. Однако, если все единицы с одной стороны были уничтожены, то другая сторона берет на себя управление территорией (см. "Взятие под свой контроль или иной территории ", стр. 20). Если вы, как атакующая держава, все еще имеете единицы, то сработает правило взятие этой территории. Если и вы и защитник потеряли всех юнитов в бою, но территория принадлежала вашим друзьям, то вы получаете власть над этой территорией. Если есть единицы принадлежащих к более чем одной державе, то они должны выбирать между ними, кто примет контроль над территорией (если они не могут решить, решать вам). В редком случае, если ни у одной державы не оставаться войск на территории, то территорию получает первоначальный владелец территории. Если территория является малой державой, то держава, с которой она совмещена и возьмет на себя управление. Если территория малой нейтральной державы, то никакая держава не берет на себя управление.

### **Морская битва**

Если у вас есть военные корабли (Не транспорты) в морской зоне, которая содержит вражеские корабли, то вы можете выбрать нападать на них или не нападать на них. В отличие от наземного боя, морской бой может идти в течение нескольких раундов и до тех пор, пока атакующий хочет продолжать. Вы, как атакующий, можете остановить сражение в конце любого раунд боя. Боевая последовательность:

В зависимости от типа единицы, участвующих в битве количество рулонов костей будет зависеть. Каждый тур битвы состоит из несколько этапов.

1. Атака юнитов или субмарин атакующего
2. Атака юнитов или субмарин защищающегося
3. Удаление потерь
4. Завершение или продолжение атаки

### ***Шаг 1. Атакующие части или подлодки***

Вы, будучи атакующим, берете все ваши кости в первую очередь. Во-первых, вы бросаете один кубик за подводные лодки которые у вас есть. При этом все выпавшие значения, все равные 2 или меньше попадают в цель. Далее, вы бросаете один кубик для каждого крейсера вашего, попадание на всех кубиках будет 3 или менее. Наконец, вы бросаете один кубик для каждого линкора и Вы, попадаете при значении на кубиках 4 или меньше. Транспорта не стреляют.

В конце концов когда кости брошены, общее количество попаданий записывается.

**Подводные лодки и погружение:** Всякий раз, когда подводная лодка, нападает или защищается, она имеет возможность принять решение о погрузите вместо броска кубика. Если она делает это, то она помещается на бок, что указывает на то, что он использовал его способность погружения и выходит из битвы. Подводная лодка, хотя погружается вместо стрельбы, по-прежнему учитывается при определении потерь. Если она подводой, подводная лодка все равно может быть выбрана в качестве жертвы или должна быть жертвой, если она является единственной целью. Если подводная лодка выживает после броска и погружается, то считается что она ушла с поля боя и может не участвовать или рассматриваться как жертва в любой последующий раунд сражения. В конце битвы она поверачивается назад и переходит на нормальный режим работы. Игрок может выбрать погрузить всех, некоторых или ни один из своих подводных лодок.

### ***Шаг 2. Огонь защищающихся***

Защитник, следуя той же системе, как и атакующий, кидает кубы для всех своих подразделений и записывает хиты.

### ***Шаг 3. Удалить потери***

Начиная с атакующего, игроки удаляют одну единицу с морской зоны для каждого попадания противника против них.

Каждый игрок может выбрать любую единицу в его атакующих или обороняющихся войсках, в том числе подводные лодки могут быть выбраны которые были погружены в этом раунде (Но не в предыдущих раундах). Однако, транспорты должны быть выбраны последними жертвами, когда в конце концов военные корабли были потоплены или погружены (но они могут быть выбраны до подводных лодок, которые погружены в Нынешний раунд).

**Линкор:** может принять до двух хитов. На первый хит, линкор кладется на бок, а не удаляется. Второй удар заставит его быть убранным. Поврежденный корабль можно починить только во время покупки и фазы Ремонта Единиц в ход державы владельца (см. "Фаза 1. Покупка и ремонту системы", стр. 14).

### ***Шаг 4. Продолжение или завершение атаки***

Атаки (шаги 1-4) продолжаются до того времени пока либо все единицы с одной или обеих сторон были уничтожены или атакующий (никогда защитник) отменяют атаку в этой фазе. После боя все уцелевшие части с обеих сторон остаются в морской зоне.

## Десантирование и подкрепление боевое

Если вы разгружаете единицы из одной или нескольких транспортов в территорию, вы выполняете либо десантирование или подкрепление с моря (см. "десанты и подкрепления с моря", стр. 17). Если нет морского боя, то вы уже должны были выгрузить во время фазы движения ваших юнитов и можете приступить к наземному бою (см. ниже). Однако, если вы объявили высадку или морское подкрепление в фазу движения и необходимо чтобы море было очищено от врагов для вашей высадки, т.о. в морской битве надо победить перед тем как войска смогут выгрузятся. Примечание: Обычно атакующий может проводить бои в любом порядке в котором он или она хочет. Тем не менее, если есть десантирование или подкрепление морское, которое требует морского боя, то необходимо провести морской бой перед любым наземным боем на территории, в которую морские единицы могут разгрузиться, и вы должны провести наземные бои в этих территориях сразу после выгрузки всех единиц в территорию. Только один наземный боем может быть проведен в каждой территории, поэтому Все морские единицы из моря должны быть выгружены на территорию перед боем.

### Морской бой

Морской бой проходит таким же образом, как и любой другой морской бой (см. "Морской Combat", стр. 20). Но дальнейшее



зависит от результатов боя.

Если море очищено и все вражеские единицы за исключением единиц транспорта и подводных лодок погруженных уничтожены, вы должны немедленно разгрузить Ваши транспортируемые подразделения в заявленной территории. Вы можете затем провести наземные бои при желании (наземные бои требуется в случае десантного нападения). Однако, если после разгрузки вы не захотели иметь по крайней мере одну пехотную единицу на территории, вы не можете ее загрузить. Если есть в морской зоне любое количество линкоров вы и они участвовали в бою, то, они не могут поддерживать любые десантные нападения с помощью бомбардировки (см. ниже). Если вы не в состоянии очистить морскую зону, ваши юниты должны оставаться на транспорте. В случае десантного нападения любые единицы, которые переехали в целевую территорию из других территорий должны продолжать атаковать самостоятельно.

### Наземный бой

Если вы выгрузили подразделения из транспортов во враждебную территорию (что делает ее оспариваемой т.к. происходит десант), то необходимо провести наземную битву там. Непосредственно перед боем будет



произведен упреждающий удар всей артиллерией защитников присутствующих в атакованной территории против всех Ваших разгруженных наземных войск и истребителей когда они выходят на берег. Любые другие единицы атакующие в ту же территорию, которые не были разгружены морским путем, не обстреливаются. **Защитник бросает один кубик за каждую защищающуюся артиллерию, засчитывается попадание за каждое выпавшее значения 3 или менее.** Затем вы должны немедленно удалить одну единицу за каждое попадание (атакующие танки не поглощают хиты, т.к. они привозятся на берег).

Последняя разгруженная пехота не может быть выбрана в качестве жертвы, если есть еще другие выгрузившиеся юниты .

Выжившие т.о. атакующие части затем высаживаются на территории и переходят к наземной битве.

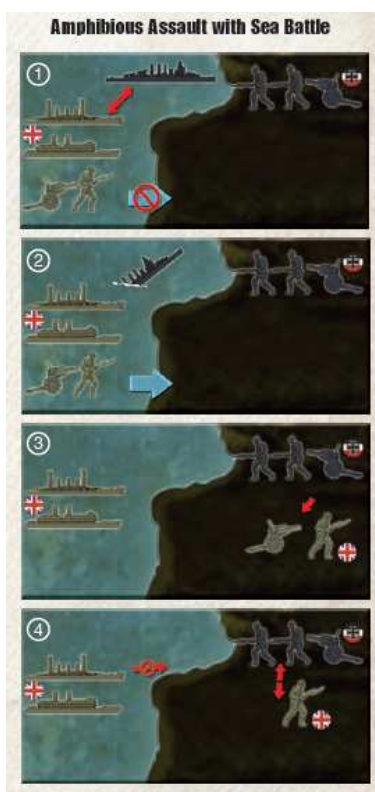
Наземные бои проводятся таким же образом, как и любой другой наземный бой (См. «Земля Combat", стр. 18), за одним исключением. Если не было морского сражения, любое количество линкоров, которые находятся в морской зоне (ах), из которых единицы выгружены с транспортов могут проводить бомбардировки.

Тем не менее, **количество кораблей, которые могут обстреливать ограничено количеством единиц, которые выгружены с транспортов.** Если более чем один десант ведется из той же зоны моря, каждый линкор может бомбардировать только в одной территории.

#### **Наземный бой – Подкрепление**

Если вы разгружаете единицы из транспорта в спорной территории (морское подкрепление), вы можете начать боевые действия там, но это не обязательно делать сейчас. Вы делаете это аналогично обычным наземным битвам (см. «Земля Combat", стр. 18). Любая артиллерия защитников на территории не может сделать упреждающий удар против ваших разгружаемых единиц и любой из ваших кораблей, которые находятся в морской зоне (ах), из которых единицы были выгружены с транспортов не могут проводить бомбардировки.

### **Этап 4: мобилизация новых войск**



Единицы, которые вы приобрели в начале хода и в настоящее время находящиеся в круге «Зона мобилизации» на игровом поле. Поместите все новые единицы наземные и истребители на территорию столицы вашей державы. Игрок за Британскую Империю также может размещать любое количество войск и истребителей в Индии, которые представляют войска из Тихого океана британских колоний прибывающие в Бомбей. Если после мобилизации новых единиц на территории, нет по крайней мере, одной из пехотных ваших войск в ней, то вы должны вернуть одну наземную единицу или истребителя по вашему выбору, что бы вы мобилизовали вместо этого пехоту (вы не получите возврат денег за разницу в стоимости подразделений). Поместите все новые морские единицы в любой морской зоне, которая имеет военно-морскую базу с символом территории, к которые были изначально под вашим контролем (имеется эмблема вашей державы), и в настоящее время не контролируется врагом. Если имеется более чем одна такая зона моря, вы можете разделить ваши новые единицы между ними в любом порядке, как вы хотите. Новые юниты могут войти в игру даже в спорной территории или во враждебной зоне моря. Никакого боя не происходит, поскольку фаза ведения боев закончилась.

### **Фаза 5: Сбор доходов**

**На этом этапе, вы** зарабатываете доход для финансирования будущих операций. Посмотрите национальный уровень производства вашей державы (обозначаемый вашим маркером контроля) на треке национального производства. Это сумма дохода ИРС которую вы производите. Возьмите это количество из банка и добавьте его в общее число денег в казне вашей державы. Если ваша столица находится под контролем врага, вы не можете получить доход.

### **Неограниченная подводная война**

Немецкий игрок может заявить, что он или она начнет неограниченную подводную войну в любое время игры. Как только это будет объявлено, Германия будет проводить атаки подводных лодок и против Соединенных Штатов и по маршрутам доставки Британской империи в ходе их соответствующих фазов Сбор доходов. На каждом из этих ходов держав, Германский игрок бросает 1 кубик для каждой немецкой подводной лодки в морских зонах 2, 7 и / или 8. За каждый

бросок равный 1 или 2 у державы вычитается 1 ИРС из дохода, который он собирает во время этой фазы (не меньше нуля).

## **Победа в игре**

Если союзники контролируют Берлин и по крайней мере одну столицу Центральной державы в конце хода Османской империи игрока, то они выигрывают войну. Если Центральный союз держав имеет не менее двух союзных столиц, один из которых должен быть Париж или Лондон, то в конце хода игрока Соединенных Штатов, они выигрывают войну.

## **Взятие под контроль территории**

Если держава берет под свой контроль территорию, то захватив ее в бою или из-за отступления врагов в которую вы просто вошли, Вы размещаете маркер управления вашей державы на территории и измените национальное производство вашей державы на треке. Национальное производство увеличивается на величину МПК захватываемого региона.

## **Освобождение территории**

Если вы захватили территорию, которая была первоначально под контролем другой державы на вашей стороне, вы "Освобождаете" территорию. Вместо того, чтобы взять под контроль территорию, первоначальный владелец восстанавливает контроль и соответственно регулирует национальный уровень производства этой державы. Однако, если столица первоначального владельца находится в руках противника в конце фазы, в которой иначе пришлось бы освободить территорию, Вы захватили территорию. Вы увеличиваете национальный уровень производства вместо этой державы.

## **Захват и Освобождение Столиц**

Если вы захватили столицу вражеской державы (Вена, Москва, Берлин, Париж, Лондон, Константинополь, Рим, или Вашингтон, округ Колумбия), следуйте тем же правилам как для захвата территории выше. Добавьте захваченные доходы к вашему национальному производственному уровню.

Кроме того, вы соберете все неизрасходованные деньги из казны первоначального владельца захваченной столицы. Например, если Германия захватывает Москву в то время как русский игрок держит любое количество денег, все деньги сразу же передаются игроку за Германию. Вы забираете эти деньги, даже если ваша собственная столица в руках врага.

Первоначальный владелец захваченной столицы по-прежнему в игре, но не может собирать доход от любых территорий, которые он по-прежнему контролирует и не может приобрести новые юниты. Игрок пропускает все фазы, кроме движения и боевых действий, пока столица не освобождена. Если эта держава или одна из союзников освобождает столицу, то другие территорий, которые изначально были под управлением владельца освобожденной столицы, но в настоящее время находящиеся в руках дружественных держав также возвращаются владельцу немедленно. Первоначальный владелец может вновь собирать доходы, в том числе с территорий возвращенных под управление этой державе.

Вы не забираете деньги у контролирующей державы когда вы освобождаете столицу. Например, если Игрок за Британскую империю занимает Париж из рук Германии, Игрок Германии не отдает деньги.

## Многонациональные силы

Единицы из одного союза могут располагаться на территории или морской зоне, составляя многонациональные силы. Такие силы могут защищаться вместе, но они не могут атаковать вместе. (Это не значит, что державы могут поделиться доходами; только держава, которая контролирует территорию, собирает доход с этой территории).

### Атакующий

Многонациональные силы не могут атаковать на одной территории вместе, потому что каждая держава атакует собственными единицами только в собственный ход. В территории, где происходит сражение, любые единицы, которые принадлежат дружественной державе к атакующему (кроме груза на атакующем транспорте) не могут участвовать в битве в любом случае. Такие единицы не могут быть выбраны в качестве жертв в бою. Отряд может совершать десантирование или укрепить прибрежную территорию из транспорта дружественной державы, но только в ход владельца наземных сил.

### Защищающийся

Когда пространство, содержащие многонациональные силы подвергается нападению, все подразделения в этом пространстве защищаются вместе. Если обороняющиеся части принадлежат державам под контролем разных игроков, то эти игроки взаимно определяют жертв. Если они не могут договориться, то атакующий выбирает.

## Транспортировка многонациональных сил

Транспорт принадлежащий дружественной державе может загружать и разгружать ваши юниты и / или истребители. Это три этапа:

- Вы загрузите единицы на борт пустого транспорта в ваш ход.
- Владелец транспорта перемещает его (или нет) в ход этой державы.
- Вы разгружаете ваши юниты на ваш следующий ход.