

Politische Aktionspunkte erhält man folgendermaßen:

- Vor jeder Produktionsrunde erhält jede Spielernation einen (1) PAP
- Wenn eine Spielernation eine Große Schlacht gewinnt, erhält sie einen (1) PAP.
- Wenn eine Spielernation einen Krieg gewinnt, erhält sie zwei oder einen (2 oder 1) PAP
  - Das gilt, wenn eine Nation besiegt wird. Die erste Nation, die mit der besiegten im Krieg war, erhält 2 PAP, die zweite Nation, die mit der besiegten im Krieg war, erhält 1 PAP. Alle anderen eventuell noch am Sieg beteiligten Nationen gehen leer aus.
- In seinem eigenen Produktionszug kann jeder Spieler PAP kaufen, und zwar bekommt er für jeweils 10 PP einen (1) PAP.

### Politische Aktionen

Den Spielern stehen die Politischen Aktionen folgender Liste zur Auswahl. Diese Aktionen können jederzeit ausgeführt werden, vorausgesetzt der Spieler hat die dafür erforderlichen PAP.

#### ▪ Diplomatische Offensive

**Kosten = 2 PAP**

Eine Diplomatische Offensive ist nichts anderes als der Versuch, den diplomatischen Status einer Nation auf der „Diplomatietabelle“ auf oder ab zu bewegen. Ist z. B. die anvisierte Nation gegenüber der eigenen Nation neutral, wird sie durch eine erfolgreiche Diplomatische Offensive zum Verbündeten. Wenn sie Verbündeter einer anderen Nation ist, wird sie durch eine erfolgreiche Diplomatische Offensive dieser Nation gegenüber neutral. Je nachdem, was für eine Nation das Ziel einer Diplomatischen Offensive ist, gibt es davon drei verschiedene Arten:

- **Spielernation** (Eine der sieben Großen Nationen, die von Beginn an einem Spieler gehörte):

Eine Diplomatische Offensive gegen eine andere Spielernation ist sehr einfach. Der Spieler, der den diplomatischen Status ändern möchte, zahlt 2 PAP und kündigt die Offensive an, die Zielnation erwidert das Angebot durch Zustimmung oder Ablehnung. Auf jeden Fall sind die eingesetzten PAP aber verloren. Wurde das Angebot akzeptiert, wird der Kontrollmarker auf der Diplomatietabelle entsprechend verschoben.

- **Neutrale Kleine Nation** (Eine Region die nicht einer Großen Nation gehört): Eine Diplomatische Offensive gegen eine Kleine Nation ist der Versuch, diese zum Verbündeten zu machen. Die Spielernation erhält die Kontrolle über die Kleine Nation (sie „gehört“ ihr nun) und ihre Truppen. Wer das versucht, muß 2 PAP zahlen und mit zwei Würfeln werfen. Ist das Ergebnis 9 oder höher (8 oder höher falls er einen Anführer in der Kleinen Nation stationiert hat) ist der Versuch von Erfolg gekrönt und der Spieler erhält die Kontrolle über diese Region (er setzt einen eigenen Kontrollmarker darauf). Er bekommt ebenfalls kostenlose Einheiten (die Armee der Kleinen Nation), welche in diese Region, die sich nun dem Einflußbereich der Spielernation angeschlossen hat, gesetzt werden. Es wird durch (mindestens) dreimaligen Würfelwurf mit einem Würfel bestimmt, wie viele Einheiten dies sind:

1 - 4 Infanterie (5 und 6 werden ignoriert), 1 - 2 Kavallerie und 0 – 1 Artillerie (1, 2, 3 bedeuten 1 bzw. 0 und 4, 5, 6 bedeuten 2 bzw. 1). Der Spieler kann dafür Figuren seiner eigenen Farbe nehmen (der französische Spieler kann in historischen Spielen für seine Verbündeten hellblaue Figuren nehmen).

Kleine Nationen, die auf diese Weise zum Alliierten einer Großen Nation werden, gelten dann als Bestandteil der Großen Nation. Ein Fehlversuch hat keine negativen Auswirkungen, außer dem Verlust von 2 PAP.

- **Neutrale Große Nation** (Eine der sieben Großen Nationen, die nicht von Beginn an einem Spieler gehörte): Eine Diplomatische Offensive gegen eine Neutrale Große Nation

ist der Versuch, die Kontrolle über diese Nation und ihre Streitkräfte zu ändern. Falls die anvisierte Neutrale Große Nation von keiner anderen Nation kontrolliert wird, gibt eine erfolgreiche Diplomatische Offensive dem Spieler die Kontrolle über diese Nation, bis eine andere Spielernation ihrerseits eine erfolgreiche Diplomatische Offensive gegen diese Neutrale Große Nation führt, wodurch diese wieder „unkontrolliert“ wird, ebenso, falls sie in einem Krieg verliert.

Wenn eine aktive Neutrale Große Nation wieder „unkontrolliert“ wird, enden irgendwelche Kriege, die sie vielleicht gerade geführt hat, sofort. Wenn ein Spieler eine Diplomatische Offensive gegen eine Neutrale Große Nation führt, zahlt er 2 PAP und würfelt mit zwei Würfeln. Ist das Ergebnis gleich oder geringer als der „Diplomatiwert“ (s. u.) zwischen diesen beiden Nationen, ist der Versuch erfolgreich und der Spieler kontrolliert nun diese Neutrale Große Nation. (Das wird durch die Anzeige einer Allianz zwischen diesen Nationen auf der Diplomatietabelle deutlich gemacht.) Schlägt der Versuch fehl, passiert nichts, außer dem Verlust von 2 PAP.

#### DIPLOMATIEWERT

Die Diplomatiwerte sind in den „Nationentabellen“ jedes Szenarios im Anhang des Regelheftes zu finden. (Die Spielernation, welche die Offensive versucht, steht auf der linken Seite, die anvisierte Neutrale Große Nation oben).

#### ▪ Annexion einer Region

**Kosten = Unterschiedlich (s. u.)**

Die Annexion einer Region ist der vorrangige Weg, auf dem die Kontrolle einer Region wechselt. Nachdem eine Nation eine Region annektiert hat, wird der Kontrollmarker dieser Nation in die Region gesetzt, um das Besitzrecht anzuzeigen. Falls dort vorher ein anderer Kontrollmarker war, wird er entfernt. Es gibt drei Arten der Annexion:

- **Region, die einer Großen Nation gehört (Nicht-Heimatlandregion)**

**Kosten = 1 PAP**

Regionen dürfen einer Großen Nation nur dann genommen werden, wenn diese gerade einen Krieg verloren hat (wenn sie um Frieden gebeten hat). Direkt nach Kriegsende findet ein „Kongress“ statt, auf dem festgelegt wird, wie viele Regionen der Unterlegene verliert und welchem der Sieger diese zugesprochen werden. (s. u. Um Frieden bitten).

- **Region, die einer Großen Nation gehört (Heimatlandregion) Kosten = 2 PAP**

Hierfür gilt gleiches wie zuvor, außer daß es den Sieger 2 PAP kostet, eine Heimatregion einer anderen Nation zu annektieren. Die Hauptstadtregion einer Nation kann erst annektiert werden, nachdem alle ihre anderen Heimatregionen annektiert wurden.

- **Neutrale Kleine Nation**

**Kosten = 1 PAP**

Spielernationen können jederzeit während ihres Spielzuges die Annexion einer beliebigen Kleinen Nation erklären, falls sie dort mindestens eine Militäreinheit stationiert haben. Nach der Absichtserklärung würfelt der Spieler um zu sehen, ob die Kleine Nation Widerstand leistet oder den Anschluß gestattet. Es wird mit einem Würfel gewürfelt. Falls das Ergebnis „5“ oder höher ist (unter Berücksichtigung der unten aufgeführten Modifikatoren), war der Versuch erfolgreich und es gibt keinen Widerstand. Ist das modifizierte Ergebnis jedoch geringer als „5“, verteidigt sich die Kleine Nation mit ihrem Militär.

#### MILITÄREINHEITEN KLEINER NATIONEN (würfeln)

1 bis 4 Infanterie, 1 bis 2 Kavallerie und 0 bis 1 Artillerie (s. Diplomatische Offensive Neutrale Kleine Nationen).

## MODIFIKATOREN:

- Es wird "1" zum Würfelergebnis hinzugezählt, falls die annektierende Nation 4 - 6 Militäreinheiten in der Kleinen Nation hat.
- Es wird "2" zum Würfelergebnis hinzugezählt, falls die annektierende Nation 7 oder mehr Militäreinheiten in der Kleinen Nation hat.
- Es wird "1" zum Würfelergebnis hinzugezählt, falls die Kleine Nation benachbart zu irgendeiner Region ist, die der annektierenden Nation bereits gehört.
- Es wird "1" vom Würfelergebnis abgezogen, falls irgendeine der Großen Nationen im Krieg mit der annektierenden Nation ist. Große Nationen können einer annektierenden Nation unmittelbar nach deren Absichtserklärung den Krieg erklären.

Falls eine Kleine Nation der Annexion Widerstand leistet, wird sie gegebenenfalls sofort einer Spielernation „einverleibt“, die gerade im Krieg mit der annektierenden Nation ist, genau so als wenn eine Diplomatische Offensive gegen diese Kleine Nation stattgefunden hätte (ohne Kosten von PAP) (s. o.). Falls mehrere Nationen im Krieg mit der annektierenden Nation sind, wird gewürfelt, welche die Kontrolle über die Kleine Nation erhält. Falls es keine Nation gibt, die mit der annektierenden Nation Krieg führt, werden die hellblauen Figuren als Armeefiguren der Kleinen Nation eingesetzt und im Siegesfall wieder entfernt. Falls die kleine Nation aber in der ersten Schlacht verliert, legt der annektierende Spieler einen Kontrollmarker seiner Spielernation in diese Region.

### ▪ **Um Frieden bitten** **Kosten = 2 PAP**

Um Frieden bitten bedeutet, daß die Große Nation den Krieg verloren hat, den sie gerade führt. Große Nationen bitten um Frieden aus drei Gründen:

- 1) Der diese Nation kontrollierende Spieler beschließt, den Krieg zu beenden (freiwillig).
- 2) Die Nation hat eine Schlacht verloren, in der 6 oder mehr ihrer Einheiten vernichtet wurden UND hat es nicht geschafft, ihren „Belastungswert“ zu würfeln (s. u.) (unfreiwillig).
- 3) Feindliche Truppen haben die Hautstadtregion der Nation eingenommen UND die Nation hat es nicht geschafft, ihren „Belastungswert“ zu würfeln (s. u.) (unfreiwillig).

Nachdem eine Nation um Frieden gebeten hat, werden alle Nationen, die mit ihr zuvor im Krieg waren, ihr gegenüber neutral (das muß sofort auf der Diplomatiertabelle angezeigt werden). Der Verlierer verliert 2 PAP, die Gewinner erhalten PAP: Die erste Nation, die dem Verlierer den Krieg erklärt hatte, erhält 2 PAP, die zweite 1 PAP, alle anderen, die später kamen, nichts. Nach Kriegsende darf keine der Siegnationen der unterlegenen Nation ein Jahr lang (12 Runden) den Krieg erklären, der Unterlegene kann dies aber seinerseits tun.

Direkt nach Kriegsende teilen die Sieger den Kuchen unter sich auf. Nacheinander und immer reihum annektieren sie jeweils eine Region. Die erste Nation, die dem Verlierer den Krieg erklärt hatte, wählt zuerst, dann die zweite usw. bis niemand mehr eine Region mehr annektieren will oder sich dies leisten kann (s. o. Annexion einer Region). Der Verlierer kann natürlich mit den Siegern verhandeln, um sie in ihren Entscheidungen zu beeinflussen.

### ▪ **Aufbruch verursachen** **Kosten = 1 PAP**

Wenn diese Aktion gewählt wird, findet in einer beliebigen, vom verursachenden Spieler gewählten, Nicht-Heimatlandregion ein Aufbruch statt. (Drei traditionell aufsässige Heimatlandregionen können ebenfalls ausgewählt werden: Irland, Vendee, Don Basin). Wenn das passiert, wird ein Marker „Aufbruch“ (Uprising) in die gewählte Region gelegt. Bis zu seiner Entfernung erhält der Eigentümer dieser Region dort keine PP. Falls es sich um

eine Heimatlandregion handelt, können dort feindliche Truppen auf amphibischem Wege ohne Nachteil landen, es bilden sich dort auch keine Milizen zur Verteidigung (s. Amphibische Bewegung).

Ein Aufbruch kann von der Nation, der diese Region gehört, niedergeschlagen werden (der Marker wird entfernt), indem sie militärische Einheiten dorthin zieht. Zum Ende jedes Spielzuges der besitzenden Nation, in der sie dort Einheiten hat, würfelt der Spieler mit zwei Würfeln. Falls das Ergebnis gleich oder kleiner als die Anzahl seiner militärischen Einheiten in dieser Region ist, wird der Aufbruch niedergeschlagen. Andernfalls verliert er eine seiner dortigen Einheiten, nach seiner Wahl.

### ▪ **Region befreien** **Kosten = 1/2 PAP (2 für 1)**

Nachdem eine Spielernation eine andere Nation im Krieg besiegt hat, kann der Sieger beschließen, dem Verlierer gehörende Regionen zu „befreien“. Der Spieler benennt die zwei von ihm gewählten Regionen während seines Zuges im „Kongress“ (s. Um Frieden bitten) und zahlt ½ PAP pro Region. Die Kontrollmarker werden dann von den beiden Regionen entfernt und diese kehren zum ursprünglichen Besitzstatus zurück: Kleine Nationen werden wieder unabhängig, Heimatlandregionen unterliegen wieder der Kontrolle der eigenen Nation.

### ▪ **Bruch eines Bündnisses** **Kosten = 1 PAP**

Eine Spielernation kann jederzeit gegen Zahlung von 1 PAP ein von ihr geschlossenes Bündnis brechen. Ihre Kontrollmarker werden auf der Diplomatiertabelle entsprechend von Allianz auf neutral verschoben. Truppen, die in irgendwelchen Regionen zusammen mit Truppen des ehemaligen Bündnispartners stehen, müssen diese sofort verlassen, es sei denn es wird direkt der Krieg gegen den vorherigen Partner erklärt oder das „Passierrecht“ wird gewährt. Falls alle für diese Bewegung in Frage kommenden Regionen dem vorherigen Partner gehören oder von diesem besetzt sind, können die Truppen direkt in die eigene Hauptstadtregion versetzt werden, falls diese nicht durch feindliche Truppen besetzt ist. Falls Truppen beider ehemaliger Bündnispartner zum Ende des Zuges, in dem die Allianz gebrochen wurde, in derselben Region sind, und kein „Passierrecht“ gewährt wurde, kommt es unweigerlich zum Kampf, ob sie wollen oder nicht (ohne daß dafür notwendigerweise ein Krieg erklärt worden sein muß).

### ▪ **Passierrecht** **Kosten = 0 PAP**

### ▪ **Kriegserklärung** **Kosten = 1 PAP**

Spielernationen können jederzeit einer anderen Großen Nation den Krieg erklären. Das wird durch Kontrollmarker auf der Diplomatiertabelle entsprechend angezeigt. Dabei muß auf die Reihenfolge geachtet werden, in der Nationen einer anderen Nation den Krieg erklären. Die erste Nation, die der anderen den Krieg erklärt hat, muß ihren Marker oben in das entsprechende Feld legen, die anderen in Reihenfolge ihrer jeweiligen Kriegserklärung darunter. Die Einheiten der miteinander im Krieg befindlichen Nationen können dann jeweils in Regionen des Gegners einfallen, wo dann anschließend Schlachten geschlagen werden. Ein Krieg zwischen zwei Nationen kann nur dadurch enden, daß eine der beiden um Frieden bittet oder beide einen Waffenstillstand vereinbaren.

### ▪ **Waffenstillstand erklären** **Kosten = 1 PAP pro Partei**

Zwei gegeneinander Krieg führende Spielernationen können übereinkommen, den Kriegszustand ohne einen Sieger zu beenden. Das kostet jeden 1 PAP, da sie beide bewiesen haben, daß sie nicht stark genug sind, den Krieg zu gewinnen. Diese Politische Aktion beendet den Krieg der beiden (was entsprechend auf der Diplomatiertabelle angezeigt werden muß), hat jedoch keinerlei Einfluß auf Kriege mit anderen Nationen, die diese beiden oder einer von ihnen eventuell führen.