

**В атаку!**  
**Attack!**  
**Расширенный вариант.**

**Игровое поле.**

Дополнительное игровое поле представляет собой восточную часть мира на момент 1935 года. Дополнительное игровое поле кладется рядом с основным полем и таким образом формирует одну большую карту мира. Большое игровое поле рекомендуется для игры вчетвером или более. Однако правила не запрещают играть двум игрокам на большом игровом поле или наоборот четверем игрокам на малом игровом поле. При игре на малом поле, рекомендуется играть на западном фрагменте мира, для более сбалансированной игры.

При игре на большой карте она считается замкнутой в районе Тихого Океана, т.е. морские пути уходящие за восточный край карты продолжают на западном краю карты, и наоборот. Движение по таким морским путям производится за одно действие.

Океаны и моря поделены на морские зоны. В отличие от начальной игры, в расширенной игре отменяется все правила контроля морских путей. Теперь каждый игрок имеет фигурки морских судов. Морские суда могут за действие переместиться на одну или две морских зоны. Морские суда не могут заходить в морскую зону Арктики.

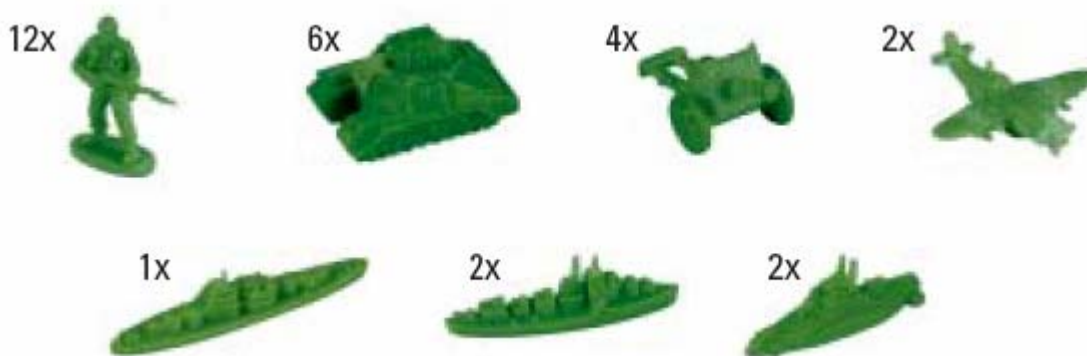
В восточной части карты имеются цепочки островов со своими названиями. Трактуйте их как отдельные земные области (каждая цепочка одна единая зона). Острова, не имеющие названия, не принимают участия в игре и не могут быть заняты наземными войсками.

**Начальная расстановка.**

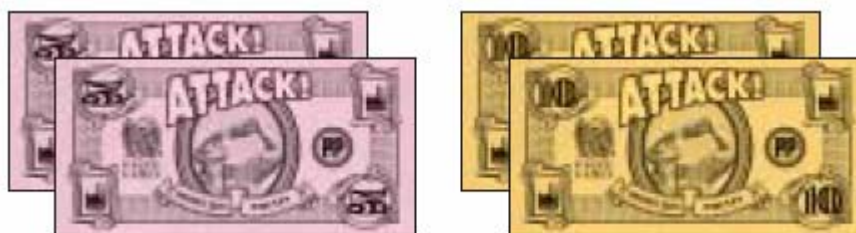
**Шаг 1.**

Каждый игрок выбирает себе цвет армии на всю игру. Игроки перед началом игры получают следующие компоненты:

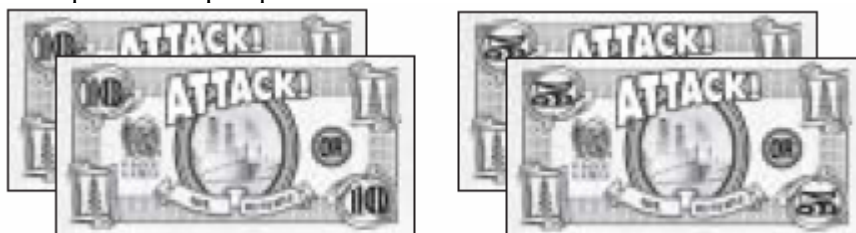
Игровые фигурки: 12 пехотинцев, 6 танков, 4 артиллерии, 2 самолета, 1 линкор, 2 эсминца и 2 подводные лодки.



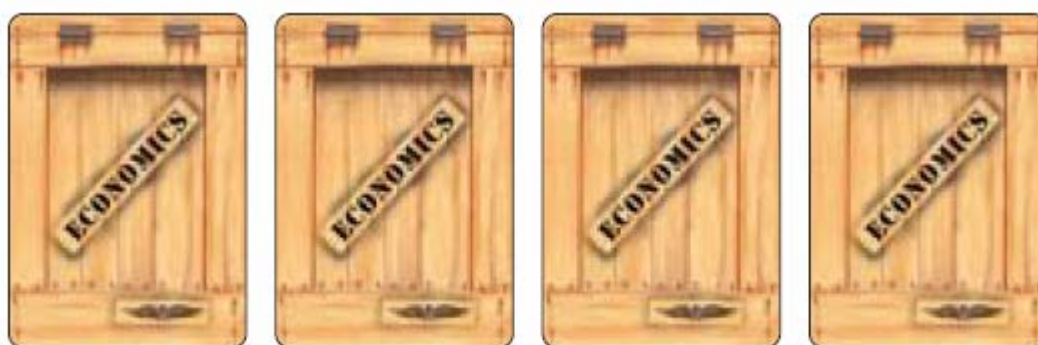
30 ваучеров продукции



30 нефтяных сертификатов



С расширенным комплектом игры поставляются дополнительные экономические карты. Они не тянутся случайным образом, а разыгрываются на аукционе. Не смешивайте дополнительные карты с экономической колодой, а отложите их отдельно рядом с ней. В начале игры игроки не получают дополнительные экономические карты. Игроки получают 4 экономические карты стандартным образом.



Перемешайте политическую колоду карт и раздайте каждому игроку по 4 карты. Остальные карты положите рубашкой вверх рядом с игровым полем. Каждый игрок в конце своего хода или когда он захватил или присоединил новый нейтральный регион, будет брать одну карту из политической колоды.



В начале игры никто из игроков не получает карты из технологической колоды. Перемешайте карты технологий и положите колоду рядом с остальными колодами.

## Шаг 2.

Броском двух кубиков выясняют очередность ходов. Игрок, выбросивший на кубиках наибольшую сумму, ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке.



### Шаг 3.

Начиная с первого игрока, каждый игрок располагает один свой юнит пехоты на ничейной области карты. Как только фигурка пехотинца помещается на какую-либо область, она считается принадлежащей соответствующему игроку. Повторите описанный процесс еще 3 раза. Таким образом, каждый игрок располагает на карте 4 юнита пехоты.



### Шаг 4.

Начиная с первого игрока, каждый игрок может выбрать любой имеющийся у него в наличии наземный или морской юнит и расположить на территории, являющейся его собственностью. Все морские юниты должны быть расположены в любой одной морской зоне, где нет морских судов других игроков. Повторите описанный процесс 5 раз, расположив 5 юнитов на карте.

### Шаг 5.

Начиная с первого игрока, расположите фигурку столицы на одном из регионов являющейся собственностью игрока.



### Шаг 6.

Каждый игрок случайным образом выбирает политический строй своего государства. Для этого он из кучи перемешанных фишек с картинками государственных строев случайным образом тянет одну фишку и располагает ее рядом со своей столицей. Если столица игрока будет захвачена, то фишка забирается с доски и кладется перед игроком. Количество фишек в куче зависит от количества игроков в игре.

От 2 до 4 игроков	4 фишки, по одной каждого типа
5 игроков	5 фишек, по одной каждого типа + 1 выбранная случайным образом
6 игроков	6 фишек, по одной каждого типа + 2 выбранные случайным образом
7 игроков	7 фишек, по одной каждого типа + 3 выбранные случайным образом
8 игроков	8 фишек, по две каждого типа

Для баланса игры лучше избегать более одного фашистского игрока в игре менее 8 человек. Для игры 7 или 8 человек нужны дополнительные пластиковые фигурки дополнительных цветов.

Далее на все нейтральные регионы картинкой вниз располагаются такие же фишки. Таким образом, определяется государственный строй всех нейтральных регионов.

**Теперь вы готовы к игре.**

## Ход.

В каждый свой ход игрок может совершить так много действий, насколько ему позволяют сделать это его ресурсы. За каждое первое действие игрок должен заплатить 1 нефтяной сертификат, за следующее действие 2 сертификата, за третье подряд действие 3 сертификата и т.д. Игрок должен завершить свое действие, прежде чем начать другое. Игрок может предпринять следующие действия:

Передвижение.

Перемещение юнитов и решение исхода сражений.

Стратегическое перемещение.

Перемещение юнитов по своим территориям на большую дистанцию.

Постройка новых юнитов.

Постройка новых юнитов за очки продукции.

Дипломатический нажим.

Попытка присоединить нейтральный регион дипломатическим путем.

Игра политической картой.

Игра любым количеством политических карт, имеющихся на руках игрока (включая те, которые игрок вытащил как следствие игры другими картами).

Начало аукциона за карту торговли.

Игрок ставит 20 или более ваучеров продукции в попытке получить карту джокер “торговля”.

Исследование новых технологий.

Игрок может попытаться открыть новую технологию, которая даст преимущество перед другими игроками в военной, экономической или политической сфере.

Торговля с другими игроками.

Игрок может меняться с другими игроками, следующими вещами: очками продукции, экономическими картами, нефтяными сертификатами, политическими картами. Для торговли между игроками их столицы должны соединяться торговый путь, не имеющий каких-либо препятствий.

Стратегическая бомбардировка.

Игрок, располагая авиацией, может производить бомбардировку вражеской экономики, с целью вывести экономические карты иного игрока из игры на один ход.

Налет на караван.

Игрок атакует торговые пути иного игрока с помощью подводных лодок. Один успешный налет временно выводит из игры соответствующую карту “торговля”, а два налета заставляют игрока скинуть карту с рук.

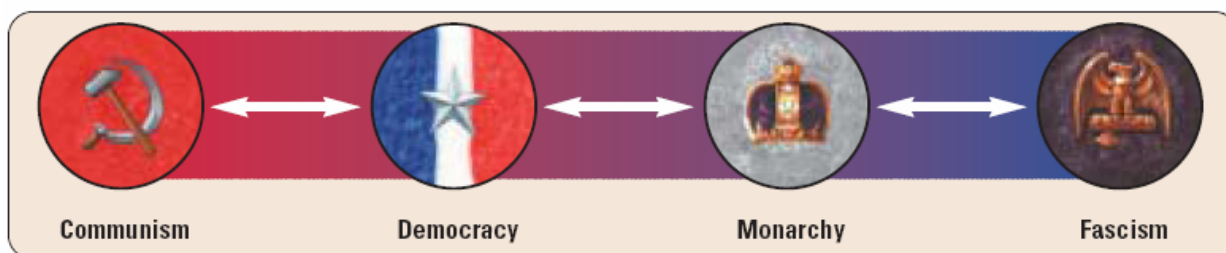
Некоторые действия можно совершать лишь раз за ход, а некоторые действия можно совершать несколько раз за ход. Обычное перемещение, дипломатический нажим, стратегическая бомбардировка и налет на торговые караваны могут быть выполнены лишь раз за ход.

После того, как все игроки закончат свои ходы, заканчивается раунд. После того, как заканчивается раунд и перед тем как начнется новый раунд, происходят следующие три вещи:

- 1) Все игроки получают нефтяные сертификаты и ваучеры продукции.
- 2) Каждый игрок берет сверху колоды политических карт одну карту.
- 3) Меняется игрок, который будет ходить первым в следующий ход. Право первого хода передается по часовой стрелке. Желательно иметь какой-либо предмет, который будет передаваться по кругу, и указывать первого игрока.

### **Политический строй.**

В игре применяются следующие политические строи: коммунизм, демократия, монархия и фашизм. В начале игры игроки случайным образом выясняют политический строй своего государства. Все области, принадлежащие одному игроку, имеют один и тот же политический строй. Спектр политических строев выглядит следующим образом:



Коммунизм представляет собой крайнее левое звено политического спектра, а фашизм крайнее правое. Спектр определяет как далеко ваше правительство от правительства тех стран, на которые вы пытаетесь воздействовать политическим путем. Так, например, коммунизм находится в одном шаге от демократии, в двух шагах от монархии и в трех от фашизма. В отличие от действительности в игре фашизм и коммунизм не стоят рядом друг с другом (спектр не замкнут).

### **Нейтральные области.**

Область, не принадлежащая ни одному из игроков, считается нейтральной. Каждая нейтральная область имеет фишку государственного строя, лежащую на ней. Каждый раз, когда игрок захватывает военным путем нейтральную область, или присоединяет ее дипломатическим путем, происходит следующее:

- 1) Фишка государственного строя убирается с доски.
- 2) Игрок берет одну политическую карту.
- 3) Игрок берет одну экономическую карту.
- 4) Если область была присоединена дипломатическим путем или в результате игры политической картой, игрок получает один юнит пехоты и располагает его в присоединенной области.

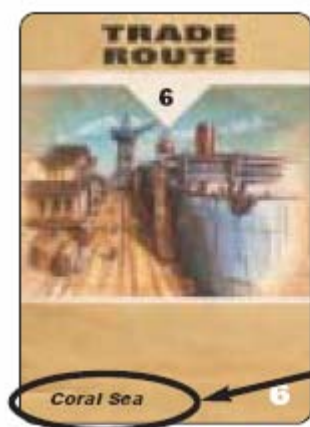
### **Ваучеры продукции и нефтяные сертификаты.**

Ваучеры продукции служат своеобразными денежными средствами в игре. Ваучеры служат для отслеживания очков продукции, которые генерирует экономика игрока каждый ход. Нефтяные сертификаты служат для отображения нефтяного резерва каждого из игроков. Нефтяные сертификаты тратятся каждый раз при совершении действия игроком в свой ход. Первое действие за ход стоит 1 сертификат, второе 2 сертификата, третье 3 и т.д. В отличие от начальных правил, игроки не ограничены тремя действиями за ход. За ход игрок может совершать столько действий, сколько позволяет наличие нефтяных сертификатов.

### Экономические карты.

Новым типом экономических карт являются карты “торговли”. Эта карта отличается от всех остальных экономических карт. Карта не берется при захвате новой области, а получается при выигрыше аукциона. Дополнительные карты образуют отдельную колоду, а не смешиваются с остальной колодой. На руках игрока “торговля” служит джокером и может считаться картой любого типа (нефть, минералы, фабрики и т. д.). Игрок каждый ход волен выдавать эти карты за любой другой тип, для того чтобы формировать наборы карт.

Если игрок начинает аукцион за обладание подобной картой, то он должен поставить начальную ставку в 20 ваучеров продукции или более. Далее все игроки по часовой стрелке либо увеличивают ставку, либо пасуют. Игрок, выигравший аукцион, платит в банк соответствующее количество ваучеров и берет случайным образом одну карту “торговля”.



Каждая карта содержит название морской зоны. Эта зона представляет морские пути, на основе которых и основана торговля. Если игрок хочет атаковать караваны в той или иной зоне, он должен иметь в ней подводную лодку (или несколько подводных лодок) и выбрать действие “налет на караваны”.

Карта торговли и торговля между игроками это разные вещи!

### Технологические карты.

При выборе действия “исследование новых технологий” игрок может попытаться совершить открытие и использовать его в своих целях. Для этого игрок платит в банк желаемое количество ваучеров продукции и кидает два кубика. Для успешного исследования, игрок должен выкинуть на двух кубиках сумму 10 или более. Необходимая сумма 10 уменьшается на 1 за каждые 5 инвестированных очков продукции. В случае успеха игрок тянет случайным образом одну карту из колоды технологических открытий. Эффект от технологического открытия действует только на его обладателя, но не на других игроков. В случае провала броска игрок теряет ваучеры и не получает карту из колоды технологических открытий.

### Политические карты.

Политические карты представляют достижения вашего правительства в дипломатии, шпионаже и пропаганде. Игра этими картами поможет в борьбе вашего государства и его союзников с врагами, а так же усилит ваше влияние на нейтральные страны.

#### Получение карт.

Каждый игрок получает в начале игры 4 политических карты и тащит из колоды одну карту в конце каждого раунда (раунд заканчивается, когда закончат ходить все игроки). Игрок так же получает одну политическую карту при захвате нейтральной области. Нейтральная область может быть захвачена военным путем, в результате политического нажима или в результате игры политической картой. Игрок не получает политической карты в результате захвата области, принадлежащей другому игроку.

Игра политической картой.

При выборе действия “игра политической картой” игрок может сыграть одной картой или несколькими картами сразу. Действие карт продолжается до тех пор, пока игрок не объявит о конце действия или у него на руках не закончатся карты. Играя картами, игрок выкладывает их картинками вверх в колоду карт, вышедших из игры. Если политическая колода карт заканчивается, то карты из использованной колоды перемешиваются и образуют новую колоду.

Если игрок не имеет в наличии региона, содержащего его столицу, то он не может играть политическими картами.

Некоторые политические карты имеют надпись “BLOCK”. Этими картами игрок должен играть не в свой ход, а в ход иного игрока. Как только игрок объявил о том или ином действии, вы можете немедленно сыграть соответствующей картой, чтобы отменить это действие. Игра блокирующими картами не стоит нефтяных сертификатов. Игрок может сыграть блокирующей картой, даже если он не является целью действия оппонента. Карты шпионажа и наемного убийцы могут быть заблокированы картой контршпионажа. Карта двойного агента воздействует даже на те карты шпионажа, на которых написано, что они не могут быть заблокированы.

### **Торговля с другими игроками.**

Вы можете обмениваться следующими вещами с другими игроками: очки производства, политическими и экономическими картами, нефтяными сертификатами и обещаниями. Игроки не могут обмениваться регионами, столицами, войсками и технологиями. Никакие обмены не могут быть совершены после того, как будет сыграна 10 политическая карта со значком орла на ней. Для обсуждения торговли не требуется никакой платы. Только после объявления действия “торговля” и уплаты нефтяных сертификатов сама торговля становится возможной.

Для успешной торговли, между столицами игроков должен проходить путь не встречающий каких-либо препятствий. Этот путь может проходить по суше или морю, но не по Арктике. Регион, в котором находятся войска, не принадлежащие торгующимся игрокам, считается препятствием на пути торговли (даже если хозяин этих войск не против торговли). Нейтральные или не оккупированные территории не являются препятствием на торговом пути.

### **Движение по воде.**

Для перемещения по воде игрок должен обеспечить безопасное передвижение вдоль используемого морского пути. Если хоть одна морская зона, лежащая вдоль используемого морского пути, оккупирована кораблями другого игрока (не подводными лодками) и этот игрок не разрешает перемещение по воде, то оно невозможно. Если только вражеские подводные лодки находятся в морских зонах, лежащих вдоль морского пути, то перемещение по воде возможно. Однако, когда морской караван заходит в зону, содержащую вражеские подводные лодки, то их собственник получает право совершить одно бесплатное действие “налет на караван” за каждую подводную лодку. За каждый успешный удар, собственник подводной лодки уничтожает по своему выбору один перемещающийся по морю юнит. Подводная лодка не атакует караван, если она уязвима для контрудара от вражеского эсминца или авианосца.

Если при перемещении юнитов игрок вторгся в чужое водное пространство и одновременно пытается совершить перемещение наземных юнитов по морю, то игрок должен поместить юниты, которые он хочет переместить по воде на морскую линию. Сначала решается исход сражения, а затем в зависимости от исхода сражения перемещаются наземные юниты. В случае захвата морской зоны и обеспечения безопасного пропуска каравана, наземные юниты перемещаются вдоль морского пути. В

случае неудачи, наземные юниты не могут быть перемещены и они ставятся на территорию, где находились до перемещения.

### **Перемещение флота.**

При выборе действия “перемещение” игрок может переместить желаемые или все морские юниты, так же как и сухопутные. Каждый корабль может переместиться максимум на две морские зоны за действие. Вы можете перемещать суда через морские зоны, содержащие вражеские корабли, без вступления в бой, но вы не можете закончить перемещение в таком районе без сражения. Иными словами, вы можете проходить сквозь чужие морские зоны без боя, но не можете оккупировать их без выяснения исхода сражения. Исключением из этого правила являются подводные лодки, которые могут заканчивать перемещение в морской зоне, содержащей вражеские суда. В этом случае бой начнется, если того желает хозяин подводной лодки.

Движение морских судов возможно через Панамский и Суэцкий каналы, если такое перемещение разрешает собственник соответствующих земельных территорий. Если эти территории являются нейтральными, то движение возможно при условии, что тип нейтрального правительства аналогичен вашему правительству.

Исходы сражений решаются в любом порядке по согласию игроков.

### **Стратегическое перемещение.**

Морские юниты не могут быть перемещены посредством этого действия. Стратегическое перемещение может быть совершено по морским путям, если его не блокирует другой игрок. Блокирование аналогично обычному перемещению по воде, описанному выше.

### **Блицкриг.**

В расширенной игре действие “блицкриг” не возможно. Подобное действие переместилось в сферу технологий.

### **Дипломатический нажим.**

Правила для этого действия из расширенной игры полностью заменяют собой начальные правила.

При выборе действия “дипломатический нажим” игрок пытается заключить нейтральную территорию в сферу своих интересов. Сначала игрок выбирает нейтральную территорию. Далее, он бросает два обычных кубика. Для успеха игрок должен получить на кубиках после применения всех модификаторов сумму 6 или более.

В случае неудачи действие заканчивается. В случае удачи, игрок присоединяет к своим территориям новый район, получает бесплатный юнит пехоты, который располагает на новой территории, политическую и экономическую карты. Далее в случае успеха игрок вновь может совершить новую попытку присоединения другой нейтральной территории (эффект домино). Сумма для успеха возрастает на 1 с каждой новой попыткой за одно действие. Игрок может совершать попытки присоединения до первого неудачного броска. Таким образом, теоретически за одно действие можно присоединить 7 нейтральных регионов.

При броске учитываются следующие модификаторы:

+2 если регион не смежен с территориями игрока. Регионы соединенные морским путем считаются смежными, даже если игрок не контролирует все морские зоны лежащие вдоль него. Регионы, присоединенные до этого в результате дипломатического нажима, считаются уже собственностью игрока.

+1 за каждый шаг, отделяющий ваше правительство от правительства нейтральной территории. Если тип вашего правительства и правительства нейтральной территории одинаковы, то этот модификатор отсутствует.

Дипломатический нажим может быть выполнен игроком лишь раз за ход за исключением случая, когда игрок провалил бросок впервые за действие. В этом случае игрок может повторить попытку, вновь анонсируя дипломатический нажим и платя в банк нефтяные сертификаты. Если игрок вновь провалил первый бросок, он вновь может выбрать действие “ дипломатический нажим ”.

### **Налет на караван.**

Вы можете атаковать своими подводными лодками чужие торговые караваны. После того, как вы объявили соответствующее действие все игроки, которые имеют на руках экономические карты торговли и в морских зонах, указанных на картах, находятся ваши подводные лодки, должны показать вам их. Вы объявляете, какая морская зона находится под атакой. Выбирая поочередно каждую морскую зону, игрок бросает один кубик за каждую подводную лодку, находящуюся в соответствующей зоне. Каждая цифра 6 или более на кубике означает удачный рейд (цифра более 6 на одном кубике возможна при наличии определенной технологии). Один удачный рейд выбивает карту из игры на ход. Два удачных рейда заставляют игрока снести карту назад в колоду подобных карт. Снесенная карта вступит в игру только с новым аукционом.

Если в морской зоне, где происходит атака на морской караван, присутствует авианосец или эсминец, принадлежащий другому игроку, то по желанию этого игрока морские суда могут совершить контратаку. За каждый эсминец, игрок бросает один кубики и он должен выкинуть на кубике 5 или более для успешной контратаки. За каждый авианосец, игрок бросает один кубики и он должен выкинуть на кубике 4 или более для успешной контратаки. Каждый успех на кубике уничтожает одну подводную лодку, участвующую в рейде. Подводные лодки не могут атаковать эсминцы и авианосцы во время рейда на караваны.

Выбитые из игры карты торговли, игрок кладет в стороне от своих экономических карт, показывая этим, что они не участвуют в игре. Они не принимают участия в подсчете очков продукции в конце хода. После подсчета очков продукции, игрок берет выбитые из игры карты и вновь их соединяет со своими экономическими картами. Если выбитая из игры карта до конца хода вновь выбивается из игры, то игрок должен ее снести окончательно.

### **Стратегическая бомбардировка.**

Вы можете подвергать авиа ударам экономику иного игрока. При стратегической бомбардировке реальное положение на игровом поле авиации игрока не имеет значения. Сначала игрок решает, как много аэропланов будут участвовать в авиа налете. Число самолетов, участвующих в авиа ударе, не может превосходить общее число самолетов, которыми обладает игрок.

Атакующий игрок берет неиспользуемые фигурки самолетов и секретно делит их на истребители и бомбардировщики. Защищающийся игрок так же берет неиспользуемые самолеты и использует их как истребители. Число самолетов защитника так же не может превосходить общее число самолетов, которыми обладает игрок.

Игроки открывают выбранные силы друг другу и решают исход воздушного сражения. Защитник бросает один кубик за каждый свой истребитель. Каждая цифра 6 или более на кубике означает попадание по вражескому аэроплану. Каждое попадание позволяет защитнику вывести из битвы по своему желанию один самолет врага. Уничтоженные самолеты откладываются в сторону до конца боя. Далее атакующий игрок бросает один кубик за каждый свой выживший истребитель. Каждая цифра 6 или более на кубике означает попадание по вражескому аэроплану. Уничтоженные самолеты защитника откладываются в сторону до конца боя. Далее атакующий игрок бросает один кубик за каждый свой выживший бомбардировщик. Каждая цифра 6 или более на кубике означает удачную бомбардировку. Каждая удачная бомбардировка позволяет атакующему

игроку по своему выбору вывести их игры на ход одну экономическую карту защищающегося игрока. Для этого защитник должен показать свои экономические карты атакующему игроку. Карты торговли не могут быть выбиты из игры подобным образом (выбивает их лишь атака подводных лодок).

В конце воздушного сражения игроки должны за каждый уничтоженный во время этого действия самолет удалить с игрового поля один имеющийся в наличии аэроплан. Если удаляется аэроплан, являющийся последним юнитом на данной территории, то игрок должен заменить его на любой другой из имеющихся юнитов на доске.

Выбитые из игры карты торговли, игрок кладет в стороне от своих экономических карт, показывая этим, что они не участвуют в игре. Они не принимают участия в подсчете очков продукции в конце хода. После подсчета очков продукции, игрок берет выбитые из игры карты и вновь их соединяет со своими экономическими картами.

### **Наземные сражения.**

Ход сражений не изменился в расширенной игре, однако некоторые юниты получили специальные особенности при атаке.

Когда юнит пехоты удачно атакует, собственник юнита уничтожает вражеские войска обычным образом.

Когда танковый юнит удачно атакует, собственник юнита уничтожает вражеские войска в обычной иерархии, игнорируя юниты пехоты по своему желанию.

Когда юнит артиллерии удачно атакует, собственник юнита уничтожает 2 юнита вражеской пехоты. Если вражеские войска не обладают двумя юнитами пехоты, то остальные юниты уничтожаются в обычной последовательности.

Когда юнит авиации удачно атакует, собственник юнита уничтожает любой вражеский юнит по своему выбору.

Применяйте эти правила в любой последовательности.

Дополнительные правила. Если вражеские войска атакуют регион, содержащий столицу, то защитник получает право бросать во время выяснения исхода сражения один дополнительный кубик. Если вражеские войска атакуют регион и вторгаются в него с моря (используя перемещение по морским путям), то защитник получает право бросать во время выяснения исхода сражения один дополнительный кубик. Оба эти правила могут применяться одновременно.

### **Морские сражения.**

Подводные лодки отличаются от всех морских судов. Собственник подводной лодки может решать, будет ли она участвовать в сражении или нет. Подводная лодка может оставаться в безопасности в любой морской зоне до тех пор, пока не решит участвовать в налете на караваны.

Ход сражения не претерпел никаких изменений, за исключением того, что в игре применяются не карты, а пластиковые фигурки. Если суда решили отступить, то они помещаются на любой соседней морской зоне. Эта зона не должна содержать морских судов иных игроков. Если все соседние морские зоны заняты судами иных игроков, то отступление невозможно.

### **Очки продукции.**

В конце хода (когда сходили все игроки) каждый из игроков подсчитывает свои очки продукции и нефти, которые генерирует его экономика.

Игрок получает количество нефтяных сертификатов, равное суммарному весу его карт “нефть”, которые он решил использовать для этого, а не для генерирования очков продукции. Карты, генерирующие нефтяные сертификаты, не могут генерировать очки продукции и составлять наборы карт. Просто отложите их в сторону от остальных карт,

что бы не произвести неправильного подсчета. Подсчет очков продукции произведете обычным образом.

### Постройка новых юнитов.

Новые юниты покупаются за очки продукции и размещаются на игровом поле во время этого же действия. Наземные юниты помещаются на любых территориях, принадлежащих игроку в любом порядке. Морские юниты помещаются в зонах смежных с территориями, находящимися в собственности игрока. Если в данной морской зоне уже присутствуют корабли иного игрока (не подводные лодки), то в конце действия игроки выясняют исход сражения.

COSTS OF MILITARY UNITS (and other information)			
	COST	MOVEMENT	SPECIAL
<b>LAND UNITS</b>			
INFANTRY	5 PP's	1	* None
TANK	10 PP's	2	* Rolls 2 dice * Can ignore infantry when applying hits
ARTILLERY	8 PP's	1	* Can eliminate 2 infantry units when applying hits
PLANE	15 PP's	2	* Move through enemy or neutral regions (fly over) * Amphibious moves cannot be blocked * Can apply hits to any unit committed to battle * Strategic Bombing
<b>NAVAL UNITS</b>			
DESTROYER	5 PP's	2	* Can attack subs that have raided commerce
SUBMARINE	5 PP's	2	* Can occupy sea areas that contain naval units belonging to another player * Cannot be attacked unless they raid commerce * Can raid commerce
BATTLESHIP	10 PP's	2	* 2 hits to sink
CARRIER	20 PP's	2	* +1 to adjacent naval units during a naval battle * Can attack subs that have raided commerce

### Конец игры.

Игра заканчивается немедленно, как только один из игроков оказывается уничтоженным. Игра так же заканчивается, как только сыграно 13 политических карт, отмеченных значком орла, и все их особенности воздействовали на игру.



Подсчитывайте и записывайте количество сыгранных политических карт с символом орла. Игрок, набравший большее количество победных очков, объявляется победителем. Число победных очков зависит от строя, за который выступал игрок.

Коммунизм:

2 очка за каждый регион.

1 очко за каждое нейтральное коммунистическое государство, оставшееся на карте.

Демократия.

2 очка за каждый регион.

1 очко за каждое нейтральное демократическое государство, оставшееся на карте.

-1 очко за каждое нейтральное государство, которое вы захватили военным путем.

Монархия.

2 очка за каждый регион.

1 дополнительное очко за каждый регион, который находится на континенте, где нет вашей столицы.

Фашизм.

2 очка за каждый регион.

1 дополнительное очко за каждый регион, который был захвачен военным путем и при этом ваш оппонент понес потери в количестве 3 или более юнитов. Регион может быть нейтральным или принадлежащим иному игроку. Дополнительные очки не теряются, если игрок завоевал регион, а потом лишился его.

Таким образом, коммунизм пытается распространить свою идеологию как можно шире и поменять строй в других странах, демократия защитить такие же демократические государства, монархия основать как можно больше колоний, а фашизм атаковать как можно чаще, рискуя развязать войну против всех.