

Második, 2016-os Kiadás

# TRIUMPH & TRAGEDY

1936 ▲ 1945



By Rodger B. MacGowan ©2015

## SZABÁLYKÖNYV

### TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés.....	2	10.0 Évszakok.....	11
1.0 A Térkép.....	2	11.0 Mozgás.....	12
2.0 A Nemzetek.....	3	12.0 Harc.....	14
3.0 Az Egységek.....	4	13.0 Áttelepülés.....	16
4.0 Kártyák és Jelölők.....	6	14.0 Utánpótlás.....	17
5.0 Kezdő Elrendezés.....	6	15.0 Háború Is Béke.....	18
6.0 Játék Sorrend.....	7	16.0 Győzelem.....	19
7.0 Új Év.....	7	17.0 Rövid Játék.....	19
8.0 Diplomácia.....	9	18.0 Két Játékos Szabályok.....	20
9.0 Technológia.....	10	Index.....	21



## Szabálykönyv Elrendezése

Ebben a szabálykönyvben azok a szavak melyek a játék szempontjából fontosak nagy kezdőbetűvel vannak írva (lásd a Szójegyzék a Játékkönyv hátoldalán).

## Játék Összetevők

122"x34" Térkép (karton) 208 16mm-es Fa Kocka  
2 Címkes Papír (a ragaszható címkével)  
1 Jelölő Lap  
55 Akció Kártya  
55 Fejlesztési Kártya  
20 oldalas Szabálykönyv  
24 oldalas Játékkönyv  
3 Játék Segédlet (2 oldalas lap)  
1 Játék Eredmény Jelölő Lap (mely fénymásolható)

## Kör Sorrend

### Új Év

Év Kezddés (Következő Év)

- Győzelem Ellenőrzése / Kártyapaklik megkeverése
- Béke Bónusz / Körsorrend

Termelés Fázis

Első Játékos Termelési Köre

- Termelést gátló Blokádok ellenőrzése
- Termelési Szint Megállapítása
- Termelési Pontok Elköltése

Második Játékos Termelési Köre (ua.)

Harmadik Játékos Termelési Köre (ua.)

Kormányzás Fázis (Kártyák kijátszása)

- A Játékosok 1 Diplomácia, vagy 1 Hírszerzés, vagy 2 megegyező Technológia kártyát, vagy az Iparfejlesztési Költséggel megegyező vagy nagyobb értékű Iparfejlesztési kártyákat játszhatnak ki, vagy
- Passzolhatnak (3 egymást követő Passz véget vet a kártyák kijátszásának)

Diplomácia Végrehajtása (POP és RES értékek aktualizálása)

Kéz-limit Ellenőrzése (többlet lapok eldobása)

Évszakok (Tavaszi/Nyár/Ősz)

Csapatmozgás Fázis (kártyák kijátszása)

Első Játékos Csapatmozgás Köre

- Mozgás Fázis
- Harc Fázis

Második Játékos Csapatmozgás Köre (ua.)

Harmadik Játékos Csapatmozgás Köre (ua.)

Utánpótlás Fázis (Nyáron: Blokádok Bejelentése)

Téli Évszak (csak Szovjetunió)

Csapatmozgás Fázis

Szovjet Mozgás és Harc Fázis

Utánpótlás Fázis

## BEVEZETÉS

Triumph & Tragedy egy stratégiai játék két vagy három fő részére melyben a kommunista, fasiszta és kapitalista politikai és gazdasági rendszerek küzdenek az Európa feletti egyeduradalomért 1936 és 1945 között.

A Nyugat (kapitalista) játékos a térkép északi részén, a Szovjet (kommunista) a keleti, a Tengelyhatalmak (fasiszta) a déli oldalán foglal helyet. Két játékos esetén a Szövetségeket (Nyugat & Szovjet) irányító játékos a térkép északi felén helyezkedik el.

Ezt a három egymással szembenálló Frakciót Rivalisoknak nevezzük. Azok a Rivalisok melyek egymással harcban állnak egymás ellenségei.

A játék elején mindhárom Frakció között béke van és a béke fenntartása mellett is van lehetőség a játékban a győzelemre, azonban a játék során bármikor számítani kell fegyveres konfliktusra, ezért a védekezést nem szabad figyelmen kívül hagyni.

A játékot az alábbiak szerint lehet megnyerni:

- 1) Gazdasági elsőbbség biztosításával
- 2) A Rivalisok fővárosának katonai elfoglalásával
- 3) Vagy az atombomba kifejlesztésével

A játékidő 4 és 6 óra között van.

## Játék Sorrend

A teljes játék 10 játék-évből áll. Egy játék-év az Új Évből és az utána következő négy Évszaktól áll.

## Új Év (7.0)

Az Új Év az Évkezdés, majd azt követően a Termelés és a Kormányzás Fázisokból áll.

A Termelés Fázisban a játékosok megkapják az adott évre szóló Termelési Pontjaikat, melyeket katonai, diplomáciai, technológiai és gazdasági erőforrásokra fordíthatnak.

A Kormányzás Fázis alatt a játékosok kártyákat játszanak ki diplomáciai, ipari és technológiai célok elérése érdekében.

## Évszakok (10.0)

Minden Évszak (Tavaszi, Nyár, Ősz, és Tél) a Csapatmozgás Fázissal kezdődik melyben a játékosok katonai csapatmozgásokra adhatnak utasítást Csapatmozgás Kártyák kijátszásával.

Érvényes Csapatmozgás Kártyát kijátszó játékosok a kártyák alapján meghatározott sorrend szerint egymás után kerülnek sorra.

Egy játékos Köre Mozgásból (11.0) és Harcból (12.0) áll. Harc akkor következik be, mikor saját és ellenséges egység ugyanazon a helyen tartozdik.

Háborúban minden Évszak az Utánpótlás Fázissal (14.0) ér véget, melyben az Utánpótlási Útvonal nélküli Szárazföldi Egységek (Tankok és Gyalogság) hátrányokat szenvednek el, illetve – csak Nyár folyamán – Blokádot lehet bejelenteni, mely az ellenség Termelését gyengíti. Az Utánpótlást bekezdőben figyelmen kívül kell hagyni.

## 1.0 A TÉRKÉP

### 1.1 Szárazföldi Területek

A Szárazföldi Területek a különféle nemzetek szerint színezettek. Egy nemzet a területen található Szárazföldi Területekből áll. A Partmenti Szárazföldi Területek Tengerek és Óceánok partján helyezkednek el.

Kanada, az Egyesült Államok, Latin-Amerika, és minden nével ellátott sziget a játékterület részét képezi. A lila területek minden szempontból a játékban nem szereplő területeknek tekintendők.

### 1.11 Szárazföldi Határvonalak

A Szárazföldi Határvonalak az egységek Harcba Be-, és Kilépésére (11.52), illetve a Tengeri Invázióra (11.221) vannak negatív hatással.

### 1.12 Városok

A Városok (körben pont vagy csillag) Populációt (POP) adnak mely a Termelés egy lehetséges meghatározója. Minden egyes körvonal egy POP értéket jelez. A Kisvárosoknak (pont) nincs Populációs értékük a játékban.

Semleges Városok és a Kisvárosok védekező egységeket generálnak abban az esetben, ha megtámadják őket (15.42).

### 1.121 Fővárosok

Egy Nemzet vagy Gyarmat legnagyobb Városa vagy Kisvárosa a Főváros (2.11 / 2.21 / 2.31 / 2.41)

### 1.13 Nyersanyagok

A fekete és piros háromszöggel jelölt Nyersanyagok (RES) a Termelés másik lehetséges meghatározója. Csak a Transzafrikai Nyersanyagok (piros háromszög) szállíthatók Afrika megkerülésével (14.24).

### 1.14 Szárazföldi Terület Birtoklása

A Terület Birtoklás elbírálására a játék fázisok megkezdésekor kerül sor (6.0), mely nem változik ugyanabban a fázisban. Egy területen történő áthaladás nem változtatja meg a Terület Birtokviszonyát. A Szárazföldi Területeket mindig egy Frakció birtokolja (a Semleges Államok független Frakcióknak tekintendők).

Barát-Nemzetek által birtokolt Szárazföldi Területek összességét Baráti Területnek nevezzük. Ugyaninnen származtatva a Rivalis, Ellenséges, és Semleges Területeket.

Megszállt Szárazföldi Területek birtoklása az alábbi módon történik:

- (Birtoklás) Abban az esetben ha a Szárazföldi Területen egyetlen megszálló Frakció egysége található, akkor az a Frakció egyben birtokolja is az adott területet

- (Tulajdonjog) Abban az esetben ha a Szárazföldi Területen egyszerre több Frakció egysége is található, akkor az a terület Vitatott, és az a Frakció tekintendő a Tulajdonosának (11.54), mely régebb óta van ott.

Meg-nem-szállt Szárazföldi Területek birtoklása az alábbi módon történik:

- Egy Frakció mindig birtokolja a saját Nagyhatalmának a területét (Szojvetunió, Németország, Nagy-Britannia).

- Minden más Meg-nem-szállt Szárazföldi Területet az a Frakció birtokol, mely birtokolja az adott Nemzet vagy Gyarmat Fővárosát.

Fővárosok az alábbi módon birtokolhatók:

- A Frakciók automatikusan birtokolják a saját Nagyhatalmuk Nemzeti vagy Gyarmati Fővárosát, kivéve amennyiben az Fennhatóság jelzővel van ellátva.

- Fennhatóság jelzők abban az esetben kerülnek Fővárosokra, amennyiben Birtoklás, Tulajdonjog vagy Diplomácia (8.2) révén egy Frakció birtokába kerülnek. Ez alól kivételt képez, amennyiben automatikus birtoklás ténye áll fenn (lásd az előző pont)

- A Fennhatóság jelzők birtok gyakorlása egész addig áll fenn, amíg egy másik Frakció át nem veszi az irányítást az adott Főváros felett, melynek folytan a eddig fent lévő Fennhatóság jelző kikerül a játékból

## 1.2 Tengeri Területek

A Tengeri Területek halvány késsel vannak jelölve és vékony kék vonallal vannak elválasztva (Tengeri Határok).

Az Óceánok (sötétebb késsel jelölve és vastagabb kék vonallal elválasztva) nagyon nagy Tengeri Területek: két terület-mozgásba kerül egy Óceánba bemenni.

### 1.21 Tengeri Terület Birtoklása

A Tengeri Terület Birtoklásának elbírálására is a játék fázisainak megkezdésekor kerül sor (6.0), mely nem változik ugyanabban a fázisban.

Az ellenséges egységek által megszállt tengereket Ellenséges Tengereknek nevezzük. Minden más Tenger (beleértve a Rivális által megszállt Tengereket is) Szabad Tenger, mely baráti területnek tekintendő.

## 1.3 Szorosok

A Szorosok olyan Szárazföldi és Tengeri területek, melyek szaggatott körvonallal vannak jelezve a térképen. A Szorosok Partmenti Szárazföldi Területnek minősítendő, kivéve hogy:

- Az egységek mindennemű negatív következmény nélkül mozoghatnak Vizen (11.2) vagy Levegőben (11.3) Semleges vagy Rivális Szorosokon keresztül. Abban az esetben ha az egység megáll a Szorosban az Agresszió (11.54) tekintendő. Vizen Történő Mozgás Ellenséges Szoroson keresztül megállásra kényszerül.

- Utánpótlási (14.11) és Kereskedelmi Útvonalak (14.21) keresztül mehetnek Rivális és Semleges Szorosokon (azonban Ellenséges Szorosokon NEM)

## 1.4 Termelési Sáv

Minden Frakciónak van egy saját Termelési Sávja, melyen a jelenleg elérhető Populációját (POP), Iparát (IND) és Nyersanyagát (RES) mutatja.

A sávon a kiindulási POP, IND és RES értékek, illetve egyéb más Frakció-specifikus információ található.

# 2.0 A NEMZETEK

## 2.1 A Nagyhatalmak

Németország (Tengelyhatalmak), Nagy Britannia (Nyugat), és a Szojvetunió a Nagyhatalmak. Ezek a Nagyhatalmak saját nemzeti egységekkel rendelkeznek (3.0).

### 2.11 Nagyhatalmak Fővárosai

A Nagyhatalmak Nemzeti Fővárosai (Berlin, London, Moszkva) a Frakciójuk Elsődleges Fővárosai (háromszoros körrel körülvett csillag). Az Elsődleges Fővárosok a Frakció kizárólagos Termelési központjai (nem lehetséges Termelés amennyiben ellenség kezére kerül), és háromnak megfelelő POP értékkel bírnak.

A Nagyhatalmak Másodlagos Fővárosai (kétszeres körrel körülvett csillag) kétszeres megfelelő POP értékkel bírnak. Úgy az Elsődleges Fővárosok mint a Másodlagos Fővárosok tekinthetők egységek Utánpótlás Forrásának (14.11).

## 2.2 Nagyobb Hatalmak

Olaszország (Tengelyhatalmak), Franciaország (Nyugat) és az USA tekintendők a Nagyobb Hatalmakkak. Az USA semlegesen kezd, ám kizárólag Diplomácia révén (8.4) a Nyugat Nagyobb Hatalma lehet. A Nagyobb Hatalmak is saját nemzeti egységekkel rendelkeznek.

### 2.21 Nagyobb Hatalmak Fővárosai

A Nagyobb Hatalmak Fővárosai (Róma, Párizs, Washington) Másodlagos Fővárosoknak számítanak (kettős körrel körberajzolt csillag), mely két POP értékkel bír és baráti egységeknek Utánpótlási Forrásként (14.11) használható.

## Példa egy Főváros Birtoklására

A Tengelyhatalmak automatikusan birtokolják Berlin, Rómát, és Tripolit. Ezekre a Városokra nem kell Fennhatóság Jelzőt tenni.

Amennyiben egy másik Frakció szerzi meg a fennhatóságot pl Róma felett, egy Fennhatóság Jelzőt kell a városra tenni, mely a Frakciója számára teljes fennhatóságot biztosít az Olasz Nemzet Területén ameddig a jelző eltávolításra nem kerül.


## Terület Tulajdonosa

A Vitatott Tulajdonjogú Területek Tulajdonosa az egységeit állítva, míg az ellenséges Frakció egységeit képpel felfelé fektetve helyezi.

## Tengeri Terület Birtoklása

A Tengeri Területek Tulajdonjoga soha nem Vitatott (két ellenséges Egység ugyanazon a Területen), kivéve a Harci Fázist, tekintettel arra, hogy a Tengeri Harcokat teljességében lebonyolítják a Harci Fázis során.

## Nagyhatalmak Fővárosai (POP 3)

Németország	Berlin	
Nagy-Britannia	London	
Szojvetunió	Moszkva	


## Nagy-, és Nagyobb Hatalmak

### Másodlagos Fővárosai (POP 2)

Németország	Ruhr	
Nagy-Britannia	Delhi	
Szojvetunió	Leningrad /Baku	
Olaszország	Róma*	
Franciaország	Paris*	
Egyesült Államok	Washington*	

\* Nagyobb Államok Fővárosai

## Egyéb Fővárosok (POP 1 / Muster 3)

Lengyelország	Varsó	
Spanyolország	Madrid	
Törökország	Ankara	

## Városok (POP 1 / Muster 2)



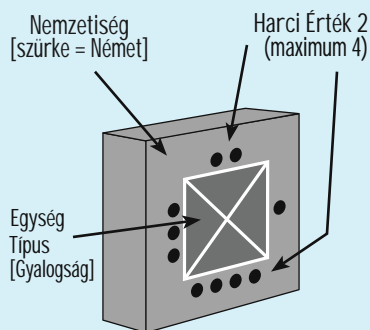
## Kiseb Városok (POP 0 / Muster 1)

## Fő-, és Másodlagos Fővárosok & Győzelem

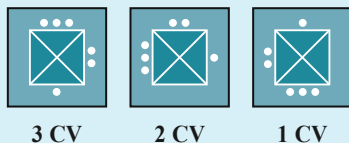
Az ellenség Fő-, vagy Másodlagos Fővárosának az elfoglalása 2 Győzelmi Pontot ér. Ezekből kettő automatikus győzelemmel jár (lásd 16.0).

Gyarmatok		
	Gyarmat	Főváros
Nagy-Britannia	Kanada	Ottawa
	Gibraltár	Gibraltár
	Málta	Málta
	Közel Kelet	Szuez
	India	Delhi
Franciaország	Francia É.-Africa	Algír
	Szíria	Damaszkusz
Olaszország	Libia	Tripoli

## Egység Címkek



## Harci Érték Csökkentés



## EGYSÉG TÁBLA

Egység Típus	Mozgás	Tűzerő
Erőd [G]	0	A2/N3/G4/S3
Légierő [A]	2R	A3/N1/G1/S1
Rep.hordozó [N†]	(3R)	A2/N2*/G1/S2
Tengeralattjáró [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
Flotta [N]	(3R)	A1/N3/G1/S2
Tank [G]	3	A0/N0/G2/S0
Gyalogság [G]	2	A1/N1/G3/S0
Konvoj [N†]	(2)	Nincs

( ) Köteles megállni szárazföldi területre való belépéskor.

R Áttelepülésre képes (illetve néha köteles, lásd 13.0).

† Kétszeresen seböződik –2CV sérülésenként.

\* A Repülőgéphordozók tüzelhetnek N1-gyel mely után azonnal Vissza kell Vonulniuk (12.5) vagy Áttelepülniük (13.0).

Vereség: Amennyiben egy Nagyobb Hatalom Fővárosát a Harc Kör végén az ellenség birtokolja akkor az elfoglaltnak tekintendő: a megszállt Frakció egy Fennhatóság Jelzőt kell a Fővárosra tegyen majd az adott nemzet összes nemzeti egységét végérvényesen el kell távolítsa a játékból.

Egy legyőzött Nagyobb Hatalom nem tartozik többé automatikusan egyik Frakcióhoz sem.

Lásd 2.31 a hozzá tartozó gyarmatok kezelésével kapcsolatban

## 2.3 Saját Terület

Egy Nagy- vagy Nagyobb Hatalom nemzethatárain belül eső (külön színnel jelzett) Szárazföldi Területek összessége a Saját Terület. Erődök kivételével (3.24) az összes új egység (Cadres) csak a Saját Területen belül hozható létre.

## 2.31 Gyarmatok

Nagy-Britannia, Franciaország és Olaszország rendelkezik Gyarmatokkal (lásd az oldalsávon), melyek a nemzetállamuk színével halványabban vannak jelölve. Automatikusan birtokolják a Gyarmataik Fővárosait (és ezáltal a hozzájuk tartozó területeket). A Gyarmatok nem minősülnek Saját Területnek (ezért új egységek nem létesíthetők ott).

Amennyiben a Gyarmatot birtokló Nagyobb Hatalmat legyőzik a Gyarmatai Fegyveres Semleges Nemzetekké válnak, kivétel ha a Gyarmati Főváros is az ellenség kezére kerül.

## 2.4 Kisebb Hatalmak

A Kisebb Hatalmak sárgával, narancssárgával, barnássárgával vagy barnával vannak jelölve. Kezdetben nem birtokolja őket senki sem, így Politikailag Semleges Nemzeteknek minősülnek (8.11), viszont Diplomácia vagy Megszállás révén befolyásolt vagy birtokolt nemzetekké válhatnak.

Amennyiben megsértik a függetlenségét, a Semleges Kisebb Hatalom Fegyveres Semleges Nemzetté válik és védekező egységeket telepít a területén belül (15.4 Semlegesség Megsértése)

Amikor egy Kisebb Hatalom egy Frakció irányítása alá (birtokába) kerül egy Fennhatóság jelző kerül a nemzet fővárosára.

Amennyiben Diplomácia révén válik egy Frakció Báb-Államává, abban az esetben is telepíti a védekező egységeit (az őt birtokló Frakció színeiben).

## 2.41 Kisebb Hatalmak Fővárosai

A legtöbb Kisebb Hatalomnak csak egy Kisvárosa vagy Városa van, ami egyúttal a főváros szerepét is betölti. A Kisebb Hatalmak közül a nagyobbak két Várost tudhatnak magukénak melyből egy (a csillagozott) a főváros (egy értékű POP-val).

## 3.0 AZ EGYSÉGEK

A fajokak jelképezik a játékban a harci egységeket. Az alábbi tábla alapján minden kockára egy címket kell rakni. Lásd ugyanígy 4.6 Jelölő Kockák.

Az egységek általában állnak, olyasformán, hogy a tulajdonságaik az ellenfelek számára ne legyenek láthatóak (képpel lefelé is fordíthatóak amennyiben szükséges a titokbantartás végett, pl Indiában).

Az ellenséggel Harcban Állás (11.5) során az egységek le vannak fektetve képpel felfelé láthatóvá téve a tulajdonságaikat, pl. Típus és Erő.

	NEMZET	KOCKA	MATRICA
Tengelyhi:	Németország	Közép-Szürke	Szürke
	Olaszország	Mustársárga	Olivazöld
Nyugat	Nagy-Britannia	Sötétkék	Királykék
	Franciaország	Világoskék	Világoskék
	Egyesült Államok	Zöld	Zöld
	Szovjetunio	Piros	Piros
	Semleges Nemzetek	Sárga	Világosbarna

## 3.1 Egység Tulajdonságok

### 3.11 Nemzetiség

A kocka és a címke színe mutatja meg az egység Nemzetiségét (3.0).

### 3.12 Harci Érték (CV)

Egy egység erejét vagy Harci Értékét (CV) a címke felső részén található kis pontok száma határozza meg. Ez határozza meg azt, hogy Harc során hány kockával dobhat.

Ugyanígy azt is megmutatja, hogy az adott egység hány sérülés felfogására képes mielőtt megsemmisülne. Amennyiben az egység megsérül a kockát az oldalára kell fektetni úgy, hogy a címke az új, sérülés utáni Harci Értéket mutassa. Az egy Harci Értékű egységet nevezzük Cadrenak.

Figyelembe veendő, hogy a Szovjet, Francia, Olasz és Semleges egységek maximum 3 Harci Értékkel bírhatnak, addig a Német, Amerikai, és Brit egységeknél ez az érték 4.

### 3.13 Mozgási Sebesség

Egy egység körönkénti Mozgási Sebessége, avagy a távolság ameddig egy kör alatt eljuthat előre meghatározott az egység típusa alapján (lásd Egység Tábla, oldalsáv), és ezért ez nincs feltüntetve az egység címkején. Egy egység különböző Mozgási Sebességgel bírhat szárazföldön és vizen.



### 3.14 Harci Elsőbbség

Harcban az egységek az Egység Tábla szerint meghatározott sorrend szerint következnek (lásd oldalsáv), fentről lefelé: például, az Erődök először, a Konvojok utoljára. Egymással megegyező típusú egységek esetében általában a védekező egységek tüzelnek először szemben az Aktív Játékos egységeivel (kivétel: lásd Első Tüzelés 9.0).

### 3.15 Tűzerő

A Tűzerő az a relatív képessége egy egységnek, amivel harcban az ellenséges egységet meg tudja sebezni. Az egységeknek egy előre meghatározott Tűzereje van attól függően, hogy milyen típusú egységet támadnak, mely egy betűvel és egy számmal van jelezve („A1”). A betű jelzi a célpont Típusát (A/N/S/G, lásd lent); a szám pedig az adott egységtípus ellen érvényes Tűzerőt:

- „1” azt jelzi, hogy a kockadobásnál csak az 1-es dobás számít találatnak
- „2” találatot jelent 1-es és 2-es kockadobásnál;
- „3” találatot jelent 1-es, 2-es és 3-as kockadobásnál, stb.

Lásd 12.42 az ezekkel kapcsolatos részletekkel.

### 3.2 Egység Típusok

Az Egység Típus automatikusan meghatározza az Egység Mozgási Sebességét és Tűzerejét. A Légi, Víz és Tengeralattjáró egységek közös hivatkozási neve az 'LVT'.

#### 3.21 Légi Egységek ('A' Kategória)

A Légi Egységek Levegőben Történő Mozgást (11.3) használnak. Képesek Áttelepülésre (13.0) és bizonyos helyzetekben muszáj is nekik. Nem tudnak Szárazföldi Területet elfoglalni (12.52).

#### 3.221 Légi Erők

Sebesség: Levegőben (Szárazföld vagy Tenger felett) 2.  
Tűzerő: A3/N1/G1/S1

#### 3.22 Víz Egységek ('K' Kategória)

A Víz Egységek Vízben Történő Mozgást (11.2) használnak. Képesek Áttelepülésre (13.0) és bizonyos helyzetekben muszáj is nekik. Nem tudnak Szárazföldi Területet elfoglalni (12.52).

#### 3.221 Repülőgéphordozók

Sebesség: Szárazföldön 1 (köt. megállás); Tengeren 3.  
Tűzerő: A2/N2/G1/S2

Speciális: Sérülés esetén 2 Harci Érték vesztesésként. Repülőgéphordozóról történő csapás esetén tüzelhet N1-gyel és azonnal Visszavonulhat / Áttelepülhet.

#### 3.222 Flották

Sebesség: Szárazföldön 1 (köt. megállás); Tengeren 3.  
Tűzerő: A1/N3/G1/S2

#### 3.23 Tengeralattjáró Egységek ('S' Kategória)

A Tengeralattjáró Egységek Vízben Történő Mozgást (11.2) használnak. Képesek Áttelepülésre (13.0) és bizonyos helyzetekben muszáj is nekik. Nem tudnak Szárazföldi Területet elfoglalni (12.52).

#### 3.231 Tengeralattjárók

Sebesség: Szárazföldön 1 (köt. megállás); Tengeren 2.  
Tűzerő: A0/N1/G0/S1.

Speciális: Szabadon mozoghat olyan Tengeri Területen keresztül, melyen ellenséges egység található. Elmenekülhet Tengeri Útközettől (12.73).

#### 3.24 Szárazföldi Egységek ('G' Kategória)

Szárazföldi Egységek Szárazföldön (11.1) vagy Vízben (11.2) mozoghatnak. Azok a Szárazföldi Egységek melyek vízben mozognak automatikusan Konvojja válnak (3.244).

Harcban álló Szárazföldi Egységeknek Utánpótlásra van szükségük (14.1), kivételnek számítanak az Erődök melyek mentesülnek ez alól a szükség alól.

#### 3.241 Erődök

Sebesség: Mozgásképtelen a kihelyezést követően  
Tűzerő: A2/N3/G4/S3

Speciális: Kihelyezhető a Saját Területen kívüli Baráti Területre (mely nem áll Harcban). Egy Szárazföldi Területre egy Erőd helyezhető csak. Nem vonatkozik rá az Utánpótlás szabálya (14.0).

#### 3.242 Tankok (Corps)

Sebesség: Szárazföldön 3; Tengeren 2 (lásd 11.22).  
Tűzerő: A0/N0/G2/S0.

Speciális: A Tengeren Konvojnak minősülnek (3.244)

#### 3.243 Gyalogság (Army)

Sebesség: Szárazföldön 2; Tengeren 2 (lásd 11.22).  
Tűzerő: A1/N2/G3/S0.

Speciális: A Tengeren Konvojnak minősülnek (3.244)

#### 3.244 Konvojok

Bármely Szárazföldi Egység a vízben Konvojnak minősül.  
Sebesség: Tengeren 2.

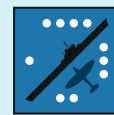
Tűzerő: Nincs

Speciális: Nem tud Harcot Kezdeményezni a tengeren, azonban Partraszállni képes (11.221). Tengeri útközettől nincs Harci Értéke támadás szempontjából; 'N'-nek minősül és 2 Harci Értéket veszít sérülésenként.

### 3.3 Egység Felosztás

A játék során az egység birtokosa bármikor Feloszthat (a játékból kivethet) a játékban szereplő egységeket (melyeket később újra meg lehet építeni).

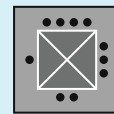
## Egység Típusok



Britt Repülőgéphordozó



Francia Flotta



Német Gyalogság



Olasz Tengeralattjáró



Szovjet Tank



Amerikai Légierő



Semleges Erőd

## EGYSÉG TÁBLA

Egység Típus	Mozgás	Tűzerő
Erőd [G]	0	A2/N3/G4/S3
Légierő [A]	2R	A3/N1/G1/S1
Rep.hordozó [N†]	(3R)	A2/N2*/G1/S2
Tengeralattjáró [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
Flotta [N]	(3R)	A1/N3/G1/S2
Tank [G]	3	A0/N0/G2/S0
Gyalogság [G]	2	A1/N1/G3/S0
Konvoj [N†]	(2)	Nincs

( ) Köteles megállni szárazföldi területre való belépéskor.

R Áttelepülésre képes (illetve néha köteles, lásd 13.0).

† Kétszeresen sebződik –2CV sérülésenként.

\* A repülőgéphordozók tüzelhetnek N1-gyel mely után azonnal Vissza kell Vonulniuk (12.5) vagy Áttelepülniük (13.0).

## A Frakciók

Nyugat: Gazdasági fejlődésre fókuszál elenyésző haderő fenntartása mellett, Nagy-Britannia és Franciaország a hatalom és a nyersanyagok birtoklása közti egyensúlyra törekszik.

Tengelyhatalmak: A legyőzöttség után újra tekintélyt kíván szerezni magának, Németország és Olaszország újra fegyverkezésbe kezdett fegyverkezési versenyt indítva.

Szovjetunió: Bukás, forradalom, és ádáz iparosodás után a Szovjetunió újra Nagyhatalmi státuszt akar elérni.

## Akció Kártya



## Fejlesztési Kártya



## Befolyás Jelzők



## Fennhatóság Jelzők



## RES Jelző Kockák



Béke oldal



Háborús oldal

Mindkét típusu RES matricát ugyanazon jelző kocka ellentétes oldalára kell felragasztani. Békeidőben (mikor a RES figyelmen kívül hagyandó) a színes háromszöggel jelölt oldala kell a kockának felfelé lennie, illetve a fekete háromszöggel jelölt oldala Háború esetén (mikor a RES figyelembe veendő a Termelési Érték kiszámításánál).

## 1936 Kezdő Egységek

Németország kilépése a versaillesi béke-egyezményből fegyverkezési versenyt indított el Európában, emiatt a legtöbb egység 1 CV értékű Cadre-ként kezd.

Nagy-Britannia és Franciaország ezen felül plusz egységet is kap induláskor a térképen feltüntetett jelzés szerint.

## 4.0 KÁRTYÁK & JELZŐK

A játék két 55 kártyából álló paklit használ; egy Akció paklit és egy Fejlesztés paklit.

### 4.1 Akció Kártyák

Az Akció Kártyáknak mindkét végén egy-egy Semleges Nemzet található, melyet felhasználva az adott nemzet felett szerezhetünk befolyást (lásd Diplomácia 8.0).

A kártyák közepén, keresztben feltüntetve található a Csapatmozgás Érték, mely egy Évszaktól és egy betű/szám kombinációból áll melyet egységek mozgására lehet felhasználni az adott Évszakban.

Egy Akció Kártyát az órá vonatkozó módok bármelyikén fel lehet használni.

### 4.2 Fejlesztési Kártyák

A Fejlesztési Kártyák mindkét végén egy-egy Technológia található. A Technológiák egy-egy Baráti Egység tulajdonságait javítják.

A kártyák közepén, keresztben feltüntetve található az Ipari Érték, mellyel a Frakción Ipari Értékét növelhetjük. Ennek a feltétele, hogy a kijátszott kártyákon található Ipari Értékek összege megegyező vagy nagyobb kell legyen az éppen aktuális Ipar Fejlesztési Költségénél (7.32).

Egy Fejlesztési Kártyát az órá vonatkozó módok bármelyikén fel lehet használni.

### 4.3 Kéz-limitek



Minden Frakciónak egy meghatározott kéz-limitje van, mely meghatározza a Kormányzás fázis végén a kézben tartható maximális kártyalapok számát. Ez a kéz-limit a Frakciók Termelési Sávján is megtalálható. A kézben tartott lapok száma publikus információ (melynek a Termelési Sávon való feltüntetésére egy külön jelölő is biztosított).

### 4.4 Béke-Bónusz



Minden év kezdetkor a békében élő Frakciók egy Béke-Bónuszt kapnak (7.13) Ezek 0, 1, vagy 2 Győzelmi Pontot (16.1) érnek, mely értéket a tulajdonosuk az ellenfelek előtt titokban kell tartson. A Béke-Bónusz értékek a következők:

- (4) x 2 pont értékű Béke-Bónusz
- (12) x 1 pont értékű Béke-Bónusz
- (16) x 0 pont értékű Béke Bónusz

## 4.5 Jelzők

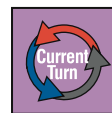
A Befolyás Jelzőket a Semleges Nemzetek Fővárosára kell helyezni ezzel jelezve, hogy a Frakció Diplomáciai úton növelte a befolyását az adott Semleges Nemzet felett (8.0).

A Fennhatóság Jelzőket (a Befolyás Jelzők hátoldala) olyan Nemzetek és Gyarmatok Fővárosára kell helyezni, melyek Diplomácia vagy Megszállás révén a Frakció fennhatósága alá kerültek. A Fennhatóság Jelzők egy Főváros (Nemzet) birtoklását jelzik amíg nem állomásozik rajta az őt birtokló Frakció egysége.

A Blokádj Jelzőket a POP/RES területekre kell helyezni amennyiben nem részei érvényes Kereskedelmi Útvonalnak (14.2).

## 4.6 Jelző Kockák

A játékot segitendő a POP, RES, és IND értékek jelzői kockák (karton jelző helyett). Figyelembe veendő, hogy a RES jelölő kocka mindkét oldalán van (különböző) jelzés.



A Jelenlegi Kört jelző kocka (narancssárga) mindig az Aktív Játékos előtt helyezkedik el (7.14). Ennek is mindkét oldalán van jelzés.

## 5.0 KEZDŐ ELRENDEZÉS

Minden Frakció felhelyez 1 CV értékű (Cadre) tetszőleges egységet a Nemzete és Gyarmatai Városaira, egy Cadre-t minden egyes város után járó POP érték után (a pont körüli körök száma szerint, pl. 3 London esetében). A Tengelyhatalmak ezeknek az értékeknek a kétszeresével kell számoljanak (pl. 6 Berlin esetében).

Britt, Francia és Szovjet részről egy teljes Harci Értékű egységet is fel kell helyezni az alábbiak szerint (lásd az ikonokat a térképen). A fel nem használt egységeket a térkép területén kívül helyezük el nem látható módon.

A POP, RES, és IND jelölő kockákat az Erőforrás Sáv kezdeti értékeire helyezük, illetve a „Békében” Jelölőket a „DoW” területekre.

Ezután minden játékos a Frakciója által meghatározott számú Akció Kártyát húz, kivételt képeznek a Tengelyhatalmak, mely ennek a számnak a kétszeresét húzza (14 kártyát).

A játék ezután az 1936-os Új Évvel kezdődik (7.0), beleértve a Béke-Bónuszok kiosztását, stb.

### 5.1 Tengelyhatalmak Kezdő Elrendezése

Németország: 6 Cadre Berlinre, 4 Cadre a Ruhr-ra, és 2-2 Münchenre és Königsbergre (összesen 14 egység).

Olaszország: 4 Cadre Romára, 2 Milánóra és 2 Tripolira (összesen 8 egység).

Tengelyhatalmak összesen: 22 egység / 22 CV

Kezdő Kéz: 14 Akció Kártya

Ipar (IND): 12 (fejlesztési költség: 5)

Populáció (POP): 11

Nyersanyag (RES): 6

## 5.2 Nyugat Kezdő Elrendezése

Nagy-Britannia: 3 Cadre Londonra, 2 Delhire, és 1 Glasgowra, Bombayra, Suezre. Ezekon felül Londonra még egy 4 CV értékű Flottát is helyezni kell (lásd a térképen az ikont).

Franciaország: 2 Cadre Párizsra, 1 Marseillesre, és 1 Algírira. Ezekon felül Lorrainere egy 3 CV értékű Erődöt is helyezni kell (lásd a térképen az ikont).

Nyugat összesen: 14 egység / 19 CV

Kezdő Kéz: 8 Akció Kártya

Ipar (IND): 7 (fejlesztési költség: 6)

Populáció (POP): 12

Nyersanyag (RES): 11

## 5.3 Szovjetunió Kezdő Elrendezése

Szovjetunió: 3 Cadre Moszkvára, 2-2 Leningrádra és Bakura, 1 a további Szovjet városokra. Ezen felül Moszkvára még egy 3 CV értékű Gyalogságot is helyezni kell (lásd a térképen az ikont).

Szovjetunió összesen: 13 egység / 15 CV

Kezdő Kéz: 6 Akció Kártya

Ipar (IND): 9 (fejlesztési költség: 7)

Populáció (POP): 12

Nyersanyag (RES): 11

## 6.0 JÁTÉK SORREND

Minden Játék-Év az Új Év folyamattal kezdődik, lásd lent (7.0).

Ezt követik az Évszakok (Tavasz, Nyár, Ősz, Tél) melyek alatt a játékosok egységeket mozgathatnak illetve támadhatnak (lásd Harc 12.1), amennyiben érvényes Csapatmozgás Kártyát játszottak ki (10.1).

## 7.0 ÚJ ÉV

### 7.1 Év Kezdés Fázis

#### 7.1.1 Új évre való mozgás



Az Év Jelölőt az Idősávon a megfelelő mezőre kell mozgatni.

#### 7.1.2 Győzelem Ellenőrzés / Paklik Újrakeverése

Ellenőrizni kell, hogy fennáll bármely oldalon a Gazdasági Győzelem (16.2). Ez után az Akció – és a Fejlesztés Kártyák pakliját meg kell keverni, belerakva az eddig eldobott lapokat is.

#### 7.1.3 Béke-Bónuszok



Minden Frakció, mely nem áll harcban egyik Riválissal sem (15.1) jogosult egy Béke-Bónuszra (4.4), kivéve amennyiben az előző évben harcban állt bármelyik nemzettel (pl. Semlegesség Megsértése, 15.4).

### 7.14 Kör Sorrend



Az adott játék évben a játékosok sorra kerülésének eldöntésére egy dobókockával kell dobni. A Termelési Sávok két végén lévő háromszögekben

található számok mutatják a kezdő játékost, illetve az arra az évre vonatkozó körsorrend irányát (pl. 2-es dobás esetén a körsorrend a következő lesz: Tengelyhatalmak-Nyugat-Szovjetunió).

Az a játékos mely a körsorrend szerint épp soron van az Aktív Játékos. A Jelenlegi Kört Jelző kockát a megfelelő oldalával felfelé körbe kell adni asszerint hogy ki éppen az Aktív Játékos.

### 7.2 Termelés Fázis

Kör sorrend szerint a játékosok végrehajtják a Termelésüket.

#### 7.2.1 Termelési Szint

Az Aktív Játékos a Termelési Sáv szerint beállítja az adott évre vonatkozó Termelési Szintet. Ez az IND, POP és RES értékek közül a legkisebbel egyenértékű. Kivételt képez, hogy:

- Azok a Frakciók, melyek nem állnak harcban egy Riválissal sem nem kell figyelembe vegyék a RES értéket.
- Azok a Frakciók, melyek háborúban állnak egy Riválissal a RES értéket is figyelembe kell venni és Blokad alá helyezhetőek (14.2).

#### 7.2.1.1 Blokad Végrehajtása

Harcban álló Frakciónál, amennyiben az előző év Nyarat követő Utánpótlás fázisban Blokad alá lettek helyezve (14.2), mely Blokad a jelen év Termelés fázisában is tart, a POP és IND értékek nem használhatóak fel a Termelési Szint meghatározásánál.

A Termelési fázis során minden olyan Blokad Jelzőt el kell távolítani a baráti POP és RES területekről, ahonnan érvényes Kereskedelmi Útvonal létesíthető: a továbbra is Blokad alá vont POP és RES nem számolandó bele a Termelési Szint végösszegébe.

A Termelési fázis végén az összes Blokad Jelzőt el kell távolítani a térképről.

#### 7.2.2 Termelési Pontok Felhasználása

Az Aktív Játékos Egységekre vagy Kártyákra költheti a Termelési Pontjait. Minden egyes kártya és CV érték EGY Termelési Pontban kerül. A fel nem használt Termelési Pontok lekötésére a játékosok felhasználhatják a Termelési Pontok Jelzőjét (lásd az oldalsávon). Az újonnan húzott kártyák és újonnan gyártott egységek kiléte titokban tartandó a többiek előtt.

#### 7.2.3 Egységek Gyártása

Már létező Egységek: egy egység 1 CV értékkel való növelésére a jelölő kockát a megfelelő oldalára kell fordítani (Termelési fázisonként egyszer van lehetőség maximum egy értékkel növelni egy egység CV értékét).

## Kör Sorrend

### Új Év

Év Kezdés (Következő Év)

- Győzelem Ellenőrzése / Kártyapaklik megkeverése
- Béke Bónusz / Körsorrend

Termelés Fázis

Első Játékos Termelési Köre

- Termelést gátló Blokadok ellenőrzése
- Termelési Szint Megállapítása
- Termelési Pontok Elköltése

Második Játékos Termelési Köre (ua.)

Harmadik Játékos Termelési Köre (ua.)

Kormányzás Fázis (Kártyák kijátszása)

- A Játékosok 1 Diplomácia, vagy 1 Hírszerzés, vagy 2 megegyező Technológia kártyát, vagy az Iparfejlesztési Költséggel megegyező vagy nagyobb értékű Iparfejlesztési kártyákat játszhatnak ki, vagy
  - Passzolhatnak (3 egymást követő Passz véget vet a kártyák kijátszásának)
- Diplomácia Végrehajtása (POP és RES értékek aktualizálása)
- Kéz-limit Ellenőrzése (többlet lapok eldobása)

### Évszakok (Tavasz/Nyár/Ősz)

Csapatmozgás Fázis (kártyák kijátszása)

Első Játékos Csapatmozgás Köre

- Mozgás Fázis
- Harc Fázis

Második Játékos Csapatmozgás Köre (ua.)

Harmadik Játékos Csapatmozgás Köre (ua.)

Utánpótlás Fázis (Nyáron: Blokadok Bejelentése)

### Téli Évszak (csak Szovjetunió)

Csapatmozgás Fázis

Szovjet Mozgás és Harc Fázis

Utánpótlás Fázis



## Termelési Pontok Felhasználása

A Termelési Pontok Jelzője használható a Termelési Pontok felhasználásának a lekötésére. Ennek módja, hogy a Termelési Szint szerint helyezendő fel a Termelési Sávra, majd asszerint kell a sávon mozgatni, hogy mennyi Termelési Pont került felhasználásra.



## Kormányzasi Kartyak Kijatszasa

A Jatekosok eszre kell vegyek, hogy a nyomas azon a Jatekoson van, melynek a legtobb lapja van a kezlimitjen felul. Akinek kevesebb ilyen lapja van, az "Passzolhat" lapkijatszasa kenaszeritve azt akinek jovaltobb lapja van elkerulendo, hogy esetlegesen az osszes kezlimiten feluli lapjat el kelljen dobni, amennyiben a Kormanyzasi Fazis veget er a 3 Jatekos egymas utani Passzolasaval.



## Iparfejlesztasi Koltseg

Az Iparfejlesztasi Koltseg azt mutatja meg, hogy hany Fejlesztasi Kartyakon szereplo Gyarra van szukség ahhoz, hogy a jelenlegi Termelési Szintet 1 értékkel növelhessük. A kezdeti Iparfejlesztasi Koltseg (ahogy a Termelési Sávok is mutatják):

- Tengelyhatalmak 5 Gyár
- Nyugat 6 Gyár
- Szovjetunió 7 Gyár

Az Iparfejlesztasi Koltseg 1 értékkel csökken amennyiben Háborút indítanak az érintett Nemzet ellen.

A Nyugat Iparfejlesztasi Koltsege abban az esetben is csökken 1 értékkel, amennyiben az Egyesül Államok a Nyugat Fennhatósága alá kerül (8.43).

## A Termelési Szint Követése

Erősen ajánlott, hogy a Diplomácia Fazis végrehajtásából (7.4) vagy az adott Évszak Csapatmozgásaiból eredő terület változások POP és RES értékekre való hatását a játékosok azonnal lekönyveljék.

Ezeket az értékeket úgy lehet lekövetni, hogy a Frakció kiindulási (a Termelési Sávon feltüntetett) Termelési Értékehez hozzá kell adni azokat a területeket, melyek felett a Frakció Fennhatósággal vagy Befolyással bír (a Fennhatóság és Befolyás Jelzők alapján).

## Pelda a Megtagadásra

A Tengelyhatalmak a Semlegessége Megsértésével (15.4) fenyegeti meg Csehországot, mely a Nyugat Védelme alatt áll (2 Befolyás Jelző).

A Nyugat úgy dönt, hogy önként levesz egy Befolyás Jelzőt Csehországról, elkerülve ezzel, hogy amennyiben a Tengelyhatalmak Megsértene Csehország Semlegességét, akkor az egyúttal a Nyugat elleni Hadüzenetnek is minősüljön (ezáltal bevonva a Nyugatot a Háborúba).

Új Egységek: Egy 1 CV értékű új, tetszőleges egységet kell felhelyezni a Frakció Saját Területén belül (2.3). Az így újonnan lehelyezett egységeket ugyanazon Termelési Fazisban tovább erősíteni (CV értéket növelni) nem lehet.

Egységeket gyártani nem lehetséges, amennyiben:

- Tengeren vannak
- Harcban állnak, vagy
- Nincs Utánpótlásuk (4.1), kivéve lásd lent.

## 7.231 Erődök Építése



Erőd Cadre építésére bárhol van lehetőség (még akkor is ha nem rendelkezik érvényes Utánpótlási Útvonallal), amennyiben a Szárazföldi Terület tulajdonjoga nem vitatott.

Nagyobb Hatalmak Erődjei a Nagyobb Hatalmak vagy Gyarmataik területén belül építhetők. A Nagy hatalmak Erődjei ezeken a területeken kívül bárhol építhetők. Egy Szárazföldi Területre csak egy Erőd építhető.

## 7.24 Kartyak Vásárlása

A megfelelő pakliból egy Akció – vagy egy Fejlesztés Kartyát kell húzni, amit képpel lefelé a játékos maga elé helyez. Az újonnan húzott kartyákat csak a Termelési Fazis végén szabad megtekinteni.

## 7.3 Kormanyzas Fazis

Kör sorrend szerint a játékosok felváltva kartyákat játszanak ki, hogy ezáltal többféleképpen is javítsák a pozíciójukat.

A kartyák kijátszásánál van hogy egy, kettő, vagy több kartyát is ki kell egyszerre játszani. A kartyákat többféleképpen is fel lehet használni a kijátszást követően, ezért a kartyát olyasformán kell kijátszani, hogy a felhasználási cél a játékos szemszögéből nézve a kártyalap felső részére kerüljön.

## 7.31 Diplomacia (1 Kartya)

Az Aktív Játékos kijátszhat EGY Akció Kartyát az ő szemszögéből nézve egy Semleges Nemzettel a tetején, hogy ezáltal az adott Semleges Nemzet felett Befolyást szerezzen.

Amennyiben egy Rivalis már kijátszott egy ugyanazon Semleges Nemzetre vonatkozó Akció Kartyát, akkor mindkét kartyát el kell dobni (kiütik egymást). Lásd a részletekért Diplomácia 8.0.

## 7.32 Ipar (Több Kartya)

Az Aktív Játékos TÖBB olyan Fejlesztés Kartyát is kijátszhat, melyeken gyárak (Ipari Érték) szerepelnek, amennyiben a gyárak száma (Ipari ÖsszÉrték) eléri vagy meghaladja a jelenlegi Iparfejlesztési Koltsegét (lásd az oldalsávot), azzal a céllal, hogy saját Frakciója Ipari Értékét EGY értékkel növelje (az IND jelölőt a Termelési Sávon rögtön az új értékre kell mozgatni).

Fontos: Egy játék-év alatt az IND értéket maximum KETTŐ értékkel lehet növelni.

## 7.33 Technologia (2 Kartya)

Az Aktív Játékos KÉT Fejlesztési Kartyát játszhat ki, amennyiben mindkettőn ugyanaz a Technologia szerepel, azzal a céllal, hogy azt a Technológiát a játékos ezzel kifejllessze (a kartyákat úgy kijátszva, hogy a kívánt Technologia a játékos szemszögéből nézve a kártyalapok felső részén helyezkedjen el).

A két kartyát képpel felfelé kijátszva, az egyik lapot ezután eldobva, a másikat maga elé téve megtartva azonnal kifejlésztheti az adott Technológiát.

A másik lehetőség, hogy a két Technologia Kartyát képpel lefelé játsza ki az Aktív Játékos, ezáltal még titokban tartva az adott Technológiát, melyet a játék során bármikor felfedhet és ezáltal saját maga számára elérhető tehet.

Általánosságban az új Technológiák egy adott típusu Baráti Egységet fejlesztenek. Lásd a részletekért Technologia 9.0.

## 7.34 Hirszerzes (1 Kartya)

Néhány Fejlesztés Kartyának Hirszerzes funkciója is van. Amikor egy ilyen kerül kijátszásra azonnal végre kell hajtani a kártyán lévő utasítást (9.5).

## 7.35 Passzolas (Nincs Kartya)

A játékosok kártya kijátszás helyett bármikor passzolhatnak, azonban ha mindhárom játékos egymás után passzol, akkor a Kormanyzas fazis veget er, es a Diplomacia fazis következik (7.4).

## 7.4 Diplomacia Vegrehajtsa

A Diplomáciát is kör sorrend szerint kell végrehajtani. Minden egyes játékban maradt Diplomácia Kartya után egy Befolyás Jelzőt kell feltenni vagy levenni a 8.0 pontban leírtak alapján (az egymással megegyező lapok ütnek egymást).

A Diplomácia Végrehajtását követően a POP és RES értékeket az új értékekre kell módosítani.

## 7.5 Kéz-Limit Betartása



A Diplomácia Végrehajtását követően a játékosoknak ellenőrizniük kell a kézben tartott lapjaik számát (a Termelési Sávon feltüntetett értékkel

összehasonlítva azt), majd amennyiben szükséges el kell dobják a megengedettnél több lapjaikat.

Tengelyhatalmak 7 / Nyugat 8 / Szovjetunió 6

Figyelembe kell venni, hogy minden egyes kijátszott, de még titokban tartott Technologia kártya-pár egy kártyával beleszámít a Kéz-Limitbe (9.3).



## 8.0 DIPLOMÁCIA

A Frakciók Diplomácia révén növelhetik saját vagy csökkenthetik a Riválisuk befolyását egy adott Semleges Nemzet felett.

A Kormányzás Fázis alatt a játékosok egyesével kijátszhatnak Diplomácia Kártyákat úgy, hogy a választott Semleges Nemzet neve az ő szemszögükből nézve a kártya tetején helyezkedjen el. Amennyiben egy Rivális egy olyan kártyát (Semleges Nemzetet) játszik ami már játékban van, akkor a kijátszással semlegesíti a korábban kijátszott kártyát: mindkét kártyát el kell dobni az Akció Kártya dobópaklijába.

A „Joker” Diplomácia Kártyák (8.3) több Semleges Nemzet közül egy választottra lehetnek hatással, attól függően, hogy melyik Frakció játsza ki a kártyát. Ezek a kártyák azonnal hozzáadnak vagy elvesznek az adott nemzet felett gyakorolt befolyásból, ami után rögtön ki is kerülnek a játékból.

Diplomácia Végrehajtása. Miután a Kormányzás fázis véget ért, minden egyes játékban maradt Diplomácia Kártya után egy Befolyás Jelzőt kell az adott Semleges Nemzetre (a Fővárosára) felrakni, majd a kártyát eldobni. Amennyiben az adott Semleges Nemzeten egy Rivális Befolyás Jelzője található, akkor a saját Befolyás Jelző felhelyezése helyett a Rivális egyik Befolyás Jelzőjét kell onnan levenni.

Amennyiben változik a befolyás bármelyik nemzetnél a POP és RES értékek azonnal az új, aktuális értékre kell módosítani.

Megtagadás. A Befolyás Jelzők birtokosai önjogúlag bármikor a játék során úgy dönthetnek hogy egy nemzetről a Befolyás Jelzőjüket leveszik.

A Diplomácia Végrehajtását (7.4) követően a játékban maradt Befolyás Jelzők határozzák meg a Semleges Nemzetek hovatartozását az alábbiak szerint.

### 8.1 Semleges Nemzetek



A Semleges Nemzetek olyan nemzetek melyen nem részei egyik Frakciónak sem és emiatt Szuverén (Semleges) Nemzeteknek tekintendők. Harci

Egységgel egy Semleges Nemzet területére csak az után lehet belépni, miután a belépni kívánó játékos bejelenti a Semlegesség Megsértését (15.4).

### 8.11 Politikailag Semlegesek (Befolyás Jelző Nélkül)

Egy Semleges Nemzet melyen nincs egy Befolyás Jelző sem Politikailag is Semlegesnek tekintendő: egyik Frakció sem jogosult a Nemzet Populációját és Nyersanyagát használni.

### 8.12 Partner-Állam (1 Befolyás Jelző)

Egy Befolyás Jelző egy Semleges Nemzetet a jelzővel bíró Frakció Partner-Államává tesz:

- A jelzőt birtokló Frakció kizárólagosan használhatja az adott Nemzet Populációját és Nyersanyagát.

• A Partner-Állam továbbra is Semleges marad: az őt befolyásoló Frakció nem birtokolja a területét és ezért az egységei nem léphetnek be és nem gyárthatók a területén.

• Egy Partner-Állam területére történő bármilyen katonai behatolás egy Frakció részéről mindenképpen szükségessé teszi az akciót megelőző Semlegesség Megsértése bejelentését (15.4).

### 8.13 Védeltséget Élvező Nemzet (2 Befolyás Jelző)

Két Befolyás Jelző egy Semleges Nemzetet a jelzővel bíró Frakció Védelmet élvező Nemzetté tesz:

• A jelzőket birtokló Frakció kizárólagosan használhatja az adott Nemzet Populációját és Nyersanyagát.

• A Védeltséget Élvező Nemzet továbbra is Semleges marad: az őt befolyásoló Frakció nem birtokolja a területét és ezért az egységei nem léphetnek be és nem gyárthatók a területén.

• Egy Védeltséget Élvező Nemzet területére történő bármilyen katonai behatolás egy Frakció részéről mindenképpen szükségessé teszi az akciót megelőző Semlegesség Megsértése bejelentését (15.4).

• Ezekon felül, a Rivális támadása egy Védeltséget Élvező Nemzet ellen Hadüzenetet követel meg (15.2) a Nemzet védelmét garantáló Frakció ellen, mindemellett a Védeltséget Élvező Nemzet azonnal a neki védeltséget garantáló Frakció Báb-Állama lesz (Fennhatóság Jelzőt és az újonnan létrejött Báb-Állam Harci Egységeit is fel kell helyezni a 8.2 szerint).

### 8.14 Fegyveres Semleges Nemzetek

A Semlegesség Megsértése esetén (15.4) az összes a nemzeten lévő Befolyás Jelzőt le kell venni, és a Semleges Nemzet egy Fegyveres Semleges Nemzetté válik (15.4.2).

### 8.2 Báb-Államok (3+ Befolyás Jelző)

3 vagy több Befolyás Jelző egy Semleges Nemzetet az őt befolyásoló Frakció Báb-Államává tesz az alábbi hatásokkal:

• A Báb-Állam a Frakció teljes fennhatósága alá kerül (egy Fennhatóság Jelző kerül a Nemzet Fővárosára). Diplomáciával többé nem lehet befolyást szerezni az adott nemzetre.

• A Frakció fennhatósága alá került Kisebb Hatalom (Nemzet) Városaira és Kisvárosaira a Frakció tetszőlegesen választott Egységei kerülnek a városok Besorozási Értéke szerint:

• Főváros: 3 CV értékű egység(ek)

• Város: 2 CV értékű egység(ek)

• Kisebb Város: 1 CV értékű egység

• A fennhatóságot gyakorló Frakciónak kizárólagos használati joga van az adott nemzet Populációja és Nyersanyaga felett.

### Partner Államok

A Partner-Államok olyan Semleges Nemzetek, melyekkel kizárólagos kereskedelmi megállapodása van a vele kapcsolatban álló Frakciónak, míg közben a Semleges Nemzet katonailag továbbra is szuverén és semleges állam marad.

### Védeltséget Élvező Nemzetek

A kereskedelmi előnyök mellett a Védeltséget Élvező Nemzetek a Frakciójuk védeltséget is élvezik, mint például olyan esetben, mikor egy másik Frakció a Nemzet Semlegességét akarja Megsérteni, mivel ebben az esetben az Agresszor a védeltséget nyújtó Frakcióval szemben Hadüzenet küldésére is kötelezett.

### Báb-Államok

A Báb-Államok olyan Semleges Nemzetek, melyek már katonai szempontból is a Frakciójuk szövetségeseivé váltak, mely révén egységeik is már a Frakció Katonai Egységeinek részét képezik.



### Diplomáciai 'Joker' Kártyák

Diplomácia 'Joker' Kártya kijátszásakor azonnal fel kell helyezni vagy le kell venni egy Befolyás Jelzőt. Ez egyértelművé teszi melyik Semleges Nemzet vált a kijátszott kártya célpontjává. Majd a kártyát el kell dobni.

Garantálás: Befolyás szerzése egy Semleges Kisebb Hatalom felett (nem az Egyesült Államok), mely szomszédos a Rivális egy Területével, mely a Rivális Fennhatósága alatt áll (nem csak Befolyása van felette).

Megfélemlítés: Befolyás szerzése egy Semleges Kisebb Hatalom felett (nem az Egyesült Államok), mely szomszédos olyan Baráti Területtel, mely a Frakció Fennhatósága alatt áll (vagy Saját Terület).

Nemzetközi Segély: Befolyás szerzése egy Semleges Nemzet felett a saját Ipari Termelési Szint 1 értékkel való csökkentéséért cserébe.

### Játék Alatti Beszélgetés

A játékosok szabadon beszélhetnek és egyezkedhetnek más játékosokkal, azonban az egyezségek nem erőszakolhatók ki (titkos egyezségeket is lehet kötni, amennyiben a többi játékos is beleegyezik, azonban ez elnyújthatja a játékot).

Nem elfelejtendő, hogy úgy Egységek (3.3) mint Befolyás Jelzők (8.0) (nem Fennhatóság Jelzők) a játék során bármikor önként levehetőek.

## Egyesült Államok Termelése

Az Egyesült Államoknál feltüntetett 3 POP / 4 RES a felesleget jelképezi, mely adott esetben a Nyugat rendelkezésére áll.

### USA Státusza

	Befolyás Jelzők Száma		
	1-Part.	2-Véd.	3-Báb
<b>Nyugat</b>	<b>3 Pop / 4 Res</b>	<b>3 Pop / 4 Res</b>	<b>1942+ Egys.</b>
<b>Tengelyh.</b>	•	•	•
<b>Szovjetu.</b>	•	•	•

• = Nincs hatása (nincs POP/RES használat)

[Figyelem: A Tengelyhatalmak/Szovjetunió Befolyása elszigetelődést támogató erőket jelképez az Egyesült Államokban.

## Technológiák

<i>Légvédelmi Radar</i>	Légierő 2A3 Baráti Terület felett
<i>Nehézbombázó</i>	Légierő 3 Mozgási Sebesség
<i>Precíziós Bomba</i>	Légierő bombázhat 1part (IND)
<i>Sugarhajtású Gép</i>	Légierő Első Tűz
<i>Tengeri Radar</i>	Vízi Egységek Első Tűz
<i>Szonár</i>	Vízi Egységek S3
<i>Nehéz Tank</i>	Tankok Első Tűz
<i>Rakéta Tüzérség</i>	Gyalogság Első Tűz
<i>Motorizált Egység</i>	Gyalogság 3 Mozgási Sebesség
<i>Partraszálló Egys.</i>	2 Partraszálló Egység / kör
<i>Ipari Kémkedés</i>	Joker: kijátszott Technológia
<i>Tudomány [Év+]</i>	Joker: feltüntetett Technológia
<i>Atombomba Kut.</i>	Atombomba (1) Nukleáris Reaktor (2) Plutonium (3) Gyűjtőszerkezet (4)

## Ipari Kémkedés

Már kijátszott Technológia Kártyák könnyebben lemásolhatók más Frakciók által, mivel az Ipari Kémkedés Technológia Kártya ebben az esetben 'Joker' kártyaként működik.

## Atombomba Kifejlesztése

Az Atombomba kifejlesztéséhez szükséges Technológiák sorrendben fejlesztendők ki (kijátszva vagy titokban). Emiatt a titokban kifejlesztett Technológiák Kártyái a kifejlesztés időbeni sorrendjében kell kövessék egymást, balról jobbra. Amennyiben egy játékos helytelen időbeni sorrendben rakja fel a titkos Technológia kártyáit az összes az Atombomba kifejlesztésével kapcsolatos Technológia kártyáját elveszti (eldobja).

• A Báb-Állam területe inentől Baráti Területnek számít a Frakciója számára (pl. Építhet rá Erődöt vagy/és mozoghat oda egységekkel)

• Egy Rivális támadás a Báb-Állam ellen a természeténél fogva egyben Hadüzenetnek (15.2) is minősül a rajta fennhatóságot gyakorló Frakció ellen.

## 8.3 'Joker' Diplomácia Kártyák

A 'Joker' Diplomácia Kártyák megengedik, hogy az őt kijátszó kártya tulajdonosa több nemzet közül egy szabadon választott nemzetre saját Befolyás Jelzőt tegyen (narancssárga szövegdoboz) vagy onnan egy Rivális Jelzőt levegyen (zöld szövegdoboz).

'Joker' Diplomácia Kártya kijátszásakor a Befolyás Jelzőt a választott nemzetre azonnal fel kell helyezni (vagy onnan a Riválisét levenni), majd a kártya eldobásra kerül.

## 8.4 Az Egyesült Államokkal Való Viszony (Diplomácia)

Az Egyesült Államok egy Semleges Nagyobb Nemzet, melyet Diplomáciai úton lehet befolyásolni. Politikailag Semleges Nemzetként kezd (Befolyás Jelző nélkül).

### 8.4.1 Tengelyhatalmak/Szovjet Befolyás

A Tengelyhatalmak és a Szovjetunió befolyást szerezhet az Egyesült Államok felett, viszont az soha nem lesz az ő Partner-Államuk, Védeltsége Élvező Nemzetük, vagy Báb-Államuk. A Tengelyhatalmak/Szovjetunió által szerzett befolyás (maximum 3) az Egyesült Államok felett pusztán nehezebbé teszi a Nyugat számára a hasonló befolyás szerzést (először a Tengelyhatalmak/Szovjet Befolyás Jelzők kell levételre kerüljenek).

### 8.4.2 Nyugati Befolyás

Egy vagy két Befolyás Jelző az Egyesült Államokon a már ismert hatásokkal bir (kizárólagos használata a POP és RES értékeknek).

### 8.4.3 Nyugat Báb-Állama



A Nyugat 3 vagy több Befolyás Jelzője az Egyesült Államokat a Nyugat Báb-Államává teszi az alábbi hatásokkal:

- A Nyugat számára az Iper Fejlesztési Költség 1-gyel csökken.
- Egy 4 CV értékű amerikai Erőd kerül Washingtonra, illetve egy 2 CV értékű New Yorkra.
- Ha már 1942 vagy későbbi év van, akkor az Egyesült Államok Hadereje már elérhető (8.45).
- Inentől kezdve a Nyugat a Termelési Pontjaiból gyárthat Amerikai Egységeket is.

Fontos: Az Egyesült Államok Hadereje nem hagyhatja el az Egyesült Államok területét csak abban az esetben, ha a Nyugat Háborúban áll.

## 8.4.4 Az Egyesült Államok Politikai Szerepvállalása

Az 1942-es Év Kezdetétől, a Nyugat évente egy Befolyás Jelzőt tehet az Egyesült Államokra (amennyiben az még nem a Nyugat Báb-Állama), mely azt a Befolyás Jelzők számától függően azonnal a Nyugat Báb-Államává teheti.

## 8.4.5 Az Egyesült Államok Hadereje

Az Egyesült Államok Haderejének az elérhetősége független a Nyugat Termelési Szintjétől (a legtöbb amerikai POP és RES érték nem elérhető más Nagyhatalmaknak).

Feltételezve, hogy az Egyesült Államok már a Nyugat Báb-Állama, a Nyugat 1942-es, 43-as és 44-es Termelési fázisában minden elsődleges egység típusból (Légierő, Flotta, Gyalogság, Tank) költségmentesen egy amerikai egység kerül fel az Egyesült Államok területére, illetve még ugyanabban a Termelési fázisban tovább is fejleszthető.

- 1942-ben az említett amerikai egységek 1 CV értékkel kerülnek játékba.

- 1943-ban már 2 CV értékkel.

- 1944-ben már 3 CV értékkel.

Amennyiben az adott évben az Egyesült Államok még nem a Nyugat Báb-Állama, akkor az adott évben esedékes Egyesült Államok Hadereje nem lesz elérhető.

## 8.4.6 Semlegesség Megsértése

Amennyiben az Egyesült Államok Semlegességét Megsértik a Tengelyhatalmak vagy a Szovjetunió (a Nyugat nem tudja), akkor az Egyesült Államok azonnal a Nyugat Báb-Államává alakul a 8.45-ben leírtak szerint, kivéve hogy:

- Az 1942-es Egyesült Államok Hadereje azonnal bekerül a játékba.
- Az 1943-as és 44-es haderő az aktuális éveket követő két évben kerül a játékba (a tényleg évtől függetlenül).

## 9.0 TECHNOLÓGIA

A különféle Technológiák a Baráti Egységek bizonyos típusait fejlesztik.

A legtöbb Fejlesztési Kártyán (a két végén) két különböző Technológia található szürke szövegdobozban. A hatások ott vannak leírva, de pár pontosítás az alábbiakban található.

•Légvédelmi Radar: Baráti Területen (1.14) tartózkodó Légi Egységek támadás esetén minden egy kocka helyett két kockával dobhatnak (két kocka / CV, amit jelezhető így is: „2A3”).

Példa: Egy 3 CV értékű Légi Egység 6 kockával dobhat.

•**Első Tűzelés:** Azok az egységek, melyek ezzel a Technológiával bírnak ugyanolyan Egység Típussal szemben először tüzelhetnek akár támadás esetében is (amennyiben az Ellenséges Egység nem rendelkezik ugyanezen Technológiával).

Technológiai 'Joker' Kártyákon egy kékeszöld szövegdoboz található, mely két típusú lehet:

•**Ipari Kémkedés:** a kártyát egy kézben lévő Technológia Kártyával összepárosítva kifejleszthetjük a kártyán szereplő Technológiát ha már van ugyanilyen kártya egy másik játékos által kijátszva (9.2).

•**Tudomány:** A szövegben szereplő évtől kezdődően a kártyát egy tetszőleges, kézben tartott Technológia Kártyával összepárosítva kifejleszthető a kártyán szereplő listából egy Technológia.

## 9.1 Technológia Kifejlesztése

Egy Technológia-pár két kártya ugyanazon Technológiával, vagy egy kártya a kívánt Technológiával kiegészítve egy megfelelő Technológia 'Joker' Kártyával vagy Információ Kiszivárogtatás Kártyával (9.5).

A Kormányzás fázis alatt az Aktív Játékos kétféleképpen fejleszthet ki Technológiát a megfelelő kártyák kijátszásával:

•**Képpel felfelé kijátszva (9.2),** hogy az adott Technológia és a kedvező hatásai azonnal elérhetővé váljanak.

•**Titokban tartva (képpel lefelé kijátszva, 9.3),** hogy a Technológia egy későbbi tetszőleges időpontban kerüljön kifejlesztésre és ezáltal a hatásai is abban a tetszőleges időpontban érvényesüljenek.

## 9.2 Kifejlesztett Technológiák

Egy Technológia Kifejlesztésekor a kedvező hatásai érvényesítéséhez a kártya-pár egyik lapját (mely tartalmazza a kifejlesztett Technológiát) a játékos maga elé helyezi, a másik lapot a Fejlesztési Kártya dobópaklijába teszi (pl. a Technológia 'Joker' Kártyák mindig a dobópakliba kerülnek).

## 9.3 Titokban Tartott Technológia

### Fejlesztések

A Kormányzás Fázis alatt kijátszott Technológia kártyák esetében a kártyákat kijátszó játékos dönthet úgy, hogy az adott Technológiát késleltetve fejleszti ki (mutatja be), és addig a kártya-párt maga elé képpel lefelé teszi olyasformán, hogy a kívánt Technológia a játékos szemszögéből nézve a kártya tetején helyezkedjen el. Több Technológia titokban tartása esetén a kártya-párokat a kifejlesztés sorrendjében kell balról jobbra helyezni.

Minden titokban kifejlesztett Technológia Kártya-pár 1 értékkel járul hozzá a kézben tartott lapok számához.

Titokban tartott Technológia bármikor felfedhető, mely esetben a hatása is azonnal érvényesül.

## 9.4 Az Atombomba

Az Atombomba Technológiájának a kifejlesztése a játék megnyerésének egyik lehetséges módja (19.4). Ez a Technológia 4, egymást követő lépésben fejleszthető ki, úgy, hogy Évente csak egy lépés hajtható végre. A játékosok az Atombomba kifejlesztésének minden egyes lépését követően egy Győzelmi Pontot kapnak.

## 9.5 Kém Kártyák

Néhány Fejlesztési Kártyának (kék szövegdobozal) Technológia kifejlesztés helyett Kémkedési funkciója van. Ezen kártyákon szereplő utasítás a Kormányzás Fázisban, a kijátszást követően azonnal végrehajtandó. Néhány pontosítás az alábbiakban található.

Ügynök: Megtekinthető egy területen a Rivális Egységeinek a kiléte.

Kódfeltörés: Megtekinthetőek az egyik Rivális kézben tartott lapjai.

Kémhálózat: Véletlenszerűen kell egy lapot választani és megtartani az egyik választott Rivális kezében tartott lapjaiból.

Puccs: A választott Rivális összes Befolyás Jelzőjét el kell távolítani egy Semleges Kisebb Hatalomról (kivételt képez az Egyesült Államok).

Szabotázs: A választott Rivális Ipari Értékét (IND) 1 értékkel csökkenteni kell.

Információ Kiszivárogtatás: Megtekinthetőek a választott Rivális titokban tartott Technológia Kártyái. Az Információ Kiszivárogtatás kártya ezután összepárosítható bármely kézben tartott Technológia kártyával (nem 'Joker' kártyával), amelyen szereplő Technológia a Riválisnál is megtalálható, ez idáig titokban tartva (az így létrejövő kártya-párt meg kell mutatni a célpont-Riválisnak amennyiben a választott Technológiát nem kerül azonnali kifejlesztésre).

Kettős-ügynök: Egy Rivális Kém Kártyájának kijátszását követően a Kettős-ügynök kártyát azonnal kijátszva a Rivális kártyájának a hatását a Rivális ellen fordíthatjuk.

## 10.0 ÉVSZAKOK



Az Új Évet 4 Évszak követ, melyben érvényes Csapatmozgás Kártyát kijátszva a játékosok az egységeikkel mozoghatnak, illetve támadhatnak.

### 10.1 Csapatmozgás Fázis

Kör sorrend szerint a játékosok Csapatmozgás Kártyát játszhatnak ki képpel lefelé vagy Passzolhatnak. Amennyiben a játékos ugyanabban az Évszakban már játszott ki Csapatmozgás Kártyát akkor köteles Passzolni.

Ha mindhárom játékos egymást követően Passzol, akkor az összes kijátszott lap bemutatásra kerül, ami a kártyák alapján a Csapatmozgások játékosok közötti sorrendjét is meghatározza.



### Csapatmozgás Lekövetése

Az Aktív Játékos használhatja a Csapatmozgás Érték Jelzőt, hogy a Termelési Sávján lekövesse hány egysége mozgott/mozoghat az adott Csapatmozgás Fázisban.

### Vészhelyzeti Csapatmozgás

Azok a Játékosok, melyek nem rendelkeznek érvényes (az adott Évszakra vonatkozó) Csapatmozgás Kártyával kijátszhatnak egy tetszőleges Csapatmozgás Kártyát, hogy ezzel Vészhelyzeti Csapatmozgást hatjassanak végre. Ez lehetővé tesz valamennyi egység mozgását (Vitatott Tulajdonú Területekre is), azonban így új Harcok nem indíthatók, és nincs Harc Fázis sem az adott Játékos körében.

### Kör Sorrend

#### Új Év

Év Kezdes (Következő Év)

- Győzelem Ellenőrzése / Kártyapaklik megkeverése
- Béke Bónusz / Körsorrend

Termelés Fázis

Első Játékos Termelési Köre

- Termelést gátló Blokádok ellenőrzése
  - Termelési Szint Megállapítása
  - Termelési Pontok Elköltése
- Második Játékos Termelési Köre (ua.)  
Harmadik Játékos Termelési Köre (ua.)

Kormányzás Fázis (Kártyák kijátszása)

- A Játékosok 1 Diplomácia, vagy 1 Hírszerzés, vagy 2 megegyező Technológia kártyát, vagy az Iparfejlesztési Költséggel megegyező vagy nagyobb értékű Iparfejlesztési kártyákat játszhatnak ki, vagy

- Passzolhatnak (3 egymást követő Passz véget vet a kártyák kijátszásának)

Diplomácia Végrehajtása (POP és RES értékek aktualizálása)

Kéz-limit Ellenőrzése (többlet lapok eldobása)

#### Évszakok (Tavaszi/Nyári/Őszi)

Csapatmozgás Fázis (kártyák kijátszása)

Első Játékos Csapatmozgás Köre

- Mozgás Fázis
- Harc Fázis

Második Játékos Csapatmozgás Köre (ua.)

Harmadik Játékos Csapatmozgás Köre (ua.)

Utánpótlás Fázis (Nyáron: Blokádok Bejelentése)

#### Téli Évszak (csak Szovjetunió)

Csapatmozgás Fázis

Szovjet Mozgás és Harc Fázis  
Utánpótlás Fázis



## Szabályos Mozgás

A Játékosok maguk felelősek az egységeik helyes mozgatásáért: az Egység Típus nem fedhető fel csak úgy. Ha az ellenfél őszinteségével kapcsolatosan kérdések merülnek fel, akkor rossz játékot játszol rossz személlyel.

## Konvojok

A Konvojok (Szárazföldi Egységek Tengeren) szállító és kísérő hajókat is magukban foglalnak, ezért nincs szükség külön Vízi Egységekre.

## Partraszállás

Partraszállás akkor történik, mikor egy Konvoj egy Tengeri Területről egy ellenség által birtokolt Szárazföldi Területre mozog (Partmenti Szárazföldi Határvonalon áthaladva).

Ugyanazon a területen csak egy Szárazföldi Egység szállhat partra körönként attól függetlenül, hogy az adott megtámadott területen tartózkodik-e épp Ellenséges Egység.

(Figyelem: Az LST Technológia lehetővé teszi, hogy két Szárazföldi Egység szálljon partra ugyanabban a körben.)

Ez a korlátozás csak a Szárazföldi Egységekre vonatkozik, LVT Egységekre nem (ahogy a Terep-Határok miatti korlátozások sem).

## Példa Stratégiai Mozgásra

Egy Flotta (melynek Mozgási Sebessége 3) maximum 6 területnyit mozoghat (kétszeresét az eredeti értéknek), amennyiben a mozgás során teljes egészében Baráti Területen belül marad (beleértve a Szabad Tengereket is), és se nem kezdeményez Harcot, se nem száll ki belőle.

Például egy Flotta az Egyesült Államokban keresztül haladhat az Észak-, és Közép-Atlanti Óceánon egészen a Dél-Atlanti Óceánig, amennyiben egyikén sem tartózkodik Ellenséges Egység.



## Terület Birtoklás

Egy egységet egy Területre mozgatva ugyanabban a Mozgás Fázisban még nem változik meg a Terület Birtokviszonya. Azonban a rákövetkező Harci Fázisban már igen, mely kihatással lehet Visszavonulási és Áttelepülési lehetőségekre.

Amennyiben egy lap sem került kijátszásra az adott Évszakban, akkor a következő Évszak következik.

Csapatmozgást végrehajtandó az Akció Kártyák oldalt fedtetve kerülnek kijátszásra. Mindegyik egy meghatározott Évszakra (Tavaszi, Nyári, Őszi) érvényes, és tartalmaz egy Csapatmozgás elsőbbséget jelző Betűt, meg egy Csapatmozgás Értéket jelző Számot.

A Csapatmozgások szempontjából az a játékos jön először, akinek az Akció Kártyáján az Abécé szerint leghamarabb következő Csapatmozgás elsőbbséget jelző Betű található. A további játékosok is ezen betűk sorrendje szerint következnek, melyek a játékosok közötti Csapatmozgások sorrendjét határozzák meg.

Azok a kijátszott Akció Kártyák is érnek valamennyi (Vészhelyzeti) Csapatmozgás Értékkel (10.11), melyek nem az éppen aktuális Évszakra vonatkoznak. Amennyiben egy játékos egyetlen Akció Kártyát sem játszott ki az adott Évszakban az a játékos nem hajthat végre Csapatmozgást abban az Évszakban (nem mozgathat vagy támadhat egységekkel, 12.1). A Fejlesztési Kártyák nem bírnak Csapatmozgás Értékkel, és ebben a fázisban csak blöffölésre használhatóak (a kártya bemutatása után eldobandóak).

## 10.11 Vészhelyzeti Csapatmozgás

Az olyan Akció Kártya, melyen nem aktuális Évszak található Vészhelyzeti Csapatmozgás Értékkel bír, mely 2 Egység mozgatásának felel meg (4-nek a Tengelyhatalmak esetében), mely mozgás azonban nem használható fel Agresszióra (11.54) vagy Támadásra (12.1).

A kártyán szereplő Csapatmozgás elsőbbséget jelző Betű továbbra is számít a Csapatmozgások sorrendjének meghatározásakor (döntetlen esetén az ellenfél dönt a sorrendről).

## 10.2 Csapatmozgások

A kártyák által meghatározott sorrend szerint a játékosok végrehajtják a Csapatmozgásaikat, melyek Mozgás Fázisból (11.0) és Harci Fázisból (12.0) állhatnak, ebben a sorrendben. Az a játékos az Aktív Játékos, mely az aktuális Csapatmozgásokat éppen végrehajtja.

## 10.3 Utánpótlás Fázis

Az adott Évszakban történő Csapatmozgások befejeztével a Harcba álló Frakciónak (és kizárólag nekik):

- Minden egységüket le kell ellenőrizniük, hogy Utánpótlással bírnak-e.
- Kizárólag a Nyári Évszakban: Blokádj jelzővel takarandók le azok a POP és RES ikonok, melyektől nem származtatható érvényes Kereskedelmi Útvonal (14.22).

Lásd a részletekért 14.0.

## 10.4 Téli Évszak (Szovjetunió)

A Téli Évszakban a Szovjetunió (és csakis ő) kijátszhat egy tetszőleges Évszakkal bíró Csapatmozgás Kártyát, hogy annak Csapatmozgás Értékét felhasználva a Szovjetunió területén belül egységeket mozgathasson vagy harcolhasson.

A Téli Évszak végén is van egy Utánpótlás Fázis, mely azonban csak a Szovjetuniót irányító Frakcióna vonatkozik.

## 11.0 MOZGÁS

Az Aktív Játékos annyi egységet mozgathat, amennyi az általa kijátszott Csapatmozgás Kártya Csapatmozgás Értéke az adott Évszakra.

Az egységek szabadon mozoghatnak Baráti Egységeken keresztül, viszont a Légi és Tengeralattjáró Egységeket kivéve kötelesek megállni amint egy Ellenség által birtokolt területre kerülnek (Légi és Tengeralattjáró Egységek keresztülmozoghatnak Ellenséges Területen is).

Az Egységek mozoghatnak Szárazföldön, Tengeren, és Levegőben, azonban egy mozgáson belül ezek nem variálhatóak.

- A Semlegesség Megsértésének a bejelentése előtt (15.4), majd az azt követő Semleges Harci Erők felhejzése előtt egységek nem mozgathatóak egy Semleges Nemzet területére (1.14).

- Hadüzenet (15.2) bejelentése előtt egységek nem mozgathatóak egy Rivalis által birtokolt területre. A Hadüzenetet az adott Csapatmozgás kör elején kell bejelenteni.

## 11.1 Mozgás a Szárazföldön

Azok az Egységek melyek a Szárazföldön kívánnak mozogni a mozgásukat Szárazföldön (beleértve a Szorosokat is, 1.3) kell megkezdjék, majd egymással kapcsolatban álló Szárazföldi Területeken keresztül kell haladjanak, annyi területen keresztül amennyi az egység (típusából eredő) Mozgási Sebessége.

Az egység azonnal meg kell álljon amennyiben olyan területre mozog ahol ellenség található.

A Terep-határok nincsenek hatással a Szárazföldön történő Mozgásra, kivéve a Szárazföldi Egységekre melyek éppen Harcba szállnak vagy abból kiszállnak (11.5).

A Vízi és Tengeralattjáró Egységek is Mozoghatnak a Szárazföldön, hogy egy Partmenti Szárazföldi Területről egy vele szomszédos Partmenti Szárazföldi Területre mozogjanak (amely mozgás után rögtön meg is kell álljanak).

## 11.2 Mozgás a Tengeren

Azok az Egységek melyek a Tengeren kívánnak mozogni a mozgásukat Tengeren, Óceánon, Partmenti Szárazföldi Területen, vagy Szoroson kell megkezdjék.

Keresztülhaladhatnak annyi egybefüggő Tengeri, Óceáni, Szoros vagy Partmenti Szárazföldi Területen amennyit a Mozgási Sebességük engedélyez a számukra, azonban Partmenti Szárazföldi Területre érve azonnal meg kell állniuk.



Konfliktus kirobbantása nélkül (illetve az Utánpótlási és Kereskedelmi Útvonalak akadályozása nélkül, 14.0) mozoghatnak Tengeri Területekre vagy azokon keresztül még ha azokon Rivalis Egység tartozkodik is, azonban rögtön meg kell álljanak, amint egy olyan területre mozognak be amelyen Ellenséges Egység tartózkodik (ez alól a Tengeralattjárók kivételt képeznek).

## 11.21 Mozgás Óceánon

Az Óceánok kiterjedt nagy Tengerek: két Mozgás Pontba kerül hogy egy Egység egy Óceáni Területre belépjen.

## 11.22 Konvojok

Azok a Szárazföldi Egységek, melyek a Tengeren/Óceánon mozognak automatikusan Konvojja válnak.

A Konvojok két Tengeri Területet mozoghatnak (4-et Stratégiai Mozgással), de se nem szállhatnak Harcba (11.5), se nem Vonulhatnak Vissza (11.51) amennyiben megtámadták őket. Partraszállhatnak (11.221) Ellenséges Szárazföldi Területen.

A Tengeren megtámadott Konvojok végeredményképpen védtelemek Tengeri Útközetekben (12.72).

### 11.221 Partraszállás

Amennyiben egy Konvoj Ellenséges Szárazföldi Területre mozog akkor az Partraszáll. Körönként csak egy Egység szállhat partra Partmenti Szárazföldi Területre vagy Szorosra még abban az esetben is amennyiben az nem védett (az LST Technológia ezt a limitet 2 Egységre növeli). LVT (Légi, Vizi, Tengeralattjáró) Egységek kivételt képeznek ez alól a Partraszállási feltétel alól.

Partraszállás Hatása: A Partraszálló egységek nem Harcolhatnak (pl. Tüzelhetnek vagy Visszavonulhatnak, 12.3) a Partraszállás körének a Harc fázisában. Ezt jelképezve képpel lefelé helyezendők. Bármely kísérő LVT Egység (Légi, Vizi, Tengeralattjáró) a szokásos módon Harcolhat.

## 11.3 Mozgás Levegőben



A Légi Egységek Szárazföldön és Vizen keresztül is egyaránt mozoghatnak. A Levegőben történő mozgás nem szükséges megálljon amennyiben olyan területen halad keresztül, amelyen

Ellenséges Egység található.

Azok a Légi Egységek, amelyek a mozgásukat Tengeren vagy Óceánon kezdték meg kizárólag Baráti Szárazföldi Területre mozoghatnak.

## 11.4 Stratégiai Mozgás

Minden Egység kétszer annyit mozoghat, mint amennyi a típusából eredő Mozgási Sebesség amennyiben azt a Mozgást kizárólag Baráti Területen (11.4) belül teszi, beleértve a Szabad Tengereket is (1.21), és nem kezdeményez Harcot vagy nem Vonul Vissza (11.5).

A Stratégiai Mozgás nem kombinálhatja a Szárazföldön és Tengeren történő Mozgást. Stratégiai Mozgás Tengeren meg kell álljon amint Szárazföldi Területre ér (kivételt képeznek a Szorosok).

Stratégia Mozgás Levegőben Baráti Területen kell kezdődjön és végződjön is, illetve nem haladhat keresztül Semleges vagy Rivalis/Ellenséges Területen (pl. Légi Egységek Tengeren vagy nem-Baráti Területen nem használhatják a Stratégiai Mozgást).

## 11.5 Harc Kezdeményezése

Harcot kezdeményez az az egység, amely egy olyan területre mozog be, ahol Ellenséges vagy Fegyveres Semleges Nemzet Egysége található.

### 11.51 Harcból Kiválás

A Harcból Kiválik egy Egység, amennyiben az mozgással vagy Visszavonulással elmozog arról a területről ahol a korábbi harc folyt.

Harcból Kiválni csak szomszédos Baráti Területre lehet (beleértve a Szabad Tengereket is), ahol nincs másik harc. Nem lehet kiválni Ellenséges, Vitatott Tulajdonjogú és/ vagy Semleges Területekre.

A Visszavonulást (12.5) leszámítva tovább mozoghatnak, azonban nem kezdeményezhetnek újabb Harcot abban a körben.

Kivétel: A Tengeralattjárók és Légi Egységek Kiválhatnak a Harcból szomszédos Vitatott Tulajdonjogú vagy Ellenséges Területre is, abban az egyedüli esetben, ha nem állnak meg ott, hanem csak keresztülhaladnak rajta (tekintetbe véve, hogy a megállás újabb Harc Kezdeményezésének minősülne).

Azok az egységek, melyek nem képesek a Harcból Kiválni, azoknak továbbra is Harcolniuk kell.

### 11.52 Terep-Határok (Szárazföldön)

A Terep-Határok limitálják az ugyanazon körben rajtuk keresztül Harcot Kezdeményező vagy Harcból Kiváló Szárazföldi Egységek számát. A Tengeren nincsenek Terep-Határok, illetve LVT Egységek nincsenek limitálva a Terep-Határok által.

- Sík Terep-Határon keresztül maximum 3 egység Kezdeményezhet vagy Váthat ki Harcból ugyanazon körön belül.

- Folyó vagy Erdő Terep-Határon keresztül maximum 2 egység Kezdeményezhet vagy Váthat ki Harcból ugyanazon körön belül.

- Hegy, Partmenti Szárazföld vagy Szoros Terep-Határon keresztül maximum 1 egység Kezdeményezhet vagy Váthat ki Harcból ugyanazon körön belül.

A Terep-Határokból eredő korlátok a Mozgás Fázisra érvényesek, illetve a Harc Fázison belül a Visszavonulásra.

### 11.53 Tengeri Harci Csoport

Egy Tengeri Harci Csoport LVT Egységekből áll, melyek a mozgásukat ugyanarról a területről kezdik meg és ugyanazon Területen Kezdeményeznek Harcot. Mikor több Tengeri Harci Csoport is együttesen Kezdeményez Harcot ugyanazon a területen, akkor egyszerre csak egy Tengeri Harci Csoport Kezdeményezheti a Harcot ugyanazon a Harci fázison belül (12.21). Ebből kifolyólag, az egyazon területen lévő különböző Tengeri Harci Csoportok jól láthatóan el kell legyenek választva egymástól.

## Példa Terep-Határokból eredő Korlátozásra

*Körönként csak két Szárazföldi Egység támadhat Münchenből a folyón keresztül Lorrainebe. Azonban amennyiben a BeNeLux államokat a Tengelyhatalmak uralják, akkor még két Szárazföldi Egység támadhat a Lorraine-t elválasztó erdő-határon keresztül.*

## Vitatott Tulajdonú Szárazföldi Területek

Egy Vitatott Tulajdonú Szárazföldi Terület eredeti birtoklója addig birtokolja az adott területet, amíg még van rajta saját egysége az Agresszor féllal szemben. Ez után az Agresszor Frakció válik a Terület Birtoklójává (mely esetben a POP és RES értékek is módosítandók).

## Terület Birtoklás Táblázat

	Terület Birtoklója	Kereskedelmi Útvonal	Utánpótlási Útvonal
Szárazföld	Baráti	OK	OK
	Semleges	OK	Nem*
	Rivalis	Nem*	Nem*
	Ellenség	Nem	Nem
Tenger	Szabad	OK†	OK
	Ellenség	Nem	Nem

\* - Kivéve Szoroson keresztül

† - Kivéve ha Elmenekült Tengeralattjáró van jelen.

## Támadó Fél vs. Agresszor Fél

A Támadó Fél az a Frakció, mely Harcot kezdeményez az adott Játékos körében (Az Aktív Játékos). Ez nem ugyanaz, mint az Agresszor (az a Frakció, mely egy terület feletti uralmat próbálja megszerezni).

Amennyiben a megtámadott terület eredeti tulajdonosa visszatámadja az Agresszort, akkor abban a Harci Fázisban ő lesz a Támadó Fél.



## Ellentámadás Erőddel

Erőd-Egységek Tüzelhetnek támadáskor (pl. egy Agresszort visszatámadva).

## EGYSÉG TÁBLA

Egység Típus	Mozgás	Tűzerő
Erőd [G]	0	A2/N3/G4/S3
Légierő [A]	2R	A3/N1/G1/S1
Rep.hordozó [N†]	(3R)	A2/N2*/G1/S2
Tengeralattjáró [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
Flotta [N]	(3R)	A1/N3/G1/S2
Tank [G]	3	A0/N0/G2/S0
Gyalogság [G]	2	A1/N1/G3/S0
Konvoj [N†]	(2)	Nincs

( ) Köteles megállni szárazföldi területre való belépéskor.

R Áttelepülésre képes (illetve néha köteles, lásd 13.0).

† Kétszeresen seböződik –2CV sérülésenként.

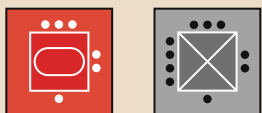
\* A repülőgéphordozók tüzelhetnek N1-gyel mely után azonnal Vissza kell Vonulniuk (12.5) vagy Áttelepülniük (13.0).

## Példa a Tüzelés Sorrendjére

Mindkét fél rendelkezik Tankokkal és Gyalogsággal. A Tüzelés Sorrendje az alábbi lesz:

- Védekező Tankok
- Támadó Tankok
- Védekező Gyalogság
- Támadó Gyalogság

*Figyelem: Amennyiben a Támadó Fél rendelkezik Első Tűz Technológiával, akkor a Védekező Fél ugyanazon Egység-Típusával szemben először Tüzelhetnek (kivéve amennyiben a Védekező Fél is rendelkezik ugyanazon Technológiával!)*



## Tankok vs. Gyalogság

Míg a Tankok csak G2-vel Tüzelhetnek szemben a Gyalogság G3-as Tűzerőjével, fontos megjegyezni, hogy a Tankok először Tüzelnek, emiatt a Gyalogos Egységek már azelőtt sérülést (CV vesztesé) szenvedhetnek el, mielőtt még Tüzelnének!

Mivel a játékban minden egység ugyanannyiba kerül és a Tankok a valóságban drágák, a Tank Egységek a játékban kisebb egységeknek tekintendők a Gyalogos Egységekkel összehasonlítva (Tank Alakulatok vs. Gyalogos Hadseregek).

## 11.54 Agresszió

Az olyan Területre történő mozgás, amelyen kizárólag Ellenséges vagy Fegyveres Semleges Nemzet Egysége található Agresszióknak tekintendő, és a Harc befejeztéig az a játékos tekintendő az Agresszor félnek, aki ezt a mozgást végrehajtotta. Aki régebb óta az adott Területen tartózkodott tekintendő a Terület Birtokosának.

Figyelembe kell venni a különbséget az Agresszió és a Támadás között (12.1).

## 11.55 Légi/Tengeri Csapás (RAID)

LVT Egységgel, de Szárazföldi Egység (Szárazföldi Támogatás, lásd lent) nélkül végrehajtott Agresszió Légi/Tengeri Csapásnak (RAID) minősül, melynek folytán az ezt végrehajtó egységek pedig Csapásmérő Egységeknek minősülnek. A Csapásmérő Egységek nem tudnak Területet foglalni vagy Harcból való Visszavonulást akadályozni.

LVT Egységek nem Mérhetnek Csapást olyan Ellenséges Területre, amelyen nincs Ellenséges Egység, kivéve a Stratégiai Bombázást (12.62).

LVT Egységek korlátozás nélkül mozoghatnak be Ellenséges Egység által birtokolt területre (hogy új Harcot Kezdeményezzenek vagy már egy meglévőbe csatlakozzanak be).

## 11.551 Szárazföldi Támogatás

Baráti Szárazföldi Egységek jelenléte egy Harcban Szárazföldi Támogatásnak minősül.

## 12.0 HARC

Amikor Ellenséges Egységek találhatók ugyanazon a területen, akkor ott Harc van.

## 12.1 Aktív Harc

Harc Kezdeményezéséhez az Aktív Játékosnak be kell jelentenie, hogy az adott Harc fázisban hol kíván Támadni (mely területen kíván Harcot Kezdeményezni/lefolytatni). A bejelentés mellett az adott területen található összes egységet képpel felfelé kell fordítani. Ezek a Harcok lesznek ebben a Harc fázisban az Aktív Harcok (A Harc A, B, C és D Jelölők is használhatóak ennek a feltűntetésére).

Bármelyik fennálló Harcban Támadhat, beleértve az összeset is, de mindenképpen támadnia kell, ahol abban a körben ő volt az Agresszor (11.54).

Az Aktív Játékos a Támadó az összes Aktív Harcban, az ellenfél a Védekező fél (A Támadó és a Védekező fél nem egyezik meg az Agresszorral és a Terület Birtoklójával egy Szárazföldi Harc esetében, lásd 11.54).

## 12.2 Harc Lebonyolítása

Az Aktív Harcokat az Aktív Játékos tetszés szerinti sorrendjében kell lebonyolítani.

Egy Harc Fázis során az Aktív Szárazföldi Harcok mindig egy köre kerül lejátszásra, ezért egy-egy Szárazföldi Harc több kört és ezáltal több Harc Fázist is kitölthet mielőtt a Harc véget érne.

A Tengeri Harcok mindig véget érnek még ugyanabban a Harc Fázisban: annyi kört kell lefolytatni, amennyi szükséges, hogy a Harc kimenetele eldőljön.

Miután egy Aktív Harc véget ért, következnek a következő Aktív Harc lebonyolítása (az Aktív Játékos által választott sorrendet követve) egészen addig, amíg az összes arra Harc Fázisra vonatkozó Aktív Harc le lett folytatva.

Miután már nincs több lefolytatandó Aktív Harc a Harc Fázis véget ér.

## 12.21 Harci Körök

Az Aktív Harcok Harci Körökből tevődnek össze, melyek alatt az egységek sorrendben Harci Akciókat folytatják le.

## 12.22 Szárazföldi Harcok Lebonyolítása

Miután egy Szárazföldi Harcban résztvevő összes egység lefolytatta a Harci Akcióját (12.3), a Harci Kör véget ér mely által az éppen aktuális Harc Fázis is véget ér.

Egy Szárazföldi Harci Kör végén:

- Az összes Szárazföldi Támogatás (11.551) nélküli LVT Egység KÖTELES Visszavonulni (12.52).
- Aktív LVT Egységek mindig dönthetnek úgy, hogy Áttelepülnek (13.12) amennyiben szeretnének.
- Az adott Terület Birtokosának egységeit újra fel kell állítani, jelölendő hogy azok az egységek Birtokolják a Területet; az Agresszor egységei továbbra is képpel felfelé maradnak (kivéve az Elmenekült Tengeralattjárókat, melyeket képpel lefelé kell tenni).

## 12.23 Tengeri Harcok Lebonyolítása

Egy Tengeri Harci Kör végén:

- Az összes Légi Egység köteles Áttelepülni (13.2).
- Tengeralattjáró Egységek dönthetnek úgy, hogy Elmenekülnek (12.73).
- Amennyiben a Harc nem ért véget (lásd lent) egy újabb Harci Kör kezdődik.

## 12.24 Harc Befejezése

Egy Harc automatikusan és azonnal véget ér, amennyiben csak az egyik harcoló fél oldalán maradnak egységek (az Elmenekült Tengeralattjárókat leszámítva, 12.73).

Az összes győztes egységet újra fel kell állítani és több Harci Akció nem hajthatnak végre abban a Harcban.

## 12.3 Harci Akciók

Egy Harci Körben minden egyes egység Harci Akciót hajt végre az Egység Tipusa által meghatározott sorrendben, az Egység Táblán (lásd az oldalsávon) felülről lefelé haladva. Először az Erődök jönnek, utána a Légi Egységek, stb., majd legvégül a Gyalogság (a Konvojoknak nincs Harci Akciójuk, 12.72).

Azonos Egység Tipuson belül a Védekező fél egysége jön először, kivéve ha a Támadó fél Egysége rendelkezik Első Tűzelés Technológiával (9.0) és a Védekező fél pedig nem (lásd az oldalsávon).

Egy egység kétféle Harci Akciót hajthat végre: Tűzelhet (12.4) vagy Visszavonulhat (12.5).

Amikor a Harcban résztvevő összes egység végrehajtotta a Harci Akcióját az aktuális Harci Kör véget ér. Ha ez egy Szárazföldi Harc része volt, akkor az aktuális Harcra vonatkozó Harci Fázis véget ér. Amennyiben ez egy Tengeri Harc része volt, akkor egy újabb Harci Kör következik, mindaddig amíg az egyik oldalon lévő Harci Egységek Vissza nem Vonulnak (12.5), El nem Menekülnek (12.73), vagy meg nem semmisülnek. Ekkor a Tengeri Harc véget ér.

## 12.4 Tűzelés

Egy Tűzelő egység kockadobással dönti el, hogy sikerül-e megsebeznie a megtámadott Ellenséges Egységet.

### 12.41 Célpont Kiválasztás

Tűzelés előtt a Tűzelni kívánó egység meg kell határozza, hogy milyen típusú Ellenséges Egységre kíván Tűzelni:

- Légi (A): Légi Egységek
- Tengeri (N): Repülőgéphordozók/Flották/Konvojok
- Szárazföldi (G): Erődök/Tankok/Gyalogság
- Tengeralattjáró (S): Tengeralattjárók

Az egységeknek különböző a Tűzereje (lásd lent) a különböző Egység Típusok ellen. Bármelyik Egység Típus ellen Tűzelhetnek, azonban egyes Egység Típusokkal szemben hatékonyabbak.

### 12.42 Tűzerő

Egy Egység Tűzereje egy adott Egység Típus ellen az Egység Típusának betűjelzését követő szám mutatja (lásd az Egység Táblát az oldalsávon). Például: „A1” Légi Egységek elleni 1 értékű Tűzerőt jelent; „G3” Szárazföldi Egységek elleni 3 értékű Tűzerőt.

Egy egység tűzeléskor akkor talál és sebz meg a célpont Ellenséges Egységet, amennyiben ezzel a számmal egyenlőt vagy kisebbet dob a dobókockával.

### 12.43 Tűzelés egy Egységre

Ahhoz, hogy egy saját egységgel egy Ellenséges Egységre Tűzeljünk, a szándék bejelentése mellett az Ellenséges Egység Típusát is be kell jelenteni, majd annyi dobókockával dobni, amennyi a Tűzelő egység Harci Értéke (CV).

Például: Egy 4 CV értékű Egység G3-mal Tűzelve 4 kockával dob és minden egyes dobás ami 1-3 Sérülés okoz az Ellenséges Szárazföldi Egységen.

### 12.44 Sérülések Lekövetése

Minden egyes Sérülésért a megtámadott Egység Típusok közül a jelenleg legerősebb (legnagyobb Harci Értékkel (CV) bíró) Egység Harci Értékét (CV) kell 1-gyel csökkenteni (kivéve: a Repülőgéphordozók és a Konvojok 2 CV-t veszítenek Sérülésenként).

Az egység birtokosa döntheti el, hogy melyik egység CV értékéből vonódjon le a sérülés értéke, amennyiben több ugyanazon CV értékkel bíró egység van ugyanazon az Egység Tipuson belül. Azok az egységek, melyek CV értéke 0-ra csökkent megsemmisültek és kikerülnek a játékból (de később új egységként természetesen visszakérülhetnek a játékba).

Amennyiben egy egység a Tűzelés során az összes Ellenséges Egységet a bejelentett Ellenséges Egység Típusból megsemmisíti a fel nem használt sérülések elvesznek (nem kerülnek át más célpontra).

## 12.5 Visszavonulás

Tűzelés helyett egy Egység Harci Akcióként választhatja a Visszavonulást is, mellyel az egység egy szomszédos Baráti Területre (beleértve a Szabad Tengereket is) Vonulhat Vissza az egységet újra talpára állítva az aktuális CV érték szerint. A Visszavonulás során minden Harcból Kiválással (11.51) kapcsolatos szabályt be kell tartani, beleértve a Terep-Határokból eredőket.

Az egységek nem Vonulhatnak Vissza:

- Ellenséges, Rivális, vagy Semleges Területre (mely Terület-állapot az aktuális fázis kezdetétől érvényes).
- Olyan területre melyen ugyanebben a Harci Fázisban Harc folyt (leszámítva a Légi/Tengeri Csapásokat, melyek nem gátolják a Visszavonulást).
- (Védekező Fél esetében): Arra a területre, ahonnan az ellenfél támadott ebben a körben.
- (Támadó Fél esetében): Bármilyen másik területre azon a területen kívül, ahonnan ebben a körben a támadást megindították.
- (Szárazföldi Egységek esetében): Tengeri Területekre, kivéve amennyiben azok Baráti Egységek által birtokoltak.

### 12.51 Áttelepülés Általi Visszavonulás

LVT Egységek (Légi/Vízi/Tengeralattjáró) dönthetnek úgy, hogy Áttelepüléssel (13.0) Vonulnak Vissza egy Nem-Vitatott Tulajdonjogi Baráti Szárazföldi Területre, mely a Mozgási Sebességükből eredően még elérhető távolságra van. A Légi Egységek kötelezően Áttelepüléssel kell visszavonuljanak, és amennyiben erre nem képesek akkor megsemmisülnek.

### 12.52 Kötelező LVT Visszavonulások

LVT Egységek egyes esetekben kötelező jelleggel Vissza kell Vonuljanak.

- Egy Harci Kör végén, amennyiben LVT Egységek Szárazföldi Támogatás (11.55) nélkül maradnak akkor kötelezően Vissza kell Vonuljanak. Az Agresszor LVT Egységek kell először teljesítsék ezt a feltételt, majd a Terület Birtokosának LVT Egységei is, amennyiben maradnak LVT Egységek.

- Egy Tengeri Harci Kör végén minden Légi Egység (mindkét oldalon) kötelezően Vissza kell Vonuljon (és ebben az esetben kötelező Áttelepüléssel).

- Szárazföldi Területen lévő LVT Egységek azonnal és kötelezően Vissza kell Vonuljanak, amennyiben a Szárazföldi Támogatásuk megszűnik az Utánpótlás Fázisban.

## Példa Szárazföldi Harcra

A Tengelyhatalmak egy Tankja (CV3) és egy Gyalogsága (CV4) Szárazföldön támadja a Szovjetunió egy-egy Gyalogságát (CV2 és CV3). Minden egység Szárazföldi Egység.

- A Tengelyhatalmak Tankja 3 kockával dob a G2 ellen ("3G2"). A dobás = 1 Sérülés. A nagyobb/erősebb Szovjet Gyalogság veszít 1 CV-t, így 2 CV-je marad.
- Az egyik védekező Szovjet Gyalogság (CV2) 2 kockával dob G3 ellen ("2G3"). A dobás = 1 Sérülés. A nagyobb/erősebb Szárazföldi Egysége a Tengelyhatalmaknak (Gyalogság CV4) veszít 1 CV-t (így 3CV marad neki). A másik védekező Szovjet Gyalogság (CV2) 2 kockával dob G3 ellen ("2G3"). A dobás = 1 Sérülés. A Tengelyhatalmak a 3 CV értékű Tankból vonja le a sérülést (eldöntheti, mivel ugyanakkora CV értékű egységei vannak).
- A Tengelyhatalmak támadó Gyalogsága (CV3) 3 kockával dob G3 ellen ("3G3"). A dobás = 2 Sérülés. Mindkét védekező Szovjet Gyalogság veszít 1-1 CV-t.

Ezzel véget ér a Harci Kör, lezárva ezt a Szárazföldi Harcot ebben a Harci Fázisban.

A Szovjet egységeket (a Terület Birtoklói) újra fel kell állítani, míg a Tengelyhatalmak Agresszor egységei továbbra is elfektetve, képpel felfelé kell hagyni.

## Vitatott Tulajdonú Szárazföldi Területek

Egy Vitatott Tulajdonú Szárazföldi Terület eredeti birtoklója addig birtokolja az adott Területet, amíg még van rajta saját egysége az Agresszor féllal szemben. Ez után az Agresszor Frakció válik a Terület Birtoklójává (mely esetben a POP és RES értékek is módosítandók).

### Terület Birtoklás Táblázat

	Terület Birtoklója	Kereskedelmi Útvonal	Utánpótlási Útvonal
Szárazföld	Baráti	OK	OK
	Semleges	OK	Nem*
	Rivális	Nem*	Nem*
Tenger	Ellenség	Nem	Nem
	Szabad	OK†	OK

\* - Kivéve Szoroson keresztül

† - Kivéve ha Elmenekült Tengeralattjáró van jelen.

## Célpont Választás 3 Irányú Harcban

Mikor mindhárom Frakciónak vannak egységei ugyanazon a területen, akkor a Harc Fázis kezdetekor mindegyik Frakció meg kell határozza melyik ellenséges Frakció(k) nem lesz célpont. A célpontként választott Frakció(k) összes egysége szerepelhet a Harci Fázisban.



## Tengeri Harci Csoportok

Az ugyanazon Tengeri Területen található mindegyik Tengeri Harci Csoport részt vesz a Harcban, azonban nem egy időben!

## Repülőgéphordozó és Konvoj Sérülése

A fegyvertelen és üzemanyaggal megrakott Konvojok könnyen sérülnek. Szintúgy a Repülőgéphordozók, melyek csekély önvédelme jó célponttá teszi őket.



## Elmenekült Tengeralattjáró & Későbbi Harc

Saját Körök alatt az Elmenekült Tengeralattjárók újra Harcba bocsátkozhatnak azokkal az Ellenséges Egységekkel, melyek velük egyazon területen helyezkednek el (ilyenkor képpel felfelé fordítandók). Mindehhez nem szükséges Csapatmozgás Pont felhasználása. Ugyanígy, a Tengeralattjáróval egy területen osztozó Ellenséges Egységek a saját körük alatt dönthetnek úgy, hogy az Elmenekült Tengeralattjáróval újra Harcba szállnak (körönként egy Tengeri Harci Csoport csatlakozhat be, beleértve már az első kört is).



## Repülőgéphordozóról Történő Csapásmérés

A Repülőgéphordozók dönthetnek úgy, hogy Vizi Egységet támadnak NI-gyel, majd Visszavonulnak ugyanabban a Harci Körben.

## Áttelepülés: Megkétszerezett Mozgási Sebesség

Az LVT Egységek 2 módon kétszerezhetik meg hatékonyan a Mozgási Sebességüket:

- Stratégiai Mozgással: Baráti Területen maradvá (és se Harcba nem bocsátkozva, se abból kiszállva) megkétszerezhetik a mozgással elérhető távolságot.
- Áttelepüléssel: Normál mozgással Harcot kezdeményezhetnek vagy beszállhatnak már meglévőbe, majd onnan kiválhatnak, hogy Áttelepüljenek (ezzel szintúgy megkétszerezve az egy körben elérhető távolságot).

Figyelem: mindkét speciális mozgás nem használható ugyanabban a körben: az Áttelepülés Harcból Kiválás, ami viszont a Stratégiai Mozgás esetében nem megengedett.

## 12.6 Speciális Szárazföldi Harc

### 12.61 Partraszállás

Szárazföldi Egységek, melyek abban a körben Partraszállást (11.221) hajtottak végre képpel lefelé helyezendők azt jelezve, hogy ugyanabban a körben nem rendelkeznek Harci Akcióval. Amikor ezen egységek kiletét fel kell fedni, akkor ideiglenesen képpel felfelé kerülnek, majd újra állítva, ahogy a többi egység.

Attól még, mert nem Tüzelhetnek (vagy Vonulhatnak Vissza) még sérüléseket kaphatnak abban a Harci Körben (az egység kileté bemutatásra kerül, a CV értéke a sérülés mértékétől függően módosul, majd a talpára állítva kerül). A Harci Kör végén az egység képpel felfelé kerül (ahogy az Agresszor Egységek esetében normális) és a további körök során az általános szabályok érvényesek rájuk.

LVT Egységek Partraszállás esetén is Tüzelhetnek, nem korlátozottak ahogy a Szárazföldi Egységek.

### 12.62 Stratégiai Bombázás

Azok a Frakciók, melyek rendelkeznek a Precíziós Bombázás Technológiával közvetlenül támadhatják az Ellenség Ipari Termelését amennyiben rendelkeznek Légi Egységekkel az Ellenséges Főváros felett). A Légi Egységek Tüzereje az Ellenség Ipari Termelése ellen „I” (1-es dobás esetén minősül találatnak). Minden egyes sérülés 1 értékkel csökkenti az Ellenség Ipari Termelését.

### 12.63 Légi/Tengeri Csapás (RAID)

Légi/Tengeri Csapásnak számít, mikor LVT Egységek Agresszorként lépnek fel Ellenséges Területen Szárazföldi Támogatás nélkül. A Légi/Tengeri Csapásokat ugyanúgy kell kezelni, mint egy normális Harcot, kivéve, hogy hogy nem akadályozzák az Ellenség Visszavonulását. A Légi/Tengeri Csapásban résztvevő Egységek a Harci Kör végén Vissza kell Vonuljanak, lásd 12.52).

## 12.7 Speciális Tengeri Harc

### 12.71 Tengeri Harci Csoportok

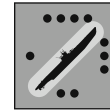
Különálló Tengeri Harci Csoportok (11.53) ugyanazon Tengeri Területet támadva különálló csoportokként kezelendők. Erre azért van szükség, mert Harci Körönként csak egy, és kizárólag egy Tengeri Harci Csoport kezdeményezhet vagy csatlakozhat be egy Tengeri Harcba. Hasonlóképpen, egy újonnan Harcba Szálló Tengeri Harci Csoport kötelezően részt kell vegyen a Harcban minden egyes Harci Körben, még akkor is, amennyiben az összes előzőleg Harcba Szálló Tengeri Harci Csoport megsemmisült.

Amennyiben nem maradt Ellenséges Egység, az Aktív Játékos nem köteles a többi – még Harcba nem Szállt – egység kiletét felfedni.

### 12.72 Konvojok

Szárazföldi Egységek a Tengeren Konvojja válnak (11.22). A Konvojok nem rendelkeznek Harci Akcióval (így nem Tüzelhetnek illetve nem Vonulhatnak Vissza), azonban célba vehetők „N” Egységnek minősülve és 2 CV értéket veszítve sérülésenként.

### 12.73 Tengeralattjáróval Való Elmenekülés

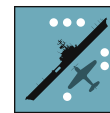


Minden egyes Tengeri Harci Kör végén a Tengeralattjáró Egységeket alamerülve Elmenekülhetnek a Harcból: az őket birtokló Játékos képpel lefelé kell fordítsa az aktuális Harci Területen

tartózkodó Tengeralattjáró Egységeket. Az így Elmenekült Tengeralattjáró Egységek nincsenek hatással az adott Terület Birtokviszonyára, azonban az érintett területen maradnak az ellenség hajózását zavarandó, mely által egyúttal az ellenséges Kereskedelmi Útvonalakat is Blokkolhatják.

A további Mozgás Fázisokban az Elmenekült Tengeralattjáró Egységek nem minősülnek Harcba Szállt Egységnek és ennek alapján mozoghatnak. Későbbi Harci Fázisokban újra Harcba Szállhatnak az adott területen tartózkodó ellenséggel (illetve megtámadhatóak az ellenség által) az Aktív Játékos döntésétől függően. Amennyiben ilyen döntés születik, akkor újra képpel felfelé állítandók és a Harc egy normál Tengeri Harcként bonyolítandó le.

### 12.74 Csapás Repülőgéphordozóról



Harci Akcióként – ahelyett, hogy általános módon támadja a választott célpontot - egy Repülőgéphordozó Egység opcionálisan Tüzelhet „N” Tűzerővel az Ellenség Vizi Egységeire,

mely esetben ezután azonnal Vissza kell Vonuljon/ Áttelepüljön.

### 12.75 Légi Egységek



Egy Tengeri Harci Kör végén az összes Légi Egység Át kell Települjön (13.2).

## 13.0 ÁTTELEPÜLÉS

Az LVT Egységek képesek Áttelepülésre.

Az áttelepülés lényegében egy ingyenes (Csapatmozgás Pontba nem kerülő) mozgás a Harc Fázis alatt, mely mozgás a Vitatott Tulajdonjogú Területről egy Nem-Vitatott Tulajdonjogú Baráti Szárazföldi Területre történik. Az Áttelepülés révén végrehajtott mozgásra ugyanúgy vonatkoznak az általános mozgással kapcsolatos szabályok (pl. Légi és Tengeralattjáró Egységek keresztülhaladhatnak olyan területen ahol Ellenséges Egység tartózkodik, stb.).

### 13.1 Opcionális Áttelepülés

#### 13.11 LVT Egységek Áttelepülés Általi Visszavonulása

LVT Egységek bármikor dönthetnek úgy, hogy Visszavonulás (12.5) helyett Áttelepüljenek. A Légi Egységek kötelezően Áttelepüléssel kell Visszavonuljanak (12.51).



## 13.12 Aktív LVT Egységek Áttelepülése

Egy Harc lebonyolítása után (pl. egy Szárazföldi Harci Kör vagy egy Tengeri Harc befejeztével), az adott területen tartózkodó Aktív LVT Egységek dönthetnek úgy, hogy Áttelepülnek (kivéve az Elmenekült Tengeralttjárók).

## 13.2 Légi Egységek Kötelező Áttelepülése

Egy Tengeri Harci Kör végeztével az összes Légi Egység (mindkét oldalon) kötelezően Át kell Települjön (megsemmisül, amennyiben erre nem képes).

## 14.0 UTÁNPÓTLÁS

Minden Évszak végén egy Utánpótlás Fázis van, melyben a Harcban Álló Frakcióknak ellenőrizniük kell a Szárazföldi Egységeiket, hogy megfelelő Utánpótlási Vonallal rendelkeznek-e.

A Nyári Évszak Utánpótlás Fázisában a Harcban Álló Frakciók az ellenség POP/RES forrásainak a Blokad alá helyezését (14.22) jelenthetik be melyet ez esetben jelezniük kell a térképen.

Az Utánpótlási Vonalak ellenőrzése nem vonatkozik a Bekében Lévo Frakciókra.

## 14.1 Az Utánpótlási Vonalak Ellenőrzése

Az Utánpótlás Fázisban a Harcban Álló Frakcióknak ellenőrizniük kell a Szárazföldi Egységeiket megfelelő Utánpótlási Vonalak megléte felől (lásd lent). Az olyan Szárazföldi Egységek, melyek nem rendelkeznek érvényes Utánpótlási Vonallal elszigeteltnek minősülnek és mindegyik ilyen egység azonnal veszít 1-et a Harci Értékből (CV) (kivéve az Erődök, melyekre nem vonatkoznak az Utánpótlással kapcsolatos szabályok).

Az LVT Egységek mentesek ez alól a feltétel alól (kivéve, hogy a Kötelező Visszavonulás az LVT Egységekre is vonatkozik amikor az Utánpótlás Hiányából eredő veszteségek hatására az összes Baráti Szárazföldi Egység lekerül egy Vitatot Tulajdonjogu Területről, lásd 12.52).

## 14.11 Utánpótlási Vonalak

Az Utánpótlási Vonalak egymással szomszédos Baráti Szárazföldi/Tengeri Területek láncát egy Szárazföldi Egységtől a Frakciója Utánpótlási Forrásáig (pl. egy Birtokolt Főváros vagy Másodlagos Főváros).

Az Utánpótlási Vonalak csak Baráti Területeken haladhatnak keresztül (beleértve azokat a Vitatot Tulajdonú Területeket is, melyeket Baráti Egységek birtokolnak, illetve Szabad Tengereket). Nem haladhatnak azonban keresztül ellenség által birtokolt vagy Rivális/ Semleges Területeken (kivéve a Szorosok, 1.3).

## 14.12 Termelés Támogatás Ellenőrzése

A Termelés Fázis során azok a Szárazföldi Egységek, melyek nem rendelkeznek Utánpótlási Utvonallal nem erősíthetik Harci Értéküket (CV), illetve új egységek (Cadre-k) sem létesíthetők olyan területeken, melyekből

nem eredeztethető egy Utánpótlási Utvonallal (az Erődök kivétel képeznek, mivel rájuk nem vonatkoznak az Utánpótlással kapcsolatos szabályok).

## 14.2 Blokad

Kereskedelmi Utvonalak Blokad Alá Helyezésével meggátolható, hogy az ellenség bizonyos birtokolt POP/RES értékeket a Termelés Fázis során felhasználhasson.

## 14.21 Kereskedelmi Utvonalak

A Kereskedelmi Utvonallal egymással szomszédos Szárazföldi és/vagy Tengeri Területek láncolata a Frakció által birtokolt POP vagy RES értéktől a Frakció Fővárosáig.

A Kereskedelmi Utvonalak keresztül haladhatnak Baráti és Semleges Területeken, beleértve a Szabad Tengereket. Azonban nem haladhatnak keresztül Rivális Területeken, kivéve a Szorosokat. Szintén nem haladhatnak keresztül Ellenséges Területen vagy olyan Tengeri Területen ahol Elmenekült Ellenséges Tengeralttjáró Egység található. Egy Kereskedelmi Utvonallal egymással szomszédos területekből álló láncolata maximum egy Tengeri és egy Szárazföldi szakaszból állhat. A Tengeri szakasz csak Szorosokból, Partmenti Szárazföldi, Tengeri és Óceáni Területekből állhat. A Szárazföldi Szakasz csak Szorosokból és Szárazföldi Területekből állhat.

## 14.22 Blokadok

A Nyári Évszak Utánpótlás Fázisában a Harcban Álló Frakciók bejelentik és megjelölik (Blokád Jelölővel) azokat az ellenség által birtokolt POP és RES értékeket, melyekből nem eredeztethető érvényes Kereskedelmi Utvonallal (amennyiben a Blokád alatt álló terület Birtokviszonya megváltozik időközben, akkor a Blokád Jelölőket le kell venni).

## 14.23 Blokadok Megerősítése

A Termelés Fázisban újra ellenőrizni kell azokat a POP és RES értékeket, melyek Blokád alatt állnak, hogy a Blokád továbbra is fennáll-e. Amennyiben már eredeztethető érvényes Kereskedelmi Utvonallal, akkor a Blokád Jelölőket le kell venni. Az ez után továbbra is a térképen szereplő Blokád Jelzők mutatják, hogy mely POP és RES értékek nem használhatóak fel az adott Termelés Fázisban. A fent maradt Blokád Jelzőket a helyükön hagyva a Blokád által nem érintett és emiatt felhasználható POP és RES összértékének megfelelően a Termelési Sávról a Blokád Alatt Nem Álló RES Jelölőt kell tenni.

A Termelés Fázis végeztével az összes Blokád Jelölőt le kell venni.

## 14.24 'Mediterrán Blokad'

A Mediterrán Tengeren való Kereskedelmi Utvonallal Blokád alá vonása nagymértékben rontja a RES értéket, amit így Afrika megkerülésével lehet csak szállítani (POP értékekre nincs hatással a Mediterrán Tenger Blokád alá helyezése).



## Blokádok

A Blokadokra érvényes szabály lehetővé teszi az egymással harcban álló Frakcióknak, hogy a Nyár (Blokádok Ellenőrzése) és az Ősz végén (Termelés) a Kereskedelmi Utvonalak Blokád alá vonásával POP és RES értéket vonjanak meg az ellenségtől.



## Kereskedelmi Utvonalak Szakaszai

Amennyiben Gibráltár Blokád alatt van, akkor egy Kereskedelmi Utvonallal tengeri szakasza nem követhető végig Delhiből a Mediterrán Tengeren keresztül Nagy-Britanniáig, mivel így egy szárazföldi szakaszra Franciaországon keresztül, illetve egy - így - második tengeri szakaszra van még szükség a Britt-Szoros átszeléséhez, ahhoz, hogy a Kereskedelmi Utvonallal Londonig elérjen.



## A Mediterrán Tenger Blokádja

Az Afrikát megkerülő Kereskedelmi Utvonallal 3500 kilométerrel hosszabbak, mint amelyek a Mediterrán Tengeren keresztül haladnak. Az emiatt megnövekedett üzemanyag, szállítás és védelem költsége jelentősen csökkenti a RES értéket, mely Afrikát körülhajtva kerül elszállításra háború idején.

## Több, egyidejű Blokad

Amennyiben egy terület Nyár végén a Mediterrán Tenger Blokádja alá, illetve Ősz végén a Termelésnél Teljes Blokád hatása alá kerül (vagy fordítva), akkor csak a kisebb Blokád érvényesül (mint ha az mindkét Blokád Ellenőrzésekor jelen lett volna).

## A Hadüzenet Hatásai

A bejelentő a meglepetés erejével élhet abban a játékos körben, azonban egy Győzelmi Pontot veszít, mely Gazdasági Győzelem esetén mérvadó lehet a játék végén. A Hadüzenet célpontja olcsóbban tudja ez után a saját Iparát Fejleszteni és Háborúban Áll a Hadüzenet bejelentőjével.

Egyik fél sem kap ezután Béke-Bónuszt, azonban mindkét félnek a RES-t is bele kell számítani a Termelési Pontok összesítésekor, illetve ellenőriznie kell az Utánpótlási Vonalakat és a Blokádot.

## Tengeren Lévo Egységek Hadüzenet Bejelentésekor

A Hadüzenet Bejelentését követően a bejelentő Frakció az egységeivel el kell hagyjon (a Harcból való Kilépés szabályai szerint) minden olyan területet, melyen - most már - Ellenséges Egység is tartózkodik. Ellenkező esetben mint Agresszor fél kell lefolytassa a Harco(ka).

## A Semlegesség Megsértőjének a Jelzése

A Semlegesség Megsértőjének a jelzéséhez az Agresszor Frakció egy Fennhatóság Jelzőjét lehet a Fegyveres Semleges Nemzet Fővárosát védő Erőd alá helyezni.

A piros háromszöggel jelölt TransAfrika RES értékre nincs hatással, amennyiben Afrikát megkerülve lehetséges csak a szállításuk. Azonban a többi, feketével jelölt RES érték nem vehető számításba a Termelés Fázis során amennyiben a szállításuk csak Afrikát megkerülve lehetséges (lásd az áthúzott RES ikonokat a Dél-Atlanti és Nyugat-Indiai Óceánokon).

A Blokádok bejelentésekor a Mediterrán Blokádjelölővel (a Blokádjelölők hátoldala) kell letakarni minden fekete háromszöggel jelölt RES ikont, mely Kereskedelmi Útvonala csak Afrika megkerülésével jöhet létre. Amennyiben a Mediterrán Blokádjelölő a Termelés Fázisában még mindig fennáll, akkor azok a RES értékek nem vehetők figyelembe (a felhasználható RES értékekből eredő össz RES érték szerint a Blokádjelölő Alatt Nem Álló RES Jelölőt a Termelés Sávon a megfelelő értékre kell mozgatni).

## 15.0 HÁBORÚ ÉS BÉKE

### 15.1 Békében

Minden Frakció Békében kezdi a játékot.

A Békében lévő Frakciók:

- Minden Új Évkor egy Béke Bónuszt (4.4) húznak (kivéve amennyiben Harcba álltak az előző évben).
- A Termelési Össz Érték megállapításánál nem szükséges figyelembe venni a RES értéküket.
- A Frakciójukból eredő kezdeti Iparfejlesztési Költség szerint tudnak Ipar Fejleszteni.
- Nem szükséges visszakövetniük az Utánpótlási (14.1) és Kereskedelmi Útvonalakat (14.2).
- Konfliktusmentesen áthaladhatnak és tartózkodhatnak olyan Tengeri Területeken melyeken Rivális Egységek tartózkodnak. Ez se nem provokál Harcot (vagy Háborút), se szól bele fennálló Utánpótlási vagy Kereskedelmi Útvonalak meglétébe (14.0).
- Be kell jelentsék a Függetlenség Megsértését (15.4) mielőtt Semleges Területre lépnének be egységeikkel.
- Hadüzenetet kell bejelenteni (15.2) mielőtt egy Rivális Területre lépnének, vagy olyan Semleges Területre, amely egy Frakció által Védett (8.13).

Rivális vagy Semleges fél által birtokolt Szoroson való megállás nélküli áthaladás se nem minősül a Semlegesség Megsértésének, se nem teszi szükségessé a Hadüzenet bejelentését.

### 15.2 Hadüzenet Bejelentése

#### 15.2.1 Hadüzenet Bejelentése

A Hadüzenetet (DoW) az Aktív Játékosnak még az adott Csapatmozgás Fázis elején kell bejelenteni, még az előtt, hogy az Aktív Játékos bármelyik egységét mozgatta volna. A Szorosokon való áthaladást leszámítva, a játékos a Hadüzenet Bejelentését megelőzően nem hatolhat be Rivális vagy egy Rivális által Védett Semleges (8.13) Területre, illetve nem támadhat meg Rivális Egységet.

### 15.2.2 A Hadüzenet Következményei

- A Bejelentő játékos átfordítja a megfelelő Békében Jelölőt a Háborúban (DoW) oldalára. Ez a két Frakció ez után vissza nem fordíthatóan nem csak Riválisai, hanem Ellenségei is egymásnak, amiből kifolyólag Háborúban is állnak egymással.
- A Megtámadott játékos elveszi a megfelelő Békében Jelölőjét a saját sávjáról, mely révén "-1 Ipar Fejlesztési Költség" jelölés láthatóvá válik mely 1 értékkel csökkenti a megtámadott fél Iparfejlesztési Költségét.
- Meglepetés: A Bejelentő fél minden Egysége az első körben ideiglenesen Első Tűz (9.0) képességet kap (azonban amennyiben az Ellenfél Egységei is rendelkeznek Első Tűz Technológiával, akkor az semlegesítheti ezt a hatást).

### 15.3 Háborúban

A Háborúban lévő Frakciók:

- Nem kapnak további Béke-Bónuszt.
- Behatolhatnak Ellenséges Területre és megtámadhatnak Ellenséges Egységeket bármilyen további büntetés nélkül.
- Kötelesek a Baráti Szárazföldi Egységeik Utánpótlási Útvonalát (14.1) ellenőrizni minden Utánpótlási Fázisban.
- A Nyári Évszak Utánpótlási Fázisában ellenőrizniük kell a Blokádot (14.2).
- A Termelés Fázis során a RES értéket is bele kell számítani a Összes Termelési Érték kiszámításánál, ahogyan ehhez az esetleges Blokádot is figyelembe kell venni.

### 15.4 Semlegesség Megsértése

A Szorosokon való keresztülhaladást leszámítva a játékosok nem hatolhatnak be Semleges Területre (beleértve a Partner-Államok és Védett Nemzeteket is) anélkül, hogy előzőleg bejelentették volna a Semlegesség Megsértését (VoN), amely a Semleges felet Fegyveres Semleges Nemzetté (15.42) változtatja.

#### 15.4.1 A Világ Reakciója

Amikor valaki bejelenti a Semlegesség Megsértését, a bejelentő fél mindkét Rivális aonnal húz 1-3 Akció Kártyát a megsértett Semleges Nemzet Fővárosának a Besorozási Értéke szerint. Például, mindkét Rivális húz 1 Akció Kártyát a Semlegesség Megsértéséért amennyiben az érintett Semleges Nemzet Norvégia, 2-t ha Ausztria, vagy 3-at ha az Lengyelország.

Ezek az újonnan húzott kártyák a kézbe kerülnek ahonnan aonnal felhasználhatóak.

#### 15.4.2 Fegyveres Semleges Nemzetek

Egy Fegyveres Semleges Nemzet egy különálló Frakciónak tekintendő, illetve az a Frakció mely a Semlegességét Megsértette az ellenségének tekintendő. A Semlegesség Megsértése esetén az adott Semleges Nemzetről az összes fent lévő Befolyás Jelzőt le kell venni (Diplomáciával többé nem lehet befolyást gyakorolni a nemzetre), illetve Semleges Fegyveres

Egységeket kell felhelyezni a Városaira és Kisvárosaira a Besorozási Értékek szerint (lásd a térkép kulcsot hozzá).

Amennyiben egy Gyarmat válik Fegyveres Semleges Nemzeté mert az őt birtokló Nagyobb Hatalmat legyőzték, akkor azzal az így létrejövő Fegyveres Semleges Nemzettel ugyanúgy kell bánni, mint egyéb esetben (kivéve, hogy az Erődök már ki lettek helyezve).

Például: Legyenország esetében egy 3 CV értékű Erődöt kell Varsóra tenni, 2 CV értékűt Lvovra és egy 1 CV értékűt Vlnára.

A Semlegesség Megsértőjének bármelyik Riválisa dobhat Harc esetében a Semleges Nemzetnek, azonban a Semleges Erődök elsődlegesen mindig a Szárazföldi Egységeket támadják.

### 15.421 Fegyveres Semleges Nemzet Legyőzése

Amikor egy Fegyveres Semleges Nemzet Fővárosát elfoglalják, akkor az a Semleges Nemzet elesett. A Harci Fázis végén az összes még meglévő Semleges Egységet le kell venni, a Fővárosára az őt legyőző Frakció Fennhatóság Jelzőjét kell tenni, illetve a változásoknak megfelelően módosítani a Frakció POP és RES értékét a Termelési Sávon. Amennyiben később egy másik Frakció foglalja el a Fővárosát, akkor a korábbi Frakció Fennhatóság Jelzőjét le kell cserélni az újra.

### 15.422 Felosztás

Amennyiben egy Fegyveres Semleges Nemzetet még nem győzték le, az őt eredetileg megtámadó (és a Semlegesség Megsértését bejelentő) fél Riválisa a Semlegesség Megsértésének a következményei nélkül hatolhat be a nemzet területére illetve Kezdeményezhet Harcot a Semleges Egységekkel (Rivális által elfoglalt területre való belépés azonban továbbra is Hadüzenet Bejelentését követeli meg).

### 15.423 Közbeavatkozás

A Semlegesség Megsértőjének az Ellensége Báb-Állammá (8.2) változtathat egy Fegyveres Semleges Nemzetet azzal, ha egy Szárazföldi Egységet a területére mozgat. Amennyiben ez történik, a Mozgás Fázis végeztével az összes még meglévő Semleges Erőd Egységet ugyanakkora CV értékű, tetszőleges egységekre kell cserélni a közbeavatkozó Frakció színében.

## 16.0 GYŐZELEM

### 16.1 Győzelmi Pontok (VP)

Egy Frakció Összes Győzelmi Pontja (VP) az alábbiakból tevődik össze:

- A jelenlegi Termelési Szintje (Blokádokból eredő hatásokat is figyelembe véve),
- +1 VP az Atombomba Technológiájának minden egyes kifejlesztett szintjéért,
- +2 VP minden egyes az ellenségtől elfoglalt Fővárosért és Másodlagos Fővárosért,
- A Bónusz Jelzők értékéből eredő pontok,
- 1 VP minden egyes bejelentett Hadüzenetért.

### 16.2 Gazdasági Győzelem

Az a Frakció, mely Új Évkor (Győzelem Ellenőrzése) 25 Győzelmi Ponttal rendelkezik azonnal megnyeri a játékot.

### 16.3 Katonai Győzelem

Az a Frakció, mely két ellenséges Fővárost/ Másodlagos Fővárost birtokol a játék bármely szakaszában azonnal megnyeri a játékot.

### 16.4 Atom-Győzelem

Az a Frakció, mely teljesen kifejleszti az Atombomba Technológiát (4. Szintjéig) és képes a bombát a Riválisa Fővárosához vinni (pl. egy Légi Egység birtoklásával, melynél a Rivális Fővárosa elérhető távolságra van) azonnal megnyeri a játékot.

### 16.5 Gazdasági Egyeduralom

Amennyiben az előzőekben leírt győzelmi feltételek közül egyik sem teljesül a játék során, a játékot az nyeri, aki az 1945-ös év végén a legtöbb Győzelmi Ponttal rendelkezik. A Termelési Szintből eredő pontokat úgy kell számolni, mint ha az 1946-os évre vonatkozóan számítódna ki (beleértve az esetleges Blokádokból eredő hatásokat is).

## 17.0 RÖVID JÁTÉK (1939)

•A Kezdő Egységeket illetve a Kezdő POP és RES értékeket az 1936-os kezdés szerint kell felhelyezni/beállítani (5.0).

•Az Ipar Szintjét Jelölő Jelzőt a Rövid Játék Beállítása szerint kell beállítani (lásd az oldalsávon).

•Minden Frakció a Rövid Játék Beállítása szerint további elosztható CV pontokkal rendelkezik (új Cadre-k létesítésére vagy már meglévők CV értékének növeléséhez).

•Minden Frakció a Rövid Játék Beállítása szerint húzza fel a kezdő Akció és Fejlesztési Kártyáit.

•A Tengelyhatalmak fennhatósága alá tartozik Ausztria: Bécsre kell tenni a Tengelyhatalmak Fennhatóság Jelzőjét, egy 2 CV értékű Gyalogságot, illetve a Termelési Sávon +1 értékkel növelni kell a Populációt (POP).

•A Tengelyhatalmak 7 Diplomácia Kártyát játszhat ki, melyeket nem lehet ugyanazon Semleges Nemzeteket tartalmazó Diplomácia Kártyákkal semlegesíteni. Az így szerzett/módosított Befolyást vagy Fennhatóságot fel kell tüntetni a térképen a megfelelő Jelzők használatával, illetve a POP és RES értékeket is a változásoknak megfelelően módosítani kell a Termelési Sávon.

•Minden Frakció titokban húz 3 Béke-Bónuszt.

•Az Új Év Fázissal kezdődik az 1939-es év.

### Felosztás

A Semlegesség Megsértőjének bármelyik Riválisa büntetés nélkül (a "Semlegesség Megsértése" nélkül) megtámadhatja a még le nem győzött Fegyveres Semleges Nemzetet (azon ürüggyel, hogy "fentartsa a rendet"), hogy belőle valamekkora területet elcsatolhasson mielőtt a Semlegességét Megsértő Frakció teszi ugyanezt.

### Közbeavatkozás

Amikor a Semlegesség Megsértőjének az ellensége katonai támogatást (Szárazföldi Egységeket) küld a Fegyveres Semleges Nemzet területére, akkor az érthető okból katonai szövetségre lép az őt megsegítő Frakcióval (egyből Báb-Állammá is válva).



### Béke-Bónuszok

A Béke-Bónuszok nem csak a békes fejlődés melletti motivációként szolgálnak, hanem egy bizonytalansági tényezőt is jelentenek a játékosok aktuális összes Győzelmi Pontját illetően.

### Rövid Játék Elrendezés (1939)

	Nyugat	Tengelyh.	Szovjet.
+Cadre-k / CV	+8	+20	+14
Akció Kártyák	12	18	10
Fejlesztői Kártyák	4	4	4
1939 Ipar	10	15	12
Béke-Bónuszok	3	3	3

## Két Játékos Szabály Összefoglaló

### A Szövetségesek:

- Nem kapnak 'Világ Reakciója' kártyákat amennyiben a másik Szövetséges fél sérti meg egy Nemzet Semlegességét.
- A Tengelyhatalmak által elkövetett Semlegesség Megsértéséből eredő 'Világ Reakciója' kártyákat meg kell ossza a két Szövetséges fél között (a Nyugatnak kedvezve páratlan lapszám esetén).
- Hadüzenet küldéséhez plusz egy érvényes Csapatmozgás Kártya kijátszására van szükség.

### A Passzív Szövetséges:

- A Kör Sorrend megállapítása után rögtön ki kell választani.
- A Termelési Pontokat a lehető legegyszerűbben kell elosztani Egység Gyártás (CV növelés és új egységek), Akció Kártyák és Fejlesztési Kártyák vásárlása között.
- Az újonnan vásárolt lapokat (illetve a kezdő lapok felét) képpel lefelé egy 'Passzív Pakliba' kell tenni, amit legkorábban a következő Év Kezdetekor lehet megnézni és felhasználni (azonban a Kézben Tarott Lapok Limitjébe sem számít bele).
- Az Év során egy érvényes Csapatmozgás Kártya kijátszásával Egységeket lehet mozgatni, azonban csak oly módon, hogy azok nem lehetnek Agresszorok, nem Harcolhatnak, illetve Frakciójuk sem Üzenhet Hadat.
- Két érvényes Csapatmozgás Kártyát kijátszva (melyből a korábban jövő számít csak!) a Frakció már lehet Agresszor és vehet részt Harcban is (a Hadüzenet Küldéséhez a korábbiakban leírtak alapján még egy - harmadik - érvényes Csapatmozgás Kártya kijátszására is szükség van).
- Kijátszhat egy bármilyen Akció Kártyát, hogy ezáltal Vészhelyzeti Csapatmozgást hajthasson végre (2 egység mozgatása, Agresszió, Harc és Hadüzenet Küldése nélkül).

## 18.0 KÉT JÁTÉKOS SZABÁLYOK

Egy játékos irányítja a Szovjetuniót és a Nyugatot is egyaránt, melyeket együtt Szövetségeseknek nevezünk. A másik játékos a Tengelyhatalmakat irányítja.

- Egy Szövetséges (Szovjet/Nyugat) egység amely Bakuban, Delhiben és Bombayben kezd Erőd kell legyen.
- A kezdő kártyák képpel lefelé kerülnek kiosztásra. A Passzív Szövetséges (18.2) nem tekintheti meg ezeket a lapokat az 1936-os év során.
- A Szovjet és a Nyugat Diplomácia Kártyái semlegesítik (és nem erősítik) egymást.
- Amennyiben a Szövetségeseknél az egyik fél (Nyugat vagy Szovjet) Megsérti egy Semleges Nemzet Semlegességét, akkor a másik Szövetséges fél nem kap 'Világ Reakciója' kártyát (15.41).
- Amennyiben a Tengelyhatalmak sérti meg egy Semleges Nemzet Semlegességét, akkor a Szövetséges felek fele-fele arányban részesednek a 'Világ Reakciójából' eredő plusz kártyákból (egyenlőtlenség esetén a Nyugatnak kedvezve).
- Amennyiben a Szövetségesek közül az egyik fél (Szovjet/Nyugat) háborúba keveredik a Riválisával, attól még a másik Szövetséges fél továbbra is Békében maradhat azzal a Riválissal.
- Szovjet és Nyugati egységek soha nem állhatnak ugyanazon a területen, illetve nem jelenthetnek be Hadüzenetet egymásnak.

### 18.1 Az Aktív Szövetséges

Két játékos játszma esetén minden évben az egyik Szövetséges fél az Aktív, a másik Szövetséges fél a Passzív.

Az Új Évre vonatkozó Kör Sorrend eldöntését követően a Szövetségeseket irányító Játékos azonnal el kell döntse és be kell jelentse melyik Szövetséges fél lesz az adott évben az Aktív és melyik a Passzív.

Az Aktív Szövetséges a már leírt szabályok szerint játszhat, az egyedüli kivétel, hogy nem Üzenhet Hadat (lásd 18.3).

### 18.2 A Passzív Szövetséges

A Passzív Szövetséges korlátozott Termelési, Kormányzati és Csapatmozgás képességekkel bír az adott évben, lásd lent.

#### 18.21 Passzív Termelés

A Passzív Termelésből eredő pontokat egyenlő módon kell elosztani az alábbiak között:

- Egység Gyártás (Új Cadre-k építése vagy már meglévők erősítése)
- Akció Kártyák
- Fejlesztési Kártyák

Például: A Nyugat a Passzív Szövetséges 8 Termelési Szinttel. 2 CV-ből kell új egységet gyártson vagy már meglévő erősítsen, 2 Akció és 2 Fejlesztési Kártyát kell húzzon. A megmaradt 2 Termelési Pontot az előbb írt 3 lehetőség között kell felosztani.

Az összes vásárolt kártyát képpel lefelé kell tenni a Passzív Kártyapakliba. Ezeket a kártyákat a következő Év kezdetéig nem lehet megnézni illetve kijátszani, és nem számítanak bele a kézben tartható lapok maximális számába sem.

A következő Új Év során a Passzív Kártyapakli lapjai a játékos kezébe kerülnek függetlenül attól, hogy az adott évben melyik Szövetséges fél az Aktív/Passzív.

#### 18.22 Passzív Kártyakijátszás

A Passzív Szövetséges csak a kezéből játszhat ki lapokat a Kormányzás és Csapatmozgás Fázisokban, a Passzív Kártyapakliból nem.

A Világ Reakciójából eredő plusz kártyák (15.41) egyenesen a Passzív Szövetséges kezében lévő kártyák közé kerülnek, ebből kifolyólag egyből ki is játszhatóak.

#### 18.23 Passzív Körök

##### 18.231 Védekező Kör

A Passzív Szövetséges csak egy - Évszakhoz kötődő - Csapatmozgás Kártyát játszhat ki Védekezési céllal. A Csapatmozgás Kártya szerint szabadon mozgathat egységeket, azonban nem Támadhat, nem követhet el Agressziót (Kezdeményezhet új Harcot), vagy Üzenhet Hadat. Azonban beszálhat olyan Harcokba, melyekben már harcol Baráti Egység.

##### 18.232 Támadó Kör

A Passzív Szövetséges kettő – Évszakhoz kötődő – Csapatmozgás Kártyát játszhat ki támadó céllal, mely esetben egy teljes értékű Játék Körhöz jut, beleértve a Harci Kört is, illetve az Agressziót és a Hadüzenet Küldését is (azonban lásd a 18.3).

Az így kijátszott két Csapatmozgás Kártyát a rajtuk szereplő betűk szerint Ábécé szerinti növekvő sorrendbe kell tenni. A felső (hamarabb következő) lap lesz a lap melynek a Csapatmozgás Értéke teljes mértékben felhasználható (az alatta lévő lap eldobásra kerül).

##### 18.233 Vészhelyzet Kör

A Passzív Szövetséges kijátszhat egy tetszőleges Csapatmozgás Kártyát is kijátszhat, hogy ezáltal 2 egységet mozgathasson. Ahogy a Vészhelyzeti Csapatmozgásnál is, az ebből eredő mozgást az egységek felhasználhatják arra, hogy olyan Harcokba csatlakozzanak be, melyekben már harcol Baráti Egység, azonban nem követhetnek el Agressziót, nem Kezdeményezhetnek Harcot, se nem Üzenhetnek Hadat.

### 18.3 Hadüzenet

Hadüzenet küldéséhez valamelyik Szövetséges fél plusz egy – az Évszakhoz kötődő - Csapatmozgás Kártyát kell kijátszon és eldobjon, hogy az adott körben egységeket mozgathasson.

A Passzív Szövetséges csak Támadó Körben Üzenhet Hadat (ebből kifolyólag három Évszakhoz kötődő Csapatmozgás Kártyát kell kijátszon a Hadüzenet Bejelentéséhez).



## 18.4 Gazdasági Egyeduralom

Két játékos esetén a Gazdasági Egyeduralom eléréséhez (16.5) a Tengelyhatalmak Győzelmi Össz Pontját (VP) a Szövetségesek közül a több Győzelmi Ponttal rendelkező félhez kell hasonlítani.

## INDEX

Atombomba (Technológia).....	9.4
Áttelepülés.....	13.0
Báb-Államok (3+ Befolyás Jelző).....	8.2
Befolyás Jelző.....	4.5
Béke.....	15.1
Béke-Bónusz.....	4.4
Blokád.....	14.2
Csapatmozgás (Kártya).....	10.1
Csapatmozgás Kör / Játékos Kör.....	10.2
Egyesült Államokkal Való Viszont.....	8.4
Egység Felosztás.....	3.3
Elmenekült Tengeralttjáró.....	12.73
Főváros.....	1.121, 2.11, 2.21, 2.41
Gyarmat.....	2.31
Háború.....	15.3
Hadüzenet Küldése.....	15.2
Harc.....	12.0, 12.1 / 12.2
Harc Kezdeményezése.....	11.5
Iparfejlesztési Költség.....	7.32
'Joker' Kártya (Diplómácia / Technológia).....	8.3 / 9.0
Kém Kártya.....	9.5
Kereskedelmi Útvonal.....	14.21
Kezdő Elrendezés.....	5.0
Kéz-Limit.....	4.3, 7.5
Konvoj.....	3.244, 11.22, 12.72
Kormányzási Fázis (Kártyák Kijátszása).....	7.3
Kör Sorrend.....	7.14
Közbeavatkozás.....	15.423
Mozgás.....	11.0
Mozgás Tengeren.....	11.2
Nemzetiség.....	3.11
Partner-Állam (1 Befolyás Jelző).....	8.12
Partraszállás.....	11.221, 12.61
Saját Terület.....	2.3
Semlegesség Megsértése.....	15.4
Sérülés.....	12.44
Stratégiai Bombázás.....	12.62
Stratégiai Mozgás.....	11.4
Szabad Tenger.....	1.21
Szárazföldi Határvonal.....	1.11
Szövetségesek (2 Játékos játék).....	18.0
Téli Évszak (Szovjetunió).....	10.4
Tenger / Óceán.....	1.2
Tengeri Harci Csoport.....	11.53, 12.71
Terep-Határ.....	11.52
Termelési Fázis.....	7.2
Terület Birtoklás.....	1.14 / 1.21
Titokban Tartott Technológia.....	9.3
Tűzerő.....	12.42
Új Év.....	7.0
Új Év Kezdes Fázis.....	7.1
Utánpótlás Fázis.....	14.0
Város.....	1.12
Védettséget Élvező Nemzet (2 Befolyás Jelző).....	8.13
Vészhelyzeti Csapatmozgás.....	10.11
Visszavonulás.....	12.5

## CREDITS

**Game Design:** Craig Besinque

**Developer:** Brian Evans

**Art Director:** Rodger MacGowan

**Box Art and Package Design:**  
Rodger MacGowan

**Production Coordination:**  
Tony Curtis

**Game Graphics:** Charles Kibler

**Producers:** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

**Assistance:** Ron Hodwitz, Quinn de Courcy, Rayn Butt-Grau, Pete Menconi, Jethro Hendrickx, Jordan Kehrer, Joel Toppen, Gary Wright, Paul Merrifield, Andrew Simms, Rory Duggan, Matt Schmitt, Justin Miller, Mark McCandless, Tom Oleson, Walt Garman, Stan Buck

**Special Thanks:** Tim Taylor



**GMT Games, LLC**  
P.O. Box 1308  
Hanford, CA 93232-1308  
www.GMTGames.com