



THE GREAT WAR

TANK EXPANSION

Richard Borg

Rules & Scenarios

fordította: Beorn (2016)
lektorálta: VonLadislaus



BEVEZETŐ

A Command and Colours rendszerre épülő, The Great War (A nagy háború) című első világháborús társasjátékban a játék szabályai segítségével lejátszhatjátok az első világháború történelmi, nagy csatáit. A forgatókönyvekben szereplő csaták elsősorban a korhű fegyveres erők bevetésére, valamint a fontos terepfüggő jellemzőkre fókuszálnak, átültetve mindezt a játék rendszerébe. Ez a játéksystem kellően rugalmas és harcról harcra könnyedén variálható. Egyes forgatókönyvekben néhány gyalogos figura egy nagyobb csata teljes szárnyát képviselheti, míg más forgatókönyvekben ugyan ezek az egységek csak néhány bátor katonát jelképeznek, akik mindent megtesznek a győzelemért.

A parancskártya rendszerrel lehet a mozgást végrehajtani, a „háború ködét” (fog of war) létrehozni, és számtalan érdekes lehetőséggel ismerteti meg a játékosokat; míg a csatákocka a harc gyors és hatékony megoldására szolgál. A harci kártyák egy bizonytalansági faktort visznek a játékba, kihívást jelentve a játékosoknak, hogy koordinálni tudják azok megfelelő időben történő használatát. Összességében a játékosoknak úgy kell végrehajtaniuk az elképzelt harci taktikáikat, hogy végül kivívják a győzelmet, rendkívüli mértékben alkalmazkodva közben az első világháborús egységeik erősségeihez és korlátaihoz, fegyvereikhez, a harctéri terephez és magához az írott történelemhez.

A The Great War első kiegészítőjében az első világháborús tankok csatáira fókuszálunk. Bár a legelső világháborús tank, a Little Willie (Mark I) csalódásnak bizonyult a csatatéren, de ennek ellenére az új csatatéri fegyver támogatói szentül meg voltak győződve arról, hogy ezek a nehézkes gépezetek képesek lesznek megnyerni a világháborút. Ami tény, hogy a tankok első megjelenése óriási riadalmat váltott ki a németekből.

1917-re a Mark IV tank már készen állt a bevetésre, hála a számtalan fejlesztésének, melyek sokkal megbízhatóbb eszközzé tették azt elődeinél. Ebben a kiegészítőben számos forgatókönyv található Byng's Harmadik Hadseregéről, akik 1917 őszén egy korlátozott, de taktikailag radikális támadást indítottak Cambrai-nál, ezen új hadeszközök támogatásával. Megelőző tüzérségi zárótűz nélkül, a meglepetést kihasználva, 6 gyalogos hadosztály és az őket támogató 437 brit tank indult meg a német Hindenburg-vonal felé. A német katonák a lassan közeledő acél „szörnyetegek” láttán tömeges hagyták ott lövészárkaikat, így a brit erők hamarosan egy átmeneti szakadást hoztak létre a német védelemben, esélyt adva egy nagyobb áttörésre. Azonban a mobil tartalékokat nem hozták előre időben, hogy ki tudták volna használni a tankok által elért sikert, így pár napon belül a nagy áttörés lehetősége végleg elveszett. Mindemellett Cambrai kulcsfontosságú tapasztalatot adott a brit vezetésnek.

1917-ben egy könnyebb tankot, becenevén a Whippet is bevezettek, amely gyorsabb volt a korábbi tankoknál, majd 1918 júliusára a Mark V is elkészült. Bár a német vezetés továbbra is kifejezetten megvetéssel tekintett a háború eme új eszközeire, úgy ítélve meg, hogy a tankoknak nincs sok haszna és semmi jövő nem vár rájuk, azért 1918-ban ők is elkészítették a saját szupernehéz A7V jelű tankjukat.

A háborús évek múlásával a folyamatos fejlesztések és javításoknak hála a brit tankokkal folyamatosan számolni kellett, míg a németek egyre újabb taktikát és védelmi módot fejlesztettek ki ellenük. Visszatekintve, a tankok 1916 és 1918 között végül nem nyerték meg a világháborút, de létfontosságú lépcsőfokot jelentettek a csatatéri taktikában, amelyet 1939-ig ugyan nem tudtak teljes mértékig kihasználni, de az 1940-es német Blitzkrieg megmutatta igazi használhatóságukat.



Köszöntünk és jó szórakozást!

Richard Borg

Megjegyzés: Ez a termék csak a THE GREAT WAR társasjáték kiegészítője, önmagában nem játszható! Egy THE GREAT WAR alapdoboz is szükséges a játékhoz.

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETŐ.....	2
TARTALOMJEGYZÉK.....	3
JÁTÉKÖSSZETEVŐK.....	3
A JÁTÉK CÉLJA.....	5
JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK.....	5
JÁTÉKKÖRÖK.....	7
EGY JÁTÉKOS KÖRE.....	7
TANKOK.....	7
TANKOK MINT CÉLPONTOK ÉS A MEGERŐSÍTETT TALÁLAT.....	9
ÚJ EGYSÉGEK A KIEGÉSZÍTŐBEN.....	12
A VILÁGHÁBORÚ KORAI SZAKASZÁNAK TANKJAI.....	12
A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ TANKMODELLEK MŰSZAKI ADATLAPJAI.....	13
ZSÁKMÁNYOLT BRIT TANK.....	14
TOVÁBBI ELSŐ VILÁGHÁBORÚS TANKOK.....	15
TÁBORI TÜZÉRSÉG.....	19
SZABÁLYPONTOSÍTÁSOK ÉS VÁLTOZÁSOK.....	20
TEREP.....	21
FOLYÓ (CSATORNA, FOLYAM).....	21
HÍD.....	22
SÉRÜLT HÍD.....	22
MEGERŐSÍTETT POZÍCIÓ.....	23

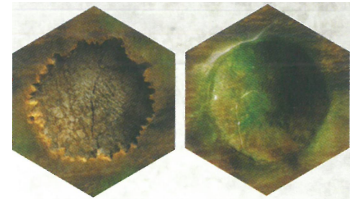
JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- a 4 terep és kiegészítő elemet tartalmazó kartonkeretek tartalma:
 - 36 kétoldalas terep lapka
 - 9 megerősített pozíció / szögesdrót kétoldalas (négyzetes) jelző
 - 4 híd / sérült híd kétoldalas (négyzetes) jelző
 - 20 brit / német kétoldalas tank sziluett (négyzetes) jelző
 - 15 elakadt / elhagyott tank kétoldalas (négyzetes) jelző
 - 4 zsákmányolt tank jelző
- 6 első világháborús tank modell:
 - 2 brit MARK IV „male” tank
 - 2 brit MARK IV „female” tank
 - 2 német A7V tank
- 2 német tábori tüzérségi egység (1 ágyú modell és 4 kezelő)
- 1 szabálykönyv és forgatókönyv füzet, 21 első világháborús csata forgatókönyvével
- 2 egység és terep összefoglaló lap



TEREP LAPKÁK

A terep lapkák sokféle terepet jelképeznek, amik majd a csataterre kerülnek, hogy létre tudjatok hozni egy történelmi forgatókönyvet. Az új terep lapkák részletes leírását [lásd a terepről szóló fejezetben](#).



MEGERŐSÍTETT POZÍCIÓ / SZÖGESDRÓT JELZŐ

Ezeknek a kétoldalas jelzőknek az egyik oldalán a már jól ismert szögesdrót szimbólum látható, a másik oldalán pedig egy erőd.

MEGERŐSÍTETT POZÍCIÓ JELZŐ

A megerősített pozíció további fedezéket és védelmet biztosít minden szerencsés gyalogos egységnek, akik el tudják foglalni ezeket a csataterren. A megerősített pozíció jelzőket, mint a többi terep jelzőt, a csata előtt kell a forgatókönyv ábrája szerint elhelyezni a csataterren.



HÍD / SÉRÜLT HÍD JELZŐ

Ezeknek a kétoldalas jelzőknek az egyik oldalán egy híd, a másik oldalán egy sérült híd látható.

HÍD JELZŐ

Egy híd jelző, amelyik egy folyó mezőjére kerül elhelyezésre, megszüntet minden mozgás korlátozást, amit a mező okozna.



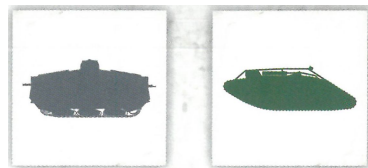
SÉRÜLT HÍD JELZŐ

A jelző sérült híd oldala jelzi azt, ha a híd megsérült. A sérült híd úgy viselkedik egy folyó felett, akár egy gázló. Ahhoz, hogy a híd ismét megszüntessen minden mozgás- és csatakorlátozást, a hidat először meg kell javítani.



TANK SZILUETT JELZŐ

Egy, vagy több tank sziluett jelzőt kell a tank modellel együtt elhelyezni a játék kezdetén a csatamezőn, melyek azt jelképezik, hogy mennyi találatot képes elszenvedni a tank, mielőtt megsemmisülne. Minden megerősített találat után el kell távolítani egy tank sziluett jelzőt. Miután az összes jelző eltávolításra került, a következő megerősített találat hatására, amit a tank elszenved, magát a tank modellt kell eltávolítani a játéktábláról, és az ellenfél bizonyos számú győzelmi jelzőt kap érte jutalmul.



ELAKADT / ELHAGYOTT TANK JELZŐ

Ezeknek a kétoldalas jelzőknek az egyik oldalán egy elakadt tank képe látható, a másik oldalán egy elhagyott tank képe.

ELAKADT TANK JELZŐ

Egy tank modell mellé tett elakadt tank jelző azt jelenti, hogy a tank valamilyen oknál fogva vagy elakadt, vagy pár kisebb javítást kell elvégezni rajta, hogy ismét mozgásképesé válhasson, és visszatérhessen a csatába.



ELHAGYOTT TANK JELZŐ

Egy tank modell mellé tett elhagyott tank jelző az jelenti, hogy a tank kezelő személyzete elhagyta a tankot. A játékos választása szerint inkább magára hagyja a működésképtelen tankját, miután egy sikertelen kísérletet tett az elakadt tank újraindítására.



ZSÁKMÁNYOLT TANK JELZŐ

Ha a forgatókönyvben egy, vagy több zsákmányolt brit tank harcol a németek oldalán, akkor ezekkel a tank modellek mellé tett jelzőkkel lehet jelezni, hogy az adott tank német kézben van.



I. VILÁGHÁBORÚS TANK MODELLEK

Ez a játék kiegészítés 6 első világháborús tank modellt tartalmaz: 2 brit Mark IV „male” tank, 2 brit Mark IV „female” tank és 2 német A7V tank.

- Egy tank egység 1 tank modelltől és 0-2 tank sziluett jelzőből áll.
- A világháború korai forgatókönyveiben a brit játékos a Mark I tankok helyett Mark IV tank modelleket használja.
- A kiegészítőben 2 német tábori tüzérségi egység is található, amit 1 ágyú és 4 kezelő személyzet alkot.
- Bár nem szerepel egyik forgatókönyvben sem, a szabályok közt megtalálható pár más típusú tank értékei is, mint különleges bónusz tartalom.



A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy a játékos teljesítse a kiválasztott forgatókönyvben leírt győzelmi feltételeket, illetve megszerezze a győzelemhez szükséges számú győzelmi jelzőt.

Egy győzelmi jelzőt lehet kapni minden teljesen megsemmisített ellenséges osztagért. Amikor az ellenséges osztag utolsó figurája is meghal, egy győzelmi jelzőt kell elhelyezni a győzelemkártyán. Egyes forgatókönyvek alapján további győzelmi jelzőket lehet szerezni bizonyos terep mezők elfoglalásával, vagy egyéb célkitűzések sikeres teljesítésével. A játékot azonnal megnyeri az a játékos, aki a szükséges utolsó győzelmi jelzőt is megszerezte.

JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK

01. Válasszátok ki a forgatókönyvek közül azt, amellyikkel játszani szeretnétek!
02. Minden forgatókönyv megadja, hogy melyik hadsereg kezd a játéktábla felső, és melyik az alsó szélénél. A játékosoknak úgy kell az asztalhoz leülniük, hogy a csatatér tábla általuk irányított hadsereg oldala essen feléjük.
03. Helyezzétek el az összes terep lapkát és jelzőt a csatatér megfelelő mezőin úgy, ahogy azt a forgatókönyv ábrája mutatja!
04. Helyezzétek el a forgatókönyv térképe alapján az egységeiteket a csatatér megfelelő pozícióira! A forgatókönyvben szereplő minden egyes egység szimbólum egy egész egységet jelent, amik általában több figurából állnak. Egy tank egység egy tank modelltől és 0-2 tank sziluett jelzőből áll.

05. Minden játékos kap 1 győzelmi kártyát, amire majd a győzelmi jelzőit gyűjtögetheti.
06. Minden játékos megkapja a megfelelő számú tartalék tüzérségét. A tartalék tüzérség jelzőit mindenki a tábla felé eső szélénél helyezi el úgy, hogy a jelzők számának összege megegyezzen az adott forgatókönyvben szereplő tartalék tüzérség számával.
07. Keverd meg a parancskártyákat képpel lefelé, majd ossz mindkettőtöknek annyi parancskártyát, amennyi az adott forgatókönyvben szerepel! A maradék kártyákat egy pakliban (továbbra is képpel lefelé) tedd a csatatér tábla mellé! Mindkét játékosnak titokban kell tartania a kapott kártyáit.
08. Keverd meg a harci kártyákat képpel lefelé, majd ossz mindkettőtöknek annyi harci kártyát, amennyi az adott forgatókönyvben szerepel! A maradék kártyákat egy pakliban (továbbra is képpel lefelé) tedd a csatatér tábla mellé! Mindkét játékosnak titokban kell tartania a kapott kártyáit.
09. Készíts egy közös készletet a HQ jelzőkből a csatatér tábla mellett, a kártyapaklik közelében! Mindkét játékos annyi HQ jelzőt kap, amennyi az adott forgatókönyvben szerepel.
10. Készítsd a csatatér tábla mellé, a kártyapaklik közelébe az összes csatakockát, célzásokkát, célzás sablont és győzelmi jelzőt!
11. Tekintsétek át az adott forgatókönyv összes speciális szabályát és győzelmi feltételeit!
12. A csata kezdete előtt, amennyiben **a senkiföldje bombázása** szabályok érvényesek az adott forgatókönyvben, a kezdőjátékosnak ki kell dobnia, hogy hol keletkeztek aknák a senkiföldjén.
13. A forgatókönyvben megadott kezdőjátékos elkezd az első körét, és ezzel elkezdődik a játék.



JÁTÉKKÖRÖK

Az adott forgatókönyvben szerepel, hogy melyik játékos kezdi a játékot (legtöbbször a britek). A játékosok ez után felváltva lejátsszák a teljes játékköreiket egészen addig, amíg valamelyikük nem teljesíti az összes győzelmi feltételt, és meg nem nyeri a játékot.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

Az aktív játékos saját körében az alábbi fázisok követik egymást:

1. FÁZIS - PARANCSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

2. FÁZIS - EGYSÉGEK UTASÍTÁSA

3. FÁZIS - MOZGÁS

4. FÁZIS - HARC

5. FÁZIS - KÖR VÉGE

Minden egyes fázist teljesen be kell fejezni, mielőtt a következőt a játékos elkezdene. **A fázisok pontos részleteit lásd az alapjáték szabálykönyvében!**

TANKOK

Ahogy az a bevezetőben már olvasható volt, ez a játérendszer kellően rugalmas és harcról harcra könnyedén variálható. A tank modellek, a gyalogos egységekhez hasonlóan, egyes forgatókönyvekben egy nagyobb páncélos egységet jelképeznek, míg más forgatókönyvekben csak egy magányos páncélost.

Az első tankokból 2 fajta készült, amik lényegében azonosak voltak, csak más fegyverzettel. A „male” (férfi) változat 2 db 6 fontos (57 mm-es) Hotchkiss ágyút és néhány géppuskát hordozott, míg a „female” (női) változat csak támogató géppuskákat. A „male” / „female” elnevezés az egész első világháborúban megmaradt, a „férfi” tank változatok fő fegyverzete az ágyú, a „női” változatoké pedig a géppuska volt.

Általánosságban a tank a harci egységek közé sorolható, és ugyan azokat a szabályokat követi, mint a többi harci egység, amikor parancsot kap, amikor mozog és amikor harcol. Minden tanknak saját értékei vannak és néhány esetben speciális szabály is vonatkozik rá: **lásd az „új egységek a kiegészítőben” fejezetben a tankok műszaki adatlapjait.**

TANKOK UTASÍTÁSA

A tankok követik a 2. fázis (egységek utasítása) szabályait: ugyan azok az utasítási szabályok vonatkoznak rájuk, mint a többi harci egységre. **Lásd az alapjáték szabálykönyvében!**

TANKOK MOZGÁSA

A tankok követik a 3. fázis (mozgás) szabályait: ugyan azok a mozgási szabályok vonatkoznak rájuk, mint a többi harci egységre. **Lásd az alapjáték szabálykönyvében!** Az egyetlen kivétel, hogy a szögesdrót nem állítja meg egy tank mozgását. A szögesdrót jelzőt el kell távolítani, ha egy tank mozgott az adott mezőre, vagy az adott mezőn keresztül.

TANKOK HARCÁ

A tankok követik a 4. fázis (harc) szabályait: ugyan azok a harci szabályok vonatkoznak rájuk, mint a többi harci egységre. **Lásd az alapjáték szabálykönyvében!**

TÁVOLSÁGI HARC (TŰZHARC)

- Egy tanknak és a célpont ellenséges egységnek lőtávolságon belül kell lennie egymástól, és a tüzelő egységnek rá kell látnia a célpontjára.
- Távolsági harcot a tank nem folytathat a közvetlenül szomszédos ellenséges egység ellen.
- Ha egy tank mellett egy ellenséges egység van, nem folytathat távolsági harcot egy távolabbi másik ellenséges egység ellen, ehelyett a mellette lévő ellenséggel kell közelharcot vívnia.
- Egy tank nem folytathat távolsági harcot abban a körben, amikor egy épület mezőre mozgott.

KÖZELHARC

- Ha a csatatéren egy tank harcol egy szomszédos mezőn lévő ellenséges egységgel, akkor azt mondjuk, hogy a tank közelharcban áll az ellenség egységgel.
- Ha egy tank mellett egy ellenséges egység van, és úgy dönt, hogy harcolni fog, nem folytathat távolsági harcot egy távolabbi másik ellenséges egység ellen, ehelyett a mellette lévő ellenséggel kell közelharcot vívnia.
- Ha egy tank közelharcban megtámad egy gyalogos egységet, az „tankpánikot” kap, és nem hagyhatja figyelmen kívül a csatakockákkal kidobott zászló szimbólumokat.
- Ha egy tank közelharcban megtámad egy gyalogos egységet egy épület mezőn, az nem kap „tankpánikot”, és továbbra is figyelmen kívül hagyhat annyi kidobott zászló szimbólumot, amennyit az adott terep típus megenged neki.
- Ha egy tank közelharcban megtámad egy tábori tüzérséget, az sem kap „tankpánikot”, és továbbra is figyelmen kívül hagyhat annyi kidobott zászló szimbólumot, amennyit az adott terep típus megenged neki.
- Egy tank nem közelharcolhat abban a körben, amikor egy épület mezőre mozgott.
- Bár lehet, hogy kicsit furcsának tűnhet, de a tank is használhatja a „puskatus és bajonett” harci kártyát.

TÉRNYERÉS

Amikor egy parancsot kapott tank közelharcban teljesen megsemmisíti a megtámadott ellenséges egységet, vagy visszavonulásra kényszeríti azt, akkor a tank bemozoghat az ellenséges egység eddig elfoglalt mezőjére. Ezt nevezzük „térnyerésnek”. A térnyerés nem kötelező, a győztes közelharcot megvívó tank maradhat az eredeti mezőjén is.

A következő helyzetek nem teszik lehetővé a győztes tank térnyerését:

- A tank a közelharca előtt egy olyan terep mezőre mozgott, amely megakadályozza a további mozgást, illetve térnyerést.
- A tankra kijátszott „első csapás” parancskártya.
- A tankra kijátszott „meglepetés támadás” harci kártya.
- A tankra kijátszott „puskatus és bajonett” harci kártya.

BÓNUSZ HARC

Ha egy sikeres közelharcot megvívó tank egység nem akad el (lásd az [elakadás fejezetet](#)), feljogosítja a tankot egy bónusz támadásra. Ez a bónusz támadás nem kötelező, de maga a térnyerés nem jogosítja fel a tankot a bónusz támadásra.

- Egy „female” tank, miután teret nyert, bónusz közelharcot folytathat bármelyik szomszédos mezőn álló, tetszőleges ellenséges egységgel, vagy ha nincs egy ellenséges egység sem a szomszédos mezőkön, akkor távolsági harcot folytathat egy tetszőleges ellenséges egységgel, akire rálát, és aki a lőtávolságán belül van.
- Egy „male” tank miután teret nyert, csak a bónusz közelharcot választhatja, bármelyik szomszédos mezőn álló, tetszőleges ellenséges egységgel.
- Az a tank, amelyik teret nyer, bemozog az ellenséges egység által eddig elfoglalt mezőre, majd egy sikertelen ellenőrző dobás következtében elakad, elveszíti a bónusz harci lehetőségét.
- Egyes terep típusok mozgást akadályozó tényezője megakadályozhatja a tank térnyerését és bónusz harcát is.

- A tank csak egyetlen bónusz harcot kaphat egy kör alatt.
- Ha a tank a sikeres térnyerés után közelharcban ismét megfutamít, vagy megsemmisít egy ellenséges egységet, újból teret nyerhet, bemozoghat az újabb kiürített mezőre, hacsak el nem akad.

TANKOK MINT CÉLPONTOK ÉS A MEGERŐSÍTETT TALÁLAT

A csata kezdetén minden tank modell mellé több tank sziluett jelző is kerül, jelezve a tank relatív erejét, azaz azt a találatmennyiséget, amit még megsemmisülés nélkül képesek elszenvedni. **Lásd a tankok műszaki adatlapjai között a tankok erejét.**

- Ha egy tankot támadnak, akkor minden csatakockán kidobott robbanás szimbólum egy lehetséges találatot okoz a tanknak. A csatakockán kidobott halálfej szimbólum csak akkor okoz lehetséges találatot a tanknak, ha az egység amúgy a halálfej szimbólummal találatot tudna elérni normál harci körülmények között. Minden lehetséges találatot okozó kockát ahhoz, hogy megerősített találat legyen belőle (ami ténylegesen kárt okoz a tankban), még egyszer újra kell dobni.

Példák a halálfej szimbólum újradobhatóságára:

- Egy géppuskás osztag 3 mező távolságból megtámad egy tankot. 3 csatakockával dob, aminek eredménye: 1 katona, 1 robbanás és 1 halálfej szimbólum lesz. Csak a robbanás szimbólum jelent egy lehetséges találatot, mivel a géppuskás osztag esetében a halálfej szimbólum, normál esetben, nem okoz találatot.
- Egy kézigránátos figurával megerősített gyalogos egység 2 mező távolságból távolsági harcban megtámad egy tankot. 2 csatakockával dob, aminek eredménye: 1 robbanás és 1 halálfej szimbólum. Mind a két dobás 1-1 lehetséges találatot jelent, mivel a kézigránátos figura speciális képessége, hogy 2 mezőre a halálfej szimbólum is találatot okoz normál esetben.
- A tartalék tüzérség bombázást hajt végre egy tank ellen, és egy dupla dobás eredményeként 2 csatakockával dob a célpont mezőn (ami most a tank). A dobás eredményei: 1 HQ és 1 halálfej szimbólum. A halálfej szimbólum 1 lehetséges találatot jelent, hiszen a tartalék tüzérség „célpont mező” elleni találatai esetén, normál esetben, a halálfej szimbólum is találatot okoz.

Minden lehetséges találatot jelentő csatakockát egyszerre kell újradobni annak érdekében, hogy vajon a támadás ténylegesen kárt okozott-e a tankban.

- Minden újradobott csatakockán szereplő robbanás szimbólum 1-1 megerősített (tényleges) találatot okoz a tanknak.
- Minden megerősített találat után 1-1 tank sziluett jelzőt el kell távolítani a tank mellől.
- Ha már nincs tank sziluett jelző a tank modell mellett, akkor a következő megerősített találat következtében a tank megsemmisül, és az ellenfél játékosa annyi győzelmi pontot kap jutalmul, amennyi a tank műszaki adatlapján szerepel a „jutalom” rovatban.
- A lehetséges találatok újradobásakor a kidobott HQ szimbólumok már nem adnak HQ jelzőket.
- A tank nem kap semmilyen védelmet egy terep típusától sem.

Plusz egy csatakockával lehet a megerősített találatra dobni, ha:

- A tank elakadt (egy elakadt tank jelző van mellette).
- A tankot elhagyta a legénysége (egy elhagyott tank jelző van mellette).
- Egy, vagy több lehetséges találatot szerzett egy tüzérségi támadás (tábori, vagy tartalék tüzérség).
- Egy, vagy több találatot szerzett egy „male” tank ágyújának támadása.

TANK VISSZAVONULÁSA

- Egy tank mindig figyelmen kívül hagyja az első, ellene kidobott zászló szimbólumot.
- Egy tank sosem vonul vissza, még ha több zászló szimbólumot is kidobtak ellene.
- Minden olyan zászló szimbólum, amit a tank nem tud figyelmen kívül hagyni, 1-1 lehetséges találatot okoz neki, amit ugyanúgy, a többi lehetséges találattal együtt kell újradobni, a tényleges találat megerősítése érdekében.

Például:

- Egy tank elleni támadás során 2 zászló szimbólumot dob az ellenfél a csatakockákkal. Egy zászló szimbólumot a tank figyelmen kívül hagy, a másik zászló szimbólum egy lehetséges találatot okoz neki, amit még újradobással meg kell erősíteni.
- A tartalék tüzéség bombázása esetén, ha a tank a célmező, és egy irányba 3, vagy több célzaskocka kerül, viszont minden csatakocka dobás 1-1 lehetséges találatnak számít, függetlenül a kidobott szimbólumától. Ez felülírja a tankok azon képességét, hogy az első zászló szimbólumot figyelmen kívül hagyhatják.

TANK ELAKADÁSA

Az első világháborús tankok mozgás közben hajlamosak voltak elakadni, vagy elromlani, ami néha a motor újraindításával egyszerűen orvosolható volt. Minden olyan esetben, amikor a tank elakad, vagy elromlik, az megakadályozza a tank minden további mozgását, amíg a helyzetet nem orvosolják.

- A játékosnak dobni kell 1 csatakockával, hogy a tankja elakad-e, ha a tank 1, vagy több mezőt mozgott. A világháború korai szakaszából származó tankoknak (Mark I, St. Chamond) minden egyes mező megtétele után dobniuk kell 1-1 csatakockával, hogy elakadtak-e. A világháború későbbi szakaszából származó tankoknak (összes többi típus) nem kell dobniuk az elakadás ellenőrzésére az első lemozgott mező után, de minden további megtett mező után ugyan úgy dobniuk kell. [Lásd a tankok műszaki adatlapján a „mozgás” rubrikát.](#)
- Ezen felül a játékosnak +1 csatakockával kell dobni, hogy a tankja elakad-e, ha a tank teret nyert, és bemozgott az ellenség által elhagyott terepmezőre egy sikeres közelharc után.
- Ezen felül a játékosnak +1 csatakockával kell dobni, hogy a tankja elakad-e, ha bizonyos tereptípusokra mozgott a tankja. Ezek a tereptípusok a következők: erdő, épület, épületrom, lövészárók, aknagráter, bombagráter és a megerősített pozíció mezője.
- A szögesdrót nem akadályozza a tankot a mozgásban, szögesdrót mezőn nem kell a tereptípus miatt elakadás tesztet dobni (a szögesdrót jelző lekerül, ha a tank erre a mezőre mozgott).
- A játékosnak nem kell dobni tereptípus miatti elakadásra, ha egy saját tulajdonú lövészárók mezőre mozgott a tankjával.

Kulcsszabály: a csatakockák száma, amivel a tank elakadásának ellenőrzésére kell dobni, összeadódik.

Ha az elakadásra egy, vagy több csatakockával dob a játékos, akkor egy, vagy több kidobott halálfej szimbólum azt jelenti, hogy a tank elakadt. A tank mellé ekkor egy elakadt tank jelzőt kell tenni.



- Az a tank, amelyik mozgott és elakadt, nem harcolhat a harc fázisban.
- Az a tank, amelyik teret nyert és elakadt, nem tud bónusz harcolni.

Példák az elakadás dobásra:

- Egy parancsot kapott Mark IV tank sima terepen két mezőt mozog. Az első mezőre való mozgás után nem kell elakadásra dobni, a második mezőre való mozgás után pedig 1 csatakockával dob elakadásra.
- Egy parancsot kapott Mark IV tank 2 mezőt mozog, a második mezőn pedig áthalad egy ellenséges lövészárók felett. A játékosnak 2 csatakockával kell dobni elakadásra: 1-el a második mezős mozgás miatt, +1-el a lövészárók tereptípusa miatt.
- Egy parancsot kapott Mark IV tank nem mozog ebben a körben, de egy sikeres közelharcot vív egy mellette álló ellenséges egységgel, akit meg is futamít. A tank teret nyer, bemozog az ellenséges egység által elhagyott mezőre, majd a játékos 1 csatakockával dob elakadásra a térmérés miatt.
- Egy parancsot kapott Mark IV tank nem mozog ebben a körben, de egy sikeres közelharcot vív a mellette egy aknagráterben álló ellenséges egységgel, akit meg is futamít. A tank teret nyer, bemozog az ellenséges egység által elhagyott aknagráter mezőre, majd a játékos 2 csatakockával dob elakadásra: 1 kockával a térmérés miatt, +1 kockával az aknagráter tereptípusa miatt.

ELAKADT TANK JAVÍTÁSA

- Ahhoz, hogy meg lehessen javítani egy elakadt tankot, egyik következő körben parancsot kell neki adni.
- Ha az elakadt tank parancsot kapott, a játékos 0, 1, vagy 2 javító kockával dobhat a helyreállításra (lásd a tank műszaki adatlapján a „javítás” rubrikát). További javító kockákat vásárolhat a játékos egy tank javításához, ha HQ jelzővel fizet érték: maximum 3 plusz kockát vehet, darabját 1-1 HQ jelzőért.
- A játékos az összes javító kockával egyszerre dob, és ha egy, vagy több HQ szimbólumot dobott, akkor sikerül megjavítani a tankot. Ebben az esetben el kell távolítani mellőle az elakadt tank jelzőt, és a tank mozoghat és/vagy harcolhat még ebben a körben.
- HQ jelzőket nem kap a játékos a javításra dobott HQ szimbólumok után.
- Ha egy HQ szimbólumot sem dob a javításra, a tank továbbra is elakadva marad. Továbbra sem mozoghat, de -1 csatakockával már harcolhat, ha akar, ebben a körben.

TANK ELHAGYÁSA

Miután egy sikertelen javítási kísérletet tett a játékos, dönthet úgy, hogy a legénység inkább elhagyja (hátrahagyja) a működésképtelenné vált tankot. Ekkor az elakadt tank jelzőt át kell fordítani a másik oldalára (elhagyott tank).

- A legénysége által hátrahagyott (üres) tank értelemszerűen nem mozoghat, nem harcolhat, és nem is vonulhat vissza.
- Egy elhagyott tankot támadva, ugyanúgy +1 csatakockával lehet a megerősített találatra dobni, mint egy elakadt tank esetében.
- A fő ok, amiért a játékosnak esetleg érdemes elhagynia a legénységgel a tankját az, hogy egy elhagyott tank megsemmisítéséért az ellenfele csak 1 győzelmi jelzőt kap.



ÚJ EGYSÉGEK A KIEGÉSZÍTŐBEN

A VILÁGHÁBORÚ KORAI SZAKASZÁNAK TANKJAI

Az első világháború korai szakaszában játszódó forgatókönyvekben a Mark I tankok esetében a Mark IV tank modelleket kell használni.

MARK I (MALE)

Tank ereje:	1 tank sziluett jelző
Mozgás:	2 mező, minden mezőnyi mozgás után elakadás tesztet kell dobni (lásd elakadás)
Csata:	a Mark I (male) lőtávolsága 4 mező: <ul style="list-style-type: none"> szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 4 kockával dob közelharcra két mező távolságra 3 csatakocka három mező távolságra 2 csatakocka négy mező távolságra 1 csatakocka
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos NEM kap javítóköckét
Jutalom:	2 győzelmi pont



Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

Személyzet:..... 8 fő (parancsnok / fékező vezető, 2 „sebességváltó” és 4 lövész)
Mérete:..... 9,75 m hosszú, 4,12 m széles, 2,41 m magas, 28,45 tonna tömegű
Páncélzat:..... 6-12 mm
Elsődleges fegyver:..... 2 db QF 6 fontos (57 mm-es) Hotchkiss löveg
Másodlagos fegyver:..... 3 db .303 hüvelykes (7,7 mm-es) Hotchkiss géppuska
Motor:..... Daimler-Knight 6 hengeres, hüvelyszelepes, 16 literes benzinmotor
Sebesség:..... 6 km/h

MARK I (FEMALE)

Tank ereje:	1 tank sziluett jelző
Mozgás:	2 mező, minden mezőnyi mozgás után elakadás tesztet kell dobni (lásd elakadás)
Csata:	a Mark I (female) lőtávolsága 4 mező: <ul style="list-style-type: none"> szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 4 kockával dob közelharcra két mező távolságra 3 csatakocka három mező távolságra 2 csatakocka négy mező távolságra 1 csatakocka A Mark I-es (female) tank használhatja a „géppuska zárótűz” harci kártyát, de nem okoz kereszttüzet.
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos NEM kap javítóköckét.
Jutalom:	2 győzelmi pont



Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

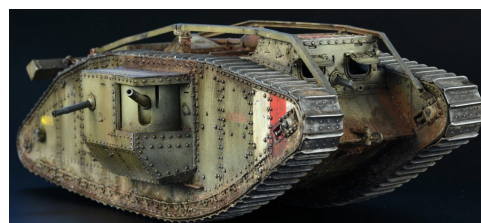
Személyzet:..... 8 fő (parancsnok / fékező vezető, 2 „sebességváltó” és 4 lövész)
Mérete:..... 9,75 m hosszú, 4,12 m széles, 2,41 m magas, 27,40 tonna tömegű
Páncélzat:..... 6-12 mm
Elsődleges fegyver:..... 4 db .303 hüvelykes (7,7 mm-es) Vickers géppuska
Másodlagos fegyver:..... 1 db .303 hüvelykes (7,7 mm) Hotchkiss géppuska
Motor:..... Daimler-Knight 6 hengeres, hüvelyszelepes, 16 literes benzinmotor
Sebesség:..... 6 km/h

A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ TANKMODELLEK MŰSZAKI ADATLAPJAI

MARK IV (MALE)

A Mark IV a Mark I típus jelentős átalakításon átesett változata. Megnövelték a páncélzatát, új felfüggesztést, motort, hűtést és rövidebb lövegcsöveket kapott.

Tank ereje:	1 tank sziluett jelző
Mozgás:	2 mező, az első mezőnyi mozgás után még nem kell elakadás tesztet dobni (lásd elakadás)
Csata:	a Mark IV (male) lőtávolsága 4 mező: <ul style="list-style-type: none"> szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 4 kockával dob közelharcra két mező távolságra 3 csatakocka három mező távolságra 2 csatakocka négy mező távolságra 1 csatakocka
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos 1 javítóköckét kap
Jutalom:	2 győzelmi pont



Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

Személyzet:..... 8 fő (parancsnok / fékező vezető, 2 „sebességváltó” és 4 lövész)
Mérete:..... 8,05 m hosszú, 4,19 m széles, 2,48 m magas, 28,00 tonna tömegű
Páncélzat:..... 6-12 mm
Elsődleges fegyver:..... 2 db QF 6 fontos (57 mm-es) Hotchkiss löveg
Másodlagos fegyver:..... 4 db .303 hüvelykes (7,7 mm-es) Hotchkiss géppuska
Motor:..... Daimler-Sechszylinder benzinmotor
Sebesség:..... 6 km/h

MARK IV (FEMALE)

Tank ereje:	1 tank sziluett jelző
Mozgás:	2 mező, az első mezőnyi mozgás után még nem kell elakadás tesztet dobni (lásd elakadás)
Csata:	a Mark IV (female) lőtávolsága 4 mező: <ul style="list-style-type: none"> szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 4 kockával dob közelharcra két mező távolságra 3 csatakocka három mező távolságra 2 csatakocka négy mező távolságra 1 csatakocka A Mark IV-es (female) tank használhatja a „géppuska zárótűz” harci kártyát, de nem okoz kereszttüzet.
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos 1 javítóköckét kap
Jutalom:	2 győzelmi pont



Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

Személyzet:..... 8 fő (parancsnok / fékező vezető, 2 „sebességváltó” és 4 lövész)
Mérete:..... 8,05 m hosszú, 3,20 m széles, 2,48 m magas, 27,40 tonna tömegű
Páncélzat:..... 6-12 mm
Elsődleges fegyver:..... 4 db .303 hüvelykes (7,7 mm-es) Vickers géppuska
Másodlagos fegyver:..... 2 db .303 hüvelykes (7,7 mm) Hotchkiss géppuska
Motor:..... Daimler-Sechszylinder benzinmotor
Sebesség:..... 6 km/h

NÉMET A7V TANK

A németek 1917 májusára fejlesztették ki a fokozódó brit és francia páncélos nyomásra a saját páncélosukat, ami azonban eléggé ormótlan és instabil konstrukciónak bizonyult. Mindössze 21 darabot gyártottak belőle.

Tank ereje:	2 tank sziluett jelző
Mozgás:	2 mező, az első mezőnyi mozgás után még nem kell elakadás tesztet dobni (lásd elakadás)
Csata:	<p>az A7V lőtávolsága 4 mező:</p> <ul style="list-style-type: none"> szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 4 kockával dob közelharcra két mező távolságra 3 csatakocka három mező távolságra 2 csatakocka négy mező távolságra 1 csatakocka <p>Az A7V használhatja a „géppuska zárótűz” harci kártyát, de nem okoz kereszttüzet.</p>
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos 1 javítókokkát kap
Jutalom:	2 győzelmi pont

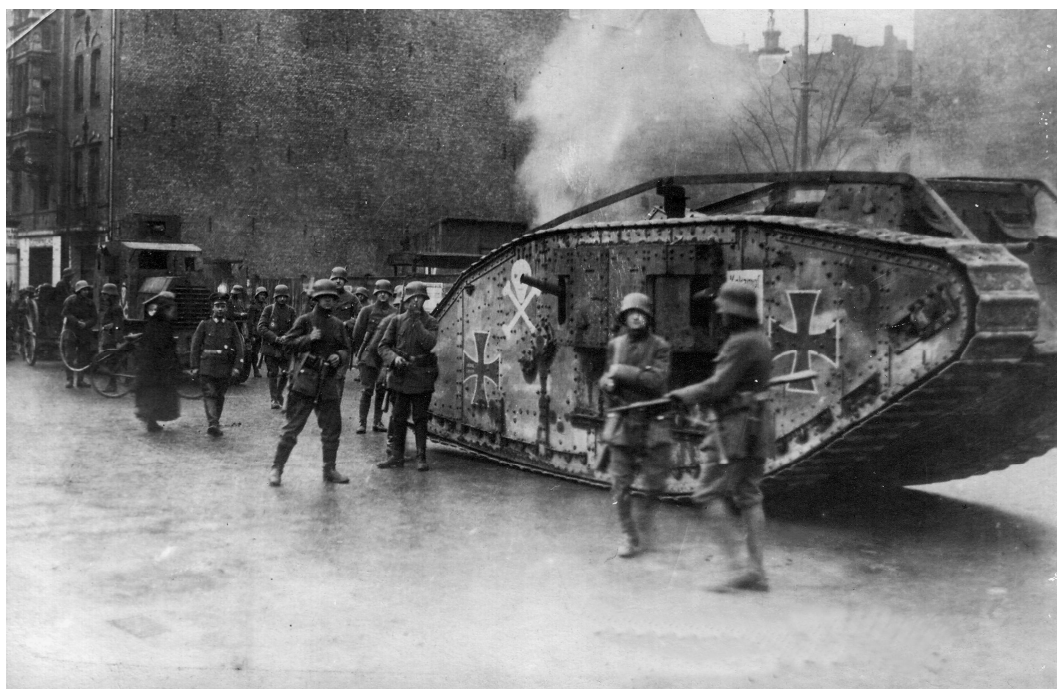


Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

Személyzet:	18 fő
Mérete:	7,34 m hosszú, 3,10 m széles, 3,30 m magas, 33 tonna tömegű
Páncélzat:	15-30 mm
Elsődleges fegyver:	57 mm-es löveg
Másodlagos fegyver:	6 db 7,9 mm-es géppuska
Motor:	Daimler-Benz 4 hengeres benzinmotor
Sebesség:	15 km/h

ZSÁKMÁNYOLT BRIT TANK

A németek sok elhagyott, zsákmányul ejtett brit Mark IV tankot megjavítottak, és a saját oldalukon vetették be őket. Minden zsákmányolt brit tank „férfi” tanknak számít, a német fél oldalán harcol, de minden karakterisztikája megegyezik a Mark IV („male”) tankkal.



TOVÁBBI ELSŐ VILÁGHÁBORÚS TANKOK

Az alábbi tankmodellek nem találhatók meg a kiegészítő dobozában még is közöljük az adatlapjaikat, amolyan bónusz tartalomként. Amennyiben a játékosok úgy gondolják, hasonló méretarányú, más játékokból való tankmodellekkel, vagy saját gyártmányú jelzőkkel helyettesíthetik a hiányzó modelleket, az általuk kitalált, a forgatókönyv gyűjteményben nem szereplő összecsapásokban.

A fordító megjegyzése: a Whippet szerepel a szabálykönyvben is, mint bónusz tartalom, a többi saját kreálmány (forrás: Wikipedia).

WHIPPET

A brit közepes MK A jelű tank (ismertebb nevén: Whippet) közepes páncélzattal és géppuskákkal volt felszerelve, tehát „női” tanknak minősül.

Tank ereje:	1 tank sziluett jelző
Mozgás:	3 mező, az első mezőnyi mozgás után még nem kell elakadás tesztet dobni (lásd elakadás)
Csata:	a Whippet lőtávolsága 4 mező: <ul style="list-style-type: none"> • szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 3 kockával dob közelharcra • két mező távolságra 3 csatakocka • három mező távolságra 2 csatakocka • négy mező távolságra 1 csatakocka A Whippet tank használhatja a „géppuska zárótűz” harci kártyát, de nem okoz kereszttüzet.
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos 2 javítóköckét kap
Jutalom:	2 győzelmi pont



Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

Személyzet:	3 fő
Mérete:	6,10 m hosszú, 2,62 m széles, 2,75 m magas, 14,00 tonna tömegű
Páncélzat:	6-14 mm
Elsődleges fegyver:	4 db .303 hüvelykes (7,7 mm) Hotchkiss géppuska
Motor:	2 db Tylor benzinmotor
Sebesség:	13,4 km/h



MARK V*

A brit Mark V teljesen új konstrukciónak számított, az első példány 1917 decemberében készült el, új meghajtással és erőátviteli rendszerrel szerelték fel. A Mark V* típust a Hindenburg-vonal 3,5 m széles árkainak leküzdésére alakították ki, a Mark V 6 lábbal meghosszabbított változataként.

Tank ereje:	1 tank sziluett jelző
Mozgás:	2 mező, az első mezőnyi mozgás után még nem kell elakadás tesztet dobni (lásd elakadás) lövészárkok és aknákra teret típus esetén nem kell +1 elakadás kockával dobni
Csata:	a Mark V* lőtávolsága 4 mező: <ul style="list-style-type: none"> szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 4 kockával dob közelharcra két mező távolságra 3 csatakocka három mező távolságra 2 csatakocka négy mező távolságra 1 csatakocka A Mark V* tank használhatja a „géppuska zárótűz” harci kártyát, de nem okoz keresztűzet.
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos 2 javító kockát kap
Jutalom:	2 győzelmi pont



Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

Személyzet:	8 fő
Mérete:	9,88 m hosszú, 3,95 m széles, 2,63 m magas, 33 tonna tömegű
Páncélzat:	6-14 mm
Elsődleges fegyver:	2 db 57 mm-es L/23 löveg
Másodlagos fegyver:	4 db .303 hüvelykes (7,7 mm-es) Hotchkiss géppuska
Motor:	Ricardo dizelmotor
Sebesség:	6 km/h



RENAULT FT (FT-17)

A Renault FT a francia hadsereg legsikeresebb könnyű harckocsija volt az első világháború során. Itt alkalmazták először forgatható tornyot, ami a későbbi harckocsi típusok meghatározó szerkezeti része lett, valamint a harckocsi 3-as szerkezeti tagozódását (vezető-, küzdő- és motortér) is itt különítették el elsőként.

Tank ereje:	nincs tank sziluett jelző (a tank az első megerősített találattól megsemmisül)
Mozgás:	2 mező, az első mezőnyi mozgás után még nem kell elakadás tesztet dobni (lásd elakadás)
Csata:	a Renault FT lőtávolsága 4 mező: <ul style="list-style-type: none"> szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 3 kockával dob közelharcra két mező távolságra 2 csatakocka három mező távolságra 1 csatakocka négy mező távolságra 1 csatakocka
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos 2 javítóköckét kap
Jutalom:	1 győzelmi pont



Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

Személyzet:..... 2 fő
Mérete:..... 4,94 m hosszú, 1,74 m széles, 2,14 m magas, 6,5 tonna tömegű
Páncélzat:..... 6,5-15 mm
Elsődleges fegyver:..... 1 db 37 mm-es löveg
Motor:..... Renault 4 hengeres benzínmotor
Sebesség:..... 7,8 km/h



SAINT-CHAMOND TANK

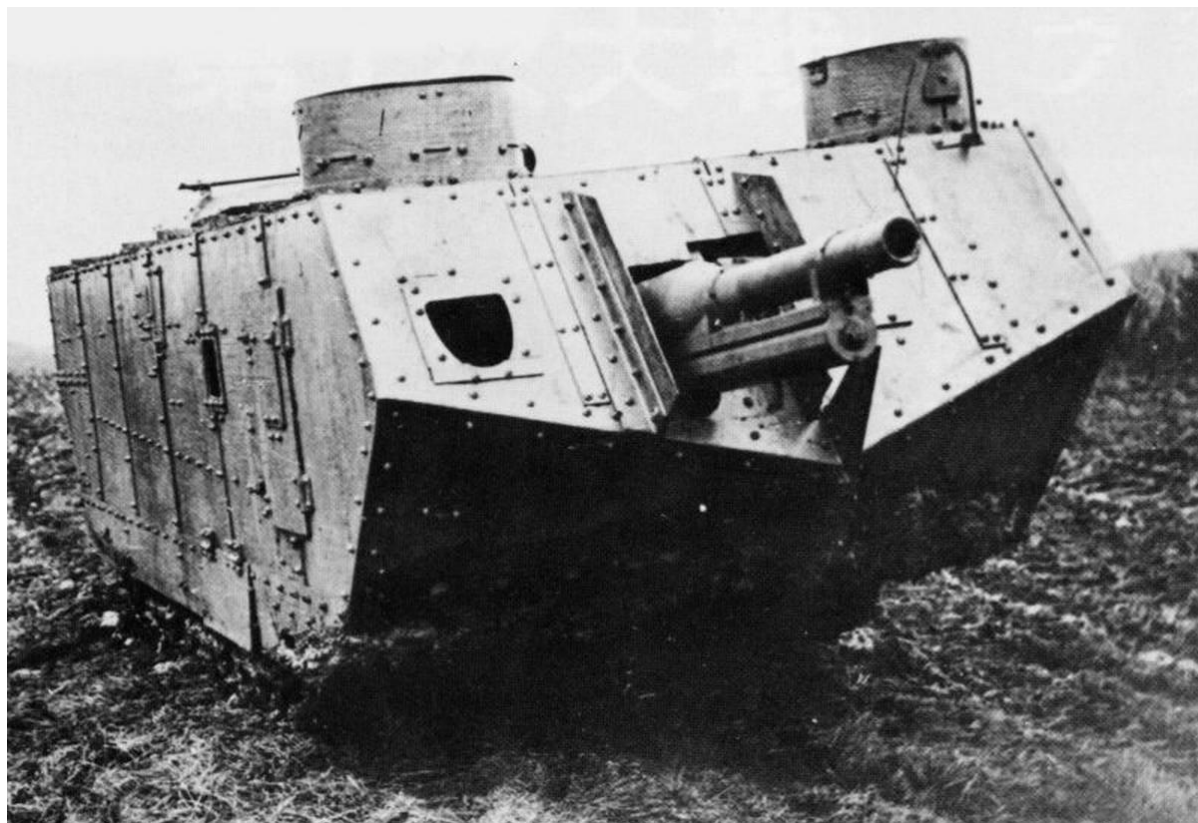
A Saint-Chamond francia nehéztankot 1917 és 1918 között gyártották. Az elődjének számító Schneider B16 Saint-Chamond nem volt túl sikeres, sem sebessége, sem terepjáró képessége nem felelt meg a kornak. Bár a későbbi változatban próbáltak javítani rajta (erősebb páncélzat, szélesebb lánctalp), igazi sikereket csak a háború késői éveiben tudott elérni, amikor már nyílt terepen folytak a harcok.

Tank ereje:	2 tank sziluett jelző
Mozgás:	3 mező, minden mezőnyi mozgás után elakadás tesztet kell dobni (lásd elakadás)
Csata:	az St. Chamond lőtávolsága 5 mező: <ul style="list-style-type: none"> szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 4 kockával dob közelharcra két mező távolságra 3 csatakocka három mező távolságra 2 csatakocka négy mező távolságra 1 csatakocka öt mező távolságra 1 csatakocka A St. Chamond tank használhatja a „géppuska zárótűz” harci kártyát, de nem okoz keresztűzet.
Morál:	mindig figyelmen kívül hagyhat 1 zászló szimbólumot
Javítás:	a játékos 1 javítókövét kap
Jutalom:	2 győzelmi pont



Tájékoztató történelmi műszaki adatok:

Személyzet:	8 fő (parancsnok-vezető / töltő-lövegkezelő, segéd-géppuskás, 4 géppuskás, szerelő)
Mérete:	8,90 m hosszú, 2,70 m széles, 2,40 m magas, 23 tonna tömegű
Páncélzat:	11-19 mm
Elsődleges fegyver:	1 db 75 mm-es löveg
Másodlagos fegyver:	4 db 8 mm-es Hotchkiss M1914 géppuska
Motor:	Panhard-Levassor 4 hengeres benzinmotor
Sebesség:	12 km/h



TÁBORI TÜZÉRSÉG

- A német tábori tüzérségi egységet 1 ágyú és 4 kezelő figura alkotja.
- A tábori tüzérség besorolása a csatatéren katonai egység.
- Ha a tábori tüzérségi egység egy találatot szenved el, el kell távolítani egy kezelő figurát. Ha az utolsó kezelő figura is eltávolításra került, az egység megsemmisítettnek tekintendő, és az ellenfél játékos a kap 1 győzelmi jelzőt.

Ereje: 1 ágyú és 4 kezelő figura.

Mozgása: 1 mezőt mozoghat, ha mozgott nem támadhat már abban a körben.

Csata: a tábori tüzérség lőtávolsága 7 mező:

- a szomszédos mezőre nem folytathat távolsági harcot, ehelyett 3 kockával dob közelharcra
- két mező távolságra 2 csatakocka
- három mező távolságra 2 csatakocka
- négy mező távolságra 2 csatakocka
- öt mező távolságra 1 csatakocka
- hat mező távolságra 1 csatakocka
- hét mező távolságra 1 csatakocka



A tábori tüzérségnek nincsenek rálátási korlátozásai.

Ha a tábori tüzérség távolsági harcban támadja azt az ellenfelét, akire rálát, 2, vagy 3 mező távolságra, akkor minden csatakockával dobott halálfej szimbólum is 1-1 találatnak számít. Ha nem lát rá az ellenfelére ilyen távolságon, akkor is támadhatja, de ez esetben a halálfej szimbólum nem számít találatnak.

Morál: ha a tábori tüzérséget közelharcban megtámadja egy tank, nem szenvednek „tankpánikot” és továbbra is figyelmen kívül hagyhatnak annyi zászló szimbólumot, amennyit a terep megenged nekik.

Jutalom: a megsemmisített tábori tüzérségi egységért az ellenfél 1 győzelmi pontot kap.



SZABÁLYPONTOSÍTÁSOK ÉS VÁLTOZÁSOK

SPECIÁLIS FIGURÁK

A speciális figurákat egy-egy egységhez lehet hozzárendelni, ami lehetővé teszi, hogy a kibővített egység egy, vagy több speciális akciót hajtson végre.

- A speciális figurával megerősített egységek saját jelölést kapnak a forgatókönyvekben.
- Amikor egy speciális figurát kell feltenni a csatateret táblára, egyszerűen tedd a figurát az egységet alkotó többi figura közé, ugyan arra a mezőre.
- A speciális figurákat a forgatókönyvek térképein a figura nevével, és egyedi szimbólummal ellátott színes, osztott négyzet jelöli.
- A speciális figurának együtt kell mozognia azzal az egységgel, amihez hozzá lett rendelve.
- A speciális figura nem csatlakozhat másik egységhez.
- A speciális figurát nem lehet veszteséggé levenni.

Szabályváltozás:

- Ha azt az egységet, amely egy speciális figurát is tartalmaz, egy, vagy több találat ér, van rá esély, hogy a speciális figurát is el kell távolítani. Az ellenfél dob egy csatakockával. Ha a csatakockán halálfej szimbólumot dob, a speciális figurát is el kell távolítani a többi levett „normál” figuraveszteség mellett. Ezen extra ellenőrző dobáson kidobott minden más szimbólumot figyelmen kívül kell hagyni. Miután a speciális figura levételre került az egységből, az már nem számít többet speciális egységnek, innentől kezdve az alap gyalogsági egység értékei vonatkoznak rájuk is.
- A speciális figura eltávolításáért nem kap az ellenfél győzelmi jelzőt.
- Ugyan úgy, mint az alapszabályban: ha az egység utolsó „normál” figurája is eltávolításra kerül, az egység megsemmisültnek tekintendő, és a speciális figurát is le kell venni.

GYŐZELMI PONTOK - ÁTTÖRÉS JUTALMA

Amikor a forgatókönyvben az egyik játékosnál szerepel győzelmi célkitűzésként az áttörés, akkor az a játékos minden egyes egysége után, amelyik elhagyja a csatateret az ellenfele bázis során, 1-1 győzelmi jelzőt kap. A csatateret tábla elhagyásához az adott egységnek a normál szabályok szerint kell parancsot adni, majd mozgatni. Az ellenfél alapvonaláról egy mezőnyi mozgással tudja a csatateret elhagyni.

Szabályváltozás:

- Ha az áttörés során egy tank modell hagyja el a csatateret az ellenfél alapvonalán, azért a játékos 2 (végleges) győzelmi jelzőt kap.

Szabálypontosság:

- Az áttörést végrehajtó egységnek a körét az ellenfél alapvonalán kell kezdenie, és innen kell elhagynia a csatateret ahhoz, hogy a játékos megkapja a sikeres áttörést végrehajtó egységek után az 1-1 győzelmi jelzőt. A játékos egységei nem hagyhatják el a csatateret, ha éppen a „hátra arc és futás!” parancskártyát játszotta ki.



TEREP

Most következnek a kiegészítőben szereplő új tereptípusok részletes leírása, beleértve a terep mozgásra való hatását, a harcra korlátozó tényezőit, a védelmi bónuszait és az esetleges rálátás korlátozását.

Más Command and Colours játékrendszerre épülő játékoknál az egyes tereptípusok a csatalkockák számát csökkentik. Ebben az első világháborús stratégiai játékban kicsit változtattunk a szabályokon, jobban ráhangoltuk a játékrendszert a történelmi megközelítésre. A legtöbb esetben a támadó egységek által dobható csatalkockák száma nem csökken, függetlenül attól, hogy az ellenséges egység milyen terepen van. A rendszer itt viszont lehetővé teszi, hogy a megtámadott, megfelelő terepen lévő egység védelmet kapjon, és figyelmen kívül hagyhasson egy, vagy több katona szimbólumot. Ezen felül, néhány tereptípus azt is lehetővé teszi, hogy a védekező egység néhány zászló szimbólumot is figyelmen kívül hagyhasson.

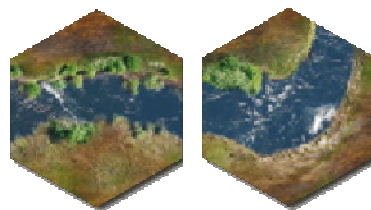
Az összes játékban használt tereptípus leírása az alábbi adatokat tartalmazza:

- **Mozgás:** a terep hatása arra az egységre, aki rámozog erre a terep mezőre.
- **Harc:** a terep hatása arra az egységre, aki az adott terepre mozog, vagy az terepről hajt végre támadást, illetve arra a támadóra, aki az adott terepen lévő egységet támadja.
- **Rálátás:** blokkolja-e, vagy nem az adott terep a rálátást.

Bár nem szerepel az alábbi leírásokban, de nem szabad elfelejteni, hogy közelharcban minden kidobott halálfej szimbólum is 1-1 találatot okoz.

FOLYÓ (CSATORNA, FOLYAM)

A folyó speciális terep. Egy folyó keresztbe (ha nincs rajta híd) járhatatlan terepnek, vagy átgázolható terepnek számít. Ha a folyón keresztül vezet híd, azon normál módon át lehet mozogni. Az adott forgatókönyv jelzi, hogy az ábrázolt folyó éppen járhatatlannak, vagy átgázolhatónak számít-e.



MOZGÁS

- A járhatatlan terepnek számító folyón keresztül csak a hídon át lehet mozogni.
- Egy átgázolható terepnek számító folyó mezőre lépve a gyalogos egységnek be kell fejeznie a mozgását, és csak a következő körben mozoghat tovább. Az átgázolható folyó is járhatatlannak számít tankok és a tábori tüzérség számára.

HARC

- Az az egység, amelyik egy folyó mezőre mozog, vagy már eleve egy folyó mezőn van, nem harcolhat.
- A folyó mezőn lévő egységnek semmilyen védelme nincs, így sem katona, sem zászló szimbólumot nem hagyhat figyelmen kívül.
- Ha egy folyó mező tartalék tüzérségi támadása során egy irányba 3, vagy több célzaskocka kerül, nem kell a célmezőre aknakeret jelzőt elhelyezni. A csatalkockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít.

RÁLÁTÁS

- Egy folyó nem blokkolja a rálátást.
- Egy folyó mezőn lévő egység normál módon blokkolja a rálátást.

HÍD

MOZGÁS

- Nem korlátozza a mozgást.
- Egy tank, vagy egy tábori tüzérségi egység csak hídon keresztül tud átkelni egy folyón.



HARC

- Annak az egységnek, amelyik egy hídra mozog, vagy már eleve egy hídról támad, nem csökken a csatakockáinak száma.
- A hídon lévő megtámadott egység nem kap védelmet (nem hagyhat figyelmen kívül egyetlen katona, vagy zászló szimbólumot sem).
- Ha egy híd mező tartalék tüzérségi támadása során egy irányba 3, vagy több célzaskocka kerül, át kell a híd jelzőt a sérült híd oldalára forgatni. A csatakockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A sérült híd inntől kezdve átgázolható mezőnek számít a gyalogos egységek számára.

RÁLÁTÁS

- Egy híd nem blokkolja a rálátást.
- Egy hídon lévő egység normál módon blokkolja a rálátást.

SÉRÜLT HÍD

- Egy sérült híd átgázolható mezőnek számít a gyalogos egységek számára.
- Egy speciális figurát, a hadmérnököt tartalmazó (utász) egység képes újjáépíteni a hidat. Ha a sérült hidat megjavítják (újjáépítik), a jelzőjét át kell forgatni az ép híd oldalára.



Megjegyzés: a hadmérnök speciális figurák nem szerepelnek ebben a kiegészítőben, de terveink szerint egy későbbi kiegészítő részét fogják képezni.



MEGERŐSÍTETT POZÍCIÓ



A megerősített pozíció jelző nem kerülhet egy mezőre a következő terep jelzőkkel: szögesdrót, sérült híd, egy másik megerősített pozíció, épületrom, vagy folyó.

MOZGÁS

- A megerősített pozíció ugyan olyan mozgást gátló jellemzőkkel bír, mint az a tereptípus, amire a megerősített pozíció jelző rákerült.

HARC

- Annak az egységnek, amelyik egy megerősített pozíció jelzővel ellátott mezőre mozog, vagy már eleve egy ilyen mezőről támad, ugyan annyival változik a csatakockáinak a száma, mint azon a tereptípuson, amire a megerősített pozíció jelzője került.
- A megerősített pozíció jelzővel ellátott mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban.
- Annak a tereptípusnak, amin a megerősített pozíció jelző van, a saját esetleges védelme hozzáadódik a megerősített pozíció 1 katona és 1 zászló szimbólum védelméhez.
- Ha egy megerősített pozíció jelzővel ellátott mező tartalék tüzérségi támadása során egy irányba 3, vagy több célzaskocka kerül, le kell venni a megerősített pozíció jelzőt, és az adott tereptípustól függő módon kell eljárni (úgy, amikor ezt a tereptípust éri ilyen tüzérségi támadás). A csatakockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít.

Példák a megerősített pozíció védelmére:

- Egy megerősített pozíció jelzővel ellátott síkvidéki mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban.
- Egy megerősített pozíció jelzővel ellátott erdő mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 2 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban.
- Egy megerősített pozíció jelzővel ellátott épület, aknacráter, vagy bombacráter mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 2 katona és 2 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban.
- Egy megerősített pozíció jelzővel ellátott domb mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 2 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják távolsági harcban.
- Egy megerősített pozíció jelzővel ellátott domb mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 2 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják dombnak fölfelé közelharcban.
- Egy megerősített pozíció jelzővel ellátott domb mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban egy másik dombról.
- Egy megerősített pozíció jelzővel ellátott lövészárkok mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 3 katona és 3 zászló szimbólumot, ha megtámadják távolsági harcban.
- Egy megerősített pozíció jelzővel ellátott lövészárkok mezőn lévő egység figyelmen kívül hagyhat 2 katona és 2 zászló szimbólumot, ha megtámadják közelharcban.



RÁLÁTÁS

- Egy megerősített pozíció ugyan olyan módon blokkolja, vagy nem blokkolja a rálátást, mint az a tereptípus, amin a megerősített pozíció jelzője van.

CREDITS

CREATION & DEVELOPMENT

Richard Borg

DEVELOPMENT

Pat Kurivial, Roy Grider

PLAYTESTING

George Carson, Neal Ekengren, Rene Hoevenberg, Richard Lightle, Steve Malecek, Steve May, Richard May, Terry Mikrut, Paul Miller, Stan Oien, Jim Riley, Louis Rotundo, Bob Santiago, Rick Thomas, Ken Sommerfield, Bob Wanio, and Plastic Soldier Command Staff.

ART DIRECTION & GRAPHIC DESIGN

Sonar Design

ILLUSTRATION

Peter Dennis

MODEL SCULPTOR

James Mason & Sian Fahie at The Plastic Soldier Company

EXECUTIVE PRODUCER

Will Townshend

SPECIAL THANKS

Anita Beros, James Hamilton, Chris Nevatt, Leon Locke at Adler Miniatures, Henry Hyde, Martin Neale and all the guys at The Neale Agency