

MARIA

MÁRIA TERÉZIA ÉS AZ OSZTRÁK ÖRÖKÖSÖDÉSI HÁBORÚ

RICHARD SIVÉL JÁTÉKA 2-3 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

2.1-ES VERZIÓ

Megjegyzés: A jelentősebb magyarázatok és szabálmódosulások pirossal vannak jelölve.

1740 októberében IV. Károly, német uralkodó, és osztrák államfő meghalt. Örököse, legidősebb lánya, a 23 éves Mária Terézia. Csakhogy a törvények és hagyományok szerint nő nem örökölheti a császári trónt.

Noha a Pragmatica Sanctióban IV. Károly kimondta a Habsburg birodalom feloszthatatlanságát, törvényesítette a nőági örökösödést, és ezt számos nemzetközi szerződésben el is ismerte az európai hatalmakkal, ennek ellenére halála után háború indult az osztrák örökség, a könnyű prédának tartott Ausztria megszerzéséért. Bajorország és Szászország igényelt nagyobb részt a Habsburg vagyonból. Bajorország, a franciák támogatásával, még a császári címet is magának követelte. Hogyan lehet mindezt a legkönnyebben elérni? Az elszigetelt Ausztriát egy fiatal, tapasztalatlan, és minden bizonnyal gyöngye nő irányítja.

1740 decemberében végül kitört az osztrák örökösödési háború. Kezében a lehetőséggel, becsvágyától vezette a hatalomért és a személyes dicsőségért, II. Frigyes porosz uralkodó - aki önmagát koronázta meg hat hónappal korábban — megtámadta Sziléziát, Ausztria tartományát. A váratlan porosz támadással szinte harc nélkül rohanta le Sziléziát.

1741 tavaszán Bajorország, Szászország és Franciaország szintén fegyvert fogott. Ezután a harci hullám után Ausztria elveszettnek tűnt.

De a támadók alábecsülték Mária Terézia szilárd jellemét és erős kitartását. Minisztereinek tanácsa ellenére, nem volt hajlandó lemondani örökségéről...

1. ALAPÖTLET

♥ A MARIA nevű játék 2-3 főre készült, történelmi alapja az osztrák örökösödési háború (1740-1748). A játéknak 2 variációja játszható: a bevezető játék (9 forduló, 90 perc, egyszerűsített szabályokkal) vagy a haladó játék (12 forduló, 3-5 óra, teljes szabálykészlettel).

♥ Az 1-13. fejezet mindkét variációra leírja a 3 fős játék szabályát. A 15-23. fejezet csak a haladó játék szabályait tartalmazza. Az 1-13. fejezetben lévő szürke háttérrel kiemelt bekezdések további, csak a haladó játékhoz tartozó szabályokat tartalmaznak. A 2 játékos verzió kiegészítő szabályai az utolsó szakaszban találhatóak.

♥ A kezdő játék győzelmi feltételei szerepelnek a 14. fejezetben. A 23. fejezetben pedig a haladó játék győzelmi feltételei találhatóak.

♥ A MARIA játék tartozékai:

- 1 játéktábla
- 1 politikai jelölőtábla
- 22 tábornok és huszársjelző matrica
- 1 130 jelzőt tartalmazó kartonlap
- 192 kártya, melyek:
 - 4 taktikai kártyapakli, 38 kártya mindegyikben
 - 25 politikai kártya
 - 2x6 nemzet kártya (angol, német)
 - 3 játékos segédlet
- 1 összefoglalólap a politikai kártyákhoz
- ez a szabálykönyv (4 hadsereg adatlappal a szabálykönyv közepén), valamint:



20 tábornok
6 színben



10 ellátmány
6 színben



2 huszár
fehér színben

2. A JÁTÉKOSOK

♥ A három játékos Mária Terézia, Frigyes és XV. Lajos szerepét játssza. A következő hatalmakat irányítják:

- **Mária Terézia:** Ausztria (fehér)
- **Frigyes:** Poroszország (kék), Szászország (zöld), Pragmatikus Sereg (szürke)
- **XV. Lajos:** Franciaország (piros), Bajorország (sárga)

Megjegyzés: A Pragmatikus Sereget Nagy Britannia, Hollandia és a Hannover katonái alkotják.

♥ Ausztria, Poroszország, Franciaország és a Pragmatikus Sereg a **nagyhatalmakat** képviselik, míg Bajorország és Szászország a **kisebb hatalmak**.

♥ A következő hatalmak egymás szövetségesei:

- Franciaország, Bajorország, Poroszország és Szászország.
- Ausztria és a Pragmatikus Sereg.

♥ Azok a hatalmak, melyek nem egymás szövetségesei, ellenségek.

♥ Néhány szövetséges hatalom együttműködik egymással:

- Franciaország és Bajorország.
- Poroszország és Szászország.
- Ausztria és a Pragmatikus Sereg.

Megjegyzés: Amint az látható, Frigyes szerepe a játékban örületes. Mikor Poroszországot és Szászországot irányítja, Ausztria ellensége, de a Pragmatikus Sereggel Ausztriát támogatja. De nincs ok aggodalomra, mindez működik!

3. A JÁTÉK TARTOZÉKAI

3.1 Az egységek

♥ Minden játékosnak vannak tábornokai és ellátmányai, a továbbiakban **egységek**. Ausztriának ezen kívül van 2 huszár figurája. A huszárokat soha nem hívjuk egységnek.

♥ Minden tábornoknak van neve és rangja. Az első játék előtt a matricákat fel kell ragasztani minden hatalom tábornokaira külön-külön (kéket a kékre, pirosat a pirosra, stb.) A két huszármatrica a huszárkorongokra kerül.

Megjegyzés: Technikai okokból van két üres matrica is.

♥ A kartonjelzők az alábbiak:



Győzelemjelző



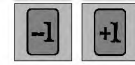
Választójelző



Fordulójelző



Politikai jelző



Bevételváltás



Támogatásjelző

3.2 A játéktábla és a politikai jelölőtábla

♥ A játéktábla 2 térképet ábrázol: Flandria és Csehország (Bohémia) térképét.

♥ A négyzetháló 44 szektorra osztja a táblát. Minden szektort egy-egy kártyaszín jelöl: kör, treff káró, pikk. Ezek a kártyaszínek a taktikai kártyák kijátszásánál befolyásolják a harc kimenetelét.

♥ **Szülőföld.** Egy hatalomhoz tartozik minden a színével egyező színű terület. Nézzétek meg a Flandria területén lévő fehér régiókat, melyek Ausztriához tartoznak. Szilázia (Schlesien) egyik hatalom szülőföldjéhez sem tartozik a játék kezdetén, de annak előre haladtával Poroszország részévé válhat.

♥ A térképen utakkal összekötött városok láthatók. A vastag utak a főutak. Az utakkal összekötött városok **szomszédosak** egymással. Nézzétek meg a Flandria és Csehország közötti összeköttetést.

♥ Van néhány különleges város: kisebb erődökkel, nagyobb erődökkel, kezdő városokkal (lásd a tábla szélén lévő magyarázatot).

♥ **Erődök irányítása:** A játék folyamán egy hatalom a szülőföldjén lévő erődöket, kivéve melyekre idegen győzelemjelző került, és minden határain kívül eső, a hatalom saját győzelem- vagy választójelzőjével rendelkező erődöt irányítja.

♥ Van 9 különleges erőd, melyek irányítása egy választói szavazatot jelent a hatalomnak (például, Berlin). A választók szavazatai döntenek el a birodalmi választásokat, melyekhez a választói testület (lásd a tábla alsó szélén) használjuk.

♥ A tábla bal felső sarkában van a győzelmi pont raktár: 8 mező a csatagyőzelmekhez (2 mind a 4 nagyhatalomnak), és 4 további győzelmi raktár.

♥ A tábla széle mentén minden birodalomnak van egy térkép melletti mezője, és egy győzelemjelző raktára.

♥ A politikai jelölőtáblát a 17. fejezetben részletezzük.

MEGJEGYZÉS: A térkép melletti mezőket a tábornokok távoli színhelyekre való kiküldetésénél használjátok (pl. Olaszország). Amíg egy tábornok a térkép melletti mezőn tartózkodik, játékon kívülnek kell tekinteni.

4. HOGYAN FOGJATOK HOZZÁ

♥ A játékosok véletlenszerűen vagy közös megegyezéssel eldöntik, hogy ki melyik szerepet játssza.

♥ Tegyetek a körjelzöt az idővonal „I”-es mezőjére. (A tábla jobb felső sarka).

♥ Osszatok egy hadsereg adatlapot négy negyedre. Minden játékos kap egy negyedet. A negyedik negyedet („Téli Pontozás”), tegyetek félre, erre később lesz szükség.

♥ Állítsátok fel az egységeket a játéktábla jelölésének megfelelően. (A hadsereg adatlap megadja a térkép koordinátákat.) A tábornokok a rangjukkal és a színükkel jelölt kezdő városokra kerülnek. Az ellátmány a színének megfelelő „T” jelű kezdő városra kerül. A 2 osztrák huszár a tábla mellett kezd. MEGJEGYZÉS:

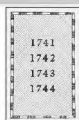
1.) Egy porosz tábornok a térképen kívüli mezőn kezd „Kelet-Poroszország” (Ostpreussen), és egy porosz ellátmány a „Szilézia” győzelmi raktáron. Egyik egység sincs játékban a játék kezdetén.

2.) A kezdő felállítás után a kezdővárosokat úgy kezeljétek, mint a normál városokat.

♥ Tegyetek a következő számú győzelemjelzőt minden nagyhatalom megfelelő készletébe: Poroszország 13, Franciaország 11, Pragmatikus Sereg 8, Ausztria 8.



Taktikai kártya



Politikai kártya



Nemzetkártya

♥ Keverjétek meg a négy taktikai kártya pakli egyikét, ezt azonnal húzó paklinak használjátok. A maradék hármat tegyetek félre későbbre.

♥ Poroszország tegyen egy győzelemjelzőt minden, Sziléziában lévő erődjére (Liegnitz and Glogau). Ausztria tegyen egy győzelemjelzőt a Sziléziában lévő többi öt erődre. FONTOS: A haladó játékban ezek a jelzők a készletből származnak.

♥ Minden hatalom kihúzza a kezdő taktikai kártyáit. Poroszország 9, Szászország 3, Franciaország 2, Bajorország 5, Pragmatikus Sereg 3, Ausztria 5 lapot kap.

♥ A hadsereg adatlapon szerepel minden hatalom játék kezdeti csapatainak száma. Minden játékos titokban felírja a hatalomhoz tartozó tábornokokkal lévő csapatainak számát a tábornokok neve melletti mezőbe. Minden tábornoknak legalább 1 csapatot kapnia kell, de nem lehet 8-nál több csapata. Van néhány tábornok, akinek a kezdeti felállításnál a minimuma ennél több; ezeket a hadsereg adatlap jelzi.

Például: Poroszországnak van 22 serege, hogy megfeleljen a minimum követelményeknek, Frigyes 8, Schwerin 4, Erbprinz Leopold 4, der Alte Dessauer 6 sereget kap.

♥ Jelöljétek meg Köln és Mannheim erődjét francia választójelzővel, Mainz és Trier erődjét Ausztria-Pragmatikus Sereg választójelzővel.

♥ A Választói Testület mind a 9 mezőjére tegyetek 1, a színének megfelelő választójelzőt. (Például: **porosz választójelző kerül Berlin mezőjére.**)

♥ Rendezzék a politikai kártyákat négy pakliba, egy-egy pakli 1741-től 1744-ig minden évhez. Keverjétek meg a paklikat. Ezután tegyetek egymásra a paklikat az évszámok sorrendje szerint (1741 felülre, 1744 alulra), így egyetlen paklit alkotva.

♥ A politikai jelölőtábla mindhárom sávjára tegyetek 1 politikai jelzőt. A csillagos politikai jelzők visszakerülnek a dobozba.

5. A JÁTÉK MENETE

♥ A játék fordulókból áll. Minden forduló 5 szakaszra oszlik, melyeket szigorúan sorrendben kell végrehajtani:

1. Nagyhatalmak politikai magatartása (csak a haladó játékban).
2. Ausztria felrakja a huszárjait.
3. Franciaország és Bajorország akciószakasza.
4. Poroszország és Szilézia akciószakasza.
5. Ausztria és a Pragmatikus Sereg akciószakasza.

♥ Az akciószakasz a játék fő része. Minden akciószakasz 5 fázisra oszlik. Az akciószakaszokat együtt játszó hatalmak minden fázisban egyszerre hajtják végre akciójukat. Ez igaz Ausztriára és a Pragmatikus Seregre is, noha különböző játékosok játszanak velük. Az 5 fázist a következő szigorú sorrendben hajtátok végre:

1. **Taktikai kártyák.** Az aktív hatalmak új taktikai kártyákat húznak.
2. Minden aktív tábornok **ellátmányát** ellenőrzik.
3. **Mozgás.** Minden aktív egység léphet. Ide tartozik a célpontok meghódítása és az ellátmány visszarakása.
4. **Harc.** Az aktív tábornokoknak meg kell támadniuk a szomszédos ellenséges tábornokokat.
5. **Utólagos hódítások** ellenőrzése.

♥ Az összes szakasz végrehajtása után a fordulójelző egy mezőt előre lép, és kezdődik a következő forduló.

♥ **Tél.** Minden 3 forduló után, a normál játékmenetet megszakítja a tél. A tél nem egy játékforduló: nem a fent felsorolt fázisokból áll. A tél alatt, a tábláról korábban lekerült tábornokok visszakerülhetnek, és seregeket toborozhatnak. A hatalmak ezeket a tevékenységeket az akciószakaszban használt sorrend szerint végzik. A tél után folytatódnak a normál játékfordulók.

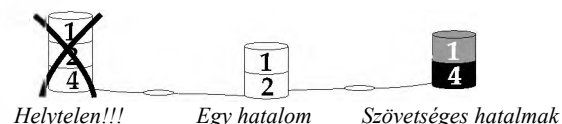
♥ Télen a játékosok végrehajtják a téli pontozást (csak a haladó játékban).

6. HADTESTEK ÉS CSAPATOK

A különböző fázisok részletezése előtt hasznos tisztázni a hadtestek és a seregek alapszabályait.

♥ Egy városra mindig csak egy egység helyezhető.

KIVÉTEL: Két tábornok hadtestet alkotva elfoglalhat egy várost, de csak abban az esetben, ha ugyanahhoz a hatalomhoz vagy egymással szövetséges hatalmakhoz tartoznak. A szövetséges hatalmak tábornokai együtt **kevert hadtestet** alkotnak. Mindkét esetben az alacsonyabb rangszámú a felsőbb parancsnok, és ő kerül a hadtest tetejére. Ha a 2 tábornok rangja egyezik (például Poroszország és Szászország 1-es rangú tábornoka esetén), a játékosoknak kell eldönteni a hadtest felállításakor, hogy melyik a feljebbvaló.



♥ Minden tábornoknak legalább 1 csapatot irányítania kell.

♥ Egyik tábornok sem irányíthat 8 csapatnál többet.

♥ A (kevert) hadtestben lévő, **azonos szövetséghez** tartozó tábornokoknak legalább 2 csapatot irányítaniuk kell minimum, és soha nem irányíthatnak 16 csapatnál többet.

♥ A hatalom tábornokai között a csapatok elosztását írják fel a birodalom hadsereg adatlapjára, és tartásuk titokban. Ha a játék során változik a tábornokokhoz rendelt csapatok száma, akkor ennek megfelelően írják át az adatlapot. A játékosnak meg kell mondania a hatalom teljes csapatszámát, ha erre utasítják. De egy bizonyos tábornokhoz rendelt csapat ereje csak a harc alatt válik nyilvánossá.

♥ Amíg a hadtest generálisai ugyanahhoz a hatalomhoz tartoznak, addig a játékos átcsoportosíthatja köztük csapatát, amikor csak szeretné. Ezt akár egy másik játékos akciószakaszában is megteheti. A csapatok soha nem helyezhetők át nem egy hadtestben lévő vagy különböző hatalmakhoz tartozó tábornokok között.

♥ Az utolsó csapatát is elvesztő tábornok lekerül a tábláról, hacsak nem egy olyan hadtest tagja, ahol van lehetőség egy csapatot átcsoportosítani hozzá. Ebben az esetben az átcsoportosítás kötelező: egy tábornok soha nem vehető le addig a tábláról, amíg van egy csapata vagy amíg csapatot lehet hozzá átcsoportosítani.

Például: Frigyes és Swerin egy hadtesthez tartozik. 4 és 5 seregük van, ez így összesen 9 sereg. A porosz játékos átcsoportosít. Frigyes kap 7 sereget, Swerin 2-t. Lejegyzi az új elosztást a hadsereg adatlapra.

Például: Adott Frigyes és Swerin fenti helyzete. Csatában elvesztenek 8 sereget. Az utolsó túlélő Frigyeshez kerül, Swerin lekerül a tábláról. Más esetben, ha csak 7 sereget vesztenek, mindkét tábornok a pályán marad 1-1 sereggel.

7. HUSZÁROK

♥ Ausztriához tartozik 2 huszár, melyek a városokra kerülve az ellenség ellátmányát befolyásolják (lásd a 9. fejezetben).

♥ A huszárok huszárszakaszba kerülnek. A huszárok bármely városra tehetők, a következő megkötésekkel:

- A városnak Csehország (Bohémia) térképén kell lennie, és
- nem lehet 4 városnál távolabb egy osztrák tábornoktól, és
- a lerakáskor nem lehet rajta semmilyen egység.

♥ Ha egy huszár fennmaradt a táblán (előző fordulóból), Ausztria ott hagyhatja, ahol van, vagy áthelyezheti.

♥ A huszárok nem blokkolják az egységek mozgását, vagy visszavonulását. Ha egy egység áthalad, vagy belép abba a városba, ahol a huszár tartózkodik, akkor a huszár lekerül a tábláról, de a következő fordulóban újra felrakható.

8. A TAKTIKAI KÁRTYÁK FÁZISA

♥ Az akciószakasz elején minden aktív hatalom meghatározott számú taktikai kártyát (TK) húz a pakliból:

Franciaország	4 (5)	TK	Csehország	2 (1)	TK
Poroszország	3	TK	Szászország	1	TK
Pragm. Sereg	3	TK	Ausztria	5	TK

MEGJEGYZÉS: Az első 3 fordulóban Franciaország fordulónként 4 TK-t, Bajorország a támogatás miatt, 2 TK-t húz. A 4. fordulótól kezdve a támogatás csak választható. Ha egy fordulóban Franciaország úgy dönt, nem támogatja Bajorországot, akkor Franciaország 5 TK-t, Bajorország 1 TK-t kap.

♥ A kis hatalmak nem kapnak TK-t (sem támogatást), ha fő erődjüket az ellenség irányítja.

♥ A hatalmak soha nem keverhetik össze vagy cserélhetik ki

TK-ikat. Egy hatalom a kijátszásig gyűjtögeti TK-ait. Nincs korlátozva a kézben lévő lapok száma. A TK-at a többi játékos nem láthatja, csak a kijátszásnál. Minden taktikai kártyán van egy kártyaszín (♣ ♦ ♥ ♠) és egy 2 és 10 közötti érték. Van egy különleges, nem ide tartozó kártyatípus, az úgy nevezett "Tartalék". Amikor egy játékos Tartalék kártyát játszik ki, akkor ezt bármilyen színű és bármilyen értékű (1-8 között) lapként bejelentheti. **MEGJEGYZÉS:** A bemondott érték nagyszerű a csata veszteségeinek csökkentésénél.

Tanács: Minden hatalom nemzetkártváját tartásuk saját TK-jukon, így nem keveritek össze az egyes hatalmakhoz tartozó lapokat.

♥ A kijátszott taktikai kártyákat tegyék félre az eredeti paklijuk szerint csoportosítva. Amikor az első csomag TK elfogyott, a második csomag lesz a húzó pakli, és így tovább. Ha a negyedik csomagot is felhasználtátok, akkor mindig a két legtöbb lapot tartalmazó paklit használjátok, amikor új TK-k kellenek húzópaklinak. Alaposan keverjétek ezeket össze.

♥ Néhány esetben a játékosok fizethetnek költségeket TK-kal (például ellátmányért, lásd a 9. fejezet) Ilyenkor bármilyen színű kártyával vagy kártyák kombinációjával fizethettek, csak az értékük számít. Túlfizetésnél nincs visszajáró.

9. AZ ELLÁTÁNY FÁZIS

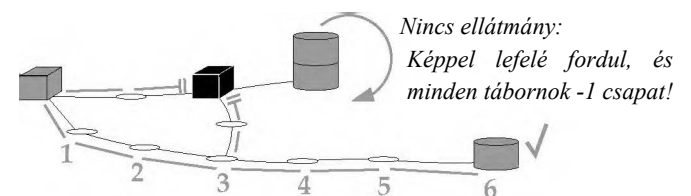
♥ A tábornokoknak ellátmányra van szükségük. A tábornokok ellátmányát kizárólag a hatalom akciószakaszának ellátmány fázisban vegyék figyelembe.

♥ A tábornokok a szülőföldjükön mindig kapnak ellátmányt. **EMLÉKEZTETŐ:** a játék kezdetén Szilézia senkinek nem a szülőföldje (lásd 3.2).

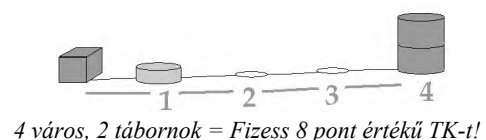
♥ A szülőföldjükön kívül tartózkodó tábornokok ellátásához szükséges egy saját színű ellátmányból álló ellátmány út. Az út nem lehet hosszabb 6 városnyinál. Az út nem léphet át **ellenséges** egységeken (tábornokokon és ellátmányokon).

♥ Ha egy tábornok nem jut ellátmányhoz a saját ellátmány fázisában, akkor képpel lefelé fordul, és azonnal elveszti egyik csapatát. Ha már képpel lefelé van, akkor úgy is marad, és 2 csapatot veszít. Ha képpel lefelé van, és kap ellátmányt, újra képpel felfelé fordul.

♥ **Képpel lefelé lévő tábornokok nem hódíthatnak meg erődjöket.**



♥ **Huszárok.** Minden Ausztriával ellenséges tábornoknak, akinek ellátmányútját huszár keresztezi, TK-val kell fizetnie az ellátmányért. A költség megfelel az ellátmányút hosszának, vagyis 1 pont TK érték városonként. (Nincs további büntetés, ha 2 huszáron megy keresztül az út.) A hatalomnak fizetnie kell, ha van ehhez elegendő taktikai kártyája. **Ha egy hatalom nem tudja a teljes értéket kifizetni, akkor amennyit csak tud, ki kell fizetnie, továbbá, bármelyik tábornok (a tulajdonosa választja ki), akinek ellátmányát nem tudták kifizetni, ellátmány nélkül marad, ennek szokásos következményeivel** (képpel lefelé fordul, és csapatot veszít).



10. A MOZGÁS FÁZIS

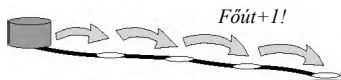
10.1 Mozgás

♥ Az aktív hatalom a saját mozgás fázisában mozgatja egységeit. Egy hatalom olyan sokat vagy olyan keveset mozgat saját egységeiből, amennyit szeretne, de egy egységnek be kell fejeznie a mozgását, mielőtt egy másik elindulna. Egy egység csak egyszer mozoghat. A mozgás városból városba történik az utak mentén.

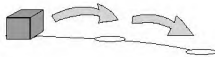
♥ Egy tábornok legfeljebb 3 városnyit léphet, akár hátra és előre is.



♥ Ha a **teljes** mozgás főutak mentén történik, akkor a tábornok még további egy várost léphet, tehát legfeljebb 4-et.

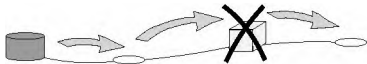


♥ Az ellátmány úgy mozog, ahogy a tábornok, de eggyel kevesebb városnyit, vagyis 2 városnyit (és 3-at a főutakon).



♥ Csak egy egység tehető minden városra. (KIVÉTEL: Hadtest). Semmilyen körülmények között nem ugorhatja át egyik egység a másikat. Ha egy tábornok csatlakozik egy másikhoz, akkor mindkettő azonnal befejezi a mozgását. Ha egy fejjel lefelé néző hadtestet alkot egy normális állású tábornokkal, akkor mindkettő megtartja eredeti arculatát.

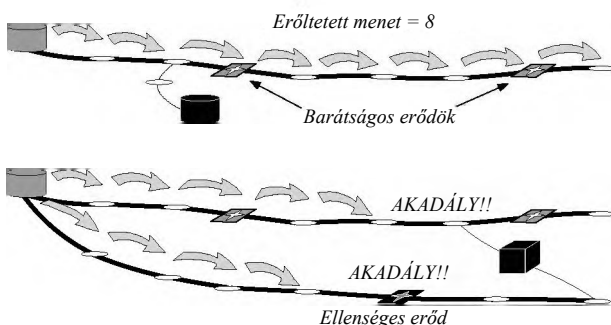
♥ Egy tábornok beléphet ellenséges ellátmányt tartalmazó városba. Ebben az esetben az ellátmány megsemmisül (vegyétek le a tábláról), és a tábornok folytathatja mozgását.



♥ **Erőltetett menet.** Bizonyos körülmények között a tábornok haladhat erőltetett menetben. (Az ellátmány nem haladhat erőltetett menetben.) Erőltetett menetben egy tábornok legfeljebb 8 városnyit mozoghat. Az erőltetett menet:

- **teljes egészében** főúton történik.
- **soha** nem léphet rá vagy haladhat át **ellenség irányította** erődön. Ha az erőltetett menet ellenség irányította erődről indul, akkor ezt az erődöt **nem** hódíthatja meg.
- **soha** nem léphet rá vagy haladhat át **ellenséges** egységgel szomszédos városon (akár tábornok akár ellátmány).

♥ **Soha ne felejtsetek, hogy az ellenséges erődök és az ellenséges egységek akadályozzák az erőltetett menetet.**



♥ Csak **francia** és **osztrák** egységek léphetnek Flandria térképéről Csehország (Bohémia) térképére, és fordítva.

♥ Az osztrák és a Pragmatikus Sereg tábornokai csak mindkét fél egyet értésével alkothatnak hadtestet.

♥ Ha a flandriai térképen való mozgás sorrendjét illetően vita alakulna ki a Pragmatikus Sereg és Ausztria között, akkor a forduló hátralévő részében a Pragmatikus Sereggel kezdve felváltva lépkedjenek a flandriai térképen.

10.2 Az ellátmány visszarakása

♥ A saját mozgás fázisa alatt egy hatalom:

- visszarakhat egy megsemmisített szállítmányt;
- önként levehet a tábláról egy ellátmányt, és azonnal vissza is rakhatja. KIVÉTEL: A Szilézia mezőn lévő ellátmány így nem hagyhatja el ezt a mezőt.

♥ Mindkét esetben:

- A visszarakott ellátmány költsége 4 pont értékű TK.
- Az ellátmány a szülőföldön lévő fő erődbe rakható vissza, és az aktuális mozgás fázisban nem mozoghat. Egy **nagyhatalom** választhatja egy vele szövetséges **kis hatalom** fő erődjét is az ellátmány visszarakásánál.
- A választott erődnek üresnek, és barátságos irányítás alatt állónak kell lennie. Ha ilyen erőd nincs, akkor az ellátmány nem rakható vissza.

Példa: Franciaország visszarakja Münchenbe az ellátmányát. Ezt megteheti, mivel Bajorország Franciaországgal szövetséges kis hatalom. A visszarakás költsége 4 pont értékű TK. Franciaország egy 5-össel fizet (nincs visszajáró).

10.3 Erődök meghódítása

♥ Az erődök irányítása a meghódítás során változik. Csak **képpel felfelé** néző tábornok hódíthat meg erődöt. Csak **ellenség által irányított** erődöt lehet meghódítani. (Például Poroszország nem hódíthat meg francia irányítás alatt lévő erődöt.) Egy ellenséges irányítás alatt álló erődöt meghódítottak, ha:

- egy képpel felfelé néző tábornok **kilép** egy erődből (akár átlép rajta, akár innen kezdi mozgását, és elmegy); és
- az erődöt ebben a pillanatban senki **nem védi**.

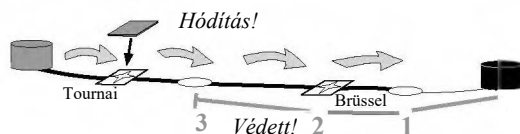
♥ Egy erőd akkor **védett**, ha az éppen ezt irányító hatalom egyik tábornoka 1, 2 vagy 3 városnyira van tőle. (Még akkor is védett, ha egységek vannak az azt védő tábornok és az erőd között.) Még a szövetséges seregek tábornokai is megvédhetik egymás erődjét ilyen módon. Például a Pragmatikus Sereg tábornoka megvédhet egy osztrák erődöt, és fordítva.

♥ Erőltetett menetben lévő tábornok **nem hódíthat** meg erődöt (lásd 10.1 fejezet). Egy tábornok egynél több erődöt is meghódíthat egyetlen mozgás során. A hódítás után a meghódított erődbe még más egységek is beléphetnek.

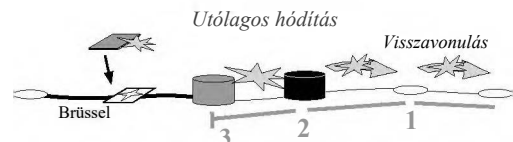
♥ **Utólagos hódítás.** Ha egy tábornok áthalad (vagy elmegy) egy védett erődön, tegyetek egy kérdőjeljelzőt az erődre. Ezen szakasz utólagos hódítás fázisában ellenőriztetek minden, kérdőjellel ellátott erődöt. Ha az erőd a továbbiakban nem védett (harc utáni visszavonulás miatt), akkor ez egy utólagos hódítás. Ha az erőd még védett, akkor nem lesz meghódítva, és a kérdőjeljelzőt vegyétek le. Megjegyezzük, hogy az erődön keresztül mozgó tábornoknak nem kell ugyanannak lennie, aki az ellenséget visszavonulásra

kényszerítette. Csak az a fontos, hogy mind a mozgás, mind a visszavonulás ugyanabban az akciószakaszban történjen.

♥ A haladó játékban, amikor a készletből elvesztek egy kérdőjeljelzőt, akkor tegyék vissza a készletbe, ha az erő **nem** lett utólagosan meghódítva.



Példa: A francia tábornok áthalad Tournai-n és Brüsszel-en. A védetlen Tournai-t meghódítják. Az osztrák irányítású Brüsszel-t megvédi a Pragmatikus Sereg tábornoka; nem lesz meghódítva.



Példa (folytatás): Brüsszel-t kérdőjeljelző jelöli Franciaország mozgás fázisában. Ezen akciószakasz harc fázisa alatt, a védő tábornoknak vissza kell vonulnia, így Brüsszel már nem védett. Ezért utólag meghódításra kerül.

Hódítás után az irányítás változását jelzi:

♥ Ha a korábban irányító hatalomnak van győzelemjelzője az erődnél, vegyék le a jelzőt. (A haladó játékban a jelző visszakerül a készletbe.)

♥ Ha a meghódított erő Trier, Mainz, Köln, vagy Mannheim, fordítsátok meg a választójelzőt a másik oldalára.

MEGJEGYZÉS: Ez a 4 erő két szempontból is különleges: 1.) Soha nem jelöli ezeket győzelemjelző. 2.) Ha a Pragmatikus Sereg vagy Ausztria irányítja egyiküket, akkor azt együtt irányítják.

♥ A többi erőnél az azt meghódító hatalom megjelöli az erődöt a saját győzelemjelzőjével, ha:

- **ellenség** szülőföldjén belül van, vagy
- egy **barátságos kis hatalom** szülőföldjén belül van. (Ez lehetséges, ha a hódítás tulajdonképpen visszahódítás.); vagy
- Sziléziában van (Schlesien). (Szilézia erődjét **MINDIG** győzelemjelzővel jelölték!)

♥ Az összes többi esetben az erődöt **NEM** jelöli győzelemjelző. (A hódítás egy szomszédos nagyhatalom szülőföldjén lévő erő visszahódítása. Olyan, nem ellenséges irányítás alatt álló erő, melyet egy nagy hatalom a saját területén irányít, és a terület színe jelzi az irányítást. Szilézia erődjét kivételek e szabály alól, lásd fent.)

A kis hatalmak által végrehajtott hódításokat a vele szövetséges nagyhatalom győzelmi jelzője jelöli, követve a fenti szabályokat.

Megjegyzés: A játékosok figyeljenek oda, hogy egy kis hatalom újra meghódított erődjét győzelemjelzővel jutalmazza, míg egy nagyhatalom visszahódított erődjét nem. Ez az apró különbség a játék egyensúlya miatt fontos.

Példa: a) Ausztria meghódít egy erődöt Bajorországban (Bavaria). Egy osztrák győzelemjelző kerül le, mivel az erő az ellenség szülőföldjén van.

b) Bajorország visszahódítja ezt az osztrák irányítás alatt álló erődöt. Az osztrák győzelemjelző lekerül róla. Mivel Bajorország kis hatalom, az erődöt győzelemjelzővel megjelöli. Ehhez francia győzelemjelzőt használ, mivel Franciaország Bajorországgal szövetséges nagy hatalom.

c) A Pragmatikus Sereg meghódít egy francia irányítás alatt álló erődöt Osztrák Hollandiában. Mivel ez egy barátságos nagyhatalom szülőföldjén van, nem kerül rá győzelemjelző; csak a francia jelző kerül le róla.

11. HARC FÁZIS

11.1 Harc

♥ Minden olyan tábornoknak, aki a saját hatalma harc fázisának elején ellenséges tábornok szomszédságában áll, harcolnia kell. Ez még akkor is érvényes, ha a tábornokok különböző térképeken helyezkednek el. Ha egynél több támadás alakul ki, akkor a támadó játékosok döntenek el a végrehajtás sorrendjét.



♥ Egy támadást a kártyajátékokhoz hasonló taktikai kártyákkal (TK) döntenek el. Egy játékos csak a *saját* tábornoka helyszínének szektorával megegyező kártyaszínű TK-t játszhat ki.

♥ Először a szemben álló játékosok megmondják, hogy a részt vevő tábornokuk hány egységet irányít. A két szám különbsége a **kezdeti pontszám**. Ez a szám negatív a seregszámban alul maradt játékosnál, és pozitív a másikonál.

♥ Ezután, az alul maradt játékosnak jogában áll kijátszani egy, a színének megfelelő TK-t. Hozzáadja a TK értékét a kezdeti pontszámhoz. Ez az eredmény az új kezdeti pontszáma, melyet hangosan bemond. A pontszám mindig ugyanannyi mindkét játékosnál, azt kivéve, hogy az egyiknél negatív, a másikonál pozitív. Amíg egy játékosnak negatív a pontszáma, joga van újabb TK-t kijátszani.

♥ Ha a pontszám **nulla vagy pozitív** lesz, a TK kijátszás joga átkerül a másik játékoshoz. Most ő került alulra, és ugyanilyen módon TK-at játszhat ki. A TK-k kijátszásának joga addig váltakozik, amíg a joggal rendelkező játékos nem tud vagy nem szeretne kártyát kijátszani. Ilyenkor a tábornokát legyőzik.

♥ A legyőzött tábornok annyi csapatot vesz, amennyi a **végso negatív pontszám** volt (de nem többet, mint amennyit irányított), és ugyanennyi városnyit vonul vissza.

♥ A győztes nem veszít csapatokat, és a helyén marad.

♥ A **holtverseny**. Ha egy játékos nulla pontnál kapja meg a TK kijátszásának jogát, akkor, ha van megfelelő színű kártyája, ki kell játszania azt (nem köteles a Tartalék kijátszására). Ha nincs neki olyan (és nem szeretné a nála lévő Tartalékot kijátszani), a harc holtversennyel ér véget. Holtversenyben egyik oldal sem veszít csapatokat, és egyik sem vonul vissza.

♥ Különleges esetek:

- Ha a támadó nulla ponttal kezd, akkor a támadó játékos játszik ki először TK-at (követve a fenti szabályokat).
- Ausztria a támadását a Pragmatikus Sereg támadása előtt hajtja végre.
- A hadtestben lévő tábornokok mindig együtt harcolnak.
- Ha a hadtest kevert hadtest, akkor csak a felsőbb parancsnok használhat TK-at. De az elvesztett csapatok a másik hatalomtól lesznek levéve. Ha ezek a csapatok nem elégitik ki az előírt veszteséget, akkor a felsőbb parancsnok állja a maradék veszteséget.
- Ha egy tábornok/hadtest egynél több ellenféllel szomszédosan kezd a harc fázisban, akkor egymás után kell harcolnia velük. Ha egynél több tábornok/hadtest is szomszédos egyetlen ellenféllel, akkor ezek egymás után harcolnak.
- Egy visszavonulást végrehajtó tábornok nem támadhat, és nem lehet őt megtámadni sem abban a harc fázisban.

Neipperg (Ausztria A, 2 csapat) Frigyes és Schwerin (Poroszország, 4 csapat) hadtestével szomszédos helyre lép. Támadnia kell a következő fázisban.

Kezdeti pontszám = seregek különbsége = $2-4 = -2$

Ausztria 2-vel alulmarad, és övé a TK kijátszás joga. (Neipperg választhatja az azonnali visszavonulást, így elvesztve összes csapatát, de megtartva az osztrák taktikai kártyákat másorra.)

Neipperg egy káros szektorban van.

A-nak van: ♦10 ♦9 ♦7 Tartalék

Frigyes a pikk szektorban van.

P-nak van: ♠5 ♠4 ♠4 ♠3

A -2, kijátssza: ♦10

Új pontszám: $-2 + 10 = +8$

Most Ausztria van fölényben és Poroszország kerül alulra. A TK kijátszási joga átkerül:

P -8, és kijátssza: ♠5

$-8 + 5 = -3$

P -3, és kijátssza: ♠3

$-3 + 3 = 0$

A pontszám nulla. A TK kijátszási joga ismét átkerül. Nulla pontnál Ausztria csak kiszállhat a harcból, ha nincs káros lapja. Ha csak a Tartalék van, akkor folytathatja a harcot vagy kiszállhat (a harc eredménye döntetlen lenne). Mivel Ausztriának még van káros lapja, ki kell játszania:

A ±0, kijátssza: ♦7

$0 + 7 = +7$

P -7, és kijátssza: ♠4 -7+4=-3

Poroszország most kifogyott a pikk lapból, és úgy dönt, elfogadja a vereséget -3 végső pontszámmal. Frigyes/Schwerin 3 csapatot veszít, és 3 városnyit kell visszavonulniuk. Csak egy csapat marad, ezért az alacsonyabb rangú Schwerin lekerül a tábláról.

11.2 Visszavonulás

♥ A legyőzött tábornoknak még a következő támadás végrehajtása előtt vissza kell vonulnia. A visszavonulás távolsága megegyezik az elvesztett csapatok számával. A visszavonulás alatt egy hadtest soha nem bomolhat fel.

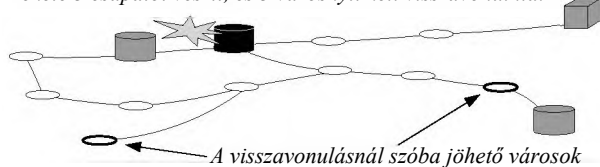
♥ A **győztes** játékos választja ki a visszavonulás útvonalát a következők szerint:

- A tábornoknak a visszavonulásnál meg kell tennie a teljes távolságot, és visszavonulását a **győztes** tábornoktól a lehető legmesszebb kell befejeznie (csak a győztes tábornok számít).
- A visszavonuló tábornok soha nem léphet be kétszer egy városba.
- A visszavonuló tábornok nem léphet be, vagy haladhat át más egységet tartalmazó városon (barátságos vagy ellenséges); nem semmisíthet meg ellátmányt, és nem alkothat hadtestet egy barátságos tábornokkal. A tábornok visszavonulhat erődn keresztül, de nem hódíthatja meg.

MEGJEGYZÉS: Csak francia és osztrák tábornok vonulhat vissza Csehország (Bohémia) térképéről Flandria térképére, és vissza.

♥ Ha egy tábornok nem tudja a visszavonuláskor megtenni a teljes távolságot, akkor elveszti az összes csapatát, és lekerül a térképről.

Fekete 3 csapatot veszít, és 3 városnyit kell visszavonulnia.



Nem lehetséges 3 városnyi visszavonulás!

12. UTÓLAGOS HÓDÍTÁSOK FÁZISA

♥ Az utólagos hódításokat az összes harc végrehajtása után ellenőrizték. A szabályokat már kifejtette a 10.3 fejezet.

13. TÉL

♥ Minden 3. forduló után tél következik. A tél folyamán új csapatok toborozhatóak, és a korábban tábláról lekerült tábornokok visszarakhatóak.

♥ Minden csapat költsége 4 pont értékű TK.

♥ A tábornokok ingyen visszarakhatóak, de mindegyiküknek legalább egy új egységet kell kapnia.

♥ Az új egységek erősíthetnek egy, már a térképen lévő tábornokot, vagy egy visszarakott tábornokhoz rendelhetők, vagy ezek bármilyen kombinációja lehetséges. A játékosnak meg kell mondania, mennyi csapatot toboroz, amikor hozzájuk kijátssza a TK-t, de azt titokban tartja, hogy mely tábornok(ok) kapják ezeket.

♥ Egy tábornok visszarakható hatalmának bármelyik fő erődjébe, ha az **barátságos** irányítás alatt áll, és nem eredményez szabálytalan hadtest-alkotást. Ha nincs ilyen erőd, akkor a tábornok nem rakható vissza. MEGJEGYZÉS: Az ellátmánytól eltérően, egy nagyhatalom tábornokai **nem** rakhatók vissza egy vele szövetséges kis hatalom főerődjébe.

KIVÉTEL: A bevezető játékban, francia tábornok visszarakható München-be, ha az barátságos irányítás alatt van.

♥ Egy ellenséges ellátmány nem akadályozza meg egy tábornok visszarakását. Ha ellenséges ellátmány van abban a fő erődben, ahová a tábornokot visszarakjátok, akkor az ellenséges ellátmány megsemmisül.

♥ A haladó játékban a játékosok végrehajtják a téli pontozást. Minden nagyhatalom 1 pontot kap minden, még a készletében lévő győzelemjelző után. (A kevesebb pont a jobb eredmény.) A pontot jegyezzétek le a lap „Téli pontozás” részére. Ezután a lapot úgy hajtátok, hogy senki ne tudja elolvasni a számot; ezek a játék vége előtt nem lesznek felfedve.

14. A BEVEZETŐ JÁTÉK

♥ A bevezető játékban Flandria térképét ne használjátok. Az itt lévő egységek nem mozognak; ezek az egységek, és a hozzájuk tartozó csapatok nem vesznek részt a játékban. Ugyanez igaz a „Szilézia” győzelmi mezőjén kezdő, és a térképen kívül lévő „Kelet-Poroszország”-i porosz egységekre is.

♥ Poroszország, Szászország, Bajorország, és Ausztria, megkapja a szokásos TK jövedelmét. De Franciaország jövedelme 2 TK-val csökken. (Franciaország csak 2 TK-t kap a fordulóban, ahol Bajorországnak nyújt támogatást, és 3 TK-t, amikor nem nyújt támogatást). A Pragmatikus Sereg nem vesz részt a játékban, és nincs semmi TK jövedelme.

♥ A játék azonnal véget ér, amint egy játékos teljesíti a győzelmi feltételeit. A játékosok győzelmi feltételei:

- **XI. Lajos:** 9 Ausztriában lévő erőd irányítása.
- **Frigyes:** 12 Ausztriában lévő erőd és/vagy Szilézia irányítása (MEGJEGYZÉS: 2 Sziléziában lévő erőd már a játék kezdetén porosz irányítás alatt van).
- **Mária Terézia:** A 9. forduló végét elérve még nem nyert másik játékos.

A HALADÓ JÁTÉK

Az osztrák örökösödési háború alatt a helyzet elég összetett volt. Külön békeszerződések, árulások, a szövetségesek változása mind jellemezte a háborút. Továbbá, Olaszország is fontos szerepet játszott a hadműveletekben, és Oroszország is fontos tényező volt. A haladó játék szabályai ezeket a tényeket is figyelembe veszik a játék során.

15. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

♥ A haladó játék mindkét térképet használja.

♥ A játék alapcélja: Egy nagyhatalom azonnal győz, amint kiürül a győzelemjelző készlete.

♥ Amikor egy hatalom győzelemjelzővel megjelöl egy meghódított erődöt, **mindig** a készletből használja a jelzőt. Ha egy győzelemjelzővel jelölt erőd irányítása megváltozik, a jelző **mindig** visszakerül eredeti készletébe. MEGJEGYZÉS: ez igaz még a játékot Sziléziában kezdő győzelemjelzőkre is.

16. A GYŐZELMI MEZŐK

♥ A győzelemjelzőket a győzelmi mezőkre is lehet tenni:



Győztes csata a) Egy harc megnyerése 1 győzelmi pontot hoz **minden** 3 megsemmisített csapat után. Ha 3-nál kevesebb csapat semmisül meg, de legalább 1

tábornok lekerül a tábláról, akkor a harcért **pontosan** 1 győzelmi pont jár. (**NEM** tábornokonként 1!) A harc győztese annyi győzelmi pontot nyer, amennyi győzelmi pontot a vesztes elveszt.

b) **Minden** tábornok után, melyet a hatalomnak le kell vennie a tábláról az ellátmányban kialakuló hiány miatt, veszít egy győzelmi pontot. **Mindkét esetben:** Minden megnyert győzelmi pont után a nagyhatalom egy győzelemjelzőt áttesz a készletéből az egyik csata mezőjére (amíg ezek a mezők be nem telnek). Minden elvesztett győzelmi pont után, egy győzelemjelzőt az előbbivel ellentétes irányba mozgat (hacsak a mezők nem üresek). MEGJEGYZÉS: Egy kis hatalom által megnyert (vagy elvesztett) győzelmi pontok a vele szövetséges nagyhatalomnak (vagy nagyhatalomtól) vannak kiosztva (elvéve). **Egy kevert hadtest által megnyert (vagy elvesztett) győzelmi pontokat is a nagyhatalom kapja meg (vagy veszti el).**

Példa: Bajorország Ausztria ellen csatát nyer +1 végső pontszámmal. Mivel ebben a példában Ausztria nem tud visszavonulni, és elveszti mind a 10 csapatát. A megsemmisült csapatok 3 pontot érnek. Franciaország a magasabb értéket használja (mint Bajorország szövetséges nagyhatalma) 3 győzelemjelzőt a készletéből a csatamezőkre mozgathat. Mivel Franciaországnak csak 2 csatamezője van, így a harmadik győzelmi pontot nem veszi figyelembe. Ausztriának ebben a példában 1 győzelemjelzője van korábbról egy csatamezőjén, melyet vissza kell tennie a készletébe.

3 Választó. Mainz, Trier, Köln, Mannheim 4 erődje közül 3



irányításának megszerzésénél Franciaország áttesz 1 győzelemjelzőt a készletéből erre a mezőre. Ugyanígy, amikor a Pragmatikus Sereg/Ausztria ezen erődök közül 3

irányítását megszerzi, a Pragmatikus Sereg (és csak a Pragmatikus Sereg) lerak 1 győzelemjelzőt erre a mezőre. Amint egyik oldal ezen erődök közül 3-nál kevesebbet irányít, visszateszi a győzelemjelzőjét erről a mezőről a készletébe.



Császár. A birodalmi választás eredményétől függően, Ausztria vagy Franciaország 1 győzelemjelzőt tesz a készletéből erre a mezőre (lásd 18. fejezet).



Olaszország. Amikor a politikai jelölőtábla „Olaszország” sávja jelzi, Ausztria vagy Franciaország 1 győzelemjelzőt tesz a készletéből erre a mezőre (lásd 17.5 fejezet).



Szilézia. Amikor Poroszország bekebelezi Sziléziát, áttesz 1 győzelemjelzőt a készletéből erre a mezőre, és megkapja a második ellátmányát (lásd 19.1 fejezet).

17. POLITIKA

♥ Minden forduló a politikai szakasszal kezdődik. Csak a nagy hatalmak szólnak bele a politikába. Ehhez minden fordulóban választanak 1 TK-t, melyet a politikai jelölőtáblára tesznek. A letett kártya értékétől függően határozzátok meg a befolyás sorrendjét. Ebben a sorrendben választhatnak a nagy hatalmak politikai kártyát. Részletesen a politikai szakasz 5 fázisra oszlik:

1. 2 politikai kártya felfedése.
2. A politikai aduszín meghatározása.
3. A nagyhatalmak TK-at tesznek a politikai jelölőtáblára.
4. A befolyás sorrendjének meghatározása.
5. Politikai kártyák választása.

17.1 2 politikai kártya felfedése

♥ Fordítsátok képpel felfelé a politikai kártya pakli felső 2 kártyáját.

17.2 A politikai aduszín meghatározása

♥ A legutóbb csatát (akár olyat, melyért nem járt győzelmi pont) nyert játékos, meghatározza a politikai aduszínt. Bejelenti döntését.

♥ Ha még senki nem nyert csatáit, akkor a politikai adut a következők szerint határozzátok meg: fedjétek fel a TK húzó pakli felső kártyáját; ezt addig ismételjétek, amíg a felfedett kártya nem Tartalék kártya. Ennek a TK-nak a színe a politikai aduszín. Tegyétek a felfedett TK-at a dobott lapokhoz.

17.3 Taktikai kártyák lerakása a politikai jelölőtáblára

♥ Minden nagyhatalom választ egy TK-t, melyet a politikai kijelzőre tesz. A TK **képpel lefelé** kerül a nagyhatalom számára fenntartott négyzetre. A lerakáskor a négyzetek sorrendjében haladjatok balról jobbra. (Poroszország az első, majd Franciaország, és így tovább.) A játékosok blöffölhetnek (úgy, hogy nem adu taktikai kártyát tesznek le), vagy beleszólhatnak a politikába adu taktikai kártya lerakásával, **de úgy is dönthetnek, hogy nem raknak le TK-t egyáltalán.**

17.4 A befolyás sorrendjének meghatározása

♥ Miután minden hatalom letette a TK-ját, fordítsátok ezeket képpel felfelé. A nem politikai aduszínű kártya visszakerül az azt kijátszó hatalom kezébe. MEGJEGYZÉS: Nem kerülnek vissza a korábbi fordulóban a politikai jelölő táblán hagyott kártyák (az úgy nevezett „tartalékolt” kártyák), még akkor sem, ha ezen forduló aduszínével nem egyeznek.

♥ A politikai jelölőtáblán egy tartalékolt TK mindig megfelelő színű, és 16 pontnak számít.

♥ Adjátok össze minden nagyhatalom minden, a politikai jelölőtáblán lévő TK-ját (**beleértve a tartalékolt TK-at**). A legnagyobb számmal rendelkező hatalomnak van a legnagyobb befolyása, ezt követi a második legnagyobb számú hatalom, és így tovább. Ha a nagyhatalmak pontjainál holtverseny van, akkor a politikai kijelző jobb oldalától távolabbi négyzettel rendelkező hatalomnak van nagyobb befolyása.

17.5 Politikai kártyák választása

♥ A legnagyobb befolyással rendelkező nagyhatalom dönt először, hogy:

- tartalékolja a TK-it,
- vagy választ egyet a 2 képpel felfelé néző politikai kártyák közül

♥ Az alapszabályok szerint egy nagyhatalom csak a saját címerével

ellátott politikai kártyát választhat. Amennyiben nincs ilyen kártya, akkor a hatalomnak tartalékolnia kell a TK-ját. Ráadásul a nagyhatalom a továbbiakban egyáltalán nem vesz részt ebben a fázisban, mintha nem is lenne TK-ja a politikai jelölőtáblán.

♥ Ha egy nagyhatalom úgy dönt, hogy tartalékolja TK-it, akkor a politikai jelölőtáblán lévő össze TK-ja ott marad. Más részről, ha egy politikai kártya választása mellett dönt, akkor a politikai jelölőtáblán lévő összes TK-ja a dobott lapokhoz kerül; a hatalom ezután végrehajtja a kiválasztott politikai kártyát, vagy eldobja, anélkül, hogy az kifejtene hatását (lásd lent).

♥ Ez a választás/tartalékolás folyamat megismétlődik a második legnagyobb befolyással rendelkező hatalomnál, majd a harmadikkal, és így tovább. De, amint mindkét politikai kártyát kiválasztottatok, az összes még csak ezután következő nagyhatalom, az összes TK-ját (beleértve a tartalékolt TK-at) visszaveszi a politikai jelölőtábláról a kezébe.

♥ Amint az összes nagyhatalom lehetőséget kapott a kártyaválasztásra, a képpel felfelé fordított, de senki által nem választott politikai kártyákat dobjátok el anélkül, hogy kifejténék hatásukat.

Példa: Poroszországnak 9 pont értékű TK-ja van a politikai jelölőtáblán, Ausztriának és Franciaországnak egyaránt 3 pontja, míg a Pragmatikus Seregnek 2 pontja van. Így Poroszországnak van a legnagyobb befolyása, őt követi Ausztria, majd Franciaország és végül a Pragmatikus Sereg. Poroszország választ először, és egy politikai kártya mellett dönt. Mivel ez a kártya negatív hatással lenne Poroszországra, eldobja. Ausztria következő: Mivel a megmaradt politikai kártyán nincs osztrák címer, Ausztriának tartalékolnia kell a TK-ját (mely a politikai jelölőtáblán marad a következő fordulóra). Most Franciaország úgy dönt, elveszi a megmaradt politikai kártyát a kínálatból. Mivel az összes politikai kártya ki lett választva, ezért a Pragmatikus Sereg visszaveszi a kezébe TK-it, még azt is, mely a korábbi fordulóból maradt tartalékolt TK.

Példa (variáció): A helyzet ugyanaz, mint fent, de Franciaország úgy dönt, tartalékolja TK-ját, és így tesz a Pragmatikus Sereg is. A képpel felfelé lévő, nem kiválasztott politikai kártya eldobásra kerül anélkül, hogy hatását kifejtene.

A politikai kártyák végrehajtása

♥ **Amikor nem kerül eldobásra, a politikai kártya hatása teljesen vagy részlegesen hajtódik végre. A végrehajtó hatalom döntheti el, hogy:**

- követi a rajta lévő utasításokat: **és/vagy**
- átteszi a jelzőt Olaszországra, Oroszországra, és/vagy Szászországra a nyomtatott nyílak irányának megfelelően.

♥ Néhány kártya lehetővé teszi a politikai jelző balra és jobbra mozdulását is, ilyenkor a játékos kiválasztja, melyik irányba mozduljon a jelző. Néhány kártya 1 mezőnél több mozgást enged; ezekben az esetekben, ha a jelző elmozdul valamerre, akkor a teljes távolságot meg kell tennie. Néhány kártya két módon is mozdíthatja a jelzőt, ilyenkor a játékos léptetheti egyik sávon sem, egy vagy mindkét sávon.

♥ A jelző a választott kártya szerint mozdul el, de ezt nem kell végrehajtani, amíg nem lesz mindkét kártya kiválasztva. Minden jelző ezután mozdul el a jelzőre vonatkozó jelek összessége szerint (2 jobbra plusz 1 balra eredménye 1 jobbra lépés).

♥ Amikor egy politikai jelző elér egy ikonnal jelzett mezőt, akkor a büntetés vagy jutalom kifejti hatását. Az ikon színe utal az érintett hatalomra. Az ikonok jelentése:



TK büntetés. A TK jövedelem az érintett hatalomnál 1-gyel csökken, amíg a jelző ezen a mezőn áll.



TK jutalom. A TK jövedelem az érintett hatalomnál 1-gyel nő, amíg a jelző ezen a mezőn áll.



Hadjárat. Az érintett hatalomnak választania kell 1 saját tábornokot, melyet a térkép melletti mezőre tesz. Ha a kiválasztott tábornok nincs a táblán, akkor azonnal toborozni kell neki 2 csapatot, melynek költsége 8 pont értékű TK.



Győzelmi pont. A jutalmazott hatalom 1 győzelemjelzőt tesz „Olaszország” győzelmi mezőjére. **A győzelemjelző csak akkor kerül vissza a készletbe, amikor a politikai jelző visszakerül a csillaggal jelzett mezőre!**

♥ Amikor egy hatalom TK jövedelme megváltozik, használjátok az érintett játékos elé téve a „+!”-es vagy „-!”-es jövedelemjelzőket emlékeztetőül.

♥ Néhány politikai kártya új csapatokhoz juttatja a hatalmakat. A hatalom úgy rendeli azonnal hozzá ezeket a csapatokat saját tábornokaihoz, ahogy ezt szeretné. Akár olyan tábornokhoz is rendelheti, aki éppen nincs a táblán; ez a tábornok azonnal visszarakható a 13. fejezetben leírtak szerint, hacsak nincs tél.

♥ A térkép melletti mezőn lévő tábornok azonnal elhagyhatja a térkép melletti mezőt, amint a „hadjárat” büntetésnek megszűnik a hatása. Ebben az esetben arra a városra kerül, melyre a térkép melletti mező nyíla mutat. Ha ezen a városon más egységek vannak, akkor az akadályozó egységeket a tulajdonosa egy szomszédos városba mozgatja.

♥ A „Kelet-Poroszország” térkép melletti mezőn játékot kezdő porosz tábornok ugyanígy hagyja el a térkép melletti mezőt. Ha a játék során később Poroszország újra „hadjárat” büntetést kap, akkor bármelyik tábornokát visszatetheti a térkép melletti mezőre.

18. BIRODALMI VÁLASZTÁS

♥ Az 1742. évi politikai kártyák között van 1 további kártya, a „Birodalmi választás”, mely nem valódi politikai kártya. Ezen kártya felfedésénél az eljárás így alakul:

1. Fedjete fel még egy politikai kártyát (így összesen 2 valódi politikai kártya lesz felfedve).
2. Tegyétek a „Birodalmi választás” kártyát képpel felfelé a politikai kártya pakli tetejére (emlékeztetőül).
3. Válasszátok meg a császárt a legkorábbi forduló végén.

Megjegyzés: A Birodalmi választásra legkorábban a 4. forduló végén, és legkésőbb a 7. forduló végén kerül sor.

♥ A császári címre pályázik *Charles Albert Bajorországból* és *Francis Stephen Lorraine-ból* (Mária Terézia férje). 9 választói szavazat van. Aki legalább 5 szavazatot kap, császár lesz.

♥ Minden hatalomnak 1 szavazata van minden olyan erőd után, melynek irányítását „Választói szavazat” szimbólum jelöli. A Választói Testület jelölőtábláján látható, hogy melyik hatalomhoz melyik szavazat tartozik. Amikor ezen erődök irányítása megváltozik, akkor ennek megfelelően módosítsátok a Választói Testület jelölőtábláját.

♥ Ausztria és a Pragmatikus Sereg minden szavazatát automatikusan *Francis-re* adja. A semleges Szászország szintén *Francis-re* szavaz. A többi szavazat bármelyik jelőltre leadható. Egyik hatalom sem tartózkodhat a szavazástól. A szavazás az óramutató járása szerint folyik, Ausztriával kezdve. **MEGJEGYZÉS: Mikor Saxony irányítja Dresden-t, az a játékos, aki jelenleg Saxonyt irányítja mondja meg, hogy országa kire szavaz.**

♥ Ha *Francis* lesz a császár, Ausztria tesz 1 győzelemjelzőt a „Császár” mezőre. Ha *Charles* lesz a császár, Franciaország tesz 1 győzelemjelzőt a „Császár” mezőre.

♥ Amint a választás lezajlott, dobjátok el a „Birodalmi választás” kártyát, és folytassátok a normál játékot.

19. POLITIKAI VÁLTOZÁSOK

19.1 Poroszország bekebelezi Sziléziát

♥ Minden olyan porosz akciószakasz végén, amikor Poroszország irányítja a Sziléziában lévő összes erődöt (Schleisen), ideiglenes békét ajánlhat Ausztriának. A béke többször is felajánlható, de elfogadni játékként csak egyszer lehet. Ha Ausztria elfogadja az ajánlatot:

1. Szilézia most már porosz szülőföld. (MEGJEGYZÉS: Breslau-ra is visszarakhatóak porosz egységek.)
2. Ha Szászország Poroszország szövetségese, tegyék a Szászország-jelzőt az „S” jelű mezőre. Ez semlegessé teszi Szászországot: az összes nagyhatalom visszateszi saját győzelemjelzőjét a szászországi erődökről a készletbe.
3. Az összes, Poroszországban lévő osztrák győzelemjelző visszakerül Ausztria készletébe. Tegyék félre az Ausztriában lévő porosz győzelemjelzők felét (lefelé kerekítve), a többi visszakerül a készletbe.
4. A Poroszországban és Lengyelországban lévő egységek a legközelebbi osztrák városokba kerülnek, itt szabályosan alkothatnak hadtestet is. A Poroszországon kívül lévő porosz egységek a legközelebbi porosz városba (beleértve Sziléziát) kerülnek, itt szabályosan alkothatnak hadtestet is.
5. Poroszország tesz 1 győzelemjelzőt a „Szilézia” győzelem mezőre, és megkapja ennek második ellátmányát Poroszország ingyen leteszi az ellátmányt bármelyik porosz fő erődbe, beleértve Breslau-t is).
6. Poroszország most semleges. Ez így marad a következő utáni porosz akciószakaszig; a szabályok a 19.4 fejezet szerint alakulnak.
7. Amint a porosz egységek elhagyják Poroszországot, a 3. lépésben félre tett győzelemjelzők visszakerülnek porosz készletbe.

♥ MEGJEGYZÉS: Szilézia bekebelezése az egyetlen módja, hogy Poroszország játékba hozza a második ellátmányát.

Példa: Poroszország és Ausztria békét köt az 5. forduló porosz akciószakaszának végén. A fenti lépések 1-7-ig megtörténnek. Most Poroszország semleges. A 7. forduló porosz akciószakaszáig sem Ausztria, sem a többi idegen hatalom nem léphet porosz területre. Ezen idő alatt nem lehet porosz tábornokkal harcolni (lásd 19.4 fejezet).

19.2 Franciaország csökkenti a katonai célpontokat

♥ Amint nincs francia tábornok Belső-Ausztriában (Ausztria Csehország (Bohémia) térségén lévő része), Franciaország leveheti Belső-Ausztriában lévő összes győzelemjelzőjét a tábláról. A fele (lefelé kerekítve) nem kerül vissza a készletbe, hanem tegyék félre.

♥ Ezután, amint Bajorország vagy Franciaország meghódít vagy visszahódít egy Csehország (Bohémia) térségén lévő erődöt (ez akár Szászországban vagy Bajorországban lévő erőd is lehet), akkor a korábban félretett győzelemjelzők visszakerülnek a francia készletbe. A katonai célpontok másodszori csökkentésére nincs lehetőség.

19.3 Szászország kilép

♥ A Szászország politikai jelöltáblán lévő jelző nem csak politikai kártya miatt mozoghat. Elmozdul:

- ha Poroszország bekebelezi Sziléziát (lásd 19.1 fejezet).
- 1-et lép jobbra minden Poroszország által elvesztett győzelmi pont után (vesztes csata következtében vagy az ellátmány hiánya miatt). Ez alkalmazható, akár van akár nincs éppen elmozduló győzelemjelző. **Csak akkor alkalmazható, ha Ausztria szeretné** (például, ha nincs érdekében akkor ne).

MEGJEGYZÉS: 1.) Szászország politikai jelzője 2-nél több mezőt is elmozdulhat egyetlen harc alatt. Így lehetséges, hogy Szászország egyből átváltozik *porosz szövetségeseiből osztrák szövetségessé*. 2.) A Szászország jelző léptetését a lehetséges visszavonulások **után** hajtásuk végre.

♥ Amint a Szászország jelző a „Semleges” mezőn áll meg:

- Szászország semleges lesz. Minden **táblán lévő** szászországi egység visszakerül a szász kezdővárosokba.
- **A Szászországban lévő idegen egységeket szülőföldjük legközelebbi városába (a tulajdonos választása szerint) kell mozgatni, ahol a szabályok szerint összeállhatnak. A francia egységek Bajorországba is rakhatóak.**
- Az összes nagyhatalom a szász erődökről visszateszi a győzelemjelzőjét a készletbe.



Porosz szövetségesség



Osztrák szövetségesség

♥ Amint a Szászország jelző az „Osztrák szövetségesség” mezőn áll meg, Ausztria és Szászország szövetségessé válik:

- A szász egységek maradnak, ahol vannak. (KIVÉTEL: Ha a szász tábornok kevert hadtestet alkot, akkor **Mária Terézia** játékos a legközelebbi üres városba mozgatja a tábornokot.) Ha a szász tábornok éppen nincs a táblán, akkor azonnal visszarakható, a toborzás szabályai szerint (lásd 13. fejezet), újonnan toborzott csapatokkal.
- A szászországi erődökön lévő győzelemjelzők maradnak, ahol vannak.
- Ausztria és Szászország szövetségessé válik. Dresden-re az osztrák ellátmány visszarakható. A Szászország által szerzett (vagy elvesztett) győzelmi pontok Ausztriának számítanak (vagy a helyzetét rontják). **Mostantól Szászország 2 TK-t kap fordulónként, ahogy a politikai jelöltáblán is látható.**
- Attól a pillanattól fogva, hogy Szászország elhagyja a porosz szövetséget, Mária Terézia játszik vele. Innentől az akciófázisa az osztrákkal együtt lesz. Szászországnak két akciófázisa is lehet abban a fordulóban, amikor kilép a porosz szövetségből (először a poroszokkal, aztán az osztrákokkal); akárhogy is, TC-t csak egyszer húzhat fordulónként.

19.4 Semlegesség

♥ Poroszország és Szászország semlegessé válhat. A semleges hatalom a szokásos módon vesz részt a játékban: kaphat TK jövedelmet, toborozhat egységeket, visszarakhat tábornokokat és ellátmányt, és így tovább. Csak ezekkel a kikötésekkel:

- Semleges egységek soha nem hagyhatják el szülőföldjüket.
- Semleges tábornokok soha nem vehetnek részt harcban.
- Semleges területre nem léphetnek idegen egységek, és nem mehet rajta keresztül idegen egységek ellátmány útja

20. TÁMOGATÁSI SZERZŐDÉSEK

♥ A támogatás TK fizetés a szövetséges hatalmaknak. Csak a **nagyhatalmak** nyújthatnak támogatást, és csak a velük **szövetséges** hatalmakat (kis vagy nagy) támogathatják.

♥ A támogatás nyújtásánál/kapásánál támogatási szerződésnek kell készülnie. A szerződésnek meghatározott időre kell szólnia (például 2 kör). Egy időben nem lehet egyenlő több támogatási szerződés egy hatalompár között. Ezen időszak alatt a szerződés mindkét fél egyetértésekor megsemmisíthető. KIVÉTEL: A kezdeti szerződés Bajorország és Franciaország között nem semmisíthető meg

♥ A támogatási szerződés alatt a támogató **pontosan 1 TK-t** fizet a jövedelméből a támogatottnak. Ez még azelőtt történik, hogy a támogatást nyújtó megnézné a felhúzott TK-it. Használják az

„S” támogatásjelölőt emlékeztetőül. Tegyetek annyi S-jelzöt a támogatott elé, ameddig a szerződés tart. Minden megkapott támogatás után a támogatott eldob 1 S-jelzöt.

Példa: Franciaország nem köthet támogatási szerződést Ausztriával, amíg ellenségek. De Poroszországgal köthet egyet. Így tehát, mindkét hatalom egyetértésével 3 forduló szerződés készül. Franciaország 1 TK-t ad a jövedelméből Poroszországnak (mielőtt megnézné a TK-at).

21. TÁRGYALÁSOK

♥ Minden hatalom, még az ellenségesek is tárgyalhatnak, hogy megállapodjanak magatartásukra vonatkozóan. A megállapodás szólhat összehangolt stratégiáról, fegyverszünetről, a Birodalmi választás szavazatáról, támogatási szerződésekről, stb. A hatalmak alkudozhatnak egymással, és minden ígélet egy bizonyos akció végrehajtását jelenti. **Minden megállapodás kötelező: az ígéletet be kell tartani.** Hogy a játék nem lassuljon le, a játékosok próbáljanak rövid és lényegre törő tárgyalásokat folytatni. Titkos tárgyalások nem megengedettek.

♥ A tárgyalások **nem** eredményezhetik TK-k cseréjét vagy elajándékozását. Az egyetlen tárgyalás, ahol számítanak a TK-k, a támogatási szerződés.

♥ A megállapodások soha nem változtathatják meg a szövetségeket, a játékszabályokat vagy a játék működését. (Például, nem állapodhattok meg abban, hogy egy tábornok elveszti az erődöt védő képességét.) A hatalmak nem köthetnek békeszerződést (kivéve „Szilézia bekebelezése”).

Példa: a) A Pragmatikus Sereg felajánl Ausztriának egy 2 forduló támogatási szerződést. Az ajánlat, melynek feltétele, hogy Ausztria összes tábornoka elhagyja Sziléziát, lehetséges.

b) Poroszország ajánlatot tesz Ausztriának, hogy nem támadja meg 2 fordulón keresztül de követeli hogy Ausztria tartsa tábornokait Neisse és Cosel erődjéről védelmi távolságon kívül.

22. ARENBERG

♥ Az osztrák Arenberg tábornoknak a következő különleges képessége van (mely, mint osztrák tábornok a normál képességén felüli):

- Mindig ellátmányban részesül Hollandiában, és kaphat a Pragmatikus Sereg ellátmányából.
- Ő visszarakható még egy holland főerőbe is.

23. GYŐZELMI FELTÉTEK

♥ Egy nagy hatalom azonnal győz, ezzel véget ér a játék, ha győzelemjelző készlete elfogy a., valamelyik akciószakasz (saját vagy másik hatalomé) végére, vagy b., valamelyik politikai szakasz végére, vagy c., **a birodalmi választás után.**

♥ Ha egynél több hatalom győzelem készlete is elfogy, akkor azé az üres győzelemjelző készlettel rendelkező hatalomé a győzelem, melynek készletéből a legtöbb egyéb jelzőjét sikerült a készletéből kijátszania. Ha még mindig holtverseny van, akkor a holtversenyben álló hatalmak közül *Mária Terézia* nyeri az összes holtversenyt, és *XV. Lajos* veszti el az összes holtversenyt.

♥ Ha egyik játékos sem üritette ki a győzelemjelző készletét a negyedik tél végére, akkor a játék alapértelmezés szerint ér véget. Minden nagy hatalom összeadja a négy téli pontszámát. A legalacsonyabb számmal rendelkező hatalom győz. Holtversenyben *Mária Terézia* mindig győz, és *XV. Lajos* mindig veszít.

24. A 2 FŐS JÁTÉK

A MARIA játékot 3 fős játéknak terveztük. De 2 fővel is játszható a következő szabályváltoztatásokkal. Bár csak 2 fővel játszva a játék nem annyira Machiavellisztikus.

♥ A kezdő 2 fős játékban minden szabály érvényes, kivéve:

- Az **A** játékos játszik Franciaországgal, Poroszországgal, Szászországgal és Bajorországgal. A **B** játékos játszik Ausztriával.
- A győzelmi feltételek változnak: Az **A** játékos győz, amint **mindkét** nagy hatalom teljesíti a 3 fős játék rájuk vonatkozó győzelmi feltételeit (vagyis Poroszország legalább 12 erődöt irányít Sziléziában/Ausztriában, és Franciaország legalább 9 erődöt irányít Ausztriában).
- A **B** játékos győz, ha sem Poroszország sem Franciaország nem teljesíti saját győzelmi feltételeit a játék végére (9. forduló).
- Az összes többi esetben holtverseny van.

♥ A haladó 2 fős játékban minden szabály érvényes, kivéve:

- Az **A** játékos játszik Franciaországgal, Poroszországgal, Szászországgal és Bajorországgal. A **B** játékos játszik Ausztriával és a Pragmatikus Sereggel.
- Támogatás csak kis hatalmaknak nyújtható.
- Ha egy játékos 2 politikai kártyát választ ki egy fordulón belül, akkor végrehajthatja közülük csak az egyiket is. A másikat el kell dobnia.
- Szászország politikai jelzője mindig jobbra lép egyet, amikor Franciaország (valamint Poroszország) abból kifolyólag veszít egy győzelmi pontot, mert Csehország (Bohémia) térképén csatát vesz, vagy Csehország (Bohémia) térképén nem jut ellátmányhoz.
- A harc fázisban a Pragmatikus Seregnek nincs előírva, hogy Ausztria után hajtsa végre támadásait. A **B** játékos szabadon eldöntheti támadásainak sorrendjét.
- A győzelmi feltételek nem változnak, kivéve, hogy az összes holtversenyt a **B** játékos nyeri meg.

AUTHOR: Richard Sivé

GRAPHICS COVER: Andreas Töpfer

GRAPHICS TACTICAL CARDS: Andreas Töpfer, Hans Baltzer

OTHER GRAPHICS: Richard Stubenvoll

HISTORICAL RESEARCH: Richard Sivé

LAYOUT, TEXTS, TRANSLATION: Richard Stubenvoll

ENGLISH-PROOFREADING: Bowen Simmons

PLAYTESTING: Anton Tállé, Steffen Schröder, Thorsten Henriig, Alexander Hofmann, Manfred Wichmann, Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Sven Grünwitzky, Franziska Gilbert, Andrea Homberg, Stefan Stubenvoll, Tatyana Shako, Louise Gilbert, Ralf Viereck, Bowen Simmons, Michael Benkenndorf, Bernd Eisenstein, and others. - Many thanks to all of you!

LITERATURE: Christopher Duffy, Friedrich der Grófié, Ein Soldatenleben, Benziger 1986. Wolfgang Handrick, Die Pragmatische Armee 1741-1743, R. Oldenburg Verlag 1991. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des Preufienkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Grófié - Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübbe Verlag, 1988. J.B. Weiss, Maria Theresia und der österreichische Erbfolgekrieg, Prandel & Ewald, Wien 1863..

The background of the cover shows the glorious attack of the Bayreuth Dragoons in the battle of Hohenfriedberg. Pencil sketch of Andreas Töpfer based on an lithography of von Rössler.

©2009 histogame - spielverlag richard stubenvoll - D 10435 Berlin

All rights by histogame and the author.

If you have any rules questions, ideas or hints, please contact:

http://www.histogame.de

25. OPCIONÁLIS POLITIKAI SZABÁLYOK

Ezzel az opcionális politikai szabállyal a blöffölés nem lesz többé ingyenes, mivel a TK, amit a blöfföléshez használunk, kikerül a kézből egy egész fordulóra. Ezzel a lehetőséggel ajánlott játszani.

♥ Néhány szabály a 17-es szekcióban megváltozott. A »politika« szegmens 1 fázissal kibővült:

1. A politikai jelölőtábláról a képpel lefelé néző TK-k visszakerülnek a játékosokhoz.
2. 2 politikai kártya felfedése.
3. A politikai aduszín meghatározása.
4. A nagyhatalmak TK-at tesznek a politikai jelölőtáblára.
5. A befolyás sorrendjének meghatározása.
6. Politikai kártyák választása.

25.1 A képpel lefelé néző TK-k visszakerülnek a játékosokhoz

♥ Ebben a fázisban a játékosok visszaveszik az összes **képpel lefelé** néző TK-kat a politikai jelölőtábláról, amik az előző körből maradtak ott.

25.2 2 politikai kártya felfedése

♥ Ez a fázis változatlan.

25.3 A politikai aduszín meghatározása

♥ Ez a fázis változatlan.

25.4 Taktikai kártyák lerakása a politikai jelölőtáblára

♥ Ez a fázis változatlan.

25.5 A befolyás sorrendjének meghatározása

♥ Ebben a fázisban a következő szabály változik meg:

- A TK-k, amik **nem** egyeznek a politikai adu színével, nem kerülnek vissza a hatalommal lévő játékos kezébe. Helyette, **képpel lefelé** a politikai jelölőtáblára kerülnek. Csak a **képpel felfelé** lévő TK-k számítanak a politikai befolyás megállapításánál.

MEGJEGYZÉS: Ezek a képpel lefelé lévő »blöff kártyák« visszatérnek a játékosokhoz a következő forduló politikai szegmensének első fázisában.

25.6 Politikai kártyák választása

♥ Ebben a fázisban a következő 3 szabály változik meg:

- Egy nagyhatalom csak akkor választhat ki egy politikai kártyát, ha legalább egy képpel felfelé lévő TK-ja van a politikai jelölőtáblán.
- Ha egy nagyhatalom kiválaszt egy politikai kártyát, csak a **képpel felfelé** lévő TK-ja megy a dobott lapok közé.
- Mihelyst mindkét politikai kártyát kiválasztották, minden nagyhatalom, akik még csak most következtek volna, **nem** veszik a TK-kat vissza a kezükbe a tábláról. Helyette, átfordítják a TK-kat, így azok képpel lefelé fordulva maradnak a politikai jelölőtáblán.

MEGJEGYZÉS: Ezek a képpel lefelé lévő kártyák visszatérnek a játékosokhoz a következő forduló politikai szegmensének első fázisában.