

QUARTERMASTER GENERAL

1914

Az első világháború, A NAGY HÁBORÚ, a technológiai megvalósítás, a romantika és a modern korszakra való átmenet időszaka volt. Rendkívüli volt, hogy a harci sikereket egy brutális számvetés kísérte, amely összehasonlította egyes oldalak elvesztett életeinek az arányát. Ez a „minden háborúnak véget vető háború” gyűrűződött be végül a XIX. század végi ultranacionalizmusból a XX. századi nihilizmusba. A háború több mint négyévtizednyi emberi és gazdasági veszteség után végül befejeződött, de inkább a kimerültségtől, mint bármilyen mástól.



Tartalomjegyzék

JÁTÉKTARTOZÉKOK _____	3	Kártyák eldobása _____	16
Központi hatalmak _____	3	Amikor elfognak a kártyák _____	17
Antant hatalmak _____	3	Bonyolultabb kártyák _____	18
ELŐKÉSZÍTÉS _____	4	KI MIT LÁTHAT? _____	19
Játékos/Hatalmi erők felosztása _____	4	TERVEZÉS FÁZISA _____	19
Hatalmi erők és országok _____	4	KÁRTYAKIJÁTSZÁS FÁZISA _____	20
Nyitó előkészítés _____	5	VESZTESÉG FÁZISA _____	22
MÁSODIK ESÉLY (VÁLASZTHATÓ SZABÁLY) _____	5	Kártyaeldobás a veszteségszimbólum miatt _____	22
HATALMI ERŐK ÉS ORSZÁG- PROFILOK _____	6	ELŐKÉSZÍTÉS FÁZISA _____	23
Osztrák-Magyar Monarchia/ Oszmán Török Birodalom _____	6	Egy kártya felkészítése _____	23
Németország _____	6	KÁRTYAHÚZÁS FÁZISA _____	24
Oroszország _____	7	CSATA _____	24
Franciaország/Olaszország _____	7	Csata előfeltételei _____	24
Egyesült Királyság/Egyesült Államok _____	7	Nehéz terep _____	25
A JÁTÉKTÁBLA _____	8	Csata vagy felszámolás _____	26
A játéktábla jellemzői _____	8	Csata végrehajtása _____	26
Kieli-csatorna _____	9	PONTOZÁS és GYŐZELEM _____	30
A játék sorrendje _____	10	Győzelem _____	31
A játékforduló fázisai _____	10	PÉLDÁK A JÁTÉKRA _____	32
A HADSEREG EGYSÉGEI _____	11	1. Példa _____	32
UTÁNPÓTLÁS _____	12	2. Példa _____	34
EGYSÉGEK LEHELVEZÉSE _____	13	STÁBLISTA _____	36
Építés _____	13		
Toborzás _____	13		
KÁRTYÁK _____	14		
Kártyák kijátszása és előkészítése _____	14		
Egy kártya előkészítése _____	14		
Előkészítő szimbólumok _____	15		

Játéktartozékok

Játéktábla

Szabálykönyv

216 kártya

45 szárazföldi hadseregjelölő

7 Osztrák-Magyar

4 Oszmán Török

8 Orosz

7 Német

6 Francia

4 Olasz

5 Egyesült Királyság

4 Egyesült Államok

16 tengeri flottajelölő

1 Osztrák-Magyar

2 Orosz

2 Német

2 Francia

1 Olasz

5 Egyesült Királyság

3 Egyesült Államok

2 pontozójelölő

1 játékforduló jelölő

6 célkitűzés jelölő

5 játékos segédlet

A *Quartermaster General: 1914* játékában egy vagy több hatalmi erővel fogtok játszani valamelyik szövetség, a Központi hatalmak vagy az Antant oldalán. A játék 17 fordulón keresztül zajlik és a legtöbb ponttal rendelkező szövetség lesz a győztes. Bár a játék korábban is véget érhet, ha egy szövetség 12 vagy több ponttal vezet a pontozási forduló végén.

A szövetséges erők játéktartozékai (és a sajátodé) *barátságosak* veled. Az ellenfél játéktartozékai *ellenségesek*.

Központi hatalmak:

- Osztrák - Magyar Monarchia és az Oszmán Török Birodalom
- Németország

Antant hatalmak:

- Oroszország
- Franciaország és Olaszország
- Egyesült Királyság és Egyesült Államok



Előkészítés

Játékos/Hatalmi erők felosztása

Elsőként döntsék el, hogy mely hatalmi erőkkel szeretnétek játszani. Mind az öt hatalom részt vesz mindegyik játékban. Ha kevesebben, mint öten játszatok, akkor az alábbi táblázat alapján osszátok fel magatok között a különböző országokat. Amikor egy játékban egyszerre több hatalmi erővel játszatok, ezeket külön-külön játsszátok ki. A játékszabály szövege azt feltételezi, hogy „te” egy hatalmi erővel játszol, tehát bármilyen kártya, ha mindig a „te” személyes névmást használja, akkor ez a hatalomra utal és nem a személyedre.

	Játékosok száma			
	2	3	4	5
1. Játékos	Osztrák-Magyar Monarchia/ Oszmán Török Birodalom Németország	Osztrák-Magyar Monarchia/ Oszmán Török Birodalom Németország	Osztrák-Magyar Monarchia/ Oszmán Török Birodalom Németország	Osztrák-Magyar Monarchia/ Oszmán Török Birodalom
2. Játékos	Oroszország Franciaország/ Olaszország UK/US	Oroszország Franciaország/ Olaszország	Oroszország	Oroszország
3. Játékos		UK/US	Franciaország/ Olaszország	Németország
4. Játékos			UK/US	Franciaország/ Olaszország
5. Játékos				UK/US

Hatalmi erők és országok

Az öt hatalom közül háromnak van két különböző országból származó kártyája. Amikor egy hatalmi erőt két országgal játszol, a két ország kártyái egy pakliba kerülnek.

Ha ezeknek a hatalmi erőknek az egyikével játszol, fordulóként akkor is csak egy kört végezhetsz el, ezért a két ország között meg kell osztanod a figyelmed.

A játékszabály és a kártyák elolvasásakor figyelj arra, hogy egy *ország* vagy egy *hatalmi erő* van-e megjelölve.

Ha egy hatalmi erőt két országgal játszol, az általános szabály rá: amikor a kártya előlapja felfedésre kerül, akkor a kártya ország-specifikus.

Ha nem kerül felfedésre, akkor az ország nem számít.

(Természetesen egy kártyát mindig fel kell fedni, hogy a rajta lévő információkat használhasd.)

Nyitó előkészítés

Ország	Kezdeti állás
Osztrák-Magyar Monarchia	Szárazföldi hadsereg – Bécs Szárazföldi hadsereg – Budapest
Oroszország	Szárazföldi hadsereg – Moszkva Szárazföldi hadsereg – Szerbia
Németország	Szárazföldi hadsereg – Berlin Szárazföldi hadsereg – Nyugat-Németország
Franciaország	Szárazföldi hadsereg – Moszkva Szárazföldi hadsereg – Szerbia
Egyesült Királyság	Szárazföldi hadsereg – Britannia Haditengerészet – Észak- Atlanti óceán

Tedd mindegyik szövetséges csapat győzelmi pontjelölőjét a győzelmi pontsáv „0” mezőjére. Szintén ugyanígy a játéforduló jelölőt a fordulósáv első fordulót jelző mezőjére. Minden játékosnak adj egy játékos segédletet.

Keverd meg a saját hatalmi erő kártyapaklidat és húzz belőle 10 lapot.

Ezeket nézd át és 7 kártyát tarts meg a kezdedben kezdő kézkártyaként, a 3 megmaradt kártyalapot tedd vissza a húzó paklid aljára.

Második esély (választható szabály)

Amikor úgy gondolsz, hogy az elsőként felhúzott kártyák játszhatatlanok számodra, akkor keverd vissza a pakliba őket és ismét húzz fel 10 kártyát. Ez egy második esély, de még egyszer nem élhetsz ezzel a lehetőséggel. A másodsorra felhúzott kártyákkal már játszani kell.

Hatalmi erők és ország profilok



Osztrák-Magyar Török Birodalom

Monarchia/Oszmán

Valószínűleg a Központi hatalmak fő pólusa lesz a balkáni célkitűzések száma miatt. Mialatt a győzelmi pontokat igyekeznek megszerezni, ne felejtse el Németországot támogatni az ellenfél legyőzésében. Az első lépése határozhatja meg a játék irányát.



Németország

Németország egy kétfrontos háborúval néz szembe, és az Antant hatalmak koncentrált támadásának nyilvánvaló célpontja. Németország majdnem elég erős ahhoz, hogy elterelje az összes frontról a támadást, de csak majdnem! A Központi hatalmaknak egy Antant hatalmat kell a fókuszba helyezniük, hogy teljesen kimerítsék, miközben a másik kettővel a vonalat tartják fenn.



Oroszország

A játék korai szakaszában úgy tűnik, hogy a dolgok jól alakulnak, de a Monarchia csücske mindig a sarkában van. Oroszország nem engedheti meg magának, hogy az előkészített kártyákat olyan erőteljesen használja, ahogy szeretné, vagy elszenved egy túl korai kilépést az ellenségeskedésből azzal, hogy a Központi hatalmak elkezdik semmivé zúzni a pakliját. Ha bölcsen választ csatát, akkor a paklija majdnem elég lesz az egész játék idejére.



Franciaország/Olaszország

Franciaországnak minél előbb biztosítania kell Burgundia és Pikárdia védelmét, míg Olaszországnak hasonlóan Róma és az olasz Alpok biztonságát kell megoldania. A Megerősítő hadseregkártyák sokaságát szeretné előkészíteni, miközben készen áll az offenzívára. A francia támadóképeség megőrizhető a játék közepéig néhány Státuszkártya hozzáadásával.



Egyesült Királyság/Egyesült Államok

A tengeri hatalmak fontos főszereplői az Egyesült Királyság és az Egyesült Államok, de a háborút a szárazföldön nyerték meg. Az Egyesült Királyság a franciaországi helyzet miatt kényszerül arra, hogy hadsereget küldjön Pikárdia vagy Párizs elestének a megelőzésére. Egy kis időbe telik, amíg az Egyesült Államok jelenléte észrevehető lesz, de ha folyamatosan figyelmen kívül van, vagy a kártyái eldobásra kerülnek, akkor a végjáték nagyon gyengén alakulhat.



A játéktábla

A játéktábla nagy része Európa térképe *A Nagy Háború* idejéből. A térkép szárazföldre, tengerre és semleges mezőkre van felosztva. A szárazföldi terület egy világos és egy nehézített terepből áll. Az egymással szomszédos mezők közös határon osztoznak.



a) Szárazföld, világos terep



c) Tenger mező



b) Szárazföld, nehéz terep



d) Semleges mező

Kieli-csatorna

A Balti tengert az Északi-tengerrel összekötő csatorna a Központi hatalmak szomszédságában van számon tartva és nem az Antant hatalomnak.

(Az nem számít, hogy ki irányítja Nyugat-Németországot.)



e) Hazai mező (Ezek a mezők szintén célkitűzések lehetnek.)



f) Célkitűzés

g) Győzelmi pontsáv

h) Játékforduló sáv

A játék sorrendje

Egy játék legfeljebb 17 fordulón keresztül tart. Egy forduló során minden egyes hatalmi erő az alábbi sorrendben követi egymást:

1. Osztrák-Magyar Monarchia/Oszmán Török Birodalom
2. Oroszország
3. Németország
4. Franciaország/Olaszország
5. Egyesült Királyság/Egyesült Államok

Fordulók pontozása: A pontozás a 3., 7., 11., 15., 17. fordulók után következik, miután az Egyesült Királyság/Egyesült Államok befejezte a körét. Minden forduló a következő öt lépésen keresztül halad végig. Minden lépés választható!

A forduló fázisai

1. **Tervezés:** Tervezhetsz egy kártyával (lásd, *Tervezés*, 19. oldal).
2. **Kártyakijátszás:** Kijátszhatsz egyetlen kártyát a kezedből (lásd, *Kártyakijátszás*, 20. oldal).
3. **Veszteség:** Eldobhatsz egy veszteség szimbólummal rendelkező előkészített kártyát (lásd, *Veszteség*, 22. oldal).
4. **Előkészítés:** Előkészíthetsz egyetlen kártyát a kezedből, vagy „felkészíthetsz” egy kártyát (lásd, *Előkészítés*, 23. oldal).
5. **Kártyahúzás:** Felhúzhatsz annyi kártyát a pakliból, amíg a kezekben tartott lapjaid száma eléri a hetet (lásd, *Kártyahúzás*, 23. oldal).

A hadsereg egységei

Két egység típus van a játékban: a *Szárazföldi hadseregek* és a *Haditengerészet*.

Minden országnak fixen meghatározott számú egységdarabja van, és ha mindegyik játékban van, akkor nincs több elérhető. A játéktábláról bármilyen okból eltávolított egységek elérhetővé válnak.

Akár te is, a forduló során bármikor eltávolíthatod az egységed, hogy az rendelkezésre álljon.

- A hadseregek szárazföldi mezőre helyezhetők.
- A haditengerészet egységei a tenger mezőre kerülnek.
- Egy országnak soha nem lehet egynél több egysége egy mezőn.
- A szövetséges erők országai a másik ország területén lévő mezőre is lehelyezhetnek egységet. Például, Franciaország és az Egyesült Királyság is rendelkezik Belgiumban hadsereggel, mivel ugyanabba a szövetségbe tartoznak.
- Olyan mezőre, amit egy ellenséges egység foglal el, nem tehetsz egységet.
- Semleges területre nem helyezhetsz katonai egységet.

Ezekre az egységekre vonatkozó szabályok felülírják bármelyik kártya szövegét. Például, ha egy Eseménykártya arra utasít, hogy építs ki egy egységet egy mezőn, de azon a mezőn egy ellenséges hadsereg áll, akkor nem tudod végrehajtani a kártya utasítását.



Utánpótlás

Egy egység utánpótlással ellátott lehet, vagy nem lehet. Az utánpótlás számos intézkedést érint, hogy hova építhetsz új egységet (lásd, *Az egységek lehelyezése*, 12. oldal), hol harcolhatsz (lásd, *Csata*, 24. oldal), és megerősíthetsz-e egy harci egységet (lásd, *Csata végrehajtása*, 26. oldal). Továbbá, néhány kártya részletezheti az egység ellátását azért, hogy végrehajtsa a kártyán lévő akciót.

Egy egység ellátásához egy utánpótlási vonalat kell felvázolnod. Az utánpótlási vonal egy folyamatos, megszakítás nélküli vonal, amely az egységtől indul ki és egészen a hazai mezőig tart, és mindegyik mezőn az adott ország egy egysége áll. A hazai mezőt az ország saját hadserege foglalja el.

Nem lehet utánpótlási vonalat felvázolnod más országok egységein keresztül, még akkor sem, ha egy két-országos hatalommal játszol.



Példa az utánpótlásra

Oroszországnak van egy hadserege Moszkvában, Ukrajnában, Azerbajdzsánban és Szerbiában, valamint egy flottája a Fekete-tengeren. A szerbiai egység kivételével, mindegyik alkalmas egy utánpótlási vonal kialakításához.

Egységek lehelyezése

A hadseregek és a tengeri flották akkor jönnek létre, amikor *felépíted* vagy *toborzod* őket.

Építés

Amikor egy egységet építesz, tedd azt az egységet a megfelelő mezőre: a hadsereg a szárazföldre, a hadiflotta pedig a tengerre kerül. Egy egység csak akkor épülhet fel egy mezőben, ha a beépítés pillanatában az utánpótlásban van.

Az egységek felépítésének legegyszerűbb módja a *Seregállítás és Hadiflotta építőkártyák* kijátszása.

Toborzás

Amikor egy kártya arra utasít, hogy toborozz egy egységet, akkor az utánpótlástól függetlenül tedd a megadott helyre. Toborzás során nem szükséges, hogy az egység utánpótlási sorban álljon, mivel a toborzás nem építés. Az egység építéséhez szükséges Státusz-kártyáknak ilyenkor nincs hatásuk.



Kártyák

Minden hatalmi erőnek saját húzó paklija, kézben tartott kártyái és dobó paklija van. Továbbá lehetnek képpel lefelé fordított előkészített kártyái (lásd, *Egy kártya előkészítése*, 14. oldal) és képpel felfelé mutató Státusz kártyái.

A kártyák kijátszása és előkészítése

1. Kártya típusa
2. A kártya neve
3. Szöveg a kijátszáshoz (ha van ilyen)
4. Utánpótlási szimbólum (ha van ilyen)
5. Előkészítő szimbólum/ok
6. Szöveg az előkészítéshez (ha van ilyen)

A kártyákat számos módon felhasználhatod, lásd az alábbiakat.

Egy kártya kijátszása

A kártyakijátszás fázisában egy kártyát játszatsz ki a kezedből. Ebben a fázisban csak a kártya típusa és az azt kísérő szöveg használható.

A kártyán lévő utánpótlási-, és előkészítő szimbólumot és az azt kísérő szöveget hagyd figyelmen kívül.

Amikor kijátszol egy kártyát, utána dobod a dobó pakli tetejére.

Egy kártya előkészítése













Az előkészítés fázisában válassz egy kártyát a kezedből és tedd magad elé az asztalra képpel lefelé fordítva. Ez mostantól egy előkészített kártya lesz.

Az előkészítő szimbólumtól függően, az előkészített kártyát felhasználhatod csatában (lásd, *Csata*, 24. oldal) vagy a veszteség lépése során (lásd *Veszteség*, 22. oldal). Az előkészített kártyát eldobhatod azért, hogy teljesíts egy Gazdasági hadviselést (lásd *Gazdasági hadviselés*, 22. oldal) vagy az ellenség lemorzsolását (lásd *Veszteség*, 22. oldal).

Miután előkészítettél egy kártyát, a kártya típusát és nevét hagyd figyelmen kívül és a kártyát mostantól az előkészítő szimbóluma (vagy neve) jelöli.



Előkészítő szimbólumok

Szimbólum	Neve	Amire használd
	Hadsereg megerősítése	Szárazföldi csata során
	Hadsereg dupla megerősítése	Szárazföldi csata során
	Flotta megerősítése	Tengeri csata során
	Flotta dupla megerősítése	Tengeri csata során
	Szárazföldi csata fenntartása	Amikor egy ellenséges hadsereggel harcolsz
	Szárazföldi csata dupla fenntartása	Amikor egy ellenséges hadsereggel harcolsz
	Tengeri csata fenntartása	Amikor egy ellenséges flottával harcolsz
	Tengeri csata dupla fenntartása	Amikor egy ellenséges flottával harcolsz
	Ellentámadás (Szárazföldi csatában)	Amikor az utánpótlásod túlél egy csatát (lásd, <i>Csata végrehajtása</i> , 26. oldal)
	Egyetlen veszteség	A veszteség fázisa alatt (lásd, <i>Veszteség fázisa</i> , 22. oldal). A kártya szimbólumai azt jelzik, hogy hány kártyát veszít el minden, a színükkel jelzett hatalmi erő.
	Dupla veszteség	
	Háromszoros veszteség	

Kártyák eldobása

A kártyákat a dobó pakli tetejére vagy az aljára dobjátok el.

A dobó pakli tetejére képpel felfelé fordítva akkor dobd el a kártyát, amikor a kártya elején lévő játékinformációkat használod. Például a kártyakijátszás fázisában, vagy amikor az előkészített kártyákat használod egy csata során.

Ha a kártya elején lévő információk fontosak, akkor úgy dobd a dobó pakli tetejére, hogy azt a többiek is lássák.

Számos olyan eset van, hogy úgy dobd el a kártyát, hogy nem használj fel információt. Ez mindig a szituációtól függ, hogy szándékos-e vagy sem. Amikor egy kártyát eldobsz anélkül, hogy figyelembe vennéd rajta a játékinformációkat, úgy tedd a dobó pakli aljára, hogy a többi játékosnak ne fedd fel a kártya szövegét. (A saját dobó paklidat mindig átnézheted.)

Amikor parancsot kapsz, hogy dobj el egy kártyát, aminek nincs megadva a kártyatípusa vagy előkészítő szimbóluma, a hatalmi erőt dobd el, ne az országot. A kártya nem kerül felfedésre a többi játékos előtt és tedd a pakli aljára.

Néhány általános helyzet, hogy a kártyákat anélkül dobd el, hogy felfedésre kerüljenek:

A tervezési fázisban (lásd *Tervezési fázis*, 19. oldal), nehéz terepen lévő csatánál (lásd *Nehéz terep*, 25. oldal), a Gazdasági hadviselésnek való megfelelés vagy az ellenség lemorzsolódása (lásd *Kártyaeldobás a veszteség szimbólum miatt*, 22. oldal), vagy egy kártya utasítása alapján.

1. Példa a kártyaeldobásra

A *Rohamcsapat* kártya arra utasít, hogy dobd el a *Szárzsföldi csata fenntartása* szimbólummal rendelkező előkészített kártyád.

Mivel ennek a kártyának az elején játékinformáció van, ezért tedd a dobó pakli tetejére.



Fordulóként egyszer használd, miután felállítasz egy hadsereget. Dobd el az előkészített Szárzsföldi csata fenntartása kártyát és harcolj egy olyan szomszédos mezőn lévő hadsereggel, ami éppen felállt.

2. Példa a kártyaedobásra

Németország a Francia hadsereggel harcol és a *Mustárgáz* Státuszkártya képpel felfelé fordítva van lehelyezve az asztalra. Eldobhatsz egy francia vagy egy olasz kártyát, mivel sem a kártya típusa, sem az előkészítő szimbóluma nem volt megadva. Így egyik játékos sem fogja tudni, hogy milyen kártyát dobta el.



Fordulónként egyszer használod, amikor szárazföldön indítasz csatát.

A csatatéren lévő, általad kiválasztott országok egyikének el kell dobnia az előkészített kártyáját.

Amikor elfognak a kártyák

Amikor elfogy a húzó paklid, akkor a kártyahúzás fázisát nem tudod elvégezni, de egyébként a játékot még folytatni tudod. Ha a húzó pakli és a kézben tartott kártyáid is elfognak, akkor folytasd a játékot a kártyáid előkészítésének használatáig (tartalmazza az „*Előkészület nélkül*” kártyát, lásd 23. oldal) és a győzelmi pontok értékeléséig.

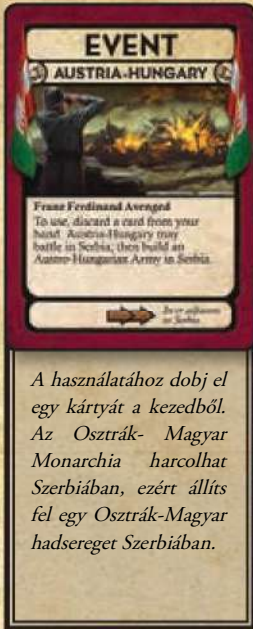
Amikor kártyákat kell eldobnod és nem tudsz, az alábbi szabályok érvényesek:

- Ha a húzó pakliból kell eldobnod egy kártyát, de az üres, akkor a szövetség elveszít 1 győzelmi pontot.
- Ha a kézben tartott kártyáidból kell eldobnod egyet, de az üres, akkor a szövetség elveszít 1 győzelmi pontot.
- Ha egy előkészített kártyát kell eldobnod az asztalról és nincsenek kártyáid ott, a szövetség elveszít 1 győzelmi pontot.
- Ha egy Státuszkártyát kell eldobnod az asztalról és nincs egy eldobható sem, akkor annak nincs hatása.

Ha a kártyaedobás egy választható akció előfeltétele, mint például, amikor nehéz terepen harcolsz, akkor el **kell** dobnod egy kártyát. Ha nem tudsz kártyát eldobni, azzal nem tudod az előfeltételt teljesíteni és ezért nem hajthatod végre az akciót sem.

Bonyolultabb kártyák

Néhány kártya utasítása könnyebb, mint más kártyáké. Az alábbiakban néhány szabály besegít a bonyolultabb kártyák szövegeinek értelmezésébe:



- Ha egy kártya arra utasít, hogy dobj el kártyákat, vagy más követelményeket ír elő, akkor először ezeket kell végrehajtani, mielőtt megszerezned a kártya jótékony hatásait. Például, ha kijátszod *Ferenc Ferdinánd bosszúját*, akkor előbb el kell dobnod egy kártyát a kezedből, mielőtt végrehajtanád bármelyik más kártya akcióját.
- Egy előny, nem a másik juttatás követelménye, hacsak nincs külön feltüntetve. Például, ha a *Ferenc Ferdinánd bosszúját* kijátszod és Szerbia szabad, nincs szükséged az üres mezőket megtámadni, mielőtt sereget állítanál.
- Igen, néhány *Gazdasági hadviselés* kártya célpontja a kártya által kijátszott hatalmi erő.
- A kártyán lévő akciókat abban a sorrendben kell végrehajtani, ahogy megjelennek.
- Néhány kártya megengedi, hogy kijátszhas más kártyákat. Például a *Porosz katonai tradíció* lehetővé teszi, hogy egyéb előnyei mellett egy Státuszkártyát is kijátszhas.
- Egy kártya akcióját még a következő kártya akciója előtt be kell fejezned. Például, amikor *Ferenc Ferdinánd bosszúját* kijátszod és Szerbiában harcolsz (lásd, *Csata*, 24. oldal), akkor előbb a csatát kell befejezned, mielőtt új egységet állítanál. Hasonlóan a *Porosz katonai tradíció* kártyánál, amit az első akcióban előkészítettél, azt használhatod a rákövetkező csatában.
- Ha egy kártyának többszörös előnye van, akkor nem kell minden egyes előnyt felhasználnod.

Például, amikor a *Porosz katonai tradíció* kártyát játszod ki, előkészíthetsz egy kártyát, visszautasíthatod a Státuszkártya kijátszását, és ezután harcolhatsz egy szárazföldi területen.

Ki mit láthat?

A kezdedben tartott és előkészített kártyalapjaidat a többi játékos előtt ne fedd fel (még a csapattársaid előtt sem), hacsak erre egy kártya nem utasít.

A többi játékos csak a kezdedben tartott lapok számát, a húzó és dobó paklid, valamint az asztalon lévő előkészített kártyák számát láthatja. A saját dobó paklidat bármikor megnézheted.

A dobó paklid tetejére dobott felső kártya és bármelyik képpel felfelé fordított Státuszkártya ismert minden játékos számára.

Amikor egy kártyát úgy dobsz el, hogy bármiféle játékinformációt figyelembe veszel rajta (lásd *Kártyák eldobása*, 16. oldal), azt a dobó paklid aljára tedd.

Játék kezdete előtt beszéljétek meg a lehetséges kommunikáció határait.

A szövetséges csapatok közötti kommunikáció (mint például másik kártya megmutatása) nem megengedett, még akkor sem, hogy van egyfajta „kommunikációs szabadság”.

Tervezés fázisa

A *tervezés fázisa* alatt eldobhatsz két kártyát a kézben tartott lapjaid közül, hogy elvegyél egy *Seregállítás* vagy egy *Hadiflotta építőkártyát* a húzó pakliból. Mutasd meg a többi a játékosnak és add hozzá a kézkártyáidhoz. Ezután keverd össze a húzó paklid. Tervezés fázisonként csak egy kártyával tervezhetsz.

Mielőtt eldobnál egy kártyát, azért érdemes meggyőződnöd a játékos segédlet alapján, hogy van-e még annak a kártyának másolata a húzó paklidban, amivel majd terveznél. (Az eldobott, a kézben tartott lapjaidat és az előkészített kártyákat bármikor megnézheted.)

Néhány *Esemény-* és *Gazdasági hadviselés* kártya lehetővé teszi neked, hogy egy kártyával „költség nélkül” tervezhess, ami azt jelenti, hogy nem kell semmilyen kártyát eldobni a kezedből. Ezzel a kártyák szövegében szereplő tervezésen felül van még egy tervezési fázisod.

Kártyakijátszás fázisa

A *kártyakijátszás fázisa* alatt egy kártyát játszatsz ki. Az alábbiakban a különböző típusú kártyák kijátszására vonatkozó információk láthatók.



Seregállítás: Állíts fel egy szárazföldi hadsereget (lásd, *Építés*, 13. oldal).



Hadiflotta építése: Építs fel egy hadiflottát (lásd, *Építés*, 13. oldal).



Szárazföldi csata: Harcolj egy szárazföldön (lásd, *Csata*, 24. oldal).



Tengeri csata: Harcolj egy tengeri mezőn (lásd, *Csata*, 24. oldal).



Esemény: Az *Eseménykártyák* szövege meghatározza, hogy mit kell tenned a kijátszásakor (lásd, *Bonyolultabb kártyák*, 18. oldal; a kártyák megoldására vonatkozó további információkat a *Kártyakijátszás fázisa* alatt találod).

Gazdasági hadviselés: A *Gazdasági hadviselés* kártyák rákényszeríthetik a hatalmakat, hogy kártyákat dobjanak el, továbbá egyéb előnyökhöz juttathat. A kártyán minden hatalmi szimbólumért el kell dobni egy kártyát. Például, ha a német játékos kijátssza a *Zeppelint*, az Egyesült Királyságnak/Egyesült Államoknak 3 kártyát, és Franciaországnak/Olaszországnak 1 kártyát kell eldobnia.



Továbbá a Központi hatalmak azonnal hozzájutnak 1 győzelmi ponthoz. A kártya szövegében lévő veszteség szimbólum által kikényszerített kártyaedobásokat is ugyan így kell kezelni (lásd, *Veszteség*, 22. oldal).

Státuszkártya: A Státuszkártyákat képpel felfelé fordítva kell kijátsszanod az asztalra. A kártya szövege azokat a helyeket mutatja, ahol hatása van, és mi az, amit tesz.

- Az adott fordulóban egy Státuszkártya kijátsszását végzed el a kártyakijátsszás fázisa alatt. Nem játszatsz ki egy másik kártyát a kártyakijátsszás fázisában (hacsak a státuszkártya kijátsszása nem egy másik kártya jutalma – lásd, *Bonyolultabb kártyák*, 18. oldal).

Kijátsszatsz egy Státuszkártyát akkor is az asztalra, ha neked ez nem lesz hasznos. Például az Egyesült Királyság játékosja kijátsszik egy *Lányok sárga kezekkel* kártyát attól függetlenül, hogy hány haditengerészeti erő van a játéktáblán. Azonban a kártyát addig nem tudja használni, amíg 3 haditengerészeti egysége nincs játékban.

- Soha nem követelhető meg tőled, hogy használd a Státuszkártyáid.
- A Státuszkártyák az asztalon maradnak és a játék során előreláthatóan használhatók lesznek.
- Az asztalon lévő Státuszkártyák számára nincs korlátozás.



Veszteség fázisa

A veszteség fázisa során eldobhatsz egyetlen előkészített kártyát egy vagy több veszteség szimbólummal, hogy az ellenséges hatalmat (hatalmakat) kártya (kártyák) eldobására kényszerítsd. Egy kártyán 2 vagy 3 veszteség szimbólummal rendelkező hatalmi jelek lesznek, amiket el kell dobniuk az ellenfeleknek.

Például Németországnak van egy korábbi fordulóból előkészített, *Korlátlan tengeralattjáró hadviselés* kártyája. A veszteség fázisában a német játékos feltárja és eldobja ezt a kártyát, amivel az Egyesült Királyság/Egyesült Államok játékosának el kell dobnia 2 kártyát.



Egyetlen veszteség szimbólummal rendelkező kártya soha nem fogja megmondani, hogy melyik hatalom dobja el a kártyáját. **Egy ilyen szimbólummal rendelkező kártyát bármelyik ellenséges hatalom ellen használhatsz, egészen addig, amíg az egyik hadsereged szomszédos az adott ellenséges hatalom egy hadseregével.** A hadseregnek nem kell az ellátmányban lennie.

Kártyaeldobás a veszteség szimbólumok miatt

A kártyák eldobását a veszteség fázisában vagy a veszteség szimbólummal rendelkező kártyaszövegben (pl.: *Gazdasági hadviselés* kártyái) ugyan úgy kell kezelni.

A szabályok ebben a fázisban csak akkor alkalmazhatók, ha a veszteség szimbólum miatt kerültek eldobásra a kártyák, más egyéb okból nem.

- A kártyaeldobás csak a hatalmi erőre vonatkozik, nem az országra és nem kerülnek felfedésre az eldobott kártyák.
- Kártyákat eldobhatsz a kezedből, az előkészített kártyáidból vagy a húzó paklid tetejéről. (Nem nézheted meg elsőként a húzó paklid!) Az asztalon lévő, képpel felfelé néző Státuskártyákból nem dobhatsz el.
- Nem követelhető meg tőled, hogy az előkészített kártyáid vagy a kézben tartott lapokat dobj el.

Veszteség szimbólumok



Bármelyik hatalom



*Osztrák-Magyar Monarchia/
Oszmán Török Birodalom*



Németország



Oroszország



*Franciaország/
Olaszország*



*Egyesült Királyság/
Egyesült Államok*

Ha kifogy a húzó paklid, akkor 1 győzelmi pontot veszítesz minden olyan kártyáért, amit nem tudtál eldobni helyett, hogy a kézben tartott vagy előkészített kártyáidat dobnád el.

- Ha még mindig van legalább egy kártyád a húzó pakliban, akkor nem tudsz csak úgy pontot levonni.

Előkészítés fázisa

Az előkészítés fázisában előkészíthetsz vagy „felkészíthetsz” egy kártyát.

A kártya előkészítéséhez a kézben tartott lapjaidból vegyél egyet és tedd magad elé **képpel lefelé** fordítva. Ez úgy lesz ismert, mint egy előkészített

kártya, amin a kártya típusa és szövege figyelmen kívül marad. Miután egy kártyát így előkészítettél, ettől kezdve az előkészítő szimbólumával tudod használni (lásd, *Előkészítő szimbólum*, 15. oldal).

Például, a *Rohamcsapat* kártya megköveteli a német játékostól, hogy dobjon el egy „*Szárazföldi csata fenntartása*” szimbólummal rendelkező előkészített kártyát.

A kettős szimbólummal ellátott kártyák felhasználhatók olyankor is, amikor egy szimbólumra van szükség, mert az mindig az előkészítés szövegének földrajzi megkötésére szorítkozik.

Például, ha előkészítettél egy *Schlieffen-tervet*, eldobhatod a *Rohamcsapat* utasítása szerint, de csak akkor, ha a csata Belgiumban, Pikárdiában vagy Párizsban volt.

Egy előkészület nélküli kártya

Amennyiben az előkészítés fázisa alatt nem készítesz elő egy kártyát, akkor lehetőség van egyet „felkészíteni” helyette. Vedd fel egy korábban előkészített kártyádat az asztalról és add hozzá a kézben tartott lapjaidhoz.

Fordulóként egyszer használd, miután felállítottál egy szárazföldi hadsereget. Dobj el egy „Szárazföldi csata fenntartása” kártyát és csatázz egy szomszédos mezőn a most felállított hadsereggel.



Kártyahúzás fázisa

A kártyahúzás fázisában a húzó paklid tetejéről húzz fel annyi kártyát, amíg 7 lesz a kézben tartott lapjaid száma. Nem kell feltétlenül 7 kártyáig felhúznod, vannak helyzetek, amikor az előnyösebb, ha kevesebb van a kezdedben.

Ugyancsak ritka helyzet az, amikor a kártyahúzás fázisát több mint 7 kártyával a kezdedben kezdted. Ilyenkor folytasd a játékot a szokásos módon 8 vagy több kártyával, nem kell eldobnod a lapokat, hogy ismét 7 kártyalap legyen nálad.

Csata

A csata a legelterjedtebb módszer arra, hogy az ellenséges egységeket eltávolítsd a játéktábláról. A csatát általában egy *Szárazföldi vagy Tengeri csata*kártya kijátszása okozza, de indulhat egy Esemény- vagy Státusz-kártya, vagy egy előkészített Ellentámadás kártya eredményeként is.

Egy csata elkezdődik, mielőtt megtörténne. Tehát az olyan kártyák, amelyek egy csata kezdeményezésére hatással vannak, nem előfeltételei a csatának, de az összecsapás előtt válnak hatékonnyá.

Ha egy támadás sikeres, akkor **az összes ellenséges egység a csatamezőn lekerül a játéktábláról** (ezáltal elérhetővé válik az építés és toborzás lehetősége). Az nem számít, hogy hány egység van a csatamezőn, egy sikeres támadás eredményeként minden ellenséges egység eltávolítható.

A csata előfeltételei

Egy szárazföldi csata egy támadás egy szárazföldi területen. A csatához rendelkezned kell a célmező szomszédságában egy **utánpótlási egységgel** (szárazföldi hadsereggel vagy hadiflottával). Meg kell adnod, hogy melyik egységed kezdeményezi a csatát.

Egy tengeri csata egy támadás egy tengeri területen. A csatához rendelkezned kell a tengeri célmező szomszédságában egy **utánpótlási egységgel** (szárazföldi hadsereggel vagy hadiflottával). Itt is meg kell jelölnöd, hogy melyik egységed kezdeményezi a csatát.

Szárazföldön vagy tengeri mezőn, **harcolhatsz egy üres mezőn** is, ha ez előnyösebb neked. Még akkor is el kell dobnod egy kártyát a kezdeből egy üres mezőért, ha ez egy nehéz terep (lásd alább).

Nehéz terep

Amikor egy nehéz terepen harcolsz, el kell dobnod egy kártyát a kezedből, mielőtt a csata elkezdődik. (Úgy nem tudsz nehéz terepen harcolni, ha nincs olyan kártya a kezekben, amit eldobhatnál.) Az eldobott kártya nem kerül felfedésre és a dobó pakli aljára kerül, ez a kártya hatalom-, nem ország-specifikus.

Amikor egy hadiflotta csatázik egy szárazfölddel, akkor a csata idejére a szárazföld nehéz terepnek számít. Ugyanígy, amikor a szárazföldi hadsereg harcol egy hadiflotta ellen, akkor a tengeri mező tekinthető nehéz terepnek.

Azonban a kettő hatás nem adódik össze, nem kell 2 kártyát eldobnod a kezedből.

Az Eseménykártyák, amelyek lehetővé teszik a nehéz terepen való harcot, nem elégségesek a kártyaeldobás követelményéhez, hacsak a kártya másként nem rendelkezik róla (pl. *Bersaglieri*).

Olaszország szárazföldön harcolhat. Ebben a fordulóban ne fizess a nehéz terep miatt büntetést.



Amikor egy csatát megvívsz, akkor minden alkalommal ki kell fizetned a nehéz terep miatti büntetést, ha az előkészített „*Szárazföldi csata fenntartása*” vagy „*Tengeri csata fenntartása*” kártyát szeretnéd használni (lásd, *Csata végrehajtása*, 26. oldal). Egyszerre csak egy „*Szárazföldi csata fenntartása*” vagy „*Tengeri csata fenntartása*” kártyát kell eldobnod attól függetlenül, hogy egy vagy két szimbólum található rajta. Ha nem tudsz eldobni a kezekben tartott lapjaid közül egyet, akkor nem használhatod nehéz terepen ezeket a kártyákat.



A nehéz terep a játéktáblán barnával van ábrázolva. Nehéz terepe van például Bécsnek, Tirolnak, Budapestnek, Szerbiának. Románia és Ukrajna viszont nem nehéz terep.

Példa a nehéz terepre

Az Egyesült Királyság/Egyesült Államok játékosja kijátssza ebben a fordulóban *Gallipolit*. A nehéz terepen való csata költségét nem tartalmazza, ezért el kell dobnia a kezében tartott lapjai közül egyet. (Ez az eldobott kártya nem kerül felfedésre, így az Egyesült Királyság vagy az Egyesült Államok egyik kártyája is lehet.)

Építs fel egy Brit hadiflottát a kelet-mediterrán térségben; majd állíts fel egy hadsereget Isztambulban; majd csatázz Isztambulban.



Csata vagy felszámolás

Néhány Eseménykártya kijátsszási szövege arra utasíthat, hogy számolj fel egységet, mások pedig, hogy csatázz. Amikor az Eseménykártya egy csatára utasít, akkor vedd figyelembe a nehéz terep költségeit és a csata előfeltételeit.

Azonban, ha a kártya közvetlenül az egység felszámolására utasít, akkor egyszerűen csak vedd le a játéktábláról. Egy egység felszámolásához nem kell semmilyen előfeltétel. Nem kell kártyát eldobnod, sem szomszédos egységnek lennie a mellette levő mezőn.

A Státuszkártyák, amelyek egy csata miatt aktiválva vannak, a felszámoláskor nincsenek aktiválva. Nem használhatsz Megerősítő hadseregekártyát (lásd, *Csata végrehajtása*, 26. oldal), hogy megelőzd egy egység felszámolását.

Csata végrehajtása

A szárazföldi és a tengeri ütközetek nagyon hasonlóan kerülnek végrehajtásra.

- A szárazföldi csatában a védekező játékos használhatja a Megerősítő hadseregekártyáit, hogy megakadályozza a hadseregei eltávolítását. A támadó használhatja a „*Szárazföldi csata fenntartása*” kártyáit, hogy legyőzze a védekező Megerősített hadsereget.
- Egy tengeri csatában a védekező használhatja a Megerősítő tengerészeti kártyáit, hogy megakadályozza hadiflottájának eltávolítását. A támadó használhatja a „*Tengeri csata fenntartása*” kártyáit, hogy legyőzze a védekező Megerősített hadiflottáját.

Előkészítő kártyaszöveg

Néhány kártyán az előkészítés szövege adja meg, hogy milyen helyeken használható a kártya. Például, ha előkészítettél egy *Nemzetvédelmi Ideiglenes kormányt*, csak Görögország hadseregének védelme érdekében használhatod fel.

Amikor egy előkészített kártyát felfedsz, annak az előkészítő szövege érvényes marad akkor is, ha más célokra használod, mint a csata. Például, az Egyesült Királyság sikeres támadást intéz Nyugat-Németország ellen és *Mark IV Tank* Státuskártyája van képpel felfelé fordítva az asztalon. Az Egyesült Királyság nem dobhatja el az előkészített *Gallipoli* kártyát, mert azt csak Anatólia területén belül vagy a szomszédságában használhatja.

A kártya előkészítő szövege mindig arra a mezőre utal, ahol a csata megtörténik (és nem az a mező, ahonnan a csata elindult).

Dupla szimbólumú kártyák

Használhatod bármikor a dupla szimbólummal (megerősítő vagy fenntartott) rendelkező előkészített kártyákat, amikor neked egyetlen (normál) ugyanolyan típusú kártyára van szükséged, alárendelve az előkészítő szöveg korlátainak. Például, ha az Egyesült Királyság rendelkezik egy képpel felfelé fordított *Mark IV Tank* Státuskártyával az asztalon és egy előkészített *Somme*-mal, akkor eldobhatja a *Somme* kártyáját, hogy megfeleljen a *Mark IV Tank* követelményeinek egy Pikárdiában zajló csata után.

Tegyél egy feladatjelölőt Görögországra. Majd toboroz egy Egyesült Királyság-beli hadsereget Görögországban.



Fordulóként egyszer használj, miután az Egyesült Királyság (UK) végrehajtja a csatát egy olyan szárazföldi területen, amely nem tekinthető nehéz terepnek. Dobj el egy előkészített UK „Szárazföldi csata fenntartása” kártyát és állíts fel egy UK hadsereget a csatamezőben.



Utánpótlás

A Megerősítő hadsereg kártyákat nem használhatod egy egység támogatására, amikor annak nincs utánpótlása, kivéve, ha egy utánpótlási szimbólummal rendelkezik. Egy utánpótlási szimbólummal ellátott Megerősítő kártyát felhasználhatsz az ellenséges hadsereg elleni védekezésre.



*Utánpótlási
szimbólum*

Egy csata eljárás módja

Egy csatában a védekező és a támadó egymást felváltva használja fel az előkészített Megerősítő és Fenntartott kártyáit egészen a végeredmény meghatározásáig. A csata kezdetén a védekező játékos felfedhet és eldobhat egy megfelelő típusú (szárazföldi, hadiflotta) előkészített Megerősítő kártyát (akár dupla megerősítő szimbólummal), hogy megakadályozza a védekező egységei eltávolítását. **A Megerősítő kártyának abból az országból kell származnia, amelyik a csatában egy védekező utánpótlási egységgel van.** Amikor több mint egy országnak van védekező utánpótlási egysége a megtámadott csatatérben, ezeknek az országoknak bármelyik előkészített kártyája felhasználható. Nem szükséges minden védekező egységnek eldobnia egy előkészített Megerősítő kártyát. Ha több is van az asztalon, akkor a csapattársaknak el kell dönteniük, hogy ki fogja felhasználni a kártyáját.

Ha a Megerősítő kártya használata miatt a védekező egységek a játéktáblán maradnak, a támadó játékos használhatja a csata folytatásához a megfelelő típusú (szárazföldi, hadiflotta) előkészített csata Fenntartása (akár dupla szimbólummal) kártyáját. **Ehhez elégséges számú csata fenntartása szimbólummal ellátott kártyát kell eldobnia, amely megegyezik vagy meghaladja a védekező által a csatában eldobott Megerősítő szimbólumok összegét.** Ehhez egy vagy két kártya szükséges.

Amennyiben nehéz terepen csatázol, akkor több kártyát kell eldobnod a kezdedben tartott lapjaid közül minden egyes előkészített Fenntartott kártyáért, amit felhasználsz.

Amikor a támadó játékos továbbra is fenntartja a csatát, a védekező játékos ismét eldobhat egy előkészített Megerősítő kártyát, hogy az egységét a játéktáblán tartsa. A védekezőnek annyi megfelelő Megerősítő hadsereg szimbólummal rendelkező kártyát kell eldobnia, amennyi meghaladja az adott csatában felhasznált, a támadó játékos által felhasznált csata fenntartás szimbólumainak a számát.

A támadó ismételt csata fenntartásai újabb védekezésre bírja a védekezőt (védekezőket) egészen addig, amíg az egyik oldal már nem folytatja.

Nem kötelező egy csatában elhasználnod az összes Megerősítő vagy Fenntartott kártyádat.

A szimbólumok száma halmozottan fordul elő a csatában. Ezért amikor a támadó egy dupla Szárazföldi csata fenntartását használt fel, miután a védekező egyetlen Megerősítő szimbólumú kártyát játszott ki, akkor a védekezőnek egy dupla szimbólumú Megerősített szárazföldi csata kártyát kell eldobnia, vagy kettő egy-egy szimbólumú kártyát, hogy megakadályozza az egységei eltávolítását a játéktábláról.

Amikor a támadó játékos egy dupla Megerősített szárazföldi csata kártyát használ fel a védekező kezdeti dupla Megerősítő szimbóluma miatt, akkor már csak egyetlen megerősítésre van szüksége, hogy az egységei a táblán maradjanak.

Ellentámadás



*Ellentámadási
szimbólum*

Az ellentámadás egy különleges előkészítői szimbólum, amit a védekező játékos egy sikertelen csata után használhat. Miután a támadó nem tudja eldobni a Szárazföldi csata fenntartására vonatkozó kártyákat, hogy eltávolítsa a védekező hadseregét, ezért feladni kényszerül a csatát. A védekező ország az előkészített Ellentámadás szimbólummal rendelkező kártyát felfedheti, hogy csatát indítson az ellen, aki a támadást kezdte.

Ellentámadások:

- Csak sikertelen szárazföldi csata után használható.
- Csak akkor használható, ha az adott ország hadserege az ellentámadást használva utánpótolta.
- Csak szárazföldre irányítható. Ha a hadiflotta indított támadást egy szárazföldi hadsereg ellen, az ellentámadás nem használható a haditengerészet ellen.
- Ugyanúgy kell végrehajtani, mint más csatákat. A hadsereg az ellentámadást alkalmazó országból az az egység, amely kezdeményezi a csatát.
- Ha sikeres az ellentámadás, akkor leveheti az összes védekező hadsereget a csataterőről, és nem csak azt a hadsereget, amely eredetileg kezdeményezte a csatát.
- Egy ellentámadás során a nehéz terep szintén megköveteli, hogy dobj el a kezekben tartott lapokból egyet, mint ahogy más csatában.

Pontozás és Győzelem

A szövetségek, a Központi és Antant hatalmak győzelmi pontokat (GYP) halmoznak a játékfordulók során. Mindegyik szövetség győzelmi pont sávjelölője a játéktábla szélén halad, itt rögzítve az elért pontszámokat.

Győzelmi pontok szerzése és elvesztése egy normál kijátszás során

Néhány kártya kifejezetten arra irányul, hogy győzelmi pontokhoz juttasson (vagy elvegyen) a kártyakijátszás fázisában. Ezek a pontok azonnal rögzítésre kerülnek. Hasonlóképpen a kártyák elfogyása miatt elvesztett győzelmi pontok is azonnal feljegyzésre kerül (lásd, *Amikor elfogynak a kártyák*, 17. oldal). Azt jegyezd meg, hogy soha nem kerülhetsz a „0” győzelmi pont alá, tehát mínuszba nem lehetsz. Ha olyan helyzetbe kerülsz, hogy győzelmi pontokat kell levonnod, de a jelenlegi állásod „0”, akkor helyette az ellenséges szövetség pontszáma kapja meg azt az értéket.

Feladatjelölők

Vannak Eseménykártyák, amelyek arra utasítanak, hogy tegyél a játéktáblára egy feladatjelölőt. Ez nem egy választható dolog, amikor a kártya erre utasít, de egy mezőben csak egy feladatjelölő lehet. Amennyiben utasítást kapsz egy kártya által, hogy helyezz az adott mezőre egy feladatjelölőt és ott már van egy, akkor vedd úgy, mintha elvégezted volna. A feladatjelölő a játék végéig a lehelyezett mezőn marad, és ezzel győzelmi pontokhoz jutathatja mindkét szövetséget.

Fordulók pontozása

A pontozás a 3., 7., 11., 15. és 17. játékforduló végén történik meg, miután az Egyesült Királyság/Egyesült Államok befejezte a körét, ahogy a játékforduló sávon is látható. A pontozási forduló során mindegyik szövetség győzelmi pontja egyenlő azoknak a feladatoknak a számával, amit a saját hadseregei elfoglalnak, beleértve a feladatjelölők által elfoglalt mezőket is. Ezen felül, vannak bizonyos Státuszkártyák, amelyek még biztosítanak győzelmi pontokat.



A hadseregednek nem szükséges utánpótlásban lennie, hogy győzelmi pontokat szerezzen!

A szövetséged feladatjelölőnként csak egy győzelmi pontot kap, még akkor is, ha egynél több ország hadserege foglalja el azt a területet. Amikor egy ország Hazai mezőjét egy ellenséges hadsereg foglalja el éppen a pontozási forduló végén, akkor az adott ország Hadsereg- és Státuszkártyái nem használhatók fel a győzelemi pontok begyűjtésére. Ha egy hatalomnak két országa van és egy ellenséges hadsereg elfoglalja az egyik ország Hazai mezőjét, akkor még mindig szerezhetsz győzelmi pontokat a másik ország számára.

Győzelem

A győzelmet mindig egy egész szövetség (Központi vagy Antant hatalom) szerzi meg, nem pedig egy egyedüli játékos vagy ország.

Gyors győzelem

Amikor egy szövetség bármelyik pontozási forduló végén megelőzi 12 vagy több ponttal a másik szövetséget, akkor az adott szövetség nyeri a játékot. A gyors győzelem csak a pontozási forduló során kerül értékelésre.

A győzelem pontozása

A 17. forduló végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező szövetség nyeri a játékot. Döntetlen esetén a Központi hatalmak győzedelmeskednek.



Példák a játékra



Dobj el egy kártyát a kézben tartott lapjaid közül, hogy használhasd. Az Osztrák-Magyar Monarchia harcolhat Szerbiában; majd állíts fel egy Osztrák-Magyar hadsereget Szerbiában.



1. Példa

A 4. forduló kezdetén járunk. Az Osztrák-Magyar Monarchiának van egy hadserege Bécsben, Galíciában és Budapesten.

Az Osztrák-Magyar/Oszmán Török Birodalom játékosa (későbbiekben: Ausztria) 7 kézben tartott kártyával kezdi a körét, amely tartalmazza *Ferenc Ferdinánd bosszúját*.

Előkészít egy Osztrák-Magyar Szárazföldi csata fenntartó, valamint egy Vesztésgártyát.



Oroszországnak hadserege van Moszkvában, Ukrajnában és Szerbiában. Oroszország szintén előkészített egy Megerősítő hadsereget és egy *Montenegró* kártyát, amely megerősíti hadseregét Szerbiában.



Ausztria elvégzi az első körét. A tervezés fázisában úgy dönt, hogy 2 kártyát eldob, hogy megkeressen a húzó paklijában egy Osztrák-Magyar seregállító kártyát, hogy a magához vegye. Az nem számít, hogy melyik kártyát dobja el, mivel nem kerülnek felfedésre ezek a kártyák, lehet ez akár Oszmán Török kártya is.

A kártyakijátszás fázisában Ausztria kijátssza a kezéből *Ferenc Ferdinánd bosszúját* és a dobó pakli tetejére dobja. A kártya utasítása az, hogy a játékosnak egy kártyát kell eldobni a kezében tartott lapjai közül, hogy használhassa a kijátszott kártyát. Ezután Ausztriának azért kell eldobnia egy másik kártyát, hogy Szerbiával csatázhasson egy nehéz terepen. Tehát, ezek az eldobott kártyák nem kerülnek felfedésre, így akár lehet Osztrák-Magyar vagy Oszmán Török kártya is.

Oroszország felfedi és eldobja *Montenegrót*, mint Szerbia hadseregének megerősítésére. A normál előkészített kártyák nem használhatók fel egy utánpótlás nélküli egység helyett, de *Montenegró* rendelkezik egy utánpótlási szimbólummal, ezért Oroszország használhatja.



A kártya előkészítő szövege a Montenegró kártya alján.

Ausztria most felfedi és eldobja az előkészített Szárazföldi csata fenntartása kártyát, de mivel ez nehéz terep, ezért újabb kártyát kell eldobnia a kezéből és ezután használhatja a Csata fenntartása kártyáját.

Mivel az orosz hadsereg Szerbiában nem áll utánpótlás alatt, Oroszország nem tudja használni az előkészített kártyáját, hogy megerősítse hadseregét ebben a csatában. Ezzel véget ér a csata és Oroszországnak el kell távolítania hadseregét. Ausztria ezek után felállít egy hadsereget Szerbiában, mert a *Ferenc Ferdinánd bosszúja* kártya lehetővé teszi.

A veszteség fázisában Ausztria felfedi és eldobja *Morava ostromát*, amivel Oroszországot arra kényszeríti, hogy dobjon el egy kártyát. Oroszország eldob a kézben tartott kártyái közül egyet anélkül, hogy azt felfedné.



Az előkészítés fázisában Ausztria előkészíti a kézben tartott kártyáiból egy Osztrák-Magyar seregállító kártyát és képpel lefelé fordítva maga elé teszi az asztalra.

Végül az utolsó, kártyahúzás fázisában 5 kártyát húz fel és ezzel befejezi a körét.

2. Példa

Ez most Németország játékköre a 3. fordulóban. Német hadseregek állomásoznak Berlinben, Poroszországban, Nyugat-Berlinben és Belgiumban.

A *Rohamcsapat* kártya az asztalon van.

A Németország játékosának 7 kártya van a kezében, ezekben van a *Schlieffen-terv* és egy *Szárazföldi csata*. Ezen kívül két előkészített Szárazföldi csata fenntartása kártya van előtte.

Készíts elő egy kártyát. Majd ezután csatázz Belgiumban, Pikárdiában vagy Párizsban. Azután állíts fel egy hadsereget a csatamezőben.



Franciaországban Párizsban és Burgundiában állomásozik a hadserege. Két előkészített kártyája van: A *párizsi tengely* kettős megerősítéssel Párizsban vagy a szomszédságában és a *La Revanche*, amely rendelkezik egy ellentámadást előkészítő szimbólummal.

Az Egyesült Királyságnak Nagy-Britanniában és Pikárdiában van szárazföldi hadserege, hadiflottája az Angol-csatornánál (La Manche-csatorna) és az Atlanti-óceán északi részén. Egy előkészített Megerősítő kártyával rendelkezik.

A kártyakijátszás fázisában Németország kijátssza a *Schlieffen-tervet* és a dobó paklira dobja a kártyát. Az első akció lehetővé teszi, hogy előkészítsen egy kártyát. A német játékos a kezében tartott lapjai közül előkészít egy Szárazföldi csata kártyát egy Szárazföldi csata fenntartása szimbólummal és képpel lefelé fordítva az asztalra helyezi.

A kártya második akciójával Németország megtámadja Pikárdiát. Erre az Egyesült Királyság eldobja az előkészített Megerősítő kártyáját, hogy pikárdiai hadseregét megmentse. Németország a csata folytatása miatt eldobja az előkészített Csata fenntartása lapját, de az Egyesült Királyság már nem tudja tovább erősíteni hadseregét, ezért leveszi hadseregét Pikárdiáról.

Ezt követően Németország a *Schlieffen-terv* utolsó akcióját felhasználva hadsereget állít Pikárdiában.

A hadsereg felállítása után a német játékos eldobja a második Csata fenntartása kártyáját, hogy aktiválja a *Rohamcsapat* kártyáját, amivel megtámadja Párizst.

Franciaország felfedi az előkészített *A párizsi tengely* kártyáját a kettős megerősítő szimbólummal, amit Németország nem tud bevenni az egyetlen megmaradt Szárazföldi csata fenntartása kártyájával, ezért úgy dönt, nem használja azt. A francia hadsereg Párizsban megmenekül!

Németország meglepődésére Franciaország felfedi és felhasználja az előkészített *La Revanche* kártyáját az ellentámadás szimbólumával és megtámadja a német hadsereget. Mivel Németország nem tudja csapatait megerősíteni, hadseregét el kell távolítani a játéktábláról. Ez háború!



Németország felhasználja a Schlieffen-tervet, hogy Pikárdiában csatázzon az Egyesült Királyság hadseregével...



...majd felépíti hadseregét azon a színtéren.



De Franciaország készen áll az ellentámadásra, hogy szétűzza Németország újonnan felállított hadseregét.

Stáblista

Játéktervező: Ian Brody

Gyártó: Will Townshend

Grafikai tervezés és illusztráció: Nicholas Avallone

Fejlesztő: Karin Weston-Brody

Szabályszerkesztés: John Velonis

Játéktesztelők: William Bernard Ashbaugh, Simon Croquet,
Frank DiNola III, Sharon Douglas, Sean Richard Druelinger, jellynut,
John L. Velonis, Paul W. McCarthy, Jeffrey M Warrender

© 2016 PSC Games

Kapcsolat:

PSC Games

Units 13-15 Henfield Business Park

Shoreham Road

Henfield

West Sussex BN5 9SL

United Kingdom

www.theplasticsoldiercompany.co.uk

www.pscgames.co.uk

info@theplasticsoldiercompany.co.uk

00 44 (0)1273 492730