



THE GREAT WAR

Richard Borg

Rules & Scenarios



fordította: Beorn (2016)
lektorálta: VonLadislaus

BEVEZETŐ

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

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

A játék lényege, fő hangsúlya az első világháború számtalan lövészárkok csatájára koncentrál. Ugyanakkor létezik egy sor játék kiegészítő is, amik a háború korai, keleti frontos forgatókönyveire, tankokra, repülőgépekre, más nemzetek hadseregére, valamint több speciális figurára fókuszálnak, így már a tervezési szakaszban fokozni tudják az első világháborús játékélményt.

Köszöntünk és jó szórakozást!

Richard Borg

TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETŐ.....	2
JÁTÉKÖSSZETEVŐK.....	3
A JÁTÉK CÉLJA.....	7
JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK.....	7
JÁTÉKKÖRÖK.....	9
EGY JÁTÉKOS KÖRE.....	9
1. FÁZIS - PARANCSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA.....	9
2. FÁZIS - EGYSÉGEK UTASÍTÁSA.....	10
3. FÁZIS - MOZGÁS.....	10
4. FÁZIS - HARC.....	11
5. FÁZIS - KÖR VÉGE.....	17
HQ JELZŐK.....	18
A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZELEM.....	18
KONKRÉT CÉLOKÉRT KAPHATÓ GYŐZELMI JELZŐK.....	19
SPECIÁLIS FIGURÁK.....	20
TARTALÉK TÜZÉRSÉG.....	20
HARCI KÁRTYÁK.....	22
HARCI KÁRTYÁK FÁZISA ÉS HATÁSA.....	23
PARANCSKÁRTYÁK.....	26
TEREP.....	29
SÍKVIDÉK.....	29
ERDŐ.....	30
ÉPÜLET.....	30
DOMB.....	31
ÉPÜLETROM.....	31
LÖVÉSZÁROK.....	32
AKNAKRÁTER.....	32
BOMBAKRÁTER.....	33
SZÖGESDRÓT.....	33

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- 1 csatatér játéktábla
- a 7 terep és kiegészítő elemet tartalmazó kartonkeretek tartalma:
 - 58 kétoldalas terep lapka
 - 30 HQ (főparancsnokság) jelző
 - 2 célzás sablon
 - 4 tartalék tüzérség (négyszögletes) jelző
 - 26 kétoldalas szögesdrót/aknakráter (négyszögletes) jelző
 - 20 kétoldalas német/angol (kerek) győzelmi jelző
- 58 parancskártya
- 2 győzelemkártya
- 40 harci kártya
- 8 első világháborús csatakocka, és csatakocka matrica lap
- 5 tartalék tüzérség célzaskocka (hagyományos, 1-től 6-ig számozott kocka)
- 162 első világháborús műanyag figura:
 - 48 német gyalogos figura
 - 3 német kézigránátos figura
 - 3 német géppuskás osztag (1 géppuska és 4 kezelő)
 - 3 német aknavető osztag (1 aknavető és 4 kezelő)
 - 48 brit gyalogos figura
 - 3 brit kézigránátos figura
 - 3 brit géppuskás osztag (1 géppuska és 4 kezelő)
 - 3 brit aknavető osztag (1 aknavető és 4 kezelő)
- 1 szabálykönyv
- 16 első világháborús harci forgatókönyvet tartalmaz füzet
- 2 egység és felszín összefoglaló lap



A FORDÍTÓ MEGJEGYZÉSEI

A fordításban segítségemre volt a SaintMan által elkövetett Memoire'44 játék fordítása, bár nem vettem át minden ott alkalmazott terminológiát (mivel a szabálykönyv felénél jöttem rá, hogy ilyen is létezik ☺). Ellenben ott, ahol úgy éreztem, hogy jelen szabálykönyv némi képanyagra szorul a jobb érthetőség miatt, átemeltem belőle ábrákat. Remélem az, hogy az ábrákon zöld és kék egységek szerepelnek, a játékban meg khaki és szürke, senkit nem fog megzavarni. ☺

Jelen fordításom nem az angol nyelvű játékszabály szó szerinti magyarra való átültetése, inkább próbáltam az érthetőségre és helyenként a bővebb magyarázatokra törekedni.

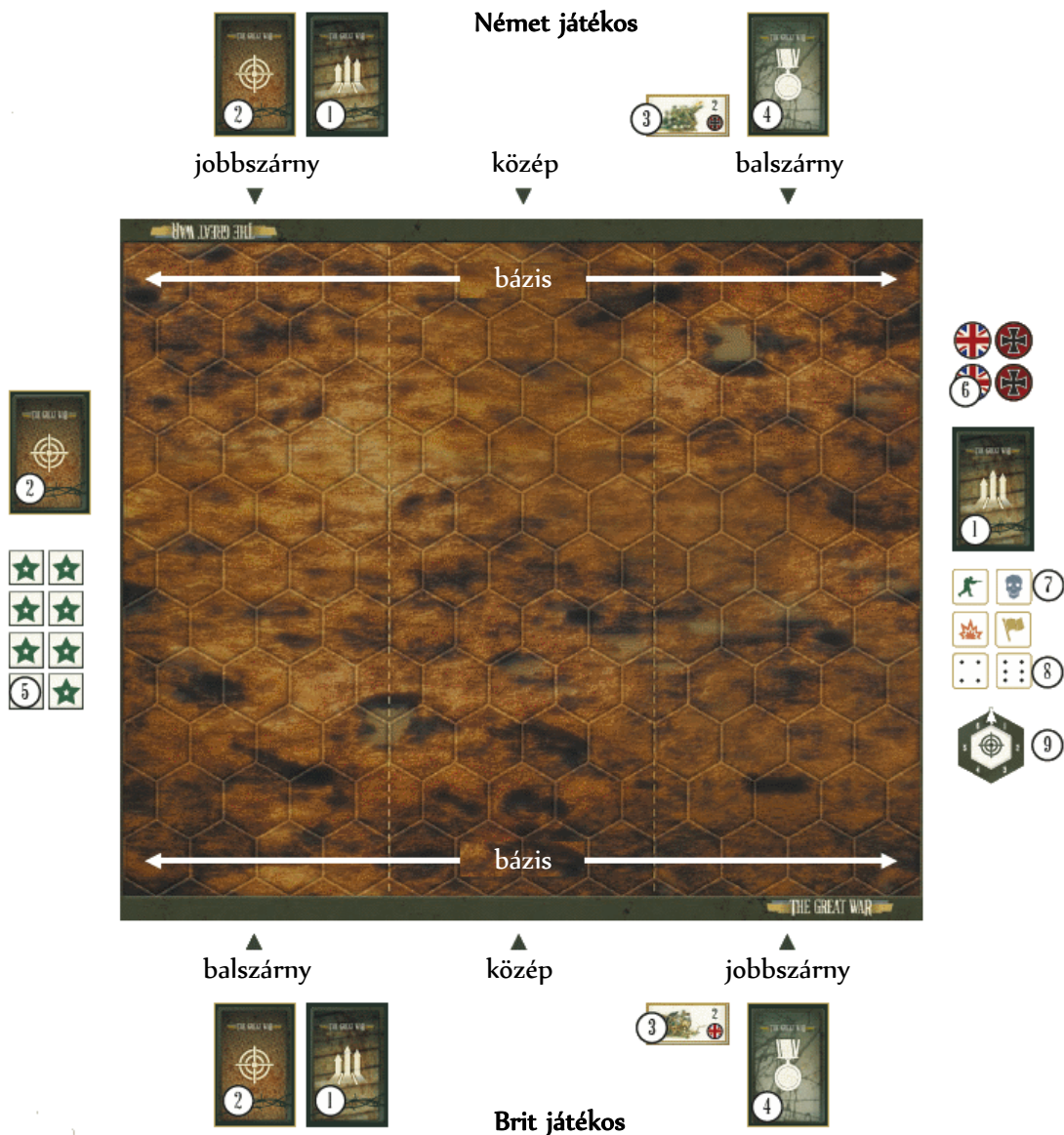
CSATATÉR JÁTÉKTÁBLA

Az első világháborús harctéri játéktábla (a továbbiakban: a csatatér) egy hatszögletű (hexa) mezőkből álló rács tábla, ami 12 mező széles és 11 mező magas. A csatatér tábla egyik oldala háború sújtotta tájat ábrázol, a másik pedig vidéki környezetet. A csatatér (a hosszabbik oldalára merőlegesen) két szaggatott vonal osztja három körzetre. Így minden játékosnak van egy balszárnya, egy középső szakasza (vagy közepe) és egy jobbszárnya. Amennyiben a szaggatott vonal ketté vág egy hatszöget, azt a hatszöget mind a szárnyhoz, mind a középső szakaszhoz tartozónak kell tekinteni.

A csatatér szélein lévő fél-hatszögek, nem részei a Command and Colours első világháború csatatérének.

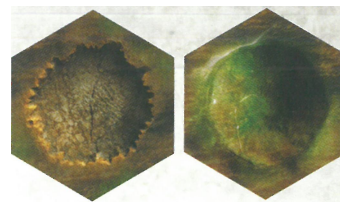
JÁTÉKELRENDEZÉS

- | | |
|---------------------------|--|
| ① parancskártyák | ⑥ kétoldalas (német/angol) győzelmi jelzők |
| ② harci kártyák | ⑦ csatakockák |
| ③ tartalék tüzéség jelzők | ⑧ tartalék tüzéség célzások |
| ④ győzelemkártyák | ⑨ tartalék tüzéség célzás sablon |
| ⑤ HQ jelzők kupaca | |



TEREP LAPKÁK

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



PARANCSKÁRTYÁK

A parancskártyák segítségével lehet az egységeket mozgatni, harcolni velük, vagy a speciális képességüket használni. Egy egységet csak akkor lehet mozgatni, vagy harcolni velük, amikor parancsot kapnak rá. A parancskártyák részletes leírását [lásd a parancskártyák fejezetben](#).



GYŐZELEMKÁRTYÁK

Amikor egy ellenséges egységből az utolsó figura is elesik, egy győzelmi jelzőt kell elhelyezni a győzelemkártyán. Ugyancsak egy jelzőt kell elhelyezni rajta, ha a forgatókönyv egyik kitűzött célját sikerül teljesítenie a játékosnak.



HARCI KÁRTYÁK

Ezek a kártyák jelképezik a játékban a különböző katonai akciókat, az első világháború eseményeit és az egységek képességeit. Ezek a kártyák hátráltathatják az ellenséget, erősíthetik a saját egységeket, vagy azonnal megváltoztathatják a csata egy szakaszát.



ELSŐ VILÁGHÁBORÚS CSATAKOCKÁK OLDALAI



katona



halálfej



robbanás



zászló



HQ

PARANCSNOKSÁG (HQ) JELZŐK

A játék terminológiájában a HQ jelzők jelképezik mindkét hadsereg erőforrását, vezetési képességüket és szerencséjüket. A HQ jelzőkkel lehet „fizetni” az egyes harci kártyák játékba hozataláért, vagy a tartalék tüzérség bevetéséért.



KÉTOLDALAS SZÖGESDRÓT/AKNAKRÁTER JELZŐ

A kétoldalas jelzők egyik oldalán szögesdrót, a másik oldalán több ágyúlövésből származó akna kráter látható.

SZÖGESDRÓT JELZŐ

Ezeket a utászok által készített csatatéri akadályokat a csatamező kritikus szakaszaira telepítik, hogy akadályozzák és megtörjék az ellenséges gyalogság támadását. A szögesdrót jelzőket a forgatókönyvben szereplő térképek alapján kell elhelyezni a csatatéren, még az összecsapás megkezdés előtt.



AKNAKRÁTER JELZŐK

A háború sújtotta senki földek gyakori látványa a folyamatos tüzérségi ágyúzás által létrehozott számtalan kráter. Ezek a talajba robbantott lyukak menedékül szolgálhatnak a gyalogságnak az előretörésük közben, de leküzdendő akadályokat is jelentenek egyben. Az akna kráter jelzőket a forgatókönyvben szereplő térképek alapján kell elhelyezni a csatatér senki földjén, még az összecsapás megkezdés előtt, illetve bizonyos esetekben a tartalék tüzérség bombázása során is keletkezhetnek.



TARTALÉK TÜZÉRSÉG JELZŐK

A tartalék tüzérség jelzők jelképezik a hadsereg tábori tüzéruitegeinek erejét. Amikor a tartalék tüzérség támadási parancsot kap, maximum annyi HQ jelzőt lehet elkölteni, amennyi a tartalék tüzérség ereje, amik segítségével célzaskockákat lehet vásárolni, és amelyek együtt használandók a célzási sablonnal. Minden hadsereg tartalék tüzérségének erejét a forgatókönyvek részletezik.

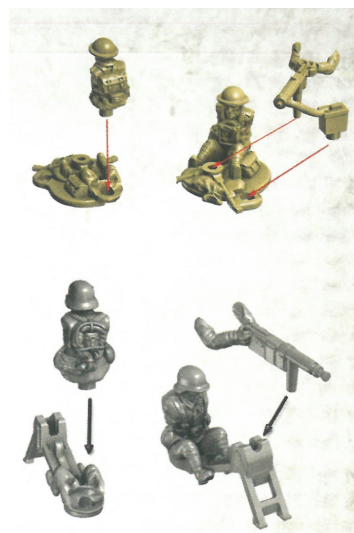


ELSŐ VILÁGHÁBORÚS MŰANYAG FIGURÁK

A játékosok által irányított haderőket 162 műanyag figura képviseli a harcmezőn. A német és brit csapatokat hagyományos színük alapján lehet megkülönböztetni.

A géppuskás figurákat össze kell szerelni a játék előtt.

- Egy gyalogos egységet négy puskás katona figura alkot. Egy gyalogos egység besorolása a csatatéren: katonai egység.
- Egy géppuskás osztagot 1 géppuska, az azzal tüzelő katona, valamint három további kezelő figura alkot. A géppuskás osztag besorolása a csatatéren: katonai egység.
- Egy aknavető osztagot 1 aknavető, az azt töltő figura, valamint három további kezelő figura alkot. A aknavető osztag besorolása a csatatéren: katonai egység.
- Speciális figurákat is lehet az egyes egységekhez csatolni, ami lehetővé teszi, hogy az egység egy, vagy több speciális akciót is végre tudjon hajtani. Az alapjáték mindkét hadseregében három-három ilyen speciális kézigrántós figura található.



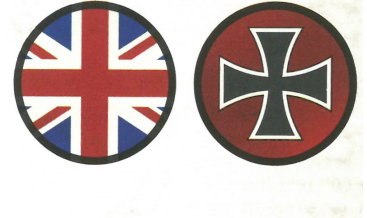
CÉLZÁS SABLON

A korlátozott felderítés, valamint az a tény, hogy a tartalék tüzéség általában jóval a saját frontvonalak mögött kerül telepítésre, a pontosság rovására megy, amit a célzás sablon képvisel a játékban. A játékos ezt a célzás sablont használja, amikor támadásra utasítja a tartalékban lévő ütegeit.



KÉTOLDALAS NÉMET/BRIT GYŐZELMI JELZŐK

A győzelmi jelző egyik oldalán német, a másik oldalán brit szimbólum látható. Ilyen győzelmi jelzőket lehet kapni, ha az egyik játékos megsemmisíti ellenfele egyik osztagának utolsó figuráját is, elfoglal egy bizonyos terep mezőt, vagy teljesít a csatatéren valamilyen más, az aktuális forgatókönyvben szereplő célt. Egyes csatákban a győzelmi jelző közvetlenül a csatatér táblára is kerülhet, jelezve ezzel, hogy az adott fél már elfoglalta és irányítása alá vonta azt a célmezőt.



A játékosokat nem korlátozhatja a játékhoz adott szögesdrót/aknagráter jelzők, vagy a harci kockák száma. Ha egy fajta jelző elfogy, a játékosoknak valamilyen más jelzővel, vagy alkalmas dologgal kell azt helyettesíteniük. Ha egy játékosnak több kockával kell dobnia, mint amennyi a rendelkezésre áll, akkor a megfelelő számú kockával újra kell dobnia, természetesen az előző dobás eredményeinek megjegyzésével.

A JÁTÉK CÉLJA

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

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

JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK

01. Válasszátok ki a forgatókönyvek közül azt, amelyikkel játszani szeretnétek. Javasoljuk először az „Akcio kezdete 1.” és „Akcio kezdete 2.” forgatókönyvek végigjátzását. Ezek ugyan nem történelmi forgatókönyvek, ellenben azt a célt szolgálják, hogy fokozatosan bevezesse a játékosokat az első világháború lövészárók-csatáiba.
02. Minden forgatókönyv megadja, hogy melyik hadsereg kezd a játéktábla felső, és melyik az alsó szélénél. A játékosoknak úgy kell az asztalhoz leülniük, hogy a csatatér tábla általuk irányított hadsereg oldala essen feléjük.
03. Helyezzétek el az összes terep lapkát és szögesdrót jelzőt a csatatér megfelelő mezőin úgy, ahogy azt a forgatókönyv ábrája mutatja.
04. Helyezzétek el a forgatókönyv térképe alapján az egységeiteket a csatatér megfelelő pozícióira. A forgatókönyvben szereplő minden egyes egység szimbólum egy egész egységet jelent, amik általában több figurából állnak.
05. Minden játékos kap 1 győzelmi kártyát, amire majd a győzelmi jelzőit gyűjtögetheti.

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



Á SENKIFÖLDJE BOMBÁZÁSA

A forgatókönyv térképek többségének oldalán pár nyíl jelzi, hogy mely hatszög-sorok számítanak senkiföldjének, amelyek most bombázásra kerülnek.

Az ellenséghez legközelebbi sorral kezdve, a kezdőjátékos egy (d6) célzáskockával dob. Az adott hatszög-sorban balról jobbra haladva, a sor szélétől elkezdve, a játékos a kidobott sorszámu mezőre letesz egy aknaráter jelzőt. Ez után újra dob, majd a már letett aknaráter jelzőtől kezdve a számolást, az újonnan kidobott sorszámu mezőre is letesz egy újabb aknaráter jelzőt. Ezt addig ismételteti, amíg a kidobott sorszámu mező már az adott sor jobb szélén túl lenne. Ugyan ezt az eljárást kell megismételni a senkiföldje összes hatszög-sorára is.

Amikor a csatátérre kerül egy aknaráter jelző, a következő szabályokat kell betartani:

- Ha ez egy üres hatszög mező, akkor helyezd el rajta egy aknaráter jelzőt.
- Ha ez egy olyan hatszög mező, amin már van egy szögesdrót jelző, azt át kell fordítani az aknaráter oldalára (az eredeti szögesdrót megsemmisült a bombázás következtében).
- Ha egy egység, vagy bármilyen tereplapka van az adott mezőn, nem kerül fel aknaráter jelző az adott mezőre (de az újabb dobást ettől még innentől kell számolni).

JÁTÉKKÖRÖK

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

EGY JÁTÉKOS KÖRE

Az aktív játékos saját körében az alábbi fázisok követik egymást:

1. FÁZIS - PARANCSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

2. FÁZIS - EGYSÉGEK UTASÍTÁSA

3. FÁZIS - MOZGÁS

4. FÁZIS - HARC

5. FÁZIS - KÖR VÉGE

Minden egyes fázist teljesen be kell fejezni, mielőtt a következőt a játékos elkezdene.

1. FÁZIS - PARANCSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A játékköre legelején a játékosnak ki kell játszania egy parancskártyát a kezéből. Maga elé kell fektetnie, majd hangosan fel kell olvasnia a szövegét. A játékosok a parancskártyákat az egységeik mozgatására használják, harcot kezdeményezhetnek velük, vagy valamilyen speciális hatása van. A kijátszott parancskártya mondja meg, hogy a csatátér melyik körzetében lehet parancsot kiadni, és összesen hány egységnek adható ki parancs abban a körzetben. Az egység csak mozogni és/vagy harcolni tud, miután parancsot kapott. Kétféle parancs kártyát kell megkülönböztetni: a körzet kártyát és a taktikai kártyát.

KÖRZET PARANCSKÁRTYÁK

A körzet parancskártyák felismerhetők a rajtuk lévő ábráról: minden ilyen kártya valamilyen nyilat ábrázol, rajta egy számmal, amely megmutatja, hogy a csatátér melyik körzetében és hány egységet érint az adott parancskártya. Például: a jobb oldali parancskártyával mindhárom körzetből (balszárny, közép és jobbszárny) 2-2 egységnek adhatunk parancsot.



TAKTIKAI PARANCSKÁRTYA

A taktikai parancskártya segítségével a játékos általában utasítást adhat a csatatéren lévő bármelyik egységének (függetlenül attól, melyik körzetben tartózkodik éppen) és lehetővé teszi az egység mozgását és/vagy harcát, ha az nem ellenkezik az alapszabályokkal.

Ha egy parancskártyát nem egy meghatározott számú egységhez kell hozzárendelni, hanem a kártya szövegében az szerepel, hogy „minden parancskártyád, beleértve ezt a kártyát is”, akkor a játékos az adott parancskártyát annyi egységéhez rendelheti, ahány parancskártya éppen a kezében van (beleértve a most kijátszott kártyát is). Ha egy játékos olyan helyzetbe kerül, hogy már nincs olyan egysége, amihez a kijátszott parancskártyát hozzá tudná rendelni, hagyja ki a 2-4 fázisokat és ugorjon a kör vége fázisra.

2. FÁZIS - EGYSÉGEK UTASÍTÁSA

A parancskártya kijátszása (és felolvasása) után a játékos bejelenti, hogy a kártyán megengedettek közül melyik egységeinek ad parancsot. Az ugyanazon a mezőn álló figurák egy egységet alkotnak. Csak azok az egységek mozoghatnak, kezdeményezhetnek harcot, vagy hajthatnak végre valamilyen speciális akciót, akik parancsot kaptak. Csak egy parancs adható minden egységnek egy játékkör alatt.

Ha az egység a csatatérre három részre osztó valamelyik szaggatott vonalon áll éppen, akkor mind a középső körzetre, mind a megfelelő szárnyra vonatkozó parancskártyával is parancsot lehet nekik adni.

Ha egy kijátszott parancskártyával több egységnek is parancsot adhatna a játékos, mint ahány egysége a csatatér megfelelő körzetében van, akkor a többlet lehetőségek elvesznek.

3. FÁZIS - MOZGÁS

A bejelentett mozgásokat egymás után sorban kell a játékosnak végrehajtania úgy, hogy az egyes egységek egyben maradjanak. A játékosnak teljesen be kell fejeznie az egyik egysége mozgását, mielőtt a következőt elkezdene.

EGYSÉGEK MOZGATÁSA

- Egy egység csak egy mozgást végezhet a játékkör alatt.
- Az utasított egységet nem kötelező mozgatni, maradhat egy helyben is.
- Az egységek átmozoghatnak egyik körzetből a másikba (pl. balszárny harmadból középre).
- Egyik egység sem mozoghat a csatatér fél hatszög mezőire, amik már nem a játéktábla részei.
- Az egységet csak akkor lehet a csatatérről a bázisvonal sávjából lemozgatni, ha azt az adott forgatókönyv megengedi.
- Két egység nem lehet ugyanazon a mezőn.
- Az egység mozgásakor az egység nem mozoghat egy olyan mezőre, illetve nem mozoghat keresztül egy olyan mezőn, amit már elfoglal egy baráti, vagy ellenséges másik egység.
- Az egységet képező figurákat nem lehet külön-külön mozgatni, nekik együtt kell maradniuk, és minden esetben egységként kell mozogniuk.
- A veszteséget szenvedett egységek nem vonhatók össze más egységekkel, vagy más egységek megmaradt figuráival.
- Egyes terepviszonyok hatással lehetnek az egység mozgására, megakadályozhatják, hogy az adott egység le tudja mozogni a teljes mozgási távolságát, vagy harcolni tudjon.
- A visszavonulás során bekövetkező mozgások szabályai némileg eltérnek a fentiektől: [lásd a visszavonulás fejezetet](#).



GYALOGOS EGYSÉG MOZGATÁSA

Egy parancsot kapott gyalogos egység vagy 1 mezőt mozog és támad, vagy 2 mezőt mozog és nem támad.



egy mezőt mozog és
támad (távolsági harc)

két mezőt mozog és
nem támad

GÉPPUSKÁS ÉS AKNAVETŐS OSZTAGOK MOZGATÁSA

Az ilyen parancsot kapott osztagok csak 1 mezőt tudnak mozogni, viszont nem tudnak harcolni, ha mozogtak.

TARTALÉK TÜZÉRSÉG MOZGATÁSA

A parancsot kapott tartalék tüzérség nem mozgatható.

4. FÁZIS - HARC

Az egyes harcokat a játékos egymás után a választása szerinti sorrendben oldja meg. Egy parancsot kapott egység harcát teljesen be kell fejezni, mielőtt a következő egységre a játékos sort kerítené.

- Egy egységnek nem kötelező harcolnia, még akkor sem, ha a szomszédos mezőn ellenséges egység tartózkodik.
- Egy egység csak egy normál harcot vívhat meg egy forduló során.
- Egy egység nem támadhat, illetve nem oszthatja meg a csatakockáit több ellenséges egység között.
- Az egység veszteségei (a már elveszített figurák száma) nem befolyásolja az egység által dobható csatakockák számát. Az egység utolsó figurája is ugyanakkora harci erőt képvisel a játékban, mint egy sértetlen egység.
- Egy egység kizárólag egyféle, kiválasztott támadási módon harcolhat, még akkor is, ha képes lenne közelharcra, vagy távolsági támadásra is.

Az egységek sorrendjét az irányító játékos szabadon döntheti el, és szabadon válthat a távolsági harc és a közelharc között, amikor a következő egysége harcát oldja meg.

TÁVOLSÁGI HARC (TÜZHARC)

Ha a csatatéren egy egység valamilyen lőtávolsággal rendelkező fegyverrel támad egy ellenséges egységre, amely több, mint egy mező távolságban van tőle, akkor azt mondjuk, hogy távolsági harcot folytat az ellenséges egység ellen.

- A gyalogos egységnek, vagy géppuskás osztagnak és a célpont ellenséges egységnek lőtávolságon belül kell lennie egymástól, és a tüzelő egységnek rá kell látnia a célpontjára.
- Egy aknavetős osztagnak és a célpontjának lőtávolságon belül kell lennie egymástól, de a célpontra való rálátás ez esetben nem követelmény.
- A tartalék tüzérség esetében nincsenek sem lőtávolsági, sem rálátási korlátozások.
- Távolsági harcot nem lehet folytatni a közvetlenül szomszédos ellenséges egység ellen.
- Ha az egység mellett egy ellenséges egység van, nem folytathat távolsági harcot egy távolabbi másik ellenséges egység ellen, ehelyett a mellette lévő ellenséggel kell közelharcot vívnia.



CSATATÉREN LÉVŐ EGYSÉGEK TÁVOLSÁGI HARCÁNAK LEJÁTSZÁSA

Az aktív játékosnak az alábbi sorrendet kell követnie.

1 - A TÁVOLSÁGI HARCOT FOLYTATNI KÍVÁNÓ EGYSÉG BEJELENTÉSE

2 - LŐTÁVOLSÁG ELLENŐRZÉSE

3 - RÁLÁTÁS ELLENŐRZÉSE

4 - ESETLEGES TEREPMÓDOSÍTÓK ALKALMAZÁSA

5 - CSATAKOCKÁK SZÁMÁNAK MEGHATÁROZÁSA

6 - HARC VÉGREHAJTÁSA

7 - TALÁLATOK KISZÁMOLÁSA

8 - HQ JELZŐK BEGYŰJTÉSE

9 - VISSZAVONULÁS ALKALMAZÁSA

1 - A TÁVOLSÁGI HARCOT FOLYTATNI KÍVÁNÓ EGYSÉG BEJELENTÉSE

A játékos bejelenti, hogy melyik parancsot kapott egységével akar tüzelni.

2 - LŐTÁVOLSÁG ELLENŐRZÉSE

Ellenőrizni kell, hogy a célba vett ellenséges egység a tüzelő egység lőtávolságán belül van-e. A lőtávolság a tüzelő egység és a célpont egység közötti hatszög mezők száma (amelybe beleszámítandó a célpont egység által elfoglalt mező is, de a tüzelő egység által elfoglalt még nem).

Csak az az egység dobhat a csatakockákkal, amelynek célpontja a lőtávolságon belül van.

GYALOGOS EGYSÉG TÁVOLSÁGI HARCA

A puskával harcoló gyalogos egység lőtávolsága 4 mező:

- szomszédos mezőre nem lehet távolsági harcot folytatni, ehelyett 3 kockával dob közelharca
- két mezőnyi távolságra 2 csatakocka
- három mezőnyi távolságra 1 csatakocka
- négy mezőnyi távolságra 1 csatakocka

Egy parancsot kapott gyalogos egység mozoghat legfeljebb 1 hatszög mezőt, majd végrehathat egy távolsági támadást.



gyalogos egység lőtávolsága 4 mező

GÉPPUSKÁS OSZTAG TÁVOLSÁGI HARCA

A géppuskás osztag lőtávolsága 5 mező:

- szomszédos mezőre nem lehet távolsági harcot folytatni, ehelyett 3 kockával dob közelharca
- két mezőnyi távolságra 3 csatakocka
- három mezőnyi távolságra 3 csatakocka
- négy mezőnyi távolságra 1 csatakocka
- öt mezőnyi távolságra 1 csatakocka

A géppuskás osztag nem hajthat végre távolsági támadást, ha már mozgott ebben a körben.



GÉPPUSKÁS OSZTAGOK KERESZTTÜZE

Ha két, vagy több géppuskás osztag tüzel egy időben ugyan arra az ellenséges egységre, azt keresztműznek nevezzük. Ebben az esetben a géppuskás osztagoknak külön-külön kell meghatározni a csatakockáik számát, majd az összes csatakockát egyszerre kell elgurítani.

AKNAVETŐS OSZTAG TÁVOLSÁGI HARCA

Az aknavetős osztag lőtávolsága 6 mező:

- szomszédos mezőre nem lehet távolsági harcot folytatni, ehelyett 3 kockával dob közelharcra
- két mezőnyi távolságra 2 csatakocka
- három mezőnyi távolságra 2 csatakocka
- négy mezőnyi távolságra 2 csatakocka
- öt mezőnyi távolságra 1 csatakocka
- hat mezőnyi távolságra 1 csatakocka

Az aknavetős osztag nem hajthat végre távolsági támadást, ha már mozgott ebben a körben.



TARTALÉK TÜZÉRSÉG TÁVOLSÁGI HARCA

A tartalék tüzérség távolsági harci szabályait lásd a tartalék tüzérségről szóló fejezetben.

3 - RÁLÁTÁS ELLENŐRZÉSE

A játékosnak ez után ellenőriznie kell, hogy a tüzelő egység rálát-e a célpontjára. Egy gyalogos és géppuskás egységnek „látnia” kell a célpont egységet ahhoz, hogy rálőhessen. Ezt hívjuk „rálátásnak”.

A játékos képzeletben húzzon egy vonalat a tüzelő egység által elfoglalt mező és a célpont egység által elfoglalt mező középpontjai között. A rálátás nincs meg, ha a képzeletbeli vonalon bármiféle harci egység, vagy a rálátást akadályozó tereptárgy található. Az akadályok közé tartoznak az egységek (függetlenül attól, hogy baráti-e, vagy ellenséges), bizonyos domborzati elemek, illetve a pálya szélén lévő fél hatszögek. Az a terep, amin a célba vett egység tartózkodik, nem blokkolja a rálátást.

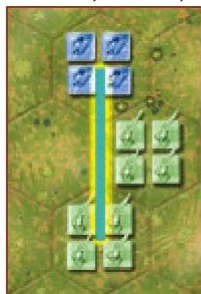


A két szélső egység rálátását blokkolja a középen lévő egység.



A támadó egység rálát (és rá is lőhet) az erdőben lévő egységre, ellenben nem lát rá a másik, erdő mögötti egységre.

Ha a képzeletbeli vonal egyik szélén helyezkednek csak el a fenti akadályok, akkor az nem blokkolja a rálátást, kivéve, ha a képzeletbeli vonal mindkét szélén vannak ilyen akadályok.



a 2 egység
rálát egymásra



mivel mindkét
oldalon akadály
van, a 2 egység
nem lát rá egymásra



a láthatóságot mindkét oldalon
blokkolja valami, ezért a
2 egység nem lát rá egymásra

Az aknavetős osztagok és a tartalék tüzérség esetén nem kell a rálátást ellenőrizni.

4 - ESETLEGES TEREPMÓDOSÍTÓK ALKALMAZÁSA

Néhány tereptípus csökkentheti a távolsági harc során eldobható csatakövek számát, ilyen például az erdő, egy épület, vagy a szögesdrót.

5 - CSATAKOCKÁK SZÁMÁNAK MEGHATÁROZÁSA

Miután a tereptípus miatti csatakövek levonás megtörtént, a játékosnak meg kell határoznia az eldobható csatakövek számát az esetleges speciális figura képességétől, a kijátszott parancskártya és/vagy a harci kártya esetleges módosítóitól függően.

6 - HARC VÉGREHAJTÁSA

A játékos dob a megállapított számú csatakövekkel, majd megoldja a dobás eredményeit.

Egyes tereptípusok védelmet nyújthatnak a célpont egységnek, kihatással lehetnek a dobás eredményére. Bővebben [lásd a terepről szóló fejezetben](#).

7 - TALÁLATOK KISZÁMOLÁSA

Az egység találatainak számát az eldobott csatakövek „robbanás” szimbólumai jelentik, illetve minden olyan „katona” szimbólum is, amit az ellenséges egységnek a terep által nyújtott módosítói nem tesznek semmissé. Bővebben [lásd a terepről szóló fejezetben](#).

A távolsági harc eredménye: minden elért találat után egy figurát kell eltávolítani az ellenséges egységből. Amikor az utolsó figura is elesik az ellenséges egységből, a tüzelő játékos egy győzelmi jelzőt tehet a saját győzelmi kártyájára. Ha több találatot ért el, mint az ellenséges egység figuráinak száma, a többlet találatoknak nincs semmi további hatása.

8 - HQ JELZŐK BEGYŰJTÉSE

A távolsági harc során a játékos annyi HQ jelzőt kap, ahány HQ szimbólumot dobott a csatakövekkel.

9 - VISSZAVONULÁS ALKALMAZÁSA

Ha a játékos a csatakövekkel zászló szimbólumot dobott, az nem okoz találatot, de eredményezheti az ellenséges egység visszavonulását. Miután az esetleges veszteségek levételre kerültek, ellenőrizni kell a megtámadott ellenséges egység morálját: [lásd a visszavonulás fejezetben](#). Néhány tereptípus lehetővé teszi a megtámadott egységnek, hogy figyelmen kívül hagyjon egy, vagy több zászló szimbólumot. Bővebben [lásd a terepről szóló fejezetben](#).

KÖZELHARC

Ha a csatateren egy közelharc fegyverrel is felszerelt egység harcol egy szomszédos mezőn lévő ellenséges egységgel, akkor azt mondjuk, hogy az egység közelharcban áll az ellenség egységgel.

- Ha az egység mellett egy ellenséges egység van, és úgy dönt, hogy harcolni fog, nem folytathat távolsági harcot egy távolabbi másik ellenséges egység ellen, ehelyett a mellette lévő ellenséggel kell közelharcot vívnia.
- Miután a játékos bejelenti, hogy melyik parancsot kapott egységei támadnak, a közelharcokat egymás után, a játékos által választott sorrendben kell megoldani.
- Egy közelharcot teljesen meg kell oldani, az esetleges térnyeréssel és bónusz közelharcokkal együtt, mielőtt a játékos egy másik egysége közelharcára térne át.
- Tekintet nélkül arra, hogy az ellenséges egységet hány saját egység tudja közelharcban megtámadni, az egyes egységek közelharcait külön-külön kell megoldani.

CSATATÉREN LÉVŐ EGYSÉGEK KÖZELHARCÁNAK LEJÁTSZÁSA

Az aktív játékosnak az alábbi sorrendet kell követnie.

1 - A KÖZELHARCOT FOLYTATNI KÍVÁNO EGYSÉG BEJELENTÉSE

2 - ESETLEGES TEREPMÓDOSÍTÓK ALKALMAZÁSA

3 - CSATAKOCKÁK SZÁMÁNAK MEGHATÁROZÁSA

4 - HARC VÉGREHAJTÁSA

5 - TALÁLATOK KISZÁMOLÁSA

6 - HQ JELZŐK BEGYŰJTÉSE

7 - VISSZAVONULÁS ALKALMAZÁSA

8 - TÉRNYERÉS ÉS BÓNUSZ KÖZELHARC

1 - A KÖZELHARCOT FOLYTATNI KÍVÁNO EGYSÉG BEJELENTÉSE

A játékosnak be kell jelentenie, hogy melyik parancsot kapott egysége melyik közvetlenül mellette álló ellenséges egységet akarja közelharcban megtámadni. Ha egy ellenséges egység áll a parancsot kapott egység szomszédos mezőjén, akkor kötelező vele közelharcot kezdeményeznie. A közelharcban eldobható csatakockák száma az egység típusától függ:

- Egy parancsot kapott gyalogos egység 3 csatakockával dob közelharcban. Az egység 1 mezőt mozoghat a közelharc támadása előtt.
- Egy parancsot kapott géppuskás, vagy aknavető osztag 3 csatakockával dob közelharcban. A géppuskás, vagy aknavető osztag nem mozoghatott a támadása előtt.

2 - ESETLEGES TEREPMÓDOSÍTÓK ALKALMAZÁSA

Néhány tereptípus csökkentheti a távolsági harc során eldobható csatakockák számát.

3 - CSATAKOCKÁK SZÁMÁNAK MEGHATÁROZÁSA

Miután a tereptípus miatti csatakocka levonás megtörtént, a játékosnak meg kell határoznia az eldobható csatakockák számát az esetleges speciális figura képességétől, a kijátszott parancskártya és/vagy a harci kártya esetleges módosítóitól függően.

4 - HARC VÉGREHAJTÁSA

A játékos dob a megállapított számú csatakockával, majd megoldja a dobás eredményeit.

Egyes tereptípusok védelmet nyújthatnak a célpont egységnek, kihatással lehetnek a dobás eredményére. Bővebben [lásd a terepről szóló fejezetben](#).

5 - TALÁLATOK KISZÁMOLÁSA

Az egység taláatainak számát az eldobott csatakockák „robbanás” szimbólumai jelentik, illetve minden olyan „katona” szimbólum is, amit az ellenséges egységnek a terep által nyújtott módosítói nem tesznek semmissé. Bővebben [lásd a terepről szóló fejezetben](#).

A legnagyobb előnye a közelharcnak, hogy minden kidobott halálfej szimbólum is egy-egy találatot okoz.

A közelharc eredménye: minden elért találat után egy figurát kell eltávolítani az ellenséges egységből. Amikor az utolsó figura is elesik az ellenséges egységből, a tüzelő játékos egy győzelmi jelzőt tehet a saját győzelmi kártyájára. Ha több találatot ért el, mint az ellenséges egység figuráinak száma, a többlet találatoknak nincs semmi további hatása.

6 - HQ JELZŐK BEGYŰJTÉSE

A közelharc során a játékos annyi HQ jelzőt kap, ahány HQ szimbólumot dobott a csatacockákkal.

7 - VISSZAVONULÁS ALKALMAZÁSA

Ha a játékos a csatacockákkal zászló szimbólumot dobott, az nem okoz találatot, de eredményezheti az ellenséges egység visszavonulását. Miután az esetleges veszteségek levételre kerültek, ellenőrizni kell a megtámadott ellenséges egység morálját: [lásd a visszavonulás fejezetben](#). Néhány tereptípus lehetővé teszi a megtámadott egységnek, hogy figyelmen kívül hagyjon egy, vagy több zászló szimbólumot. Bővebben [lásd a terepről szóló fejezetben](#).

8 - TÉRNYERÉS ÉS BÓNUSZ KÖZELHARC

TÉRNYERÉS

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

A következő helyzetek nem teszik lehetővé a győztes egység térnyerését:

- Géppuskás, vagy aknavető osztag győzött a közelharcban.
- Az egység a közelharca előtt egy olyan terep mezőre mozgott, amely megakadályozza a további mozgást, illetve térnyerést.
- Az egységre kijátszott „első csapás” parancskártya.
- Az egységre kijátszott „meglepetés támadás” harci kártya.
- Az egységre kijátszott „puskatus és bajonett” harci kártya.

BÓNUSZ KÖZELHARC

Ha egy sikeres közelharcot megvívó gyalogos egységre a „harci düh” harci kártya került kijátszásra, az feljogosítja az egységet egy második közelharci támadásra. Ez a bónusz közelharc nem kötelező, de maga a térnyerés nem jogosítja fel az egységet a bónusz közelharci támadásra. Egy egység, amely rendelkezik bónusz közelharci támadással, egy térnyerés után dönthet úgy, hogy közelharcban megtámad egy újabb, szomszédos ellenséges egységet.

Nem muszáj azzal az ellenséges egységgel harcolnia, amit az előbb visszavonulásra kényszerített, ha van mellette másik ellenséges egység is. Ha ezen bónusz közelharca során is teljesen megsemmisíti, vagy visszavonulásra kényszeríti az újabb ellenséges egységet, akkor ismét alkalmazhatja a térnyerést, és egy újabb bónusz közelharci lehetőséget kap. Néhány tereptípus, mely korlátozza a mozgást, megakadályozhat egy egységet abban, hogy bónusz közelharcot vívjon.

VISSZAVONULÁS

Mind távolsági harc, mind közelharc során, miután az összes veszteség levételre került, ellenőrizni kell a megtámadott ellenséges egység morálját. Minden kidobott zászló szimbólum után, amit a megtámadott egység nem tud figyelmen kívül hagyni, az egységnek egy mezőt kell visszavonulnia a saját bázis vonala irányába. Két zászló esetén két mezőt kell visszavonulnia, stb...

A visszavonuló egységet irányító játékos dönti el, hogy pontosan melyik mezőre vonuljon vissza az egysége, az alábbi szabályok betartása mellett:

- Az egységnek mindig a saját bázis vonala irányába kell visszavonulnia, függetlenül attól, hogy milyen irányból érte a támadás.
- Általában két lehetséges, a saját bázisa irányába eső hatszög mező közül választhat a játékos. Viszont nem választhatja a blokkolt, már elfoglalt, vagy járhatatlan mezőket.

- Az egység soha nem vonulhat vissza oldal irányba.
- Az egység soha nem vonulhat vissza a pálya szélén lévő fél hatszögekre.
- Az egység soha nem vonulhat vissza egy olyan mezőre, ahol már van egy másik egység (függetlenül attól, hogy az baráti, vagy ellenséges).
- A terepnek nincs hatása a visszavonulásra, épp ezért a visszavonuló egység simán átvonulhat például erdőn, épületen, romon, szögesdróton megállás nélkül. Azonban járhatatlan terepre, illetve járhatatlan terepen keresztül nem vonulhat vissza.
- Ha az egység nem tud visszavonulni, mert minden lehetséges mező foglalt, vagy járhatatlan, akkor annyi találatot kap (annyi figurát kell leszedni az egységből), ahány mezőt nem tudott visszavonulni.
- Ha az egység nem tud visszavonulni, mert már a saját bázis vonalán áll, akkor annyi találatot kap (annyi figurát kell leszedni az egységből), ahány mezőt nem tudott visszavonulni.



A támadó egység egy katonát, egy zászlót és egy HQ szimbólumot dobott: a megtámadott egység 1 figura elvesztése után 1 mezőt vonul vissza, a 2 lehetséges irányba (a támadó 1 HQ jelzőt is kap).



Mivel itt egy saját egysége útban van, a megtámadott csak 1 lehetséges mezőre tud visszavonulni. Ha ez a mező is blokkolva lenne, a megtámadott egység helyben marad, de összesen 2 figura veszteséget szenvedne el.

MORÁL TÁMOGATÁS

Néhány tereptípus, vagy kijátszott harci kártya lehetővé teszi, hogy a megtámadott egység figyelmen kívül hagyjon egy, vagy több csatakockán kidobott zászló szimbólumot. Bővebben lásd a terepről szóló fejezetben.

Ha az egység figyelmen kívül hagyhat egy, vagy több kidobott zászló szimbólumot, akkor azt minden alkalommal megteheti, amikor megtámadják. Az egység irányítója azonban dönthet úgy, hogy nem akarja figyelmen kívül hagyni az egyik, vagy akár az összes kidobott zászló szimbólumot, és inkább visszavonul az egységével. Minden olyan zászló szimbólum után, amit az irányító játékos nem akart figyelmen kívül hagyni, a megtámadott egység a normál visszavonulás szabályai szerint egy-egy mezőt vonul vissza.

5. FÁZIS - KÖR VÉGE

Miután az aktív játékos az összes lehetséges mozgását és harcát lejátszotta, eldobja a kijátszott parancskártyáját, majd húz helyette egy újat a pakliból. Ez után a választása szerint vagy felhúzz egy harci kártyát is, vagy elvesz a közös készletből 2 HQ jelzőt.

Ha a játékos nem játszott ki harci kártyát a saját köre alatt, akkor most eldobhat a kezéből maximum egy harci kártyát, majd elvehet 1 HQ jelzőt érte a közös készletből. A játékos nem húzhat új harci kártyát, ha a kártya már meghaladná a kezében tartható kártyák maximális számát.

Ha a parancskártya pakli, vagy a harci kártya pakli kifogy, össze kell keverni a megfelelő eldobott lapokat, és egy új paklit kell belőlük készíteni. Miután az aktív játékos húzott egy parancskártyát, majd vagy még egy harci kártya is húzott vagy elvett 2 HQ jelzőt, a játékos köre véget ér.

Megjegyzés: az a játékos, aki a saját, vagy ellenfele köre alatt játszott ki egy harci kártyát, az nem húzhat azonnal új harci kártyát, vagy HQ jelzőt. Erre csak akkor van lehetősége, ha aktív játékosként a saját körének van éppen vége.

HQ JELZŐK

A HQ jelzők a játék kezdetén egy közös készletben vannak a csatatér tábla mellett. A játék során mindkét játékos a saját begyűjtött HQ jelzőit saját maga előtt, a saját készletében tartja. A HQ jelzők aktuális száma nyilvános az egész játék alatt.

A HQ TARTALÉKOK KEZELÉSE ÉS FELTÖLTÉSE

Akár a játékos kezében lévő parancskártyák, akár a harci kártyák, a HQ jelzők is legalább olyan fontosak. Épp ezért mindkét játékosnak gondosan ügyelnie kell rá, hogy mindig megfelelő tartaléka legyen a HQ jelzőkből, hogy a lehető legjobb időpontban kijátszott harci kártyájuk költségeit meg tudják fizetni, vagy igénybe tudják venni a saját tartalék tüzéségüket.

Nincs korlátozva, hogy egy játékosnak hány HQ jelzője lehet a saját tartalékában. Ugyanakkor ha a közös HQ jelző készlet kifogy, addig nem lehet újabb HQ jelzőket szerezni, amíg a közös készlet fel nem töltődik. Ebben az esetben azok az akciók, amik normál esetben HQ jelzőt adnának a játékosnak, amíg nem töltődik fel a közös készlet, semmit nem adnak neki.

A játékos az alábbi néhány módon szerezhetnek HQ jelzőket:

- Néhány HQ jelzőt kapnak a játékosok a játék elején, az éppen játszott forgatókönyvben írtak szerint.
- A köre végén az aktív játékos elvehet 2 HQ jelzőt ahelyett, hogy húzna egy harci kártyát.
- A köre végén az aktív játékos (ha nem játszott ki harci kártyát a körében) eldobhat a kezéből egy harci kártyát, és cserébe elvehet 1 HQ jelzőt.
- Bizonyos harci kártyák is adhatnak HQ jelzőket.
- A játékos HQ jelzőhöz juthat minden támadása során, amikor a csatakockákkal HQ szimbólumot dob.

Megjegyzés: ha a játékosnak a játék közben a harcon kívül más alkalommal kell dobnia a csatakockával (például a szögesdrót célzásakor), akkor hiába dob HQ szimbólumot a kockával, ez esetben nem jut HQ jelzőhöz.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZELEM

A játékosok felváltva játsszák le a saját köreiket, amíg egyikük nem teljesíti az aktuális forgatókönyv összes győzelmi feltételét. A játék abban a pillanatban ér véget, amikor az egyik játékos összegyűjti a szükséges számú győzelem jelzőt, függetlenül attól, hogy ez kinek a körében, vagy melyik játékfázisban következik be.

A játékos a játék során számos módon szerezhet győzelmi jelzőt. Ennek leggyakoribb formája, ha teljesen megsemmisít egy ellenséges egységet (annak utolsó figurája is levételre kerül), ekkor elvesz egy győzelmi jelzőt a készletből.

- Egy géppuskás osztagból mindig a fegyvert kezelő figura marad meg utoljára, és ha ez is levételre kerül, akkor tekinthető az osztag megsemmisítettnek.
- Egy aknavető osztagból mindig a fegyvert kezelő figura marad meg utoljára, és ha ez is levételre kerül, akkor tekinthető az osztag megsemmisítettnek.
- Egy speciális figurát is tartalmazó egység esetén, ha az utolsó normál figura eltávolításra kerül, a speciális figurát is le kell venni és az egységet megsemmisítettnek kell tekinteni.

Az aktuális forgatókönyv megfogalmazhat olyan konkrét célokat is (mint például egy adott árokszakasz elfoglalása, vagy egy bizonyos terep hatszög mező birtoklása), amiért bizonyos számú győzelmi jelző kapható.

KONKRÉT CÉLOKÉRT KAPHATÓ GYŐZELMI JELZŐK

IDEIGLENES JUTALOM

A forgatókönyvben leírt adott terep mezőre letett győzelmi jelzőt azonnal megkapja a megfelelő (a jelzőn látható szimbólummal megjelölt) játékos, amint egy egysége az adott mezőt el tudja foglalni. Ez mindaddig az ő győzelmi jelzői közé számít, amíg az adott mezőt az egysége meg is tudja tartani. Ha a mezőt őrző egysége bármilyen okból kivonul erről a mezőről (mozgás, visszavonulás, vagy az egység megsemmisülése miatt), a jelző azonnal elvész.

KÖR ELEJI IDEIGLENES JUTALOM

Mint **ideiglenes jutalom**, de a játékosnak valamelyik köre elején kell a célmezőt birtokolnia. Ha ez nem sikerül, mert az egysége kivonul a mezőről, a jelző azonnal elvész.

Az **ideiglenes jutalom** és a **kör eleji ideiglenes jutalom** szabályait lehet egy mezőcsoportra is alkalmazni (például egy lövészárkok vonal, egy erdős terület, vagy egy több mezőből álló dombvidék). Ha a megfelelő játékos elfoglalja az adott mezőcsoport bármelyik mezőjét, azonnal megkapja a győzelmi jelzőt. Ha nem marad a játékosnak egyetlen egysége sem az adott mezőcsoporton, mert az utolsó is bármilyen okból kénytelen volt kivonulni ezekről a mezőkről (mozgás, visszavonulás, vagy az egység megsemmisülése miatt), a jelző azonnal elvész.

KÖR ELEJI TÚLERŐ JUTALMA

A forgatókönyvben leírt adott mezőkre (például egy több mezőből álló dombvidékre) letett győzelmi jelzőt minden játékkör elején arra az oldalára kell fordítani, és annak a játékosnak a győzelmi jelzői közé kell beszámítani, aki éppen túlerőben van a célmezőkön. A túlerő ebben az esetben azt jelenti, hogy a célmezők közül több mezőt foglalnak el az egységei, mint ellenfele. Ha az egyik játékosnak csak az egyik célmezőn van egysége, de ellenfelének egyáltalán nincs ott egysége, a játékos már túlerőben lévőknek számít. Ha a túlerő bármilyen okból megszűnik (mozgás, visszavonulás, vagy megsemmisülése miatt), a jelző azonnal elvész.

VÉGLEGES JUTALOM

A forgatókönyvben leírt adott terep mezőre letett győzelmi jelzőt azonnal megkapja a megfelelő (a jelzőn látható szimbólummal megjelölt) játékos, amint egy egysége az adott mezőt el tudja foglalni. Ez a győzelmi jelző ettől kezdve már nem veszhet el, megmarad az adott játékosnál, függetlenül attól, hogy mi történik a célmezőt elfoglaló egységével a későbbiekben.

KÖR ELEJI VÉGLEGES JUTALOM

A forgatókönyvben leírt adott terep mezőre letett győzelmi jelzőt azonnal megkapja a megfelelő (a jelzőn látható szimbólummal megjelölt) játékos, amint a saját köre elején az adott mezőn az ő egyik egysége tartózkodik. Ez a győzelmi jelző ettől kezdve már nem veszhet el, megmarad az adott játékosnál, függetlenül attól, hogy mi történik a célmezőn lévő egységével a későbbiekben.

ÁTTÖRÉS JUTALMA

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

A játékos egységei nem hagyhatják el a csatateret, ha éppen a „hátra arc és futás!” parancskártyát játszotta ki.

SÜRGETŐ IDŐ JUTALMA

Ha az adott forgatókönyvben a sürgető idő szabályai élnek a támadó játékosra, amikor a védekező játékos kijátszik egy „felderítés a balszárnyon (középen, vagy jobbszárnyon)” parancskártyát, kaphat egy végleges győzelmi jelzőt ahelyett, hogy a köre végén felhúzna 2 parancskártyát. Ha az így megkapott győzelmi jelző lenne az utolsó, amivel a védekező játékos megnyerné a játékot, nem választhatja ezt a lehetőséget.

SPECIÁLIS FIGURÁK

A speciális figurákat egy-egy egységhez lehet hozzárendelni, ami lehetővé teszi, hogy a kibővített egység egy, vagy több speciális akciót hajtson végre. Az alapjáték mindkét seregéhez 3-3 speciális figurának számító kézígránátost adtunk.

- A speciális figurával megerősített egységek saját jelölést kapnak a forgatókönyvekben.
- Amikor egy speciális figurát kell feltenni a csatatér táblára, egyszerűen tedd a figurát az egységet alkotó többi figura közé, ugyan arra a mezőre.
- A speciális figurákat a forgatókönyvek térképein a figura nevével, és egyedi szimbólummal ellátott színes, osztott négyzet jelöli (az alapjátékban ezek a „bomber” jelölésű négyzetek).
- A speciális figurának együtt kell mozognia azzal az egységgel, amihez hozzá lett rendelve.
- A speciális figura nem csatlakozhat másik egységhez.
- A speciális figurát nem lehet veszteségként levenni.
- Ha az utolsó „normál” figura is lekerül egy egységből veszteségként, akkor el kell távolítani a speciális figurát is vele együtt, és ezzel az egész egységet megsemmisítettnek kell tekinteni.

A KÉZIGRÁNÁTOS FIGURA SPECIÁLIS AKCIÓJA

- A kézígránátos figurát csak gyalogos egységhez lehet hozzárendelni.
- Ha a kézígránátos figurát is tartalmazó gyalogos egység 2 mező távolságban folytat távolsági harcot, akkor a csataköck halálfeje oldala is 1 találatot jelent (amúgy semmit).
- Ha a kézígránátos figurát is tartalmazó gyalogos egység közelharcot folytat, akkor +1 (azaz, immár 4) csataköckével dobhatnak.

A fordító megjegyzése: talán egyszerűbb, hogy ha egy kézígránátos figurát is tartalmazó gyalogos egység 3 gyalogos figurából és a kézígránátosból áll. Ez esetben a kézígránátos figurát kell utolsóként eltávolítani és ezzel az osztag megsemmisül.

TARTALÉK TÜZÉRSÉG

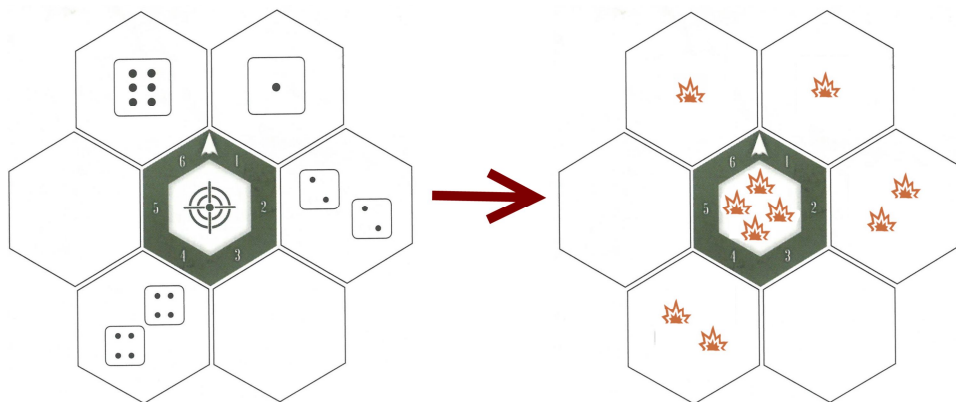
A játékosok tartalék tüzéréjét nem figurák jelképezik, hanem különböző számmal ellátott, téglalap alakú jelzők, amiket a játékosok a csatatér széle közelébe tettek. A jelzőkön lévő számok összege mutatja meg a teljes tartalék tüzéréség erejét az adott összecsapásban. Az éppen játszott forgatókönyv részletezi, hogy melyik játékos félnek éppen mekkora erejű a tartalék tüzérése.

- A játékosok tartalék tüzérése nem csatatéri egység, ezért csak távolsági harcra lehet őket utasítani.
- Egy parancsot kapott tartalék tüzérésegnak nincs lőtávolsági, vagy rálátási korlátozása.
- A tartalék tüzérésegnak a játékos akkor is parancsot adhat, ha abban a körben a „tüzérésegi bombázás” taktikai parancskártyát játszotta ki és célpontul bármelyik csatatéren lévő ellenséges egységet választotta.
- A tartalék tüzérésegnak parancsot lehet adni bármelyik parancskártya körzetével, kivéve, ha a parancskártya csak kifejezetten csatatéri egységekre vonatkozik.
- A tartalék tüzérésszel a kijátszott parancskártyán szereplő körzetben lévő ellenséges egységet, vagy mezőt kell megcélózni.
- A tartalék tüzéréség ütegei nem lehetnek normál támadás célpontja, sem egy csatatéri egység, sem az ellenfél tartalék tüzérése által.

Kulcsszabály: ha a tartalék tüzéréség parancsot kap, akkor mindig a legelől lévő ellenséges egységet kell támadnia.

TARTALÉK TÜZÉRSÉG TÁVOLSÁGI HARCA

Amikor a tartalék tüzéség parancsot kap, a játékosnak a célzás sablont kell használnia. A célzás sablont a célmező fölé kell tenni úgy, hogy a rajta lévő nyíl az ellenfél bázis vonala felé mutasson.



Annak érdekében, hogy a játékos megállapítsa, hogy a kilőtt tüzéségi lövedék hol fog becsapódni (hova fog szóródni), bizonyos számú (d6) célzáskockával kell dobni. A célzáskockák számát a játékos által erre az akcióra elköltött HQ jelzőinek száma adja meg. A maximálisan elkölthető HQ jelzők száma a játékos saját tartalék tüzéségének erejével egyenlő. **Például: ha a játékos tartalék tüzéségének 6-os az ereje, elköltheti a maximálisan megengedett 6 HQ jelzőjét ahhoz, hogy 6 célzáskockával dobjon.**

A játékos dob a célzáskockákkal, majd a kapott számokat megkeresi a célzás sablonon. A kockákat a sablon által mutatott szomszédos mezőkre kell letennie (lásd a fenti ábrát). Amennyiben több kocka kerül ugyan arra a mezőre, akkor azokat úgy kell venni, mintha ugyanannyi gránát csapódott volna be az eredeti célmezőbe is (abba a mezőbe, ami fölé a célzás sablont a játékos tette).

Annak érdekében, hogy a játékos megállapítsa, mi lett a tartalék tüzéség bombázásának eredménye, csataköckával dob minden olyan mező után, amire letett egy, vagy több célzáskockát, illetve (ha legalább két azonos kockát dobott), akkor az eredeti célmező után is.

Az 1. irányba lévő mezővel elkezdve, az óramutató járása irányába haladva, minden célzáskockás mező után a játékos annyi csataköckával dob, ahány célzáskocka került arra a mezőre. Az eredeti célmezőre csak akkor dob csataköckával, ha legalább két egyforma célzáskockát dobott. Ekkor annyi csataköckával dob, ahány azonos célzáskockát dobott összesen. **Például: a fenti példában 6 célzáskockával dobott a játékos. A dobásai eredménye: 1, 2, 2, 4, 4 és 6. A célzáskockákat a célzás sablon által mutatott környező mezőkre teszi. Az 1-es és 6-os irányba lévő mezőkre 1-1 csataköckával dob, a 2-es és 4-es irányban lévő mezőkre 2-2 csataköckával. Mivel mind a 2-es, mind a 4-es irányba 2-2 célzáskocka is került, így az eredeti célmezőre összesen 4 csataköckával fog dobni.**

Minden mezőre külön-külön kell meghatározni az okozott találatokat és visszavonulásokat, a normál szabályok szerint. Ha az adott célzáskockás mezőn sem egység, sem szögesdrót akadály sincs, akkor nem kell arra a mezőre csataköckával dobni.

TARTALÉK TÜZÉRSÉG TALÁLATAI ÉS VISSZAVONULÁS

Az eredeti célmezőn minden „robbanás” és „halálfej” szimbólum, illetve minden olyan „katona” szimbólum is, amit az ellenséges egységnek a terep által nyújtott módosítói nem tesznek semmissé, 1 találatot okoz. **Lásd a terep szabályokat.**

Az eredeti célmező körüli minden célzáskockás mezőn, minden „robbanás” szimbólum, illetve minden olyan „katona” szimbólum is, amit az ellenséges egységnek a terep által nyújtott módosítói nem tesznek semmissé, 1 találatot okoz. **Lásd a terep szabályokat.**

Minden elért találat után egy figurát le kell venni az ott lévő egységből (függetlenül attól, hogy baráti, vagy ellenséges egységről van-e szó). Amikor az utolsó ellenséges figura is eltávolításra kerül az adott egységből, a játékos 1 győzelmi jelzőt tehet a győzelmi kártyájára. Ha több találatot ért el, mint ahány figura van, a többlet találatok elvesznek.

A játékos annyi HQ jelzőt kap, ahány HQ szimbólumot dobott.

Ha a játékos a csatakockákkal zászló szimbólumot dobott, az nem okoz találatot, de eredményezheti az ellenséges egység visszavonulását. Miután az esetleges veszteségek levételre kerültek, ellenőrizni kell a megtámadott ellenséges egység morálját: [lásd a visszavonulás fejezetben](#). Néhány tereptípus lehetővé teszi a megtámadott egységnek, hogy figyelmen kívül hagyjon egy, vagy több zászló szimbólumot. Bővebben [lásd a terepről szóló fejezetben](#).

A TARTALÉK TÜZÉRSÉG ÁLTAL LÉTREHOZOTT AKNAKRÁTEREK

Ha három, vagy több célzaskocka került egy mezőre, akkor egy akna kráter jelzőt kell tenni az eredeti célmezőre (kivéve, ha már eleve volt rajta egy). Ebben az esetben a pusztító bombázás miatt az eredeti célmező csatakocka dobásai során minden terep védelmi módosítót figyelmen kívül lehet hagyni, és minden csatakocka szimbólum találatnak számít. [Például: 4 kockával dob a játékos a tartalék tüzérség bombázására. A dobások eredményei: 1, 4, 4 és 4. A kockákat a célzássablon által mutatott környező mezőkre kell tenni. Mivel 3 kockával is 4-est dobott a játékos, ez egy pusztító telitalálatot eredményez az eredeti célmezőn. Három csatakockával kell dobni, ami 3 módosítatlan találatot eredményez, majd az esetleges veszteségek eltávolítása után egy akna kráter jelzőt is le kell tenni az eredeti célmezőre \(ha még nem volt ott eddig\).](#)

HARCI KÁRTYÁK

A játékos legértékesebb eszközei a kezében lévő harci kártyák és a begyűjtött HQ jelzők. Ezek a kártyák jelképezik a játékban a különböző katonai akciókat, az első világháború eseményeit és az egységek képességeit. Ezek a kártyák hátráltathatják az ellenséget, fejleszthetik a saját egységeket, vagy azonnal megváltoztathatják a csata egy szakaszát.

Mindkét játékos maximum 5-5 harci kártyát tarthat a kezében, kivéve ha az adott forgatókönyv másképp nem rendelkezik. A játékos nem húzhat új harci kártyát, ha a felhúzendő kártya meghaladná a maximális kézben tartható lapszámát.

Minden harci kártya a következő adatokat tartalmazza:



- **Név:** a harci kártya neve (a példakártya esetén: „rajtaütés egy lövészárkon”).
- **Költség:** a játékosnak ennyi HQ jelzöt kell befizetnie a saját készletéből a közös készletbe, hogy a harci kártyát játékba hozhassa (a példakártya esetén: 3-at). A HQ jelző a szó legszorosabb értelmében a harci kártya akciójának, és speciális akciójának üzemanyaga. Néhány harci kártya költsége nulla.
- **Fázis:** ez ismerteti, hogy a játékos melyik játékfázisban játszhatja ki az adott harci kártyát. (A példakártyát a parancskártyával egy időben kell játékba hozni.)
- **Célpont:** a kártya ezen szövegrésze részletezi a kártya hatásának célpontját, kedvezményezettjét, illetve itt írja, ha a kártya területre hat. (A példakártyának egy parancsot kapott gyalogos egység a célpontja.)
- **Hatás:** ismerteti a kártya speciális hatását, illetve az alkalmazandó speciális szabályokat.

A játékosoknak figyelembe kell venniük egy sor egyszerű, de rendkívül fontos szabályt, amikor kijátszanak egy harci kártyát:

- A harci kártya csak abban a fázisban játszható ki, amit a kártya jelez. Néhány harci kártya kijátszható az ellenfél harci körében is, reagálva valamilyen akciójára, vagy egy kijátszott harci kártyájára.
- Amikor a játékos egy harci kártyát játszik ki, azt a játék megfelelő fázisában a kezéből maga elé fekteti (esetleg az ellenfele valamelyik akciójára való reakcióként), majd hangosan felolvassa a kártya szövegét.
- Ahhoz, hogy a harci kártyát ki tudja játszani, a játékosnak azonnal meg kell fizetnie annak minden HQ jelző költségét (a saját készletéből annyi HQ jelzöt kell visszatennie a közös készletbe amennyi a kártya költsége). A kártya költségének be nem fizetése esetén a kártya hatása nem érvényesül.
- A játék vége fázisban a kijátszott harci kártyát a harci kártya pakli mellett kialakított dobó pakli tetejére kell eldobni, képpel felfelé.
- Egy játékos maximum egy harci kártyát játszhat ki a saját körében, illetve maximum egy harci kártyát játszhat ki az ellenfele körében.
- Abban az esetben, ha két egymás után kijátszott harci kártya hatása ellentmond egymásnak, a később kijátszott harci kártya semlegesíti a korábban kijátszott kártya hatását.
- Abban az esetben, ha a harci kártya hatása ellentmond a szabálykönyvben leírtakkal, mindig a harci kártyán szereplő szabályok érvényesek. A terep mozgás- és harckorlátozó hatása azonban mindig érvényben lesz, kivéve ha erre a harci kártya leírása konkrétan ki nem tér.

HARCI KÁRTYÁK FÁZISA ÉS HATÁSA

Játékba hozatalának fázisa: a parancskártyával egyszerre (a harci kártyát a parancskártya kijátszásával egy időben kell kijátszanod).

ELŐRETÖRÉS A GYŐZELEMÉRT (ADVANCE OVER THE TOP)

Közvetlenül azután, hogy egy parancsot kapott egységed mozgott, dobj 2 csatakockával. Az egység további 1-1 mezőt tud mozogni, minden kidobott katona szimbólum után. Az egység a mozgása végén csak akkor tud támadni, ha az alapmozgása ezt megengedte neki. (3 kártya)

ZÁRÓTŰZ (BOX BARRAGE)

A köröd során a parancsot kapott tartalék tüzérséged figyelmen kívül hagyja az összes terep okozta csatakocka csökkentést. Ezen felül minden halálfej szimbólum is 1-1 találatot okoz, valamint a zászló szimbólumokat nem lehet semmilyen módon semlegesíteni. (2 kártya)

KÉMELHÁRÍTÁS (COUNTER INTELLIGENCE)

Húzz fel egy eldobott harci kártyát a kezébe. A felhúzott kártyát a szabályoknak megfelelően, HQ jelzőkért cserébe kijátszhatod még ebben a körödben, de el is teheted egy későbbi körre. (1 kártya)

HARCI KÁRTYA KÉMLELÉSE (COMBAT CARD ESPIONAGE)

Véletlenszerűen húzz 3 harci kártyát az ellenfeled kezéből. Egyet adj neki vissza, a többit pedig dobd el. (1 kártya)

GÁZTÁMADÁS (GAS ATTACK)

Azok az ellenséges egységek, akiket a körödben tűzharcban megtámadtál, semmilyen módon nem hagyhatják figyelmen kívül a zászló szimbólumokat. (1 kártya)

GÉPPUSKA ZÁRÓTŰZ (MACHINE GUN BARRAGE)

Minden parancsot kapott géppuskás osztag kétszer támadhat ebben a körben (akár tűzharcban, akár közelharcban), valamint minden támadásukhoz +1 csatakockát is kapnak. A géppuskás egység nem mozoghat, vagy törhet előre a körében. (3 kártya)

MATA HARI KÉMNŐ (MATA HARI SPY)

Véletlenszerűen húzz 3 harci kártyát az ellenfeled kezéből. Egyet adj neki vissza, a többit pedig dobd el. Ettől kezdve az ellenfeled maximálisan kezében tartható harci kártyáinak száma 1-el csökken. (1 kártya)

HÍRVIVŐ GALAMBOK (MESSENGER PIGEONS)

További 1-1 egységednek adhatsz parancsot a megengedett csatatéri körzetekben, ha felderítés, puhatolódzás, vagy támadás (Recon, Probe, Attack) parancskártyát játszottál ki. (1 kártya)

FELCSER (PHYSICIAN)

Az egységedbe visszatehetsz 1-1 figurát minden elköltött HQ jelződ után. Az egységben nem lehet több figura, mint a játék kezdetén. (1 kártya)

RAJTAÜTÉS EGY LÖVÉSZÁRKON (TRENCH RAID)

A rajtaütésre utasított egységed mozoghat 4 mezőt és közelharcolhat +1 csatakockával ebben a körben. Miután az egység esetleg harcolt, majd előretört (ha tudott), választhat, hogy az új mezőn marad-e, vagy visszavonul a kiindulási mezőjére. Az egység figyelmen kívül hagyja az összes mozgást csökkentő terepet, de járhatatlan terepen keresztül nem mozoghat. A terep csatkorlátozásai továbbra is érvényesek.

Ha a rajtaütést végrehajtó egységet a célpont egység visszavonulásra kényszeríti, akkor harc nélkül vissza kell vonulnia. Ez lehet az előző mező, vagy a kiinduló mezőjük is. Ha a kiinduló mezőjüket idő közben elfoglalják, oda nem vonulhat vissza. Egy parancsot kapott géppuskás, vagy aknavető osztag 3 mezőt mozog, és nem harcol, vagy két mezőt mozog és harcol. (1 kártya)

RÖVID UTÁNPÓTLÁS (SHORT SUPPLY)

Válassz ki egy ellenséges, vagy saját egységet bármelyik körzetben. Az egységet irányító játékos ez után kiválaszt egy üres mezőt ugyan ebben a körzetben az bázis során, majd oda teszi át a kiválasztott egységet. Az egység nem harcolhat ebben a körben. (1 kártya)

HORDÁGYVIVŐ (STRETCHER BEARER)

Válassz egy ellenséges, vagy saját egységet bárhol a csatatéren. Ezt az egységet el kell távolítani a csataterről. Az eltávolított egység után nem kap győzelmi jelzőt az ellenfél játékos. (1 kártya)

TAKTIKUS (TACTICIAN)

Változtasd meg a kijátszott parancskártyádon szereplő körzetet egy másik körzetre. (1 kártya)

HÁROM AZ IGAZSÁG (THREE ON A MATCH)

Dobj 1 csatakockával a célpontra. Minden katona, vagy robbanás szimbólum 1 találatot okoz a célpontnak. (1 kártya)

AKNAVETŐ ZÁRÓTŰZ (MORTAR BARRAGE)

Minden parancsot kapott aknavető osztag kétszer hajthat végre távolsági támadást ebben a körben, valamint minden támadásukhoz +1 csatakockát is kapnak. (2 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: egy sikeres közelharc támadás után.

HARCI DŰH (BATTLE FURY)

Egy sikeres közelharc után, amelyben az ellenséges egység megsemmisült, vagy visszavonult, a célpont egység teret nyerhet, majd egy bónusz közelharc támadást hajthat végre, +1 csatakockával. Ha a célpont egység a bónusz közelharc támadással is megsemmisít egy ellenséges egységet, vagy visszavonulásra kényszeríti, akkor ismét teret nyerhet, és egy második bónusz közelharc támadásra lesz jogosult. (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: miután egy ellenséges egység sikeres távolsági támadást hajtott végre.

TESTPÁNCÉL (BODY ARMOUR)

A célpont semlegesíti a csatakockákon kidobott összes katona szimbólumot. (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: miután egy ellenséges egység sikeres közelharc támadást hajtott végre.

PUSKATUS ÉS BAJONETT (BUTT & BAYONET)

Ha a védekező egységed nem semmisült meg, vagy nem vonult vissza a közelharc során, akkor vissza támadhat az őt megtámadó egységre +1 csatakockával. (5 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: mielőtt az egységed támadást hajtana végre.

TETVEK (LICE)

Tetvek támadják a célpont egységet. A célpont egység nem hagyhatja figyelmen kívül semmilyen módon a csatakockákkal kidobott zászló szimbólumokat. (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: mielőtt az egységed a közelharc támadására dobna.

KÉZIGRÁNÁT (HAND GRENADE)

Az egység +2 csatakockával dob közelharc támadást. (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: reakcióképpen az ellenfél játékba hozott parancskártyájára.

TARTANI MINDENÁRON (HOLD AT ALL COSTS)

A célpont egység minden csatakockán kidobott zászló szimbólumot figyelmen kívül hagyhat ebben a körben. (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: reakcióképpen az ellenfél játékba hozott parancskártyájára.

ELVESZETT FUTÁR (LOST MESSENGER)

Az ellenfeled parancsa nem ér el a vonalakig. Ellenfeled minden körzetből egyel kevesebb egységnek adhat parancsot, mint amennyit a kijátszott parancskártyája megengedne. Ellenfeled nem használhatja a tartalék tűzértségét ebben a körben. Ha ellenfeled harci kártyát is játszott ki, akkor azt most vissza kell vennie a kezébe (az elköltött HQ jelzőit visszakapja a közös készletből). (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: amikor HQ jelzőt kapnál a köröd végén.

FEJLETT LOGISZTIKA (IMPROVED LOGISTICS)

4 HQ jelzőt kapsz 2 helyett a köröd végén. (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: ami után egy ellenséges egység tűzharcban megtámadta egy egységedet.

TÜZET VISZONOZZ! (RETURN FIRE)

Ha a tűzharcban megtámadott védekező egységed nem semmisült meg, vagy nem kellett visszavonulnia, végrehajthat egy távolsági támadást az őt tűzharcban megtámadó osztag ellen, +2 csatakockával. Az ellenséges egységnek lőtávolságban kell lennie, és rá kell látnia, valamint nem lehet más ellenséges egység a védekező egységeddel szomszédos mezőn. (2 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: mielőtt ellenfeled tartalék tüzésére dobna a találatokra.

LÖVEDÉK HIÁNY (SHELL SHORTAGE)

Az ellenfeled 2 célzaskockával kevesebbel dob a tartalék tüzésére támadásakor. (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: mielőtt ellenfeled közelharcit dobást hajtana végre.

RAJTAÜTÉS (SURPRISE AMBUSH)

A célpont egységed támad elsőként +1 csatakockával. Ha az ellenséges egység nem semmisült meg, vagy nem vonult vissza, akkor végrehajtja az eredetileg tervezett közelharcit támadását.

Játékba hozatalának fázisa: miután az ellenfél mozgatná egy katonai egységet.

LÖVÉSZÁROK-KÖR (TRENCH FOOT)

Az ellenséges egység nem tud mozogni és harcolni ebben a körben. Az egységet vissza kell tenni a kiinduló mezőjére. (1 kártya)

Játékba hozatalának fázisa: egy egység mozgatása után.

DRÓTVÁGÓK (WIRE CUTTERS)

Egy szögesdrót jelzős mezőn álló gyalogos egység eltávolíthatja a szögesdrót jelzőt, és még harcolhat is ebben a körben. (1 kártya)

PARANCSKÁRTYÁK

KÖRZETKÁRTYÁK (40 KÁRTYA)

A körzetkártyák segítségével lehet a csatatér egyes körzeteiben (balszárny, közép, vagy jobbszárny) parancsot adni bizonyos számú egységnek. A parancsot kapott egységeket ezekkel a kártyákkal lehet mozgatni és/vagy harcolni velük.

FELDERÍTÉS A BALSZÁRNYON (RECON LEFT)

Adj parancsot 1 balszárnynon lévő egységednek. A köröd végén 2 parancskártyát húzz fel 1 helyett, válassz közülük egyiket, és dobd el, a másikat vedd a kezvedbe. Ezt nem teheted meg, ha győzelmi jelzőt kaptál a köröd végén, ilyenkor csak 1 parancskártyát húzhatsz. (2 kártya)

FELDERÍTÉS KÖZÉPEN (RECON CENTRE)

Adj parancsot 1 középen lévő egységednek. A köröd végén 2 parancskártyát húzz fel 1 helyett, válassz közülük egyiket, és dobd el, a másikat vedd a kezvedbe. Ezt nem teheted meg, ha győzelmi jelzőt kaptál a köröd végén, ilyenkor csak 1 parancskártyát húzhatsz. (2 kártya)

FELDERÍTÉS A JOBBSZÁRNYON (RECON RIGHT)

Adj parancsot 1 jobbszárnynon lévő egységednek. A köröd végén 2 parancskártyát húzz fel 1 helyett, válassz közülük egyiket, és dobd el, a másikat vedd a kezedbe. Ezt nem teheted meg, ha győzelmi jelzőt kaptál a köröd végén, ilyenkor csak 1 parancskártyát húzhatsz. (2 kártya)

PUHATOLÓDZÁS A BALSZÁRNYON (PROBE LEFT)

Adj parancsot 2 balszárnynon lévő egységednek. (3 kártya)

PUHATOLÓDZÁS KÖZÉPEN (PROBE CENTRE)

Adj parancsot 2 középben lévő egységednek. (4 kártya)

PUHATOLÓDZÁS A JOBBSZÁRNYON (PROBE RIGHT)

Adj parancsot 2 jobbszárnynon lévő egységednek. (3 kártya)

TÁMADÁS A BALSZÁRNYON (ATTACK LEFT)

Adj parancsot 3 balszárnynon lévő egységednek. (3 kártya)

TÁMADÁS KÖZÉPEN (ATTACK CENTRE)

Adj parancsot 3 középben lévő egységednek. (4 kártya)

TÁMADÁS A JOBBSZÁRNYON (ATTACK RIGHT)

Adj parancsot 3 jobbszárnynon lévő egységednek. (3 kártya)

ROHAM A BALSZÁRNYON (ASSAULT LEFT)

Adj parancsot MINDEN balszárnynon lévő egységednek. (2 kártya)

ROHAM KÖZÉPEN (ASSAULT CENTER)

Adj parancsot MINDEN középben lévő egységednek. (2 kártya)

ROHAM A JOBBSZÁRNYON (ASSAULT RIGHT)

Adj parancsot MINDEN jobbszárnynon lévő egységednek. (2 kártya)

ERŐLTETETT FELDERÍTÉS (RECON IN FORCE)

Adj parancsot MINDEN körzetben 1 egységednek. (4 kártya)

ELŐRE! (FORWARD)

Adj parancsot MINDEN körzetben 2-2 egységednek. (2 kártya)

BEKERÍTÉS (OUT FLANKED)

Adj parancsot 2-2 egységednek a jobb- és a balszárnynon. (2 kártya)

TAKTIKAI KÁRTYÁK (18 KÁRTYA)

A taktikai kártyák segítségével utasított egységed a normál szabályok szerint mozog és/vagy harcol. A terep mozgáskorlátozó, illetve csatakorlátozó szabályai is megmaradnak, hacsak a kártya szövege ellent nem mond a szabályoknak.

TÜZÉRSÉGI BOMBÁZÁS (ARTILLERY BOMBARD)

Adj parancsot a tartalék tüzérségednek. A tartalék tüzérséged kétszer hajthat végre támadást ebben a körben, de csak egy támadás HQ jelző költségét kell megfizetned.

VAGY adj parancsot egy tetszésed szerinti egységednek. (2 kártya)

A NAGY ELŐADÁS (BIG SHOW)

Dobj annyi csatakockával, ahány parancskártyád van, beleértve ezt a kártyát is. Minden katona szimbólum után parancsot adhatsz egy gyalogos egységednek. Minden halálfej szimbólum után parancsot adhatsz egy géppuskás, vagy aknavetős osztagodnak. Minden zászló szimbólum után parancsot adhatsz egy tetszőleges harctéren lévő egységednek. Minden HQ szimbólum után kapsz 1 HQ jelzőt. Minden parancsot kapott egységet +1 csatakockával támad ebben a körben. Keverd újra a parancskártya paklit és annak eldobott lapjait. Keverd újra a harci kártya paklit és annak eldobott lapjait. (1 kártya)

ELLENTÁMADÁS (COUNTER ATTACK)

Kijátszhatod azt a parancskártyát, amit az ellenfeled az utolsó fordulójában játszott ki a saját körében. Kövesd pontosan a kártyán szereplő utasításokat, de tükrözd meg az esetleges körzeteket (a balszárny helyett neked a jobbszárnyadra lesz érvényes a parancskártya és viszont). (2 kártya)

KÖZVETLENÜL A FŐPARANCSNOKSÁGTÓL (DIRECT FROM HQ)

Parancsot adhatsz maximum annyi csatatéri egységednek, ahány HQ jelződ van. Tegyel 1-1 HQ jelzőt minden olyan egység mellé, akinek parancsot akarsz adni. Dobd el ezt a jelzőt, miután az mozgott és/vagy harcolt. Nem gyűjthetsz HQ jelzőket a harcok során ebben a körben. (3 kártya)

GYALOGSÁGI TÁMADÁS (INFANTRY ASSAULT)

Parancsot adhatsz bármelyik körzet ÖSSZES gyalogos egységének. Ezek az egységek vagy 3 mezőt mozognak és nem harcolnak, vagy 2 mezőt mozognak és harcolhatnak. A terep korlátozások és a csatakorlátozások érvényben maradnak. Ha nincs 1 gyalogos egységed sem, aminek parancsot adhatnál, adj parancsot 1 tetszés szerint választott egységednek. (3 kártya) **A géppuskás és aknavetős osztagok nem számítanak gyalogos egységnek, így ezzel a parancskártyával nem lehet nekik parancsot adni, csak ha már nincs egyetlen gyalogos egységed sem a csatatéren.**

UTÁNPÓTLÁS (REPLACEMENTS)

Dobj annyi csatakockával, ahány parancskártyád van, beleértve ezt a kártyát is. Minden katona szimbólum után pótolhatod egy sérült gyalogos egységed 1 figuráját. Minden HQ, vagy zászló szimbólum után pótolhatod egy tetszőleges sérült csatatéri egységed 1 figuráját. Nem lehet a pótlás után több figura az egységben, mint eredetileg. Ha legalább 1 figurát pótolnál egy egységben, annak az egységnek parancsot is adhatsz. (1 kártya)

HÁTRA ARC ÉS FUTÁS! (RUSH & ROTATION)

Parancsot adhatsz 4 gyalogos egységednek, akik megfordulnak és visszavonulnak az erősítés érdekében. A parancsot kapott egységek 6 mezőt tudnak mozogni, de a mozgásukat egy baráti egység mellett kell befejezniük. A mozgásuk közben átmozoghatnak baráti egységeken és terepakadályokon, de járhatatlan terepen nem. Az egységek nem harcolhatnak ebben a körben. (1 kártya) **A géppuskás és aknavetős osztagok nem számítanak gyalogos egységnek, így ezzel a parancskártyával nem lehet nekik parancsot adni.**

GOLYÓZÁPOR (STORM OF FIRE)

Parancsot adhatsz 4 csatatéren lévő egységednek, akiknek távolsági harcot kell folytatniuk, amihez +1 csatakockát kapnak ebben a körben. Az egységek nem mozoghatnak és nem állhat közvetlenül mellettük ellenséges egység. (3 kártya)

ELSŐ CSAPÁS (STRIKE FIRST)

Ezt a kártyát akkor játszhatod ki, miután az ellenfél egy egysége közelharcot jelent be, de még nem dobott a csatacockákkal. A te védekező egységed támad először. Ha az ellenfél támadó egysége nem semmisül meg, vagy vonul vissza, akkor folytathatja a támadását. Az ellenfeled körének végén, még mielőtt ellenfeled húzna, húzz 1 új parancskártyát e helyett. (1 kártya)

SÍP ÉS KÜRTSZÓ (WHISTLES & BUGLE CALLS)

Adj parancsot általános előrenyomulásra. Parancsot adhatsz egy összefüggő csoportban (egymással szomszédos, összefüggő mezőkön) álló MINDEN egységnek. (1 kártya)

TEREP

Most következik az egyes tereptípusok részletes leírása, beleértve a terep mozgásra való hatását, a harci korlátozó tényezőit, a védelmi bónuszait és az esetleges rálátás korlátozását.

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

Az összes játékban használt tereptípus leírása az alábbi adatokat tartalmazza:

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

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

SÍKVIDÉK

MOZGÁS

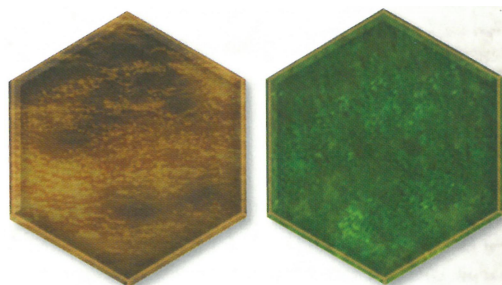
- Nincs mozgás korlátozás.

HARC

- Annak az egységnek, amelyik egy síkvidéki területre mozog, vagy már eleve egy síkvidéki területről támad, nem csökken a csatacockáinak száma.
- A síkvidéki területen lévő megtámadott egység nem kap védelmet (nem hagyhat figyelmen kívül egyetlen katona, vagy zászló szimbólumot sem).
- Ha egy síkvidék mező tartalék tűzérési támadása során egy irányba 3, vagy több célzáskocka kerül, egy aknaráter jelzöt kell a célmezőre elhelyezni. A csatacockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után lehelyezett aknaráter természetesen már ad védelmi bónuszt.

RÁLÁTÁS

- Nem blokkolja a rálátást.



ERDŐ

MOZGÁS

- Ha egy egység belép az erdőbe, meg kell állnia és nem mozoghat tovább ebben a körben.



HARC

- Egy erdőbe mozgott egység harcolhat, de ebben a körben csökken a csatakockáinak száma egyel.
- Egy már a köre kezdetén erdőben lévő támadó egységnek nem csökken a csatakockáinak száma.
- Az erdőben lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban, de nem hagyhat figyelmen kívül egyetlen zászló szimbólumot sem.
- Ha egy erdő tartalék tűzérési támadása során egy irányba 3, vagy több célzaskocka kerül, egy aknagráter jelzõt kell a célmezőre elhelyezni. A csatakockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után az erdő megtartja a mozgás korlátozó hatását, a lehelyezett aknagráter pedig védelmi bónuszt ad.

RÁLÁTÁS

- Az erdő blokkolja a rálátást.

ÉPÜLET

MOZGÁS

- Ha egy egység belép az épület mezőre, meg kell állnia és nem mozoghat tovább ebben a körben.



HARC

- Egy épületbe mozgott egység harcolhat, de ebben a körben csökken a csatakockáinak száma egyel.
- Egy már a köre kezdetén épületben lévő támadó egységnek nem csökken a csatakockáinak száma.
- Az épületben lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban.
- Ha egy épület mező tartalék tűzérési támadása során egy irányba 3, vagy több célzaskocka kerül, egy aknagráter jelzõt kell a célmezőre elhelyezni. A csatakockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után a mező épületromként ad védelmi bónuszt.

RÁLÁTÁS

- Az épület blokkolja a rálátást.

DOMB

MOZGÁS

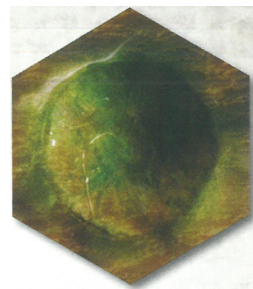
- Nincs mozgás korlátozás.

HARC

- Annak az egységnek, amelyik egy dombra mozog, vagy már eleve egy dombról támad, nem csökken a csatacockáinak száma.
- A dombon lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona szimbólumot, ha megtámadják távolsági harcban, de nem hagyhat figyelmen kívül egyetlen zászló szimbólumot sem.
- A dombon lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona szimbólumot, ha megtámadják dombnak felfelé közelharcban, de nem hagyhat figyelmen kívül egyetlen zászló szimbólumot sem.
- A dombon lévő közelharcban megtámadott egység nem kap védelmet (nem hagyhat figyelmen kívül egyetlen katona, vagy zászló szimbólumot sem), ha a támadó egység egy szomszédos dombon tartózkodik.
- Ha egy dombra tartalék tüzérségi támadása során egy irányba 3, vagy több célzáskocka kerül, egy aknaráter jelzőt kell a célmezőre elhelyezni. A csatacockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után a domb aknaráterként ad védelmi bónuszt.

RÁLÁTÁS

- A domb blokkolja a rálátást egy mögötte lévő mezőre.
- A legelső domb mezőn lévő egységre szabad rálátás nyílik a környező alacsonyabb szintű mezőkről, és viszont.
- Egy domb mező mögötti dombon lévő egységre nem lehet rálátni alacsonyabb szintről, és viszont (azaz egy domb blokkolja a rálátást a mögötte lévő összes domb mezőre, alacsonyabb szintről).
- A rálátást nem blokkolja két egység között, amelyek ugyanazon az összefüggő dombterület két tetszőleges domb mezőjén állnak, még ha a dombok között van egy, vagy több alacsonyabb mező is. Úgy kell tekinteni az egymásra való rálátást, mintha síkvidéken állnának.



ÉPÜLETROM

MOZGÁS

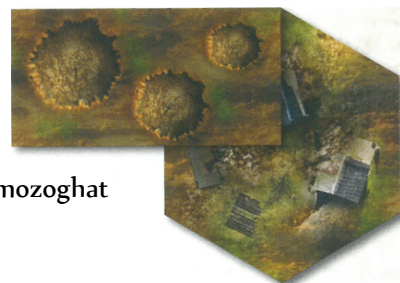
- Ha egy egység belép az épületrom mezőre, meg kell állnia és nem mozoghat tovább ebben a körben.

HARC

- Annak az egységnek, amelyik egy épületromba mozog, vagy már eleve egy épületromból támad, nem csökken a csatacockáinak száma.
- Az épületromban lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban.
- Ha egy épület mező tartalék tüzérségi támadása során egy irányba 3, vagy több célzáskocka kerül, nem kell még egy aknaráter jelzőt elhelyezni célmezőre. A csatacockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után a mező továbbra is épületromként ad védelmi bónuszt.

RÁLÁTÁS

- Az épületrom blokkolja a rálátást.



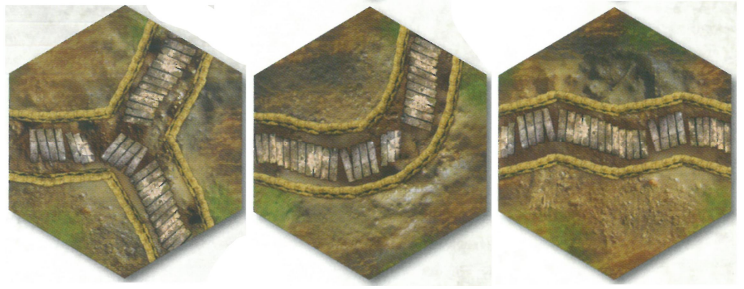
LÖVÉSZÁROK

MOZGÁS

- Nincs mozgás korlátozás.

HARC

- Annak az egységnek, amelyik egy lövészárkba mozog, vagy már eleve egy lövészárkból támad, nem csökken a csatakockáinak száma.
- A lövészárkban lévő egység figyelmen kívül hagyhat 2 katona és 2 zászló szimbólumot, ha megtámadják távolsági harcban.
- A lövészárkban lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják közelharcban.
- Ha egy lövészárk mező tartalék tüzérségi támadása során egy irányba 3, vagy több célzaskocka kerül, egy akna kráter jelzöt kell a célmezőre elhelyezni. A csatakockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után a lövészárk akna kráterként ad védelmi bónuszt.



RÁLÁTÁS

- A lövészárk nem blokkolja a rálátást.
- A lövészárk mezőjén lévő egység viszont már blokkolja a rálátást.

AKNAKRÁTER

MOZGÁS

- Nincs mozgás korlátozás.

HARC

- Annak az egységnek, amelyik egy akna kráterbe mozog, vagy már eleve egy akna kráterből támad, nem csökken a csatakockáinak száma.
- Az akna kráterben lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban.
- Ha egy akna kráter mező tartalék tüzérségi támadása során egy irányba 3, vagy több célzaskocka kerül, nem kell egy újabb akna kráter jelzöt elhelyezni a célmezőre. A csatakockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után továbbra is akna kráterként ad védelmi bónuszt.



RÁLÁTÁS

- Az akna kráter nem blokkolja a rálátást.
- Az akna kráter mezőjén lévő egység viszont már blokkolja a rálátást.

BOMBAKRÁTER

MOZGÁS

- Ha egy egység belép az bombakráter mezőre, meg kell állnia és nem mozoghat tovább ebben a körben.
- Ha egy egység kimozog a bombakrátertől, meg kell állnia a szomszédos mezőn és nem mozoghat tovább ebben a körben.



HARC

- Annak az egységnek, amelyik egy bombakráterbe mozog, vagy már eleve egy bombakráterből támad, nem csökken a csatacockáinak száma.
- A bombakráterben lévő egység figyelmen kívül hagyhat 1 katona és 1 zászló szimbólumot, ha megtámadják akár távolsági harcban, akár közelharcban.
- Ha egy aknakráter mező tartalék tűzérési támadása során egy irányba 3, vagy több célzásokocka kerül, nem kell aknakráter jelzőt elhelyezni a célmezőre. A csatacockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után továbbra is bombakráterként ad védelmi bónuszt.

RÁLÁTÁS

- A bombakráter nem blokkolja a rálátást.
- A bombakráter mezőjén lévő egység viszont már blokkolja a rálátást.

SZÖGESDRÓT

MOZGÁS

- Ha egy egység belép a szögesdrót mezőre, meg kell állnia és nem mozoghat tovább ebben a körben.

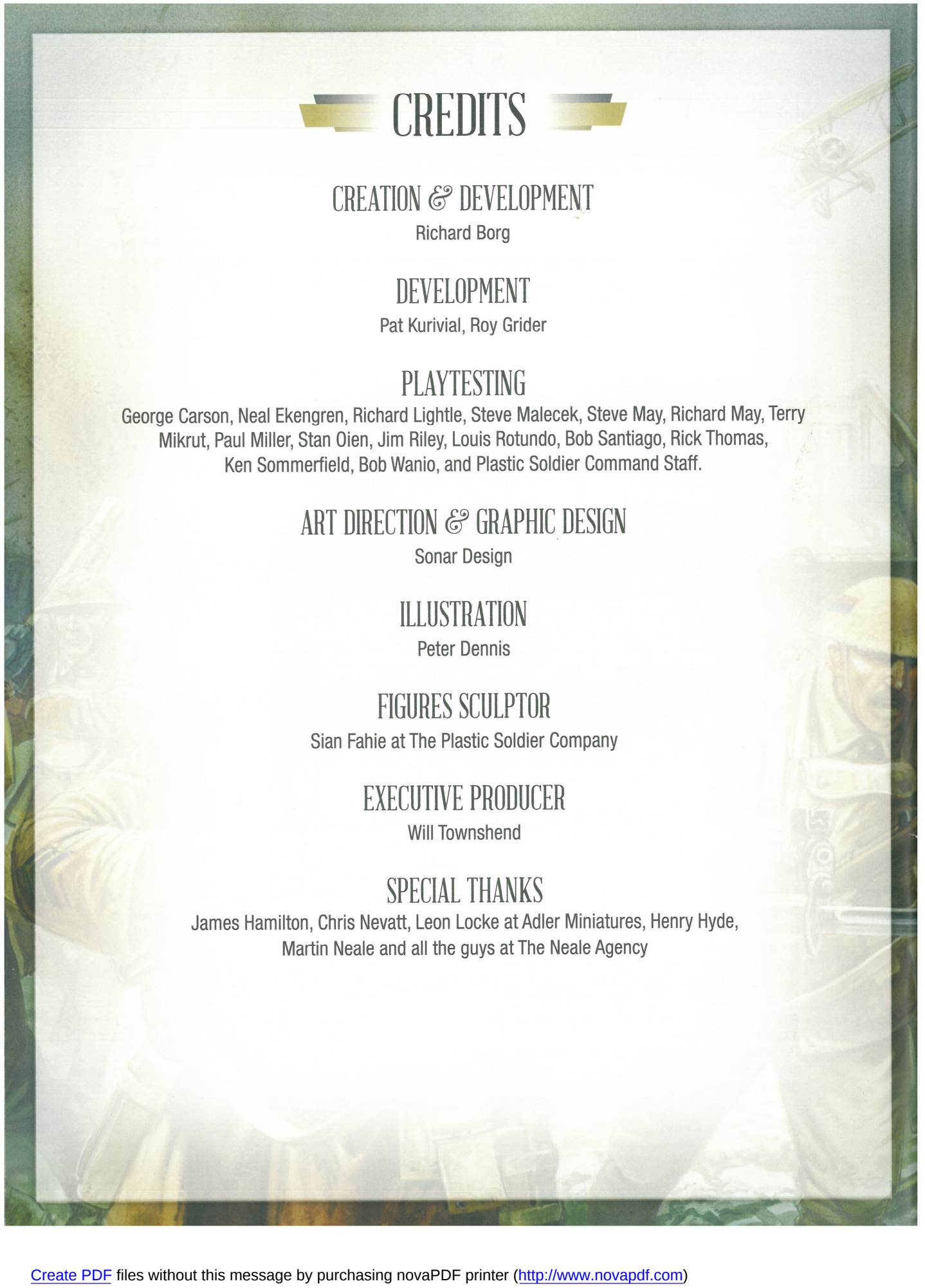


HARC

- A szögesdrót mezőn lévő egység harc helyett eltávolíthatja a csatater tábláról a szögesdrót jelzőt.
- Annak az egységnek, amelyik egy szögesdrót mezőre mozog, vagy már eleve egy szögesdrót mezőről támad, egyel csökken a csatacockáinak száma.
- A szögesdrót mezőjén lévő megtámadott egység nem kap védelmet (nem hagyhat figyelmen kívül egyetlen katona, vagy zászló szimbólumot sem).
- Ha egy szögesdrót mezőre egy robbanás szimbólum kerül a tartalék tűzérési támadása során, el kell távolítani a mezőről a szögesdrót jelzőt (de sima találatnál nem kell aknakráter jelzőt elhelyezni).
- Ha egy szögesdrót mezőre egy robbanás szimbólum kerül egy aknavető osztag támadása során, el kell távolítani a mezőről a szögesdrót jelzőt.
- Ha egy szögesdrót mező tartalék tűzérési támadása során egy irányba 3, vagy több célzásokocka kerül, meg kell fordítani a célmezőn lévő szögesdrót jelzőt az aknakráter oldalára. A csatacockák dobásakor a célmezőn semmilyen terep adta védelmet nem kell figyelembe vennie, és minden szimbólum találatnak számít. A támadás után aknakráterként ad védelmi bónuszt.

RÁLÁTÁS

- A szögesdrót nem blokkolja a rálátást.



CREDITS

CREATION & DEVELOPMENT

Richard Borg

DEVELOPMENT

Pat Kurivial, Roy Grider

PLAYTESTING

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

ART DIRECTION & GRAPHIC DESIGN

Sonar Design

ILLUSTRATION

Peter Dennis

FIGURES SCULPTOR

Sian Fahie at The Plastic Soldier Company

EXECUTIVE PRODUCER

Will Townshend

SPECIAL THANKS

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