



1939-45: HARC EURÓPÁÉRT

Játékszabály

JÓTANÁCS

A játék elkezdése előtt célszerű a szabályokat gyorsan átolvasni (kihagyva a haladó változattal foglalkozó részeket) de nem kell a szabályok memorizálására törekedni. Az átolvasás után a tereplap és a zsetonok segítségével célszerű a megadott mintajáték eseményeit ([16. pont](#)) megismételni. Ekkor visszakereshetjük a szabályokban a homályos vagy elfelejtett eseteket. Ezután már könnyebben emlékezünk a tényleges játékban a teendőkre.

ALAPSZABÁLY: a játékban minden megengedett, ami az itt leírt szabályokban nincs tiltva.

[1. BEVEZETÉS](#)

[2. A JÁTÉK ÁLTALÁNOS MENETE](#)

[3. TÉRKÉP](#)

[4. AZ EGYSÉGEK LEÍRÁSA](#)

[4.1. GYALOGSÁG](#)

[4.2. PÁNCÉLOSOK](#)

[4.3. REPÜLŐGÉPEK](#)

[4.4. FLOTTÁK](#)

[5. A CSELEKVÉS FÁZISAI](#)

[5.1. HADÜZENETEK, MOZGÁS ÉS CSATA](#)

[5.1.1. LÉGI CSATA](#)

5.1.2.	<u>TENGERI CSATA</u>
5.1.3.	<u>FÖLDI CSATA</u>
5.2.	<u>A VÉDEKEZÉSI ÉRTÉK MÓDOSÍTÓI</u>
6.	<u>CSATÁN KÍVÜLI MOZGÁS</u>
7.	<u>ÚJ EGYSÉGEK FELÁLLÍTÁSA</u>
8.	<u>EGYSÉGEK STRATÉGIAI ÁTHELYEZÉSE</u>
9.	<u>UTÁNPÓTLÁS</u>
10.	<u>ÉVES GAZDASÁGI SZÁMVETÉS</u>
11.	<u>NAGYHATALMAK ELFOGLALÁSA</u>
12.	<u>HALADÓ VÁLTOZAT</u>
12.1.	<u>ÚJ EGYSÉGEK</u>
12.1.1.	<u>EJTŐERNYŐSÖK</u>
12.1.2.	<u>(TÁVOLSÁGI) BOMBÁZÓK</u>
12.1.3.	<u>TENGERALATTJÁRÓK</u>
12.1.4.	<u>TORPEDÓROMBOLÓK</u>
12.2.	<u>KÖZBEAVATKOZÁS</u>
12.3.	<u>KÖLCSÖNBÉRLET</u>
13.	<u>A JÁTÉKVARIÁNSOK SPECIÁLIS SZABÁLYAI</u>
13.1.	<u>KOOPERÁCIÓ</u>
13.2.	<u>VICHY - FRANCIAORSZÁG</u>
13.3.	<u>SZOVJET-NÉMET SZABÁLYOK</u>
13.4.	<u>MEDITERRÁN SZABÁLYOK</u>
13.5.	<u>AMERIKA HADBA LÉPÉSE</u>
14.	<u>JÁTÉKVARIÁNSOK*</u>
15.	<u>TÁBLÁZATOK</u>
16.	<u>MINTAJÁTÉK-RÉSZLET</u>
17.	<u>OPCIONÁLIS SZABÁLYOK</u>

1. BEVEZETÉS

1939. szeptember 1-én Németország megtámadta Lengyelországot és ezzel kezdetét vette a II. Világháború. Ez a háború jelentős mértékben különbözött minden korábbtól: a harcokban résztvevők hatalmas számában, a hadműveletek gyorsaságában és kiterjedtségében, a páncélosok és repülőgépek soha nem látott mennyiségű alkalmazásában és a gazdasági erőforrások óriási mértékű igénybevételében. Játékunk a háború stratégiai szimulációja, amelyben jelentős szerepet kapnak a gazdasági döntések mellett a taktikai megfontolások is. A játékot kettő-öt játékos játszhatja, akik a Tengelyhatalmaknak (Németország, Olaszország) és a Szövetségeseknek (Anglia, Franciaország, Szovjetunió és az USA) felelnek meg. Lejátszható a teljes európai és észak-afrikai hadjárat, illetve mint rövidebb játékok a háború egyes jelentős eseményei (a Sarlóvágás-hadművelet, a Barbarossa-terv, a Bagratyion és Overlord hadműveletek). A játék nem merev, a

játékosoknak alkalmuk van a háború során meg nem történt, vagy végre nem hajtott, de tervezett akciók (mint pl. a németek angliai partraszállása) megvalósítására.

A játék két nehézségi fokkal készült: alap- és haladó-változatban.

További

döntési lehetőségeket biztosítanak az Opcionális (kiegészítő) Szabályok.

2. A JÁTÉK ÁLTALÁNOS MENETE

A játékosok eldöntik, hogy melyik változatban (alap, vagy haladó) melyik játékvariánst kívánják játszani és ennek megfelelően ki melyik országot képviseli. Az egyes variánsok adatai a 14. pontban és a megfelelő országok adatlapjain találhatók. Itt szerepel a kezdésnél az egyes országok rendelkezésére álló **Hadi Produkciós Pontok (HPP)** mennyisége, az egységek típusai és száma, azok elhelyezési sorrendje és korlátozásai.

Az egyes országok erejét csupán alap HPP pontjainak mennyisége nem határozza meg!

Az egységek elhelyezését az adott variánsnak megfelelő sorrendben hajtják végre a játékosok. A játék fordulóiban történik, amelyekben a megadott sorrendben minden ország lép.

I. A játék éves fordulói:

1. tavasz
2. nyár
3. ősz
4. tél

A variánsokban adott, hogy a játék mikor kezdődik: pl. a Sarlóvágás-hadművelet 1939. őszén; a Barbarossa-terv 1941. nyarán indul. A variánsban adott első játékos pl. a nyári fordulóban különböző cselekvéseket hajthat végre, ezek sorrendjét a Cselekvés fázisai adják meg, melyek a következők:

II. Cselekvés fázisai:

1. Hadüzenetek, mozgás, csata

A csatán belül a sorrend:

- a) Légi csata
- b) Tengeri csata
- c) Szárazföldi csata

2. Csata kívüli mozgás

3. Új egységek felállítása

4. Egységek stratégiai áthelyezése

Miután az első játékos végrehajtotta összes eltervezett cselekvését, a variánsban meghatározott következő játékos teszi azt. Miután mindenki lépett pl. a nyári fordulóban, az időjelző zsetont  továbbtoljuk az ősz jelölő négyzetre és játékosonként megismétlődnek a II. alatti fázisok. A téli forduló után következik az

III. Éves Gazdasági Számvetés,

melyet egyidejűleg végez minden játékos. Ezalatt meghatározza az új évré az országa rendelkezésére álló HPP számát, és kifizeti az előző évből esetleg visszamaradt adósságokat. Ezután a játék folytatódik a következő év tavaszi fordulójával.

A Hadi Produkciós Pontok (HPP) fedezik a veszteségek pótlását, az új egységek felállításának költségeit, a hadüzenetek, a csata, az invázió kiadásait. A játék során **szándékosan soha nem költhető HPP hitelbe**, csak amennyi rendelkezésre áll.

A variánsban adott a játék időpontjának vége. Ekkor a győzelmi feltételek alapján döntjük el, ki a győztes.

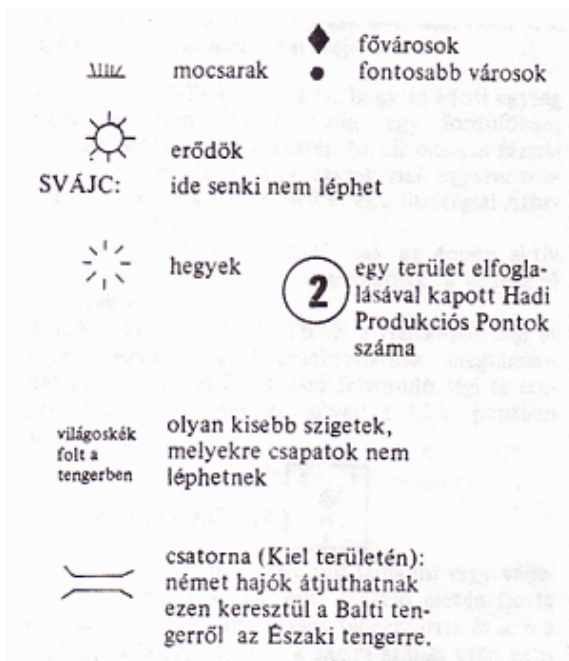
3. TÉRKÉP

A terepasztal egyik oldala a II. világháború európai és észak-afrikai hadszínterét ábrázolja, másik oldala pedig kinagyítva mutatja a Sarlóvágás, Bagratyion és Overlord hadműveletek színterét. Az országok politikai határai a Lengyelország eleste utáni állapotot mutatják. A játszhatóság érdekében bizonyos pontatlanságokat kellett elkövetnünk (pl. a Rajna folyása, a Pripjaty-mocsarak és a Kaukázusi hegyek méretei, stb.).

A térképen a csapatok mozgását a fekete vonalak által határolt területek szabják meg: 1 mozgáspont 1 területre való belépést tesz lehetővé.

Ugyanez érvényes a tengereken történő mozgásra.

A térképen a következő jelölések találhatók:



Ezek általában nem befolyásolják a harci egységek mozgását, de befolyásolják az ott védekező csapatok Védekezési Értékét (5.2.) pont. Egyes hegyek és a Maginot-vonal erődje Védekezési Érték Módosítót csak bizonyos irányokból jövő támadások esetén adnak: pl. a Lyon-i hegyek csak Olaszország felől védenek; a Maginot-vonal csak Németország és Belgium felől számít erődnek, stb.

A területeket elválasztó tengereken csak flotta szállíthat át földi csapatokat. Három ponton nyíl jelöli, hogy a földi csapatok flotta nélkül is átkelhetnek (Szicília, Szevasztopol és Isztambul). Dániából Svédországba földi egységek nem juthatnak át közvetlenül. Ugyanez vonatkozik Finnország és Svédország között.

FINNORSZÁG nem rendelkezik kikötővel, invázió nem kísérelhető meg ellene és oda egységek sem juttathatók tengeri úton.

Az egyes országokhoz tartozó területeket azonos szín jelöli. Az egyes területekre főbb városaik neve alapján utalunk.

A Földközi tengerrel az Atlanti Óceánra flották csak Gibraltáron keresztül juthatnak ki. Itt Gibraltár mindenkorai tulajdonosa ellenőrzi a flották mozgását: csak a szövetségesei mehetnek keresztül. A játék kezdetekor pl. a francia hajók átmehetnek, de a német vagy olasz hajók nem (annak ellenére, hogy ekkor Olaszország még semleges).

Hasonló a helyzet az Északi tenger és a Balti tenger között: itt Dánia birtoklása dönti el az átjutást. Amíg Dánia semleges, a szembenálló felek (vagy semleges állam pl. a Szovjetunió) hajói nem keresztezhetik.

Azonban a német flotta Kiel

területén keresztül hajthat végre akciót mind az Északi, mind a Balti tengeren. Ha ellenfél foglalja el Kiel területét, akkor ez a lehetőség megszűnik (a csatornát járhatatlanná teszik).

A Földközi tenger és a Fekete tenger között Isztambul és Izmit birtokosa ellenőrzi az átjárást. Amíg Törökország semleges, addig olasz, francia, brit vagy szovjet hajók itt nem juthatnak át.

4. AZ EGYSÉGEK (ZSETONOK) LEÍRÁSA

A játékban szereplő harcoló egységet jelölő zseton a következő módon néz ki:



TÁMADÁSI ÉRTÉK: azt mutatja, hogy az adott egység mikor ér el találatot: ha egy kockával az adott értéket, vagy annál kisebb számot dobtunk, akkor talált, ellenkező esetben nem.

VÉDEKEZÉSI ÉRTÉK: hasonló a Támadási Értékhez, de a védekezésre vonatkozik. Találatot hasonló módon érünk el: ha a kockadobás értéke egyenlő, vagy kisebb ennél a számnál. A védelmi terep növelheti ezt az értéket, pl. folyó mögül védekező egységekre +1-gyel nő. A különböző módosítók az [5.2. pontban](#) és az I. Táblázatban találhatók.

MEGJEGYZÉSEK:

a) Hasonló típusú egységek Támadási és Védekezési Értéke lehet különböző, ezek a különbségek a csapatok fegyverzete, ütőképessége közötti különbségeket tükrözik

b) 1 egység 1 fordulóban általában csak 1 támadásban vehet részt (kivéve a páncélosokat, amelyek kétszer támadhatnak ([ld. 4.2.](#))), de természetesen védekezhetsz támadás ellen akkor is, ha előzőleg már részt vett támadásban (kivétel repülőgépek és flották ([ld. 4.3](#) és [4.4](#))).

PÉLDA:

Egy páncélos támadás esetén 1, 2, vagy 3-as dobásra ér el találatot. Ha védekezik, akkor 1, vagy 2-es esetén, ha ez folyó mögött, mocsárban, vagy hegyen történik (+1-es módosító) akkor 1, 2, és 3-as dobásra. Ha a páncélos erődben védekezik, vagy inváziót próbál elhárítani, akkor 1, 2, 3, 4 és 5-ös dobása esetén ér el találatot.

MOZGÁSPONT: azt mutatja, hogy az adott egység hány területen tud áthaladni egy fordulóban, csatába menet vagy a csatán kívüli mozgás fázisában. Egy fordulóban egy egység csak egyszer mozoghat (kivéve a páncélosokat és a Stratégiai Athelyezést, [ld.8.](#)).

Az **ALAP-VÁLTOZATBAN** csak az éppen aktív támadó játékos csapatai mozoghatnak, a védekező egységek nem.

A **HALADÓ-VÁLTOZATBAN** a védekezők légi és tengeri egységei közbeavatkozhatnak: megtámadhatják az ellenfél támadásra felvonuló légi és tengeri egységeit, ennek szabályait a [12.2.](#) pontban adjuk meg.



4.1. GYALOGSÁG

Csak szárazföldi területen tud támadni, vagy védekezni, 1 mozgáspontja van. Invázió esetén flotta szállítja a megtámadni kívánt tengerpartra és sem a hajóra szállás előtt, sem a partra szállás után nem mozoghat. Ugyanez vonatkozik tengeri szállítás esetére is. Amíg a hajón vannak, az esetleges harcba, amely a flották és repülőgépek között zajlik, sem a gyalogság, sem az azt szállító flotta nem avatkozhat be.



4.2. PÁNCÉLOSOK

Csak szárazföldi területen tudnak támadni, vagy védekezni. Két mozgásponttal rendelkeznek és két támadást is végrehajthatnak egy fordulóban. Invázió esetén flotta szállítja a megtámadni kívánt tengerpartra. A hajóra szállás előtt nem mozoghat, sikeres invázió esetén továbbmozoghat és támadhat egy határos területre. Ugyanez vonatkozik tengeri szállítás esetére: kiszállás után még egy területet mozoghat. Amíg a hajón vannak, az esetleges harcba, amely a flották és repülőgépek között zajlik, sem a páncélosok, sem a szállító flotta nem avatkozhat be.

4.3. REPÜLŐGÉPEK

 az operációs légibázis
két területtávolságra
mozgáspont megváltoztatható

Szárazföldön és a tengeren is tudnak támadni és védekezni. Mindig légibázisról operálnak, és akció után ide térnek vissza. (**Bázis:** a légi és tengeri egységek tartózkodási helye a mozgásuk előtt). Támadás előtt, vagy a csatán kívüli mozgás fázisában bázist változtathatnak két területnyi távolságban. Két mozgásponttal rendelkeznek, azaz a bázistól egy vagy két terület távolságra (tengerrel körülvett terület is számít) tudnak támadást végrehajtani (átrepülhetnek ellenséges egységek felett), de csak egyszer támadhatnak vagy védekezhetnek egy fordulóban. Ha az ellenfél azt a területet támadja, ahol a védekező bázisa található és abban a fordulóban a védő repülőgépei már harcoltak, akkor a védő repülőgépei nem vehetnek részt a csatában és veszteséggént sem vehetők le. Ha a támadó elfoglalja azt a területet, ahol a védő légibázisa volt, akkor a védő megmaradt harcoló és az előzőek miatt nem harcoló repülőgépei elmenekülhetnek egy új bázisra két területnyi távolságon belül. Ugyanazok a repülőgépek egy fordulóban kétszer nem menekülhetnek: ha a második bázist is elfoglalja az ellenfél, akkor a repülőgépek automatikusan elvesznek (le kell őket venni). Csak repülőgépek (földi egységek nélkül) nem védhetnek egy területet földi egységek ellen, azonban részt vehetnek csak tengeri vagy csak légi egységek elleni támadásban is. Invázió esetén csatában csak akkor vehetnek részt, ha az invázió helye a légibázistól legfeljebb két területnyi távolságra van. (Pl.: Dover területén tartózkodó repülők segíthetik támadással a Calais, Brest, Belgium vagy Hollandia területére irányuló inváziót.) Tehát olyan légierő, amely résztvesz az invázióban, nem szállítható flottával a helyszínre.

A páncélosokéhoz hasonló szabály vonatkozik repülőgépek transzportjára.

A HALADÓ-VÁLTOZATBAN a légierő beavatkozhat az ellenséges légierő vagy flotta akciójába ([12.2. pont](#)), ha az a bázisától két területnyi távolságon belül történik.



4.4. FLOTTÁK

Csak tengeren, vagy tengerrel határos partszakaszon mozoghatnak és harcolhatnak. A légierőhöz hasonlóan bázisokról indulnak, melyek a

tengerparti területeken (pl. Dover, Brest, Calais, Belgium, Hollandia, stb.) helyezkednek el és akció után ide térnek vissza. Tehát flotta nem maradhat nyílt tenger területen a forduló végén. Szárazföldi harcokban nem vehetnek részt, és bázisuk területét földi csapatok ellen nem védhetik meg. Ha a bázist ellenséges földi csapatok foglalják el, akkor a flottáknak egy másik saját bázisra kell visszavonulniuk. Második visszavonulás nem megengedett, ha a visszavonulásra használt bázist is elfoglalta az ellenfél ugyanabban a fordulóban, akkor a flották elvesztek (le kell őket venni). Flotta szükséges a következő műveletekhez: invázió esetén a partraszálló egységek szállításához (egy egység flottánként), csapatok tengeri szállításához (két egység flottánként). Ezeknél az akcióknál kísérő flotta is résztvehet. Egységek tengeren át történő Stratégiai Áthelyezéséhez ugyancsak kísérő flottát kell biztosítani – de ezek ténylegesen nem mozognak. Flottát kell használni tengeren túli területen tartózkodó seregek ellátásának biztosítására, ha az másként nem oldható meg. Invázió esetén partraszállás csak akkor kísérelhető meg, ha a megtámadott partszakaszon nincs ellenséges flotta. Ha van, akkor először ezeket tengeri csatában (amelyben légierő is részt vehet) meg kell semmisíteni. A szállított egységek invázió és tengeri szállítás esetén nem szállhatnak át másik hajóra. Egy flotta egy fordulóban csak egy akciót végezhet. A HALADÓ-VÁLTOZATBAN a flotta beavatkozhat az ellenséges flotta akciójába, ha az a bázisához hat mozgásponton belül történik, ennek részletei a [12.2. pont](#) alatt találhatóak. A Kölcsönbérleti Szerződés keretében küldött szállítmányhoz ugyancsak kísérő flottát kell biztosítani ([12.3. pont](#)).

5. A CSELEKVÉS FÁZISAI

A következőkben részletesen tárgyaljuk az egyes játékosok által végrehajtható akciókat. A játékváltozatok megadják azt, hogy az adott ország melyik területeket ellenőrzi és milyen országokkal áll hadban. Az éppen soronlévő játékost támadónak, az összes többit védőnek nevezzük.

5.1. HADÜZENETEK, MOZGÁS ÉS CSATA

A támadó játékos eldönti, hogy hol kíván csatát kezdeményezni és az összes egységgel, amely részt kíván venni a csatában és el tud jutni a csata helyére (azaz elegendő mozgásponttal rendelkezik) belép a védő területére. A támadó egységek jöhetnek különböző területekről.

A CSATA KÖLTSÉGE 1 HPP (a mozgósítás ára), **amelyet azonnal ki kell fizetni:** ha a támadó országnak már elfogyott a HPP-je, nem

kezdeményezhet csatát. Ha olyan ország ellen kíván a támadó akciót kezdeményezni, amellyel nem állt harcban, akkor hadat kell üzennie és ki kell fizetnie a hadüzenet költségét.

A HADÜZENET KÖLTSÉGE:

Nagyhatalom (Anglia, Franciaország, Németország, Olaszország, Szovjetunió, USA) ellen: 7 HPP,
a többi ország ellen: 2 HPP.

Elegendő a Szövetségesek vagy a Tengelyhatalmak egyik országának hadat üzenni, nem kell külön-külön az összes többi nagyhatalomnak. Hadat üzenni csak akkor szabad, ha a hadat üzenő támadó fél legalább egy támadást intéz a megtámadott ellen vagy elfoglalja egy területét. A megtámadott semleges ország seregeit az ellenséges szövetség legerősebb tagja (a legtöbb HPP-vel rendelkező) állítja fel. Ha a semleges ország fővárosa esik, akkor összes egysége azonnal levételre kerül és az egész országot a hódító ellenőrzi. Ha a megtámadott semleges ország nem esik el a megtámadása fordulójában (azaz a fővárosát nem foglalták el), a másik fél segítségére siethet, és ezentúl az elesésig ahhoz a szövetséghez fog tartozni. Mindkét esetben az ország HPP-je csak a következő Éves Gazdasági Számvetésnél (azaz a téli forduló után) adható a hódító illetve a szövetséges HPP-jéhez. **Mindig a támadó fél fizeti a hadüzenet költségét** és ezt is azonnal ki kell fizetni.

PÉLDA:

Ha Németország megtámadja Belgiumot, akkor ennek költsége 2 HPP (hadüzenet +1 HPP (csata költsége) = 3 HPP). Ha Franciaország teszi ezt, akkor ugyanez a költség, de ha Anglia is részt vesz a támadásban, akkor Anglia már csak 1 HPP-t fizet (a csata költségét) – azaz neki már nem kell külön hadat üzennie. Természetesen Franciaországnak legalább egy támadást végre kell hajtania ahhoz, hogy hadat üzenhessen (azaz nem fizetheti ki Anglia helyett a hadüzenet költségét). Az adott példában Olaszország nem üzenhetne hadat Belgiumnak, ha nem tudná megtámadni.

PÉLDA:

Olaszország a játék kezdetén semleges, nincs hadiállapotban Angliával és Franciaországgal. Ha megtámadja Jugoszláviát, akkor a költség 2 HPP (hadüzenet) + 0 vagy 1 HPP (attól függően, hogy kell-e csatát vívnia a jugoszláv területre lépéshez). Ha Németország csatlakozni kíván a jugoszláv háborúhoz, akkor neki is ki kell fizetnie a 2 HPP-t (hadüzenet), amíg nem jön létre a szövetség Olaszországgal. (Ez akkor történik meg, ha vagy Olaszország üzen hadat a Szövetségesek

valamelyik országának (Anglia vagy Franciaország), vagy fordítva; azok valamelyike üzen hadat Olaszországnak). Ha a Szövetségesek be kívánnak avatkozni egy olasz-jugoszláv háborúba amíg Olaszország semleges, akkor hadat kell üzeniük Olaszországnak (7 HPP), de nem kell megtámadniuk Olaszországot, hanem elegendő csapatokat küldeniük Jugoszláviába.

Miután a támadó összes csapata a védő területére, a csata színhelyére ért, kezdetét veszi a csata. Ez menetekben a következő módon történik: először a

5.1.1 Légi csata zajlik le a támadó és a védő között. A támadó annyi kockával dob, ahány azonos Támadási Értékű gép vesz részt a csatában és a találatoknak megfelelő számú Találat zsetont gyűjti be. Tehát ha 3 db $TÉ = 3$ és 2 db $TÉ = 2$ repülőgép támad, akkor egyszer 3 kockával dobunk és találatot jelent minden 1, 2 vagy 3-as dobás, majd ugyanabban a menetben 2 kockával dobunk és találatot jelent minden 1 vagy 2. Mindig világosan meg kell mondani, hogy mely egységek támadására dobunk! Ha az adott példában a kockadobások értéke $TÉ = 3$ esetén 2, 4 és 5; $TÉ = 2$ esetén 1 és 3 volt, akkor két találatot értünk el. Ezzel egyidejűleg a védő is hasonló módon dob egységei Védekezési értékének megfelelően, és begyűjti a találatainak megfelelő számú Találat zsetont. Ezután mindkét fél levesz az ellenfél találatainak megfelelő számú saját repülőgép zsetont (ha nincs annyi, akkor természetesen kevesebbet). Ezzel a légi csata első menete véget ért. A támadó most visszavonulhat, vagy folytathatja tovább a légi csatát, ha maradt még repülőgépe. A légi csata a következő módon érhet véget:

- a támadó visszavonul,
vagy a támadó megnyeri a légi csatát (azaz a védőnek nem marad repülőgépe),
vagy a védő nyeri meg a légi csatát (azaz a támadó elveszti minden repülőgépét).

Ha a támadó visszavonul, akkor a repülőgépei a kiindulási helyre térnek vissza.

Természetesen légi csata csak akkor jöhet létre, ha mindkét félnek vannak az adott területen repülőgépei.

Ezután a

5.1.2. Tengeri csata következik, ha az adott területen mindkét fél rendelkezik flottákkal. Ebben az esetleges légi csata túlélő repülőgépei is részt vehetnek. A tengeri csata a légi csatához hasonlóan menetekben

történik és a támadó minden menet után visszavonulhat. Eldöntése a légi csatához mindenben hasonló. Végül a

5.1.3. Földi csata következik, ha mindkét fél rendelkezik az adott területen földi egységekkel. Ebben az esetleges légi csata túlélő repülőgépei is résztvehetnek. Földi egységeket csak repülőgépek nem támadhatnak (*de igen, a javítási jegyzék szerint, lásd melléklet*), ezt csak földi egységekkel együtt tehetik (de veszteséggént levehető repülőgépek is). Hasonlóan, csak repülőgépek (földi egységek nélkül) nem védhetnek területet földi egységek ellen, de védhetik pl. flották ellen. A földi csata a légi csatához hasonlóan menetekben történik, amelyet a támadó minden menet után befejezhet és visszavonulhat.

KIVÉTEL: invázió, a partraszállt egységek már nem vonulhatnak vissza. **Invázió költsége mindig 5 HPP, sikertől függetlenül – tehát a megkísérlésért is fizetni kell** (akkor is, ha a partraszállás nem jött létre).

PÉLDA: Invázió

Négy angol flotta Plymouthból inváziót kísérel meg Calais ellen, amelyet a németek védenek. Két flotta szállítja az angol gyalogságot és egy páncélost, a másik két flotta kíséri az inváziós seregeket. Ezenkívül 3 angol repülőgép ad ugyancsak Plymouthból légi támadást az invázióhoz.

Calais-t egy német flotta, egy német repülőgép és egy német gyalogság védi. A csata lefolyása a következő:

Légi csata: az angol $TÉ = 3$, a kockadobások: 1, 1, 5 – két találat; a német gép $VÉ = 4$, a kockadobás: 2 – egy találat. A légi csata véget ért: az angoloknak maradt két repülőgépe, a német gép elveszett.

Tengeri csata: két angol flotta vehet részt benne (a másik két hajó nem, mert csapatokat szállít) és a két megmaradt repülőgép. Mindegyikükre $TÉ = 3$, így négy kockával dobva: 4, 4, 5, 6 – nincs találat. A német flottának $VÉ = 5$ (mert invázió ellen védekezik), a kockadobás: 3 – egy találat. Az angolok levesznek egy repülőgépet és folytatják a támadást: a három kockadobás: 2, 3, 3 – három találat. A német hajó dobása: 3 – egy találat. Az angolok veszteséggént egy hajót választanak (a repülőgépre szükség van még a partraszálláshoz), a német flotta is elveszett. Megtörténhet a partraszállás és kezdetét veszi a

Földi csata: Egy angol repülőgép ($TÉ = 3$), egy gyalogság ($TÉ = 1$) és egy páncélos ($TÉ = 3$) áll szemben egy német gyalogsággal ($VÉ = 5$, mert invázió). Az angol kockadobások (két dobás ($TÉ = 3$) = 1 és 5 és egy dobás ($TÉ = 1$) = 4) egy találatot eredményeztek, a német dobás = 5: egy találat. A német egység elveszett, az invázió sikeres volt, de az angoloknak egy egységet (a gyalogságot, a páncélost vagy a

repülőgépet) még le kell venniök.

Ugyanez a következőképpen történik, ha pl. Calais-ban nincs német hajó és a légi csata kimenetele az előzőhöz hasonló: az angolok zavartalanul partra szállnak és megvívják a két repülőgép támogatása mellett a földi csatát a német gyalogság ellen.

Ha most pl. Calais-ban nincs német gyalogság sem, és német flotta sem, de hat német repülőgép védi, akkor a légi csata eredménye: 1, 2, 2 = 3 találat – németeké: 1,2,3,4,5,5,6 = 3 találat –azaz az angol légierő elveszik és marad 3 német repülőgép. Az angolok most visszafordulhatnak és befejezik az akciót (azaz a 5 HPP-t hiába fizették ki) vagy folytatják. Utóbbi esetben két flottájuk küzd 3 német repülőgép ellen: az angol kockadobások: 2 és 3 = 2 találat; a németeké: 2, 2 és 4 = 3 találat. Tehát elsüllyed három angol hajó (az egyikkel a gyalogság is elveszett) és elveszett két német repülőgép – egy maradt meg a part védelmére. A maradék utolsó angol flottának vissza kell fordulnia, a páncélos nem kísérelheti meg a partraszállást. Ha a német repülőgépek elvesztek volna, akkor az angolok partraszállhattak volna.

MEGJEGYZÉSEK:

- a)** Egy fordulóban **csak a páncélosok támadhatnak kétszer**, azaz az első támadást túlélő páncélosok továbbhaladhatnak még egy területet (ha maradt egy mozgáspontjuk) és újra támadhatnak (ez természetesen további egy HPP költségbe kerül).
- b)** Légierő vagy flotta egy fordulóban csak egy akciót hajthat végre, tehát ha pl. támadott, akkor már nem védekezhetsz és ha a bázisát elfoglalják, akkor tovább kell menekülnie. Ezért célszerű az akcióban részt vett egységeket képes felülről lefelé fordítani és csak a következő forduló elején visszafordítani.
- c)** Olyan ellenséges területek elfoglalásáért, ahol nem volt ellenséges védelem, nem kell HPP-t fizetni.
- d)** Visszavonulásnál földi egységek (páncélosok is) csak egy területet tehetnek meg. A légi és tengeri egységek kiindulási bázisukra térnek vissza. Miután a támadó befejezte az első csatát, kezdhetsz a következőt, - mindaddig folytatja a mozgást és a csatákat amíg az összes tervezett ütközet meg nem történt. Ezután következik a Csata Kívüli Mozgás ([6. pont](#)).

5.2. A VÉDEKEZÉSI ÉRTÉK MÓDOSÍTÓI

A TÁMADÓ FÉL Támadási Értéke **csak erőd** ellen módosul, ebben az esetben $TÉ = 1$ **minden** (földi vagy légi) egységre.

FLOTTÁK Védekezési Értéke csak akkor változik, ha a bázisuk ellen irányuló invázió ellen védekeznek, ekkor $VÉ = 5$. Partraszállást a támadó fél nem kezdhet, amíg az adott partszakaszon védekező flotta vagy légierő létezik.

FÖLDI EGYSÉGEK (gyalogság és páncélosok) Védelmi Értéke **eggyel nő**, ha **hegyekben, mocsárban vagy folyók mögött** védekeznek. **Erődben** vagy **partraszálló földi egységek** ellen védekező földi egységek Védelmi Értéke **$VÉ = 5$** -re változik. (A Maginot-vonal csak Németország felé erőd, azaz Franciaország (Calais vagy Lyon) felől nem számít annak). Ha egy erődöt elfoglal az ellenség, akkor a játék további részére megszűnik erőd lenni. Ha a folyó vagy tengerpart mögött védekező egységeket olyan támadás is éri, amelyekre a Védekezési Módosító nem érvényes, akkor az összes védekezőre érvényét veszti a Védekezési Módosító.

6. CSATÁN KÍVÜLI MOZGÁS

Miután a támadó játékos elvégezte egységeinek összes csatára vezető mozgását és befejezte csatáit, mozgathatja összes **eddig még nem mozgott** egységét. Ezek a mozgáspontjuknak megfelelő számú területet tehetik meg, de ezeket a területeket magának vagy szövetségeseinek kell ellenőrizniük – és csak olyan ellenséges területre léphetnek, ahol nincsenek ellenséges csapatok. Ebben a fázisban változtathatnak bázist (újabb kiindulási területet) a tengeri és légi egységek. Ekkor történik a földi és légi csapatok **tengeri szállítása** az egységek leírásánál elmondott módon: két **saját** vagy **szövetséges által ellenőrzött terület között** és **flottánként két egység szállítható tetszőleges kombinációban**.

7. ÚJ EGYSÉGEK FELÁLLÍTÁSA

Az egyes országok rendelkezésére állható egységek listája a játékvariánsok leírásánál szerepel. ([ld. 14.](#)) Ebbe beleértendő a még fel nem állított egységek megépítése és a csaták során elvesztett egységek pótlása. Az egyes egységek építési költsége a II. Táblázatban található. Az új egységek felállításánál a következő korlátozások érvényesek:

a) csak a játékváltozatban megadott maximális számú egység állítható fel (tehát ha pl: Franciaország összeg egysége a táblán van, hiába van még

HPP-je, nem

állíthat több egységet).

b) csak a kérdéses ország eredeti határain belül helyezhetők el az újonnan felállított egységek: meghódított vagy gyarmati területeken belül nem (tehát pl. Anglia összes új egysége a szigeten kerül elhelyezésre; pl. Egyiptomban nem építhet új egységeket, hanem azokat Angliából oda kell szállítani).

c) a felállítható új egységek számát elérhetőségükön kívül megszabja az, hogy **egy fordulóban összesen legfeljebb a teljes HPP fele költhető el** (felfelé kerekítve) beleértve a fordulóban már kiadott hadüzenet és csata költségeket.

d) csatában elvesztett flották újjáépítése hosszadalmas: ki kell fizetni előre a HPP költséget, de csak három forduló múlva lesz az újraépített flotta használható. Ki kell jelölni az építés területét (saját ország tengerparti területe) és ha az ellenség ezt időközben elfoglalja, akkor az építés alatt álló flotta elveszett. Célszerű az építendő flottát az időjelző táblán az elérhetőség időpontjára helyezni, az építésért kifizetett HPP-t pedig az építés helyére.

8. EGYSÉGEK STRATÉGIAI ÁTHELYEZÉSE

Minden nagyhatalom rendelkezik az adatlapján adott számú egység áthelyezésének lehetőségével: ezek az egységek tetszőlegesen kiválaszthatók és az adott ország és szövetségesei által ellenőrzött területeken keresztül tetszőleges távolságra áthelyezhetők. **Az áthelyezés nem történhet semleges országokon vagy ellenséges területen keresztül.** A következő korlátozások érvényesek:

a) légierő stratégiai áthelyezése tengeren keresztül csak akkor lehetséges, ha van két területen belül saját vagy szövetségese által ellenőrzött terület.

b) földi egységek tengeren keresztüli stratégiai áthelyezéséhez kísérő flottát kell

biztosítani, amely a fordulóban mást nem tehet(ett): egy flotta egységenként

(ami repülőgép is lehet) szükséges. Ez a kísérő flotta mozgáspontjain belül teszi

lehetővé az áthelyezést – ha ennél nagyobb távolságra kívánunk egységet áthelyezni, akkor újabb hajó szükséges az egység továbbvitelére, amelynek

bázisát az előző hajó eléri. Tehát pl. Angliából egy angol egység Közel-Keletre

történő Stratégiai Áthelyezéséhez két hajó szükséges: egy Angliában, a másik

pedig pl. Gibraltárban. **A Stratégiai Áthelyezésnél használt hajók bázisukon maradnak (nem mozognak!), de mást a fordulóban nem tehetnek és nem tehettek.**

9. UTÁNPÓTLÁS

Csak olyan földi csapatok végezhetnek bármilyen mozgást, amelyek rendelkeznek utánpótlással fordulójuk elején. Utánpótlást biztosít minden saját vagy szövetséges ellenőrzésű főváros (meghódított országé is) akkor, ha a csapat saját vagy szövetséges ellenőrzésű területeken keresztüli útvonalat tud találni ehhez a fővároshoz. Ha a fordulónk elején egy terület csapatainak nincs utánpótlása (mert az ellenfél elvágta) és azt nem tudjuk a fordulónk első fázisa (Mozgás és csata) végére külső csapatokkal helyreállítani, akkor az azon a területen található összes **földi** egység elvész: a Stratégiai Áthelyezési fázisunk végén le kell őket venni (azaz a fordulóban ezek az egységek már nem pótolhatók).

Tengeren túli területen lévő földi egységek utánpótlása megoldható flottával (**maximum hat földi egység flottánként**), ha az mást nem csinál az adott fordulóban. Természetesen a flotta bázisának utánpótlással rendelkező területen kell lennie. Így a szövetségesek utánpótlása is megoldható. A flotta több területen lévő egységek utánpótlását is elláthatja a hat egységnyi mennyiségig. A flotta utánpótlás-biztosítása a Stratégiai Áthelyezésnél biztosított kísérőhajószerephez hasonlóan nem jelent valódi mozgást, a flotta bázisán marad.

FONTOS: a légi és tengeri egységek mindig utánpótlással rendelkezőnek számítanak – akkor is, ha utánpótlástól elvágott területen van a bázisuk.

PÉLDA:

a) Olaszországnak legalább egy flottát kell utánpótlás-biztosításra fenntartani, ha Albániában (vagy Afrikában) vannak földi egységei. Ha Olaszország elfoglalja Jugoszláviát, akkor az albániai olasz egységek utánpótlására nem kell flottát használnia.

b) Afrikában a brit és francia (kivéve a marokkói, algériai és tuniszi egységeket, amíg Líbia olasz tulajdon) egységek utánpótlása Kairóból megoldható, ehhez nem kell flotta.

10. ÉVES GAZDASÁGI SZÁMVETÉS

Erre **minden év téli fordulója után** kerül sor, a következő év tavaszi fordulója előtt. Az új évben kapható HPP a következő forrásokból származik:

a) minden nagyhatalom adatlapján adott az illető ország alap HPP értéke

az adott évben,

b) az elfoglalt kis országok HPP-je a térképen található, ezt a hódító HPP-jéhez adjuk,

c) az elfoglalt nagyhatalmak 1939 évi alap HPP-jének **csak a fele** (felfelé kerekítve) adódik a hódító HPP-jéhez,

d) a nagyhatalom előző évben maradt **teljes** HPP adóssága (pl. mert a téli fordulóban nem sikerült egy elvesztett ország visszahódítása) – ez levonódik.

Ezek összege adja az ország által az új évben elkölthető HPP mennyiségét, ennek megfelelő számú zsetont tesz a játékos országa adatlapjára. Az előző évről megmaradt HPP elvesz, nem vihető át az új évre.

PÉLDA:

1939. téli fordulója után Németország elfoglalta Lengyelországot, Dániát, Hollandiát, Belgium – Luxemburg-ot, valamint maradt 7 HPP-je. Ekkor 1940-re Németország anyagi helyzete a következő: 30 (a) pont szerint) + (4 + 2 + 4) (b) pont szerint) = 42 HPP (a megmaradt 7 HPP elveszett). Ha elfoglalja 1940-ben Franciaországot, akkor ez 9 HPP-vel nő (17:2) felfelé kerekítve l. c) pont); ha elveszti Dániát, akkor 2 HPP-vel csökken (l. b) pont).

FONTOS: egy fordulóban maximum az éve elején rendelkezésre álló HPP fele (felfelé kerekítve) költhető el. Ha egy nagyhatalom által meghódított országot vagy területet az ellenfél elfoglal és azt nem sikerül a soron következő fordulóban visszafoglalni, akkor az annak megfelelő HPP a sikertelen visszafoglalás fordulójában levonódik a volt birtokló HPP-jéből. Ez beleszámít az adott fordulóban elkölthető HPP-be, és így nemszándékos HPP túlköltség előfordulhat (mert csak a „Mozgás és csata” fázis végén derül ki, hogy a kérdéses területet nem sikerült visszafoglalni).

11. NAGYHATALMAK ELFOGLALÁSA

Ha egy nagyhatalom (Franciaország, Anglia, Olaszország, Németország) fővárosát az ellenséges egységek elfoglalják, akkor ez a nagyhatalom a soron következő fordulójában **csak ennek visszafoglalásával** próbálkozhat. Ebben szövetségesei segíthetnek. Az ellentámadás feltétele, hogy az egységek 9. pont szerint rendelkezzenek utánpótlással. Ha az ellentámadás sikeres volt, a forduló a megszokott sorrend szerint folytatódik.

Sikertelen ellentámadás esetén a nagyhatalom elesett, egységei azonnal

levételre kerülnek és az ország területét a hódító ellenőrzi (kivéve azokat a területeket, ahol egyéb ellenséges egységek állnak). A játékból így kiesett nagyhatalom korábbi hódításai, illetve tengerentúli területei semlegessé válnak. A hódító a következő Éves Gazdasági Számvetés alkalmával megkapja a meghódított nagyhatalom alap HPP-jének felfelé kerekített felét. Ez akkor is így van, ha egy korábbi szövetséges későbbi visszafoglalása történik meg, pl. ha Anglia visszafoglalja a játék során végleg kiesett Franciaországot, HPP növekménye csupán 9 HPP.

FONTOS:

- a) Moszkva eleste nem jelenti a Szovjetunió elfoglalását, csak a táblán adott HPP azonnali elvesztését. A Szovjetunió folytatja a harcot a megfelelő értékkel csökkentett HPP-vel – ebben az esetben a tábla keleti széle nyújtja az utánpótlást. Innen támadások is indíthatók.
- b) Az USA-t nem lehet elfoglalni.

12. HALADÓ-VÁLTOZAT

A haladó-változatban érvényben maradnak az alapváltozat szabályai (eltekintve az ott már említett és itt részletezendő kiegészítésektől) de a játék új egységekkel és szabályokkal egészül ki.

12.1. ÚJ EGYSÉGEK

12.1.1 Ejtőernyősök



mozgáspontja légi bevetésre földi mozgásra

Szállításukhoz nem szükséges külön repülőgép. Ellenséges területek felett áthaladhatnak. **Bevetésük esetén a földi védelem módosítói folyók, illetve tengerpart (azaz partraszállás esete) mögött érvénytelenek. Ez érvényes az ugyanazt a területet támadó többi földi erőre is.** Az az ejtőernyős egység, amely légi bevetésnél földi egységek támogatása nélkül veszik el, a játék során nem pótolható.

PÉLDA:

a) Ha a németek Belgium elfoglalása után ejtőernyős egységet dobnak le Londonba és az ottani angol földi és légi egységek ellenállása miatt az elvész, akkor ez az egység később nem építhető újra. Ugyanez történik akkor, ha London üres volt és így a német ejtőernyősök

elfoglalták, de ha a soronkövetkező ellentámadásban (ami az angolok számára kötelező, mert különben elvesztik az országot) elvesznek.

Persze, ha az angoloknak nem sikerül London visszafoglalása, mert nincsenek földi egységeik megfelelő távolságban, akkor elvesztették a háborút. Öninvaszió megengedett ebben az esetben, tehát így nagyobb távolságról hozhat a flotta angol páncélost, amely pl. Plymouthból a második mozgás során megpróbálhatja London visszafoglalását.

b) Ha a németek ejtőernyős egységeket Plymouthba vagy Doverbe dobják le (ide légi támogatást is tudnak juttatni) és elfoglalják a területet, akkor ide a Stratégiai Áthelyezés fázisa során (8. pont) további egységeket juttathatnak és így hídfőállás építhetnek ki. (Ebben az esetben az akció költsége maximum 1 HPP (ha volt a területen védekező angol egység), nem pedig az invázióhoz szükséges 5 HPP.) Ennek a hídfőnek természetesen legalább egy német flotta kell, hogy Utánpótlást biztosítson és ez a flotta a forduló során mást nem tehet. Ha az angolok akár a következő menetben kiiktatják a hídfőt (azaz minden ottani földi egység, az ejtőernyőst is beleértve elveszik), akkor is pótolható a német ejtőernyős egység, mert német földi egységekkel együtt harcolva veszett el.

Emlékezzünk: egy terület csak egyszer támadható - azaz az egyedül német ejtőernyősök által elfoglalt Dover ellen nem végezhető német invázió abból a célból, hogy a német páncélosok tovább támadjanak London ellen. Ha azonban Dover ellen német invázió történik egyidejű ejtőernyős bevezetés mellett (ahol ezek megszüntetik a védő módosítóját), akkor a páncélosok továbbhaladhatnak London ellen. Az 5.3. alatti angol invázió első változatában angol ejtőernyősök bevetése a védekező német gyalogság Védekezési Értékét az eredeti $VÉ=2$ -re csökkenti, az ott szereplő $VÉ=5$ -ről.

12.1.2. (Távolsági) Bombázók

mozgáspont



az egység légibázisa
a három terület távol-
ságra megváltoztatható

Mozgásuk a Repülőgépekéhez (4.3.) hasonló, csak hatótávolságuk nagyobb -

felhasználásuk azonban **különböző**. Légi csatában csak védekezhetnek, támadhatnak azonban földi és tengeri egységeket. A Bombázók végezhetnek **Stratégiai Bombázást**: ez olyan támadás, amely nem meghatározott egységek, hanem földi célpontok ellen irányul. A Bombázónak ehhez be kell repülnie bázisáról az ellenséges ország eredeti

határain belülre (meghódított vagy gyarmati területek nem számítanak) - és ez **1 HPP/bombázó azonnali veszteséget** okoz a védekezőnek (akkor is, ha az ellenfél légi közbeavatkozása miatt ([ld. 12.2.](#)) a bombázó(k) ottvesznek). A Stratégiai Bombázásért a támadónak nem kell külön HPP-t fizetni (ebben az értelemben ez nem csata).

Franciaország és a Szovjetunió ellen Stratégiai Bombázás nem végezhető.



12.1.3. Tengeralattjárók

Mozgásuk a Flottákéhoz ([4.4.](#)) hasonló, felhasználásuk azonban különböző. Semmilyen egységet (légi vagy földi) nem szállíthatnak, tengeri csatában azonban részt vehetnek. Nincs ellenben Invázió ellen Védelmi Módosítójuk. Csak Németország építhet tengeralattjárót és fő felhasználásuk Anglia és az USA kereskedelmi hajói ellen intézett támadás. Ehhez a tengeralattjáróknak az Észak-Atlanti Óceánra kell kifutniuk. **Minden túlélő tengeralattjáró azonnal 1 HPP-vel csökkenteni Anglia gazdasági erejét.**

A tengeralattjárókat **levegőből csak egy menetben** szabad támadni (és ez a repülőgépek számára nem minősül akciónak), ez ellen a tengeralattjárók nem védekezhetnek.

- Az USA-ból a Kölcsönbérleti Szerződés ([12.3.](#)) keretében segélyszállítmányok érkeztek Angliába és a Szovjetunióba. Anglia is küldött ilyen szállítmányokat a Szovjetunióba. Ezek Murmanszk kikötőjébe érkeztek (nincs a térképen). A konvojokban a német tengeralattjárók komoly károkat okozhatnak. Az USA-ból **Angliába küldött konvoj az Észak-Atlanti Óceánon, a Szovjetunióba irányuló szállítmány** (Angliából vagy az USA-ból) a **Norvég-tengeren** támadható. Ha volt ilyen szállítmány, akkor értékét az azt támadó **minden túlélő tengeralattjáró 2 HPP-vel csökkenti.**



12.1.4. Torpedórombolók

Mozgásuk a Flottákéhoz ([4.4.](#)) hasonló, fő feladatuk a hadihajók és kereskedelmi flották védelme tengeralattjárók ellen. Semmilyen egységet (légi vagy földi) nem szállíthatnak, tengeri csatában azonban részt vehetnek: ugyanazok a szabályok érvényesek rájuk mint a Flottákra, kivéve, hogy **Invázió ellen (vagy erődben) nincs Védelmi**

Módosítójuk.

Tengeri csatában veszteségként levehető torpedórombolók és tengeralattjárók is.

A cselekvés fázisai a haladó-változatban is azonosak a 2. pontban leírtakkal, de két ponton módosulnak. Az első változás megengedi a védő légierejének és hajóinak **közbeavatkozását** a támadó légiereje és hajói mozgása közben:

12.2. KÖZBEAVATKOZÁS

Ha a **támadó légiereje** a védő még más támadásra vagy védekezésre nem használt repülőgépeinek bázisa közelében a gépek hatótávolságán belül halad el, akkor a védő közbeavatkozhat: megtámadhatja a támadó gépeket. Annak ellenére, hogy ezt a támadást a védő kezdeményezi, eldöntésénél a védő gépeinek Védelmi Értéke határozza meg a találat valószínűségét (a közbeavatkozásért nem kell HPP-t fizetni). **A légierő közbeavatkozása mindig megvalósul**, így a támadás helyére is lehet gépeket küldeni. Természetesen a támadó is beavatkozhat a védő beavatkozási kísérletébe ha még vannak másra fel nem használt repülőgépei - az előző elvek érvényesek. Az így kialakuló eseményláncot **visszafelé** oldjuk fel és a megfelelő légicsaták túlélő gépei vehetnek részt a tervezett ütközetben.

Hasonló elvek érvényesek a **tengeri egységek** közbeavatkozásánál - de amíg a légi egységek közbeavatkozása mindig megvalósul, a tengeri egyséké nem; eldöntésének módja a következő: a támadó jelzi tengeri egységei mozgásának tervezett útvonalát (amit ezután már nem változtathat meg), a védő elhatározza, hogy milyen egységekkel, hol kíván közbeavatkozni. A védő légierejének közbeavatkozása automatikusan megvalósul (bár a támadó ezt saját légerejének további bevetésével esetleg megakadályozhatja). **A tengeri egységek beavatkozása akkor sikeres, ha a védő egy kockával nagyobb számot dob mint a bázisa és a beavatkozás helye közötti távolság.** (Így ha a távolság két terület akkor 3, 4, 5 és 6-os dobására sikerült beavatkozni.) Természetesen a támadó ugyancsak beavatkozhat a védő tengeri egységeinek ilyen mozgásába.

FONTOS: Ugyanezen szabályok mellett **lehet közbeavatkozni** az ellenfél légierejének és tengeri egységeinek **csatán kívüli mozgásába**, amikor ezek az egységek kiinduló bázist akarnak változtatni.

PÉLDA:

Az 5.3. alatti angol invázió a következő módon zajlik, ha Brest-ben

található 8 német tengeralattjáró, Párizsban két német repülőgép, Londoban két angol repülőgép és Liverpool-ban 4 angol torpedóromboló: A négy angol flotta kifut Plymouthból, útvonala az Angol-csatornán keresztül Calais. A 8 német tengeralattjáró Brest-ből megpróbál az Angol-csatornán közbeavatkozni: a távolság 1 terület, a kockadobás 3 - tehát a beavatkozás sikeres. A német tengeralattjárókat Liverpoolból a 4 angol torpedóromboló ebben meg kívánja akadályozni: a távolság 2 terület, a kockadobás 4, ez is sikeres. Ezután beavatkozik a küzdelembe a 2 német repülőgép Párizsból, és ezt a 2 londoni angol gép kívánja megakadályozni (ezek automatikusan megvalósulnak, nem kell kockával dobni). A csata kimenetelét visszafelé állapítjuk meg: először a két angol gép ($VE=4$) küzd meg a két német géppel ($TE=3$). A kockadobások: 1 és 5, illetve 2 és 6. Egy-egy gép elveszett minden oldalról, a német gép visszavonul és ebben a fordulóban már nem támadhat vagy védekezhetsz többet. Most a 8 német tengeralattjáró ($TE=1$) küzd a 4 angol torpedóromboló ($TE=1$), a két angol flotta ($TE=3$) és a maradék angol repülő ellen ($TE=3$) amely azonban csak egyszer támadhat. A kockadobások: német ($TE=1$)= 1,3,4,6,2,3,4,6=1 találat; az angol ($TE=1$)= 3,4,4,5; ($TE=3$)=1,2,5=2 találat. A németek ebben a menetben elvesztettek két tengeralattjárót, az angolok egy torpedórombolót és a repülőgép visszatér Londoba (ennek is befejeződött a fordulója). Folytatva: németek ($TE=1$)= 2,5,5,6,3,6=0 találat; angolok ($TE=1$)=2,3,4 és ($TE=3$)=5,5 = 0 találat; stb. A végső eredmény: elsüllyed 5 német tengeralattjáró, a többi visszavonul Brest-be; az angolok elvesztenek 3 torpedórombolót (a negyedik visszatér Liverpool-ba) és a 4 flotta folytathatja útját Calais-ba az invázió helyére. Ha Liverpool-i torpedórombolók nem tudtak volna a német tengeralattjárók akciójába beavatkozni, akkor az invázió valószínűleg meghiúsul.

FONTOS: az Egységek Stratégiai Áthelyezésébe nem lehet közbeavatkozni - az mindig sikerül, ha a feltételei adottak.

12.3. KÖLCSÖNBÉRLET

1941. március 11-én az amerikai kongresszus elfogadta az ún. kölcsönbérleti törvényt. Ennek értelmében az USA hadianyagot és fegyvereket adott kölcsön Angliába. Ezt a Szovjetunióra is kiterjesztették annak német megtámadása után. A következő szabályok ezt szimulálják: Ha Franciaországot már elfoglalták a németek, az USA az 1941. tavaszi fordulótól kezdődően küldhet HPP segílyt Angliának. Mind az USA, mind Anglia küldhet HPP segílyt a Szovjetuniónak, amint

a németek megtámadták.

Az egy alaklommal küldött segély nem lehet több mint a küldő ország alap HPP-jének negyede és beleszámít a költhető maximális HPP összegbe. A segélyküldés az Egységek Stratégiai Áthelyezés fázisában történik: a küldött HPP-ket vagy az üres zsetonokat (ha az adott fordulóban nem küldünk) képes felükkal lefelé fordítva az Észak- Atlanti Óceán illetve a Norvég-tenger területére tesszük, annak megfelelően, hogy Anglia vagy a Szovjetunió a segély célja. A segély a szövetségesek következő Új Egységek Felállítása fázisában érkezik meg és azonnal költhető. Ha a segélyt vívó konvojt német tengeralattjárók támadják meg, akkor a [12.1.3.](#) alatt leírtaknak megfelelően csökken az értéke. Ha a németek elfoglalják Vologda területét, akkor nem küldhető a Szovjetuniónak segélyszállítmány.

Az USA 1941-ben küldött HPP segélyei levonódnak az 1942-ben rendelkezésére álló HPP-ből.

13. A JÁTÉKVARIÁNSOK SPECIÁLIS SZABÁLYAI

A következők azok az alap- és haladó-változatban egyaránt érvényes szabályok, amelyek a háború speciális körülményeire vonatkoznak. A megfelelő játékvariánsokban ezekre visszautalunk, **a teljes háborúban (14.4.) mind érvényes.** A teljes háború többszemélyes változatában a történelmi szövetségesek nem biztos, hogy létrejönnek, de a történelmi szövetséges megtámadása **tilos** (pl. Olaszország maradhat semleges a teljes háború folyamán, de nem támadhatja meg Németországot).

13.1. KOOPERÁCIÓ: az egyes szövetségesek között az együttműködés különböző mértékben volt zavartalan. Ezt írják le a következő szabályok:

a) a francia és az angol csapatok között sok súrlódás volt. Ennek megfelelően az angol és francia csapatok **nem végezhetnek együttes, összevont támadást ellenséges csapatok ellen,** hanem **külön-külön kell támadniuk és védekezniük.** Angol csapatok nem léphetnek a Maginot-vonal területére amíg az el nem esik.

b) nincs ilyen korlátozás az angol és amerikai, valamint a német és olasz csapatok között: ezek összevonva védekezhetnek és támadhatnak. Ekkor a játékosok megegyeznek, hogy ki vezeti a közös csapatokat és ki fogja ellenőrizni a közösen elfoglalt területeket. Ha ilyen megegyezés nem jön létre, akkor előzőhöz hasonlóan külön-külön kell támadniuk és védekezniük. Ebben az esetben is meg kell egyezniük az elfoglalt terület ellenőrzésében: ha ez nem sikerül, akkor az adott területen nagyobb létszámú sereg ellenőrzi a területet egyforma létszámú seregek esetén

pedig az az ország, amelynek több serege van a táblán).

c) a szovjet és az angol, amerikai, francia csapatok nem léphetnek ugyanazon területre.

13.2. VICHY-FRANCIAORSZÁG

Párizs eleste és sikertelen visszafoglalása után az összes francia erő levételre kerül, majd megalakul a Vichy-bábállam (a Vichy és Lyon területen). Hozzá tartoznak még a francia ellenőrzés alatt maradt afrikai gyarmati területek. Ha a Szövetségesek Vichy-Franciaország ellenőrizte területet kívánnak megtámadni, akkor előtte hadat kell üzenniük neki. Vichy-Franciaország egységei védekeznek a Szövetségesek esetleges inváziója ellen, de nem vehetnek részt ellenük irányuló támadásban. Ha Párizst, vagy Vichyt elfoglalják a Szövetségesek, akkor Vichy-állam azonnal megszűnik létezni, összes egysége levételre kerül, területeit ismét a Szövetségesek ellenőrzik. Vichy egységeit (melyek azonosak a volt francia egységekből **2 gyalogsággal, 1 páncélossal, 1 repülővel, 2 flottával**) a német játékos helyezi fel és mozgatja.

13.3. SZOVJET-NÉMET SZABÁLYOK

a) A Szovjetunió először 1941 őszén támadhatja meg Németországot vagy a német csatlósállomásokat (Finnország, Magyarország, Románia, Bulgária). Ekkor ki kell fizetnie a 7 HPP-s nagyhatalmi hadüzeneti költséget + a 2 HPP-s hadüzeneti költséget, ha csatlósállamot támad meg.
b) Németország bármikor megtámadhatja a Szovjetuniót, ehhez ki kell fizetnie a 7 HPP-s nagyhatalmi hadüzeneti költséget. Ha ez bekövetkezik, akkor a

csatlósállamok (Finnország, Magyarország, Románia és Bulgária)

azonnal

csatlakoznak (újabb hadüzenet nem szükséges) és HPP-jüket **azonnal** megkapja Németország (ez az egyetlen eset, amikor egy ország Hadi Produkciós Pontjainak száma az Éves Gazdasági Számvetés előtt nőhet), csapataik is azonnal a táblára kerülnek: mozoghatnak, támadhatnak. Ezek a csapatok veszteségként levehetőek és pótolhatók - a költségek Németországot terhelik.

c) A Szovjetunió elleni német támadás meglepő volt, ennek felel meg a következő szabály: **minden német és vele szövetséges egység a hadüzenet fordulójában kétszer dobhat minden szovjet egység elleni támadás eredményére.** A tél felkészületlenül érte az agresszorokat, ezért a Szovjetuniót ért támadás évének téli fordulójában a németek és

szövetségeik nem indíthatnak támadást a Szovjetunió határain belül és az ellenük ebben a téli fordulóban indított szovjet támadásoknál **a szovjet egységek kétszer dobhatnak a támadás eredményére.**

d) Bulgária nem vehet részt szovjet csapatok elleni támadásban - ha védekezniök kell szovjet csapatok ellen, akkor azonnal elvesznek.

e) Ha a Szovjetunió támadja meg Németországot, akkor a csatlósállamok (Finnország, Magyarország, Románia, Bulgária) semlegesek maradnak és a német csapatoknak a következő fordulóban ki kell vonulniok. Ha ezt nem teszik, akkor a németeknek hadat kell üzeniök és meg kell ütközniök a semleges ország haderejével.

f) Ploesti-Grozni szabály: a háború folytatása szempontjából az ezeken a területeken található olaj igen lényeges volt, ezért ha a Szövetségesek elfoglalják Ploesti-t, akkor a Tengelyhatalmak ennek visszafoglalásáig **csak egy támadást hajthatnak végre fordulónként.** Megfordítva: ha a Tengelyhatalmak foglalják el Groznij területét, akkor visszafoglalásáig a Szovjetunió csak egy támadást hajthat végre fordulónként.

13.4. MEDITERRÁN SZABÁLYOK

a) Anglia számára a Szezei csatornán és Gibraltáron keresztül érkező utánpótlás igen fontos volt: ezért ha **a Tengelyhatalmak elfoglalják Gibraltárt vagy Szezet, akkor Anglia alap HPP-je azonnal csökken 5 HPP-vel.** Ha a Szövetségeseknek sikerül az elfoglalt területet visszaszerezniök, akkor a következő Éves Gazdasági Számvetésnél Anglia visszakapja eredeti alap HPP-jét.

b) Máltán maximum egy gyalogság vagy páncélos, egy flotta és egy légi egység tartózkodhat.

c) Afrikában maximum három német egység tartózkodhat. A Máltán állomásozó brit flotta vagy légierő mindegyike **mindig eggyel csökkenti** a harcoló német egységek számát - tehát ha Málta brit helyőrsége teljes, akkor a háromból legfeljebb egy német egység támadhat.

13.5. AMERIKA HADBA LÉPÉSE

Az **USA 1942 tavaszán üzenhet hadat** a Tengelyhatalmaknak, ekkor ki kell 7 HPP-t fizetnie. **Ehhez nem kell azonnal támadást is indítaniok.**

Az amerikai egységek a térkép USA területéről indulnak és először a Stratégiai Áthelyezés fázisában át kell kerülniök Angliába. Ilymódon maximum négy egység helyezhető át fordulónként az óceánontúlról Európába az USA-nak engedélyezett hat egységnyi Stratégiai Áthelyezésből. Az óceánontúli áthelyezéshez nem kell kísérő flottát

biztosítani, az Angliából történő áthelyezésekre a [8. pont](#) szabályai érvényesek. (Természetesen az USA-ból Angliába frissen áthelyezett egységek továbbhelyezhetők, de beleszámítanak a megengedett áthelyezés-számba.)
Ha Anglia elesett, az amerikai egységek **csak invázió** eredményeként juthatnak át a hadszíntérre, de miután sikerült hídfőt létrehozniok, ide már juthatnak át egységek az USA-ból Stratégiai Áthelyezéssel, de számuk ekkor csak **maximum kettő lehet**.
Az USA ellen nem kísérelhető meg invázió.

14. JÁTÉKVARIÁNSOK

** (A Vassal modulban a "Játékvariánsok" gombbal hívható elő).*

15. TÁBLÁZATOK

I. A Védekezési Érték Módosítói

Egység	Terep	Módosító
Gyalogság Páncélos	Hegy, mocsár folyó mögött	+1
Támadó	Erőd	TÉ=1
Földi egységek	Erődben, invázió ellen	VÉ=5
Flotta	Invázió ellen	VÉ=5

II. Egységek költsége (HPP)

Gyalogság	1

Egyéb költségek (HPP)

Csata	1

Páncélos	2	Invázió	5
Repülőgép	3	Hadüzenet kis ország ellen	2
Flotta	6	Hadüzenet nagyhatalom ellen	7
Ejtőernyős	2		
Bornbázó	3		
Tengeralattjáró	1		
Torpedóromboló	1		

III. Kis országok egységeinek száma és fajtája

Ország neve	Gyalogság	Páncélos	Repülő	Flotta
Belgium	1			
Dánia	1			
Görögország	2			
Hollandia	1			

Jugoszlávia	2			
Norvégia	1			
Spanyolország	3	1	1	1
Svédország	2			
Törökország	3	2	1	1

Német csatlósállamok

Bulgária	1
Finnország	2
Magyarország	2
Románia	2

16. MINTAJÁTÉK-RÉSZLET

Mintajátékként a [14.11 Sarlóvágás-hadművelet](#) alapváltozatának első két fordulóját mutatjuk be.

Az egységek elhelyezése:

Franciaország: Calais: 1 flotta, Brest: 1 flotta, La Rochelle: 1 flotta,

Maginot-vonal: 4 gyalogság, 1 páncélos, 2 repülő.

Anglia: Málta: 1 flotta, Gibraltár: 2 flotta, Dover: 1 flotta, 3 gyalogság, 2 páncélos, 3 repülő, Plymouth: 1 flotta, Manchester: 1 flotta.

Németország: Kiel: 2 flotta, 2 páncélos, Finnország: 1 gyalogság,

Magyarország: 1 gyalogság, Románia: 1 gyalogság, Bulgária: 1 gyalogság, Krakkó: 2 páncélos, 4 repülő.

1939 ősz.

Németország: a forduló a **Csatán Kívüli Mozgás** fáziséval kezdődik, ennek keretében a Krakkó területén levő csapatok átvonulnak Breslau-n keresztül Stuttgart-ba. Ezután az **Új Egységek Felállítása** következik: 10 gyalogság, 1 páncélos, 1 repülő – költsége 15 HPP (több nem vásárolható). Ennek elhelyezése: Kiel: 2 gyalogság, Essen: 8 gyalogság, 1 páncélos, 1 repülő.

Stratégiai Áthelyezés: 1 gyalogság Essen-ből Varsó-ba (kötelező, mert Lengyelországban nem maradt megszálló egység), 2 páncélos és 3 repülő Stuttgart-ból Essen-be (ezzel megvan a maximálisan 6 Stratégiai Áthelyezés).

A német őszi forduló véget ért.

Franciaország és Anglia: a **Hadüzenet, Mozgás és Csata** fázisban Franciaország hadat üzen Belgium+Luxemburg-nak (2 HPP), a Maginot-vonatról 2 repülő (mely előtte áthelyezi a bázisát Calais-ba), 1 páncélos és 2 gyalogság lép erre a területre (1 HPP), amelyet 1 belga gyalogság véd.

A csata eredménye: Franciaország: kockadobások: 3 db kockával: $(TÉ=2)=2, 3, 6$ és 2 db. $(TÉ=1)=1, 1=3$ találat; Belgium: 1 db. $(VÉ=1)=5$ – azaz Belgium elesett, a franciák nem szenvedtek veszteséget, a repülők visszatérnek Calais-ba. Ebben a fázisban Anglia passzol (nem kíván lépni, cselekedni).

Csatán Kívüli Mozgás fázisa: Franciaország passzol, Anglia: 3 repülőgép átrepül Dover-ből Belgiumba, 2 páncélost a Dover-i flotta átszállít Belgiumba (ez a flotta képes felével lefelé fordul, ebben a fordulóban mást már nem tehet).

Új Egységek Felállítása: Franciaország: 2 gyalogság (Calais), 1 páncélos (Maginot-vonal) – ez összesen $4HPP+3HPP$ (a hadüzenet+támadás), marad $17-7=10$ HPP.

Anglia: 1 flotta (Edinburgh), 1 repülő (Dover), 2 gyalogság (London), 1 páncélos (Dover), ez összesen 13 HPP, marad 12 HPP.

Egységek Stratégiai Áthelyezése: Franciaország: 2 gyalogság Belgiumból Calais-ba, 1 páncélos Belgiumból a Maginot-vonalba.

Anglia: 1 repülőgép, 3 gyalogság Dover-ből Belgiumba (utóbbihoz szükséges az új és a két nem használt flotta kísérőként).

Ezzel az 1939 őszi forduló véget ért.

1939 tél:

Németország:

Hadüzenetek, Mozcás és Csata:

- a. hadüzenet Dániának (2 HPP), 1 páncélos+2 gyalogság belép Kiel területéről Dániába (1 HPP), amelyet 1 gyalogság véd. A csata eredménye: Németország: kockadobások: 1(TÉ=3)=4 és 2(TÉ=1)=3, 2 =nincs találat – Dánia: 1(VÉ=1)=4 =0 találat; második menet: Németország: 1(TÉ=3)=2; 2(TÉ=1)=2, 6 = 1 találat; Dánia: 1(VÉ=1)=1 =1 találat – Dánia elesett, 1 német gyalogság elveszett.
- b. hadüzenet Hollandiának (2 HPP), 1 páncélos (Kiel) +2 gyalogság (Essen) belép Hollandia területére (1 HPP), amelyet 1 gyalogság véd. A csata eredménye: Németország: kockadobások: 1(TÉ=3)=3 és 2(TÉ=1)=1, 3 =2 találat – Hollandia: 1(VÉ=1)=1 találat – Hollandia elesik, 1 német gyalogság elveszett.
- c. a Belgiumban levő angol egységek megtámadása (1 HPP): 5 gyalogság (Essen 4+1=5 repülőgép (Essen+Stuttgart), 3 páncélos (Essen) + 1 páncélos (Hollandia – ez a második támadása, és ezzel elveszi az angolok +1-es Védekezési Módosítóját, ami meglenne, ha a támadás csak Essen-ből jön a folyón keresztül) lép Belgium területére. Ott 4 repülő, 2 páncélos és 3 gyalogság védekezik. A csata eredménye: először a légi csata: Németország: kockadobások: 5(TÉ=3)=1,1,2,2,6 =4 találat, Anglia: 4(VÉ=4)=2,4,5,5 =2 találat. A légi csata eredményeként az angolok elvesztették mind a 4 gépüket, a németeknek megmaradt 3 gépük, amelyek részt vesznek a következő földi csatában. Németország: 7(TÉ=3)=2,3,4,5,6,6,1 és 5(TÉ=1)=3,3,5,6,6=3 találat; Anglia: 5(VÉ=2)=1,2,3,3,5 =2 találat. Németország elveszt 2 gyalogságot, Anglia 3 gyalogságot. Második menet: Németország: 7(TÉ=3)=2,3,4,4,5,6,4 és 3 (TÉ=1)=2,4,5 =2 találat – Anglia: 2(VÉ=2)=1,2 =2 találat. Tehát Belgiumot elfoglalták a németek, elvesztettek megint 2 gyalogságot, míg az angolok elvesztették a 2 megmaradt páncélost. A megmaradt 3 német repülő visszatér Essen-be, képes féllal lefelé fordítva, ebben a fordulóban már mást nem tehetnek. 3 német páncélos tovább haladhatna második támadásként a franciák ellen Calais-ba, de ez légi támogatás nélkül nagyon kockázatos.

Csatán Kívüli Mozcás: –

Új Egységek Felállítása: Németország eddig 7 HPP-t költött, vesz 2 repülőt és 2 gyalogságok (összesen 8 HPP) – így nem marad felhasználatlan HPP-je. Ezek Essenben kerülnek felállításra.

Egységek Stratégiai Áthelyezése: a 2 új repülő + 2 új gyalogság
Essenből Belgiumba kerül, 1 páncélos Dániából ugyancsak Belgiumba.

Franciaország és Anglia:

Hadüzenetek, Mozgás és Csata: Franciaország összes erejével Calais-ból és a Maginot-vonalról megtámadja a német egységeket Belgiumban (1 HPP). Tehát 2 repülő, 2 páncélos és 6 gyalogos támad 2 repülőt (melyek használhatók, mert újonnan építettek, nem mint a 3 Essenben pihenő gép), 5 páncélost és 3 gyalogságot. A csata eredménye:
Franciaország: $2(TÉ=2)=2,3=1$ találat; Németország: $2(VÉ=4)=1,4=2$ találat. Tehát Franciaország elvesztette gépeit, a németeknek megmaradt 1 gép, amely részt vesz a védekezésben.

A földi csata: Franciaország: $2(TÉ=2)=2,6$ és $6(TÉ=1)=1,2,2,3,6,6=2$ találat; Németország: $1(VÉ=4)=1$ és $8(VÉ=2)=2,3,4,4,4,5,2,6=3$ találat.

Franciaország elveszt 3 gyalogságot, Németország 2 gyalogságot.

Második menet: Franciaország: $2(TÉ=2)=1,4$ és $3(TÉ=1)=1,3,4=2$ találat; Németország: $1(VÉ=4)=5$ és $6(VÉ=2)=1,2,3,3,4,4=2$ találat.

Franciaország elveszt 2 gyalogságot, Németország 1 gyalogságot és 1 páncélost.

Harmadik menet: Franciaország: $2(TÉ=2)=1,2$ és $1(TÉ=1)=3=2$ találat; Németország: $1(VÉ=4)=3$ és $4(VÉ=2)=1,2,2,6=2$ találat. Elveszett 1 francia gyalogság, 1 francia páncélos és 2 német páncélos. Az utolsónak maradt francia páncélos nem folytatja a támadást, hanem visszavonul a Maginot-vonalra.

Anglia visszafordítja a Dover-i flottát, amely újra használható, de más nem tesz.

Csatán Kívüli Mozgás: –

Új Egységek Felállítása: Franciaország: 3 gyalogság (Párizs), 3 gyalogság + 1 páncélos (Maginot-vonal) – ez 8 HPP + 1 HPP (támadás) = 9 HPP, marad 1 HPP. Anglia: 4 repülőgép (Dover) = 12 HPP.

Egységek Stratégiai Áthelyezése: Franciaország: –

Anglia: 2 gyalogság Londonból Calais-ba, 1 páncélos Dover-ből Calais-ba (ezekhez 3 kísérő flotta volt szükséges) és 2 repülő Dover-ből Calais-ba.

Ezzel az 1939 téli forduló véget ért. Következik az **Éves Gazdasági**

Számvetés, amit egyszerre végez a három ország.

Németország: meghódította Lengyelországot, Dániát, Hollandiát, Belgium+Luxemburgot; így 1940-ben Hadi Produkciós Pontjainak száma: alap HPP (1940-re)=30 HPP + 4 HPP (Lengyelország) + 2 HPP (Dánia) + 2 HPP (Hollandia) + 4 HPP (Belgium+Luxemburg) = 42 HPP.
Franciaország: helyzete változatlan, marad a 17 HPP-je (az 1 megmaradt

HPP elveszett).

Anglia: helyzete változatlan, marad a 25 HPP-je.

Ezután a játék az 1940 tavaszi fordulóval folytatódik. Németország dilemmája az lesz, hogy támadjon-e a Calais-ban levő angol egységek ellen (Ehhez 2 páncélost és 4 repülőt tudna felhasználni), melynek sikere esetén kedvezőbb helyzetbe hozná a nyári, Párizs elleni támadásnál – vagy pótolja veszteségeit és mindent a nagy nyári támadásokra (Calais – Párizs, illetve a Norvégia elleni invázió) tegyen fel.

Megjegyzések:

- a. Ha Belgiumban az angol egységek mellett lettek volna francia egységek is 1939 telén a német forduló alatt, akkor ezeket a németek külön-külön tetszőleges sorrendben támadhatták volna.
- b. Ugyancsak, ha az 1939 téli Szövetséges forduló alatt lett volna angol egység Calais-ban, akkor az 1 HPP kifizetése után beavathozhatott volna a belgiumi német egységek elleni támadásba, de csak a francia támadás előtt vagy után – kombinálni az erőket nem szabad.

17. OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Ezek a szabályok olyan haditechnikai fejlesztéseket és diplomáciai erőfeszítéseket szimulálnak, amelyek a háború során megtörténtek vagy megtörténhettek volna. Németország, Anglia és az USA (utóbbi hadbalépése után) használhatja ezeket a lehetőségeket, de **csak a teljes háború lejátszását kitűző játékvariánsban**.

Az eljárás a következő: az Egységek Stratégiai Áhelyezése után a megfelelő ország eldönti, hogy kíván-e ezzel a lehetőséggel élni. Ha igen, akkor kiválasztja az alább megadott listából, hogy mit kíván elérni (több célt is lehet választani). Az adott célt sikerül elérni, ha **két kockadobás és a módosítók összege eléri vagy meghaladja a 12-t. A kockadobás jogának megvásárlása 5 HPP-be kerül**. Ez az összeg minden egyes kísérlet után a továbbiakban halmozódó +1-es módosítót ad az erre a célra vonatkozó kockadobásokhoz (tehát pl. a harmadik kísérletnél a módosító +2 - és ez eddig összesen 15 HPP-be került).

Anglia és az USA külön-külön kell, hogy a fejlesztéseket megvalósítsa: ha az egyik félnek sikerült, a másik fél az eredményt nem kaphatja meg.

A lehetőségek:

Anglia és USA:

1. A radar-elv felhasználása: ezentúl a torpedórombolók és repülők kétszer dobhatnak a tengeralattjárók ellen.
2. Légierők bevetése: ennek eredménye hatékonyabb bombázás: az okozott veszteség 2HPP/bombázó az eddigi 1 HPP helyett.
3. Nagyobb hatótávolságú bombázók, eredménye az, hogy a bombázók most már 4 terület távolságra mozoghatnak.
4. Törökország (ha még semleges) hadbalép a Szövetségesek oldalán, egységei újraépíthetők Anglia ill. az USA által.

Németország:

1. Nagyhatótávolságú tengeralattjárók kifejlesztése; ezentúl a túlélő tengeralattjárók által okozott HPP veszteségek duplázódnak: azaz az Észak-Atlanti Óceánon 2 HPP veszteséget okoznak Angliának, a szállítmányokban pedig 4 HPP veszteséget.
2. Spanyolország hadbalép a Tengelyhatalmak oldalán, státusa megegyezik a csatlósállamokéval ([13.3.b.](#)). Ha ez bekövetkezik és Vichy-Franciaország semleges volt, akkor Vichy-Franciaország azonnal hadbalép a Szövetségesek oldalán.
3. Törökország hadbalép a Tengelyhatalmak oldalán, státusa megegyezik a csatlósállamokéval ([13.3.b.](#)). Ha Sztálingrádot elfoglalták a németek, akkor az +1-et ad (az egyéb módosítókhoz) a kockadobásokhoz.
4. Vichy-Franciaország hadbalép a Tengelyhatalmak oldalán, státusa megegyezik a csatlósállamokéval ([13.3.b.](#)). Ez leghamarabb Párizs eleste után; 4 fordulóval következhet be.

1939-45 Harc Európáért

A játék tartozékai:

1 db kétoldalas térkép-tereplap
 2 ív stancolt harci zseton
 17 db (= 3 + 5 + 4 + 5) játékvariáns leírás
 6 db adatlap
 12 db dobókocka
 játékszabály

A játékban résztvehet:

2-5 játékos (13 év felett)

A játék időtartama:

1-6 óra (a játékvariánstól függ)

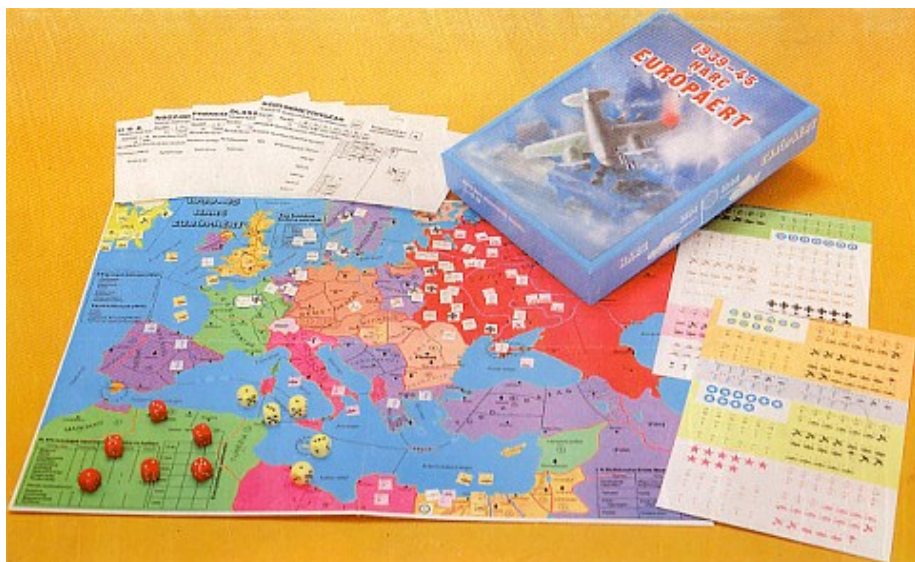
A játék bonyolultsága:

alap-változat: 4

haladó-változat: 8 (olyan 1-10-es skálán, ahol

1 = könnyű, pl. Ki nevet a végén; 2 = Gazdálkodj okosan;

3 = Végvári viadatok; 10 = nehéz).



A játékot tervezte és tesztelte: Vincze Imre és a Pancserek.

Gyártja: ÁSZ Budapest Kisszövetkezet, Műanyag- és Játék Szakcsoport 1525 Budapest, Pf. 57.

Grafika: Kövesdi János

A játékot szerkesztette: dr. Zimonyi Ferencné

©1986