

THE GREAT WAR FORGATÓKÖNYVEK

fordította: Beorn (2016) lektorálta: VonLadislaus

TARTALOMJEGYZÉK:

001 - Az akció kezdete 1.	2
002 - Az akció kezdete 2.	3
M01 - A Le Cateau csata - 1914. augusztus 26.	4
003 - Loos (a 2. hadosztály elterelő támadása) - 1915. szeptember 25.	5
004 - Loos (a Hohenzollern erődvonal) - 1915. szeptember 25.	6
005 - Loos (német ellentámadás) - 1915. szeptember 27.	7
006 - Loos (harc a lövészárkokért) - 1915. szeptember 29.	8
007 - Loos (megújuló brit támadás) - 1915. október 13-14.	9
008 - Somme (Hawthorn Ridge akna robbanás) - 1916. július 1.	10
009 - Somme (Mash-völgy és La Boisselle) - 1916. július 1.	11
010 - Somme (Sausage-völgy és La Boisselle) - 1916. július 1.	12
011 - Somme (Mametz) - 1916. július 1.	13
012 - Loos (Mametz erdő) - 1916. július 7-10.	14
013 - Vimy Ridge (1. és 2. kanadai gyalogos hadosztályok) - 1917. április 9.	15
014 - Vimy Ridge (145-ös domb) - 1917. április 9-10.	16
015 - Vimy Ridge (a Pattanás) - 1917. április 12.	17
016 - Vimy Ridge (Bois-en-Hache) - 1917. április 12.	18
C01 - nyugati fronti megerősített pont (erőd) - 1916. végén	19

A FORDÍTÓ MEGJEGYZÉSE:

Mivel a segítségül megkapott angol nyelvű doc formátumú forgatókönyv gyűjteményben 18 forgatókönyv szerepelt a hivatalos 16 helyett, így ezeket is lefordítottam. Szintén átvettem az érthetőbb jelölésekkel ellátott térképeket.

JELMAGYARÁZAT:



senkiföldje hatszög mező sor (lásd a szabálykönyv **senkiföldje bombázása** fejezetét)



német ill. brit gyalogos egység (4 puskás katona)



német ill. brit géppuskás osztag (géppuska + 4 kezelő)



német ill. brit aknavető osztag (aknavető + 4 kezelő)



német ill. brit kézigránátos figurával megerősített gyalogos egység (1 speciális kézigránátos figura + 4 gyalogos figura*)

* ha a szabálykönyvben szereplő fordítói megjegyzést elfogadják a játékosok, akkor 1 kézigránátos figura + 3 gyalogos figura

FRONT LINE
SECOND LINE
THIRD LINE
THE DUMP

frontvonal
második vonal
harmadik vonal
dombok

001 - AZ AKCIÓ KEZDETE 1.

A Command and Colours játérendszer ezen társasjátékának „Az akció kezdete 1.” és „Az akció kezdete 2.” forgatókönyvei nem egy-egy megtörtént csatát dolgoznak fel, hanem kifejezetten abból a célból készültek, hogy fokozatosan vezessék be a játékosokat az első világháborús lövészárkok-harcaiba. Az 1. forgatókönyvben a játékosok megismerhetik a különböző első világháborús egységeket, valamint a lövészárkokat, míg a 2. forgatókönyv ehhez még hozzáteszi a senkiföldje bombázása szabályait, a szögesdrót tereptárgyat és a különböző győzelmi célokat.

A következő formátumot használja minden Command and Colours forgatókönyv:

- Egy rövid bemutató az adott csatához (mint ahogy fent is szerepel).
- A forgatókönyv térképe, a terep lapkák és egységek elhelyezkedésével.
- A harcoló felek kiindulási feltételei (csatakárták, harci kártyák, HQ jelzők, tartalék tüzérység, egységek felsorolása, kezdő játékos).
- A forgatókönyv megjegyzései (győzelemhez szükséges győzelmi jelzők száma, speciális győzelmi feltételek, egyéb szabályok).

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 2 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérység
- 5 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 1 kézigazgató egység

BRITEK

- 5 parancskártya
- 2 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérység
- 8 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 1 kézigazgató egység
- **KEZDŐ JÁTEKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- Nincsenek.

ELŐKÉSZÜLETEK EMLÉKEZTETŐ:

- Tedd le a terep lapkákat, az egységeket, keverd meg a parancskártya paklit, és ossz 5-5 lapot mindkettőtöknek. Keverd meg a harci kártya paklit és ossz 2-2 lapot mindkettőtöknek. Ossz 6-6 HQ jelzőt mindkettőtöknek, majd vegyetek el 4 tartalék tüzérység jelzőt.

002 - AZ AKCIÓ KEZDETE 2.

A Command and Colours játérendszer ezen társasjátékának „Az akció kezdete 1.” és „Az akció kezdete 2.” forgatókönyvei nem egy-egy megtörtént csatát dolgoznak fel, hanem kifejezetten abból a célból készültek, hogy fokozatosan vezessék be a játékosokat az első világháborús lövészárk-harcaiba. Az 1. forgatókönyvben a játékosok megismerhetik a különböző első világháborús egységeket, valamint a lövészárkokat, míg a 2. forgatókönyv ehhez még hozzáteszi a senkiföldje bombázása szabályokat, a szögesdrót tereptárgyat és a különböző győzelmi célokat.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ jelző
- 4 tartalék tüzéség
- 5 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 1 kézigrántós egység

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 10 HQ jelző
- 4 tartalék tüzéség
- 8 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 1 kézigrántós egység
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek egy, vagy több egysége a köre elején birtokolja a német frontvonalai lövészárkok egyik mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyel 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német lövészárkok első sorára emlékeztetőül.**
- A brit félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A britek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.

ELŐKÉSZÜLETEK EMLÉKEZTETŐ:

- Tedd le a terep lapkákat, a szögesdrót jelzőket, az egységeket, keverd meg a parancskártya paklit, és ossz 5-5 lapot mindkettőtöknek, majd keverd meg a harci kártya paklit is és ossz 3-3 lapot mindkettőtöknek. A német játékosnak ossz 8 HQ jelzőt, a brit játékosnak 10-et. Mindketten vegyetek el 4 tartalék tüzéség jelzőt és 1-1 győzelmi kártyát.

MOI - A Le Cateau-i csata - 1914. augusztus 26.

Augusztus 26-a reggelén német csapatok érkeztek és erős támadást indítottak a Sir Horace Smith-Dorrien tábornok által vezetett II. hadtest állásai ellen. Ellentétben a Mons-i vívott csatával, ahol a brit puskák lövései szedték a legtöbb áldozatot, Le Cateau egy igazi tüzérségi összecsapás helyszíne volt; jól reprezentálva, hogy a modern, gyorstüzelő tüzérségi lövegek által kilőtt repeszgránátok mekkora pusztítást képesek okozni a nyílt terepen előrenyomuló gyalogság soraiban. A britek nyílt terepre telepítették az ütegeiket, mintegy 50-200 méterrel (55-219 yarddal) a gyalogságuk mögé, ellenben a német csapatok rejtett tüzérségi állásokból támadtak. Az ágyuk elhelyezése így akaratlanul is megnövelték a német tüzérség hatékonyságát, mert a túl közeli brit ütegállásokat ugyan úgy sújtották a kilőtt lövedékek, mint a brit gyalogságot.

A brit 5. hadosztály a britek jobb szárnyán helyezkedett el, a Le Cateau-Cambrai közötti út déli oldalán, Inch és Le Cateau közelében. A „megtartani minden áron” mentalitás volt jellemző a jobb szárnyat védő 5. hadosztályra is. A német hivatalos hadtörténelem szerint a IV. hadosztály parancsnoka, Sixt von Armin 11:15-kor adta ki a támadásparancsot, majd ezred- és dandár szinten koordinálta az egész csatát. Más forrásokban nincs bizonyíték arra, hogy a német irányítás divízió szinten ment volna végre. A IV. hadosztály katonáinak 75%-a állt kapcsolatban a főparancsnoksággal, ahonnan megkapták az utasításait, a többiek soha nem jutottak el a csataterre. A IV. hadtest parancsnoka szintén nem irányította a német haderő másik felét, a II. lovas hadtestet, amely teljesen függetlenül harcolt tőlük.

A mindenáron való pozíciótartás rengeteg áldozatot követelt, elsőként a britek jobbszárnya, majd déltájban a balszárny is kezdett megtörni a könyörtelen német nyomás alatt. Az éjszaka leple alatt a szövetséges csapatok vissza is vonultak Saint-Quentinbe. A 40.000 harcoló brit katona közül 7812 veszett oda, beleértve a 2600 fogságba esett is. 38 löveget hagytak hátra, de a legtöbb zárvatató eltávolították, ezzel először tettek harcképtelenné ágyukat a világháború során.

A csatater beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 2 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 3 tartalék tüzérség
- 11 gyalogos egység
- 1 géppuskás osztag
- 2 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

BRITEK

- 4 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 2 tartalék tüzérség
- 6 gyalogos egység
- 3 aknavető osztag

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A német félre a **sürges idő jutalma** érvényes. A brit játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- Nincs speciális kézigránatos figura, és nincs **senkiföldje bombázása** sem.
- A brit aknavetőknél rá kell látniuk a célpontjukra (szimulálva a könnyű tüzérségi ütegeket)

003 - Loos (A 2. HADOSZTÁLY ELTERELŐ TÁMADÁSA) - 1915. SZEPTEMBER 25.

Miután nagy területeket elfoglalt Észak-Franciaországból és Belgiumból, a német haderő védelembe vonult. A francia hadsereg parancsnoka, Joseph Joffre generális, több kisebb, de annál véresebb ütközetet vívott az 1915-ös év első felében, de ez nem igazán befolyásolta a hadi helyzetet. Joffre új tervet dolgozott ki, miszerint egy jelentős francia-brit haderő Loosnál támadna, az észak-kelet franciaországi ipari területnél. Bár Douglas Haig gróf, a brit erők tábornagya nehezen viselte el Joffre parancsnoklását, mivel nem volt más választása, kénytelen volt azt elfogadni, hiszen az angolok még mindig alárendelt partnerek voltak csak a francia földön vívott háborúban. Reggel 6 órakor a La Bassee csatornától északra hatalmas elterelő támadást indított a 2. hadosztály. Az előrenyomuló csapatok hamar elérték a németek frontvonalai lövészárkát, ám mikor a második védvonalat kezdték megközelíteni, belefutottak a német géppuskák keresztútjába. Az erős német ellentámadás visszaűzte a briteket a saját lövészárkaikba.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 10 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérség
- 5 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 2 kézigránátos egység

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ jelző
- 3 tartalék tüzérség
- 9 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 1 kézigránátos egység
- **KEZDŐ JÁTEKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek egy, vagy több egysége a köre elején birtokolja a német frontvonalai lövészárkok egyik mezőjét, illetve ha birtokolják a második vonali lövészárkok egyik mezőjét úgy, hogy a frontvonal az ő kezükben van, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyél 1-1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német lövészárkok első és második sorára emlékeztetőül.**
- A brit félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A britek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.

004 - LOOS (A HOHENZOLLERN ERŐDVONAL) - 1915. SZEPTEMBER 25.

A Loosi csatát 1915 szeptember 25 és október 15 között vívták. Brit elemzők megállapították, hogy a német védelem legerősebb pontja a Hohenzollern erődvonal, amely a háború előtt bányászati létesítményként funkcionált. A nagy meddőhányó tetejéről, amit a britek csak „a Domb” néven ismertek, a németeknek kiváló rálátása nyílt a környező vidékre. E fontos célpontot szem előtt tartva, szeptember 25-én a 9. skót hadosztály egyenesen megindult a Hohenzollern erődvonalat védő német IR 117. hadosztály ellen. A brit rohamcsapatok keresztülváltak a szögesdrót akadályokon és rövid időn belül bevették a frontvonal lövészárkot. Már-már a második lövészárk vonalat is elfoglalták, amikor azonban halálos keresztűzbe kerültek. Ekkorra vált világossá, hogy a balszárny támadása kudarcba fulladt, a dandár nem tudja tovább folytatni az előrenyomulását, így védekező pozíciót vettek fel az elfoglalt árokszakaszokban.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérség
- 3 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 2 kézigránátos egység

BRITEK

- 6 parancskártya
- 4 harci kártya
- 10 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérség
- 10 gyalogos egység
- 2 aknavető osztag
- 1 kézigránátos egység
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek egy, vagy több egysége a köre elején birtokolja a német frontvonal lövészárkok egyik mezőjét, illetve ha birtokolják a második vonali lövészárkok egyik mezőjét úgy, hogy a frontvonal az ő kezükben van, illetve ha birtokolják a harmadik vonali lövészárkok egyik mezőjét úgy, hogy a frontvonal és a második vonali az ő kezükben van, megkapják a jelzött jutalmul. **Tegyel 1-1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német lövészárkok első, második és harmadik sorára emlékeztetőül.**
- A brit félre a **sünetes idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A britek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A dombon lévő tüzérségi megfigyelő állását szimulálva: amíg valamelyik fél túlerőben van a dombon, vagy a közvetlenül mellette lévő mezőkön, addig a tartalék tüzérségének bombázása 1 HQ jelzővel kevesebbe kerül (a maximálisan dobható kockák száma a tartalék tüzérség erejével egyezik meg továbbra is).

005 - LOOS (NÉMET ELLENTÁMADÁS) - 1915. SZEPTEMBER 27.

A Loosi csatát 1915 szeptember 25 és október 15 között vívták. 1915. szeptember 27-én a németek heves ellentámadást indítottak annak érdekében, hogy visszaszerezzék „a dombot” és az erődvonalat. A különböző egységekkel megerősített német csapatoknak sikerült visszavetnük a kimerült brit dandár embereit, akik már 48 óra élelem, víz és alvás nélkül védekeztek. A „dombot” megszerezve a németek előrevonták a nehéz géppuskáikat, hogy támogassák a Hohenzollern erődvonala elleni támadásukat.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 6 parancskártya
- 4 harci kártya
- 9 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérség
- 9 gyalogos egység
- 3 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 2 kézigránatos egység
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérség
- 4 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 2 aknavető osztag
- 1 kézigránatos egység

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- A német erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a németek egy, vagy több egysége a kör elején birtokolja a brit frontvonalai lövészárkok egyik mezőjét megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyé 1 győzelmi jelzőt a német oldalával felfele a brit lövészárkok első sorára emlékeztetőül.**
- A német félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A brit játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A németek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A dombon lévő tüzérségi megfigyelő állását szimulálva: amíg valamelyik fél túlerőben van a dombon, vagy a közvetlenül mellette lévő mezőkön, addig a tartalék tüzérségének bombázása 1 HQ jelzővel kevesebbe kerül (a maximálisan dobható kockák száma a tartalék tüzérség erejével egyezik meg továbbra is).

006 - LOOS (HARC A LÖVÉSZÁRKOKÉRT) - 1915. SZEPTEMBER 29.

A Loosi csatát 1915 szeptember 25 és október 15 között vívták. A frontvonal legtöbb nagyobb csatája időközben véget ért, így a Hohenzollern erődvonal lövészárkai kerülhettek előtérbe, emiatt mindkét fél erősítést vezényelt a térségbe. Kétségbeesett közelharc folyt a Hohenzollern erődvonal ellenőrzésének megszerzéséért, és a következő napokban a németek a kiinduló vonalaikig szorították vissza a brit erőket.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsokra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérség
- 7 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 3 kézigránátos egység

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérség
- 7 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 2 aknavető osztag
- 2 kézigránátos egység

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 7

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A német erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a németek egy, vagy több egysége a köre elején birtokolja a brit frontvonal lövészárk egyik mezőjét, illetve ha birtokolják a második vonali lövészárk egyik mezőjét úgy, hogy a frontvonal az ő kezükben van, illetve ha birtokolják a harmadik vonali lövészárk egyik mezőjét úgy, hogy a frontvonal és a második vonali az ő kezükben van, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyel 1-1 győzelmi jelzőt a német oldalával felfele a brit lövészárk első, második és harmadik sorára emlékeztetőül.**

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- NINCS **senkiföldje bombázása**.
- A **kezdő játék** megállapítása érdekében, mindkét fél dobjon 2-2 célzaskockával. Aki nagyobb összeget dob a 2 kockájával, az a játékos kezd.
- A dombon lévő tüzérségi megfigyelő állását szimulálva: amíg valamelyik fél túlerőben van a dombon, vagy a közvetlenül mellette lévő mezőkön, addig a tartalék tüzérségének bombázása 1 HQ jelzővel kevesebbe kerül (a maximálisan dobható kockák száma a tartalék tüzérség erejével egyezik meg továbbra is).

007 - LOOS (MEGÚJULÓ BRIT TÁMADÁS) - 1915. OKTÓBER 13-14.

A Loosi csatát 1915 szeptember 25 és október 15 között vívták. A 13-i támadás előtti brit nehéztüzérségi bombázása túl könnyedre sikerült, semmint hogy komoly kárt tudjon okozni az ellenséges védelemben és a telepített szögesdrót akadályokban. Közvetlenül azután, hogy a 137. dandár elhagyta a lövészárkait, a nyílt terepen való átkelés közben nehézgéppuska tűzbe kerültek, így az előrenyomulásuk megakadt. A 138. dandár eközben toronyiránt halad a Hohenzollern erődíj felé. Bár egy rövid ideig az egységeik bevették a németek frontvonalai lövészárkait, a német gránátosok ellentámadásba lendültek, amely már túl sok volt a brit katonáknak. Nem sokkal ezután az egymástól elszigetelt brit egységek fokozatosan visszahátráltak és végül a saját vonalaiknál letek menedéket. Bár még kisebb összecsapások zajlottak egy héten át, a hatékony Loosi offenzíva ezzel véget ért.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 6 parancskártya
- 4 harci kártya
- 9 HQ jelző
- 5 tartalék tűzéréség
- 3 gyalogos egység
- 3 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 3 kézigránátos egység

BRITEK

- 6 parancskártya
- 4 harci kártya
- 9 HQ jelző
- 4 tartalék tűzéréség
- 10 gyalogos egység
- 2 aknavető osztag
- 1 kézigránátos egység
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek egy, vagy több egysége a köre elején birtokolja a német frontvonalai lövészárkok egyik mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyél 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német lövészárkok első sorára emlékeztetőül.**
- A brit félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A britek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A dombon lévő tűzéréségi megfigyelő állását szimulálva: amíg valamelyik fél túlerőben van a dombon, vagy a közvetlenül mellette lévő mezőkön, addig a tartalék tűzéréségének bombázása 1 HQ jelzővel kevesebbe kerül (a maximálisan dobható kockák száma a tartalék tűzéréség erejével egyezik meg továbbra is).

008 - SOMME (HAWTHORN RIDGE AKNA ROBBANÁS) - 1916. JÚLIUS 1.

A Somme-folyó közelébe tervezett csata sokkal átfogóbb lett volna, de a franciák verduni katasztrófája miatt az 1916-os év elején egy másik, kisebb léptékű tervet kellett készíteni. A britek kénytelenek voltak a franciák tehermentesítése miatt támadást kezdeményezni. Egy hétig tartó brit nehéztüzérségi bombázás előzte meg a július 1-jei, kora reggeli órákban indított támadást, valamint egy hosszú vájatot is ástak a német vonalak alá. Miután a vájatokat aláaknázták és felrobbantották, a brit 29. hadosztály Beaumont-Hamel térsége felé tört elő, hogy elfoglalják a robbanás kráterét. Ezen felül támadás indult az elsüllyedt vonal mentén is. A német egységek, felismerve a kráter fontosságát, előre rohamoztak. Heves harcok dúltak a kráter és a környező erdők mentén, majd a britek lőszere elfogytával a támadás összeomlott, és a túlélő brit katonák visszavonultak a kiinduló állásaikba.

A csatater beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 2 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 5 tartalék tüzérség
- 8 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 1 kézigazgató egység

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 5 tartalék tüzérség
- 12 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 2 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek egy, vagy több egysége a köre elején birtokolja a német frontvonalai lövészárkok egyik mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyél 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német lövészárkok első sorára emlékeztetőül.**
- A brit erőkre érvényes az **áttörés jutalma**: minden brit egység után, aki a német bázis vonalon elhagyja a csatateret, 1 győzelmi jelzőt kap a brit játékos.
- Az akna kráter és a környező domb mezőkre érvényes a **kör eleji túlerő jutalma**: aki túlerőben van ezeken a mezőkön, 1 győzelmi jelzőt kap.
- A brit félre a **sürgető idő jutalma** is érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A britek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A megsüllyedt vonal (Sunken Lane) mezőin lévő egységek figyelmen kívül hagyhatnak 1 katonát és 1 zászló szimbólumot.

009 - SOMME (MASH-VÖLGY ÉS LA BOISSELLE) - 1916. JÚLIUS 1.

A 8. és 34. brit hadosztályok célja La Boisselle városa volt. A 8. hadosztály északról támadott a Mash-völgy felett, Ovillers és La Boisselle települések között, míg a 34. hadosztály a Sausage-völgy felett nyomult előre, délről kerülve meg La Boisselle városát. Két nagy vájatot ástak, hogy azok berobbanásával rést üssenek a német védelmen, de mind a vájatoknak, mind a megelőző támadásnak egy hétig tartó brit bombázásnak csak csekély hatása volt a németekre. Amint a bombázás abbamaradt, a németek visszatértek a lövészárkaikba, ezzel a brit előrenyomulást katasztrófára ítélték, mivel a terület, amelyen keresztül haladtak, csak csekély fedezéket nyújtott. Bár a briteknek néhány német lövészárkot sikerült elfoglalniuk, La Boisselle városa a németek ellenőrzése alatt maradt még a nap végére.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 5 tartalék tűzéség
- 6 gyalogos egység
- 3 géppuskás osztag
- 2 aknavető osztag

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 5 tartalék tűzéség
- 12 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 7

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek egyik egysége a köre elején birtokolja a németek bármelyik lövészárkok mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyél 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német lövészárkok egyik mezőjére emlékeztetőül.**
- A brit erőkre érvényes az **áttörés jutalma**: minden brit egység után, aki a német bázis vonalon elhagyja a csatateret, 1 győzelmi jelzőt kap a brit játékos.
- A brit erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek több egysége a köre elején birtokolja az összes épület mezőt, 1 győzelmi jelzőt kap a brit játékos jutalmul. **Tegyél 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele az egyik épület mezőre emlékeztetőül.**
- Az aknavető mezőre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: aki birtokolja a köre elején, 1 győzelmi jelzőt kap.
- A brit félre a **sürges idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A britek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- La Boisselle épületei erődtettek, ezeken a mezőkön lévő egységek figyelmen kívül hagyhatnak 2 katona és 2 zászló szimbólumot.

OIO - SOMME (SAUSAGE-VÖLGY ÉS LA BOISSELLE) - 1916. JÚLIUS 1.

A 8. és 34. brit hadosztályok célja La Boisselle városa volt. A 8. hadosztály északról támadott a Mash-völgy felett, Ovillers és La Boisselle települések között, míg a 34. hadosztály a Sausage-völgy felett nyomult előre, délről kerülve meg La Boisselle városát. Két nagy vajatot ástak, hogy azok berobbanásával rést üssenek a német védelmen, de mind a vajatoknak, mind a megelőző támadásként egy hétig tartó brit bombázásnak csak csekély hatása volt a németekre. Amint a bombázás abbamaradt, a németek visszatértek a lövészárkaikba, ezzel a brit előrenyomulást katasztrófára ítélték, mivel a terület, amelyen keresztül haladtak, csak csekély fedezéket nyújtott. Bár a briteknek néhány német lövészárkot sikerült elfoglalniuk, La Boisselle városa a németek ellenőrzése alatt maradt még a nap végére.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 5 tartalék tüzéség
- 5 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- 1 kézigaznátos egység

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 5 tartalék tüzéség
- 12 gyalogos egység
- 3 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 7

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek egyik egysége a köre elején birtokolja a németek bármelyik lövészárkok mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyél 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német lövészárkok egyik mezőjére emlékeztetőül.**
- A brit erőkre érvényes az **áttörés jutalma**: minden brit egység után, aki a német bázis vonalon elhagyja a csatateret, 1 győzelmi jelzőt kap a brit játékos.
- A brit erőkre érvényes másik **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek egyik egysége a köre elején birtokolja az épület mezőt, 1 győzelmi jelzőt kap a brit játékos jutalmul. **Tegyél 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele az épület mezőre emlékeztetőül.**
- Az aknák mezőre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: aki birtokolja a köre elején, 1 győzelmi jelzőt kap.
- A brit félre a **sünetes idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártját játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A britek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- La Boisselle épületei erődtítettek, ezeken a mezőkön lévő egységek figyelmen kívül hagyhatnak 2 katona és 2 zászló szimbólumot.

OII - SOMME (MAMETZ) - 1916. JÚLIUS 1.

1916 július 1-én a 7. hadosztály arra készült, hogy elfoglaljon egy aprócska falut, Mametzet, 5 zászlóalj egyetlen hatalmas rohamával. Balról jobbra ezek a következők voltak: 2. határvadász ezred, 9. Devonshire-i ezred, 2. Gordon Highlander, 1. Dél-Staffordshire-i ezred és a 22. Manchester ezred. Mametz azonban ekkorra már, mint oly sok falu a Somme-folyó mentén, erődítménnyé vált. Továbbá előtte húzódott a legnagyobb német frontvonal, valamint egy második lövészárók-rendszer, közvetlenül a falu mellett. Kora délutánra a németeket viaszorították az első vonalból, és a harcok már a falu körül zajlottak. A brit tüzéség megújult erőfeszítéseinek köszönhetően nem sokkal ezután Mametz elesett. A hadosztály a nap végére megszilárdította pozícióját a falu körül.

A csatater beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...

NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 2 harci kártya
- 5 HQ jelző
- 4 tartalék tüzéség
- 3 gyalogos egység
- 3 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag

BRITEK

- 6 parancskártya
- 2 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 5 tartalék tüzéség
- 10 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTEKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes az **áttörés jutalma**: minden brit egység után, aki a német bázis vonalon elhagyja a csatateret, 1 győzelmi jelzőt kap a brit játékos.
- A brit erőkre érvényes másik **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a britek két egysége a kör elején birtokolja az összes épület mezőt, 2 győzelmi jelzőt kap a brit játékos jutalmul. **Tegyel 2 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele az épület mezőkre emlékeztetőül.**
- A brit félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A britek alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- Mametz épületei erődítettek, ezeken a mezőkön lévő egységek figyelmen kívül hagyhatnak 2 katona és 2 zászló szimbólumot.

012 - LOOS (MAMETZ ERDŐ) - 1916. JÚLIUS 7-10.

Utólag már valószínűsíthető, hogy a Mametz erdőt már július 1-én elfoglalhatták volna a brit csapatok (hiszen a németek kiűrtették), de a 7. hadosztály hadműveleti parancsnoksága - részben a hiányos felderítési adatok és a nehézkes csatatéri kommunikáció miatt - nem mert elrendelni ilyen mély előrenyomulást. Sajnálatos módon ez elmaradt, így már július 7-e volt, mire két brit hadosztály megkezdte az erdő támadását. A 17. (északi) hadosztály nyugatról, míg a 38. (walesi) hadosztály kelet felől nyomult előre. Mire megindultak végre a britek, addigra a német porosz gárdisták már megerősítették az erdei hadállásaikat, szögesdrót akadályokat emeltek és bővítették a lövészárkok rendszerüket is. A brit támadás így pusztító géppuskatűzzel találta magát szembe, és kimerült, mielőtt bármennyit is előrenyomultak volna az erdőben. Három nappal később a két hadosztály ismét parancsot kapott az erdő megrohanására.

A csatatér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



GERMAN 6 4 7 3

Scenario 12
Source (Mametz Wood)

NÉMETEK

- 6 parancskártya
- 4 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 3 tartalék tüzérség
- 7 gyalogos egység
- 3 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

BRITISH 5 3 7 3

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 3 tartalék tüzérség
- 12 gyalogos egység
- 1 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 7

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit erőkre érvényes az **áttörés jutalma**: minden brit egység után, aki a német bázis vonalon elhagyja a csatatert, 1 győzelmi jelzőt kap a brit játékos.
- A brit félre a **sürges idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- NINCS **senkiföldje bombázása**.
- A felállítás legvégén a brit játékos hozzáadhat 1 kézigránatos figurát valamelyik gyalogos egységéhez, majd a német játékos hozzáadhat 3 kézigránatos figurát 3 tetszőleges gyalogos egységéhez.

013 - VIMY RIDGE (1. ÉS 2. KANADAI GYALOGOS HADOSZTÁLYOK) - 1917. ÁPRILIS 9.

A Vimy Ridge-i csatát az Arras-i offenzíva északi részén vívták. A verduni csatát tanulmányozva, a kanadaiak terve szerint az egységeik „bakugrásban” követték egymást, ahogy közeledtek a céljuk felé. A németek felismerték, hogy nehezen tudnának mélységi védelmet kiépíteni a hegygerincen. A stratégiájuk így az volt, hogy elégséges erőt vezényeltek a frontvonalra, amely ki tudta védekezni a kezdeti rohamot, majd a gyorsan mozgó tartalékokkal megerősítették az állásaikat, ahol szükséges volt, mielőtt az ellenség megszilárdíthatta volna az elnyert területeket. 1917 április 9-én, pontosan 05:30-kor minden rendelkezésre álló kanadai tüzerűteg összehangolt zárótűzet zúdított az ellenséges állásokra. Ezután, ahogy a folyamatosan előrehelyezett tűzfüggöny haladt előre, úgy követte az előrenyomuló gyalogság. Az összecsapás kezdeti szakaszában a német tüzéség képes volt fenntartani a védekező tüzet, de nem tudta megállítani az előretörést, így 06:25-kor az 1. és 2. kanadai hadosztályok elfoglalták az első célpontjukat. Sokan ezt a győzelmet tartják Kanada egységes állammá válása kezdetének.

A csatater beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 7 HQ jelző
- 5 tartalék tüzéség
- 4 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag

KANADAIK

- 6 parancskártya
- 3 harci kártya
- 10 HQ jelző
- 5 tartalék tüzéség
- 10 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A kanadai erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a kanadaiak egyik egysége a köre elején birtokolja a németek frontvonalai lövészárkának egyik mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyel 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német frontvonalai lövészárk egyik mezőjére emlékeztetőül.**
- A kanadai erőkre érvényes az **áttörés jutalma**: minden kanadai egység után, aki a német bázis vonalon elhagyja a csatateret, 1 győzelmi jelzőt kap a kanadai játékos.
- A kanadai félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A kanadaiak alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.

014 - VIMY RIDGE (145-ös DOMB) - 1917. ÁPRILIS 9-10.

A Vimy Ridge-i csatát az Arras-i offenzíva északi részén vívták. 1917 április 9-én, pontosan 05:30-kor minden rendelkezésre álló kanadai tüzéreg összehangolt zárótűzet zúdított az ellenséges állásokra. Ezután, ahogy a folyamatosan előrehelyezett tűzfüggöny haladt előre, úgy követte az előrenyomuló gyalogság. A kanadai hadosztályok kezdeti támadását a 145-ös domb ellen azonban visszaverték. Három óra körül a támadás újabb lendületet vett, és rövid időre elfoglalták a dombok északi felét, de egy erős német ellentámadás visszavette ezt a pozíciót. Mivel a német félnek nem volt kilátása erősítésre, ráadásul veszélybe kerültek a szárnyai, elkezdtek visszahúzódní a dombra. Április 10-ének estéjére a kanadaiak még egyetlen kitűzött céljukat sem tudták teljesíteni, a Pattanás elfoglalásából.

A csatater beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ jelző
- 5 tartalék tüzérség
- 6 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag

KANADAIK

- 6 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ jelző
- 5 tartalék tüzérség
- 12 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 8

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A kanadai erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a kanadaiak egyik egysége a köre elején birtokolja a németek frontvonalai lövészárkának egyik mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyél 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német frontvonalai lövészárk egyik mezőjére emlékeztetőül.**
- A kanadai erőkre érvényes az **áttörés jutalma**: minden kanadai egység után, aki a német bázis vonalon elhagyja a csatateret, 1 győzelmi jelzőt kap a kanadai játékos.
- A 7 domb mező jelképezi a 145-ös dombot, amely mezőire érvényes a **kör eleji túlerő jutalma**: aki túlerőben van ezeken a mezőkön, 2 győzelmi jelzőt kap. **Tegyél 2 győzelmi jelzőt a német oldalával felfele a domb mezőkre emlékeztetőül** (hiszen jelenleg a németek vannak a dombon túlerőben).
- A kanadai félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A kanadaiak alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.

015 - VIMY RIDGE (A PATTANÁS) - 1917. ÁPRILIS 12.

A Vimy Ridge-i csatát az Arras-i offenzíva északi részén vívták. A 4. kanadai hadosztálynak az offenzíva legészakibb szárnyán számos logisztikai nehézsége akadt, ami a „The Pimple” (Pattanás) elleni támadás kezdetét április 12-ig késleltette. Ezt a szerencsés szünetet a németek arra használták ki, hogy a 4. gyalogos gárdahadosztállyal enyhítették a 16. bajor gyalogos hadosztály súlyos veszteségeit, amit a kanadai előkészítő bombázásban szenvedtek el. A gárdisták sikeresen visszaverték a kanadaiak első támadását négykor, ám a második, öt órás támadás már sikeresebb volt. A 10. kanadai dandár hathatós tűzértségi támogatásának segítségével, valamint a 24. brit hadosztály északi támadása lehetővé tette a kanadai csapatoknak, hogy betörjenek a német állásokba, és 18:00-ra elfoglalják az egész Pattanást.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 5 tartalék tűzértség
- 6 gyalogos egység
- 3 géppuskás osztag
- 1 aknavető osztag

KANADAIK

- 6 parancskártya
- 3 harci kártya
- 9 HQ jelző
- 5 tartalék tűzértség
- 12 gyalogos egység
- 1 géppuskás osztag
- 2 aknavető osztag
- **KEZDŐ JÁTEKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 7

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A kanadai erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a kanadaiak egyik egysége a köre elején birtokolja a németek frontvonalai lövészárkának egyik mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyel 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német frontvonalai lövészárk egyik mezőjére emlékeztetőül.**
- A kanadai erőkre érvényes a **kör eleji végleges jutalma**: ha a kanadaiak egy, vagy több egysége a köre elején birtokolja a Pattanás domb mindhárom mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyel 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a „The Pimple” domb egyik mezőjére emlékeztetőül.**
- A kanadai erőkre érvényes másik **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a kanadaiak egysége a köre elején birtokolja az összes épület mezőt Givenchy-en-Gohelle-ben, 1 győzelmi jelzőt kap a kanadai játékos jutalmul. **Tegyel 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele valamelyik épület mezőre emlékeztetőül.**
- A kanadai félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A kanadaiak alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.
- A dombon lévő tűzértségi megfigyelő állását szimulálva: amíg valamelyik fél túlerőben van a „The Pimple” dombon, addig a tartalék tűzértségének bombázása 1 HQ jelzővel kevesebbe kerül (a maximálisan dobható kockák száma a tartalék tűzértség erejével egyezik meg továbbra is).

016 - Vimy Ridge (Bois-en-Hache) - 1917. ÁPRILIS 12.

A Vimy Ridge-i csatát az Arras-i offenzíva északi részén vívták. Az offenzíva egy majdnem elfeledett csatája volt a Souchez-folyó északi oldalán, a Bois-en-Hache kiugrás elleni kanadai támadás. A támadás célja a Bois-en-Hache-i német lövészárkok biztosítása volt, hogy megakadályozzák a németek átkaroló támadását a kanadai erők ellen, a „Pattanástól” délre. 5 órakor a 73. dandár lassan haladt előre az erdő irányába. A német aknavetők és az 5. gárda gránátosok kézigránátjai erős ellenállást jelentettek a kanadai előrenyomulásban. Az erdős terepet a javukra fordítva, a kanadai erők elérték a németek frontvonalai lövészárkát. Ezután a gyenge német ellentámadást visszaverve, biztosították a szektort.

A csatater beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 3 tartalék tűzérség
- 2 gyalogos egység
- 1 géppuskás osztag
- 3 aknavetős osztag
- 2 kézigránátos egység

KANADAIK

- 6 parancskártya
- 3 harci kártya
- 8 HQ jelző
- 3 tartalék tűzérség
- 10 gyalogos egység
- 1 géppuskás osztag
- 2 aknavetős osztag
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A kanadai erőkre érvényes a **kör eleji ideiglenes jutalom**: ha a kanadaiak egy, vagy több egysége a köre elején birtokolja a németek frontvonalai lövészárkának egyik mezőjét, és ha birtokolják a második vonalbeli lövészárkok egyik mezőjét, megkapják a jelzőt jutalmul. **Tegyel 1 győzelmi jelzőt a brit oldalával felfele a német lövészárkok egyik mezőjére emlékeztetőül.**
- A kanadai erőkre érvényes az **áttörés jutalma**: minden kanadai egység után, aki a német bázis vonalon elhagyja a csatateret, 1 győzelmi jelzőt kap a kanadai játékos.
- A kanadai félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- A kanadaiak alkalmazzák a játék kezdete előtt a **senkiföldje bombázása** szabályokat.

COI - NYUGATI FRONTI MEGERŐSÍTETT PONT (ERŐD) - 1916. VÉGÉN

Ez egy általános ütközet, melynek célja egy megerősített pont (erőd) visszavétele. A francia hadvezetés, különösen a Verduni katasztrófa után, kétségbeesetten csoportosította át a tüzérségét, amelyet sokszor megerősített pontokból vont ki, vagy erődökből, teljesen kiürítve bizonyos esetekben azokat. A GQG-n (Grand Quartier Général = főhadiszállás, fr.) uralkodó politikai zűrzavar néhány elhamarkodott és hibás döntéshez vezetett, aminek következtében a németek megszálltak több ilyen elhagyott stratégiai helyszínt. Más szövetséges erőkre hárult a fáradtságos feladat, hogy visszaszerezzék ezeket a pozíciókat, bár rendszerint szörnyű árat fizettek érte. Ez a forgatókönyv egy leginkább 1916 végére, 1917 elejére jellemző, erre irányuló kísérletet mutat be.

A csatátér beállítva, a frontvonalak meghúzva, a katonák csak a te parancsodra várnak. A többi pedig már történelem...



NÉMETEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 5 tartalék tüzérség
- 4 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 2 aknavető osztag
- 2 kézigránatos egység

BRITEK

- 5 parancskártya
- 3 harci kártya
- 6 HQ jelző
- 4 tartalék tüzérség
- 8 gyalogos egység
- 2 géppuskás osztag
- 2 aknavető osztag
- 3 kézigránatos egység
- **KEZDŐ JÁTÉKOS**

GYŐZELEMHEZ SZÜKSÉGES GYŐZELMI PONTOK SZÁMA: 6

- 1 győzelmi pont jár minden teljesen megsemmisített ellenséges egységért.
- A brit félre a **sürgető idő jutalma** érvényes. A német játékos kaphat 1 győzelmi jelzőt, ha „felderítés” parancskártyát játszik ki és nem a 2 parancskártya felhúzása lehetőséget választja.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

- NINCS **senkiföldje bombázása**.
- A német lövészárkok jelölt mezőjére el kell helyezni egy győzelmi jelzőt, a német oldalával felfelé. Ha bármelyik brit egység a német kör végén ezen a mezőn tartózkodik, a brit játékos azonnal megnyeri a játékot.
- A brit játékos 1 győzelmi pontot kap minden egysége után, amelyik elfoglal egy domb, vagy egy német lövészárkok mezőt, a brit kör végén. Ezt egységenként csak egyszer kaphatja meg a játék során a brit játékos.